

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7207497号

(P7207497)

(45)発行日 令和5年1月18日(2023.1.18)

(24)登録日 令和5年1月10日(2023.1.10)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 3 2 B

請求項の数 1 (全737頁)

(21)出願番号	特願2021-178025(P2021-178025)	(73)特許権者	000144522
(22)出願日	令和3年10月29日(2021.10.29)		株式会社三洋物産
(62)分割の表示	特願2021-17851(P2021-17851)の 分割		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号
原出願日	平成28年7月15日(2016.7.15)	(74)代理人	110003052
(65)公開番号	特開2022-9765(P2022-9765A)		特許業務法人勇智国際特許事務所
(43)公開日	令和4年1月14日(2022.1.14)	(72)発明者	篠原 尚幸
審査請求日	令和3年11月8日(2021.11.8)		名古屋市千種区今池3丁目9番21号
			株式会社三洋物産内
		審査官	佐藤 高之

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定の領域を通過した遊技球を検出する複数の所定検出手段と、
前記複数の所定検出手段と電氣的に接続され、遊技に対する遊技価値を付与するための
処理を実行する遊技価値付与手段と、
前記遊技価値付与手段と電氣的に接続され、遊技球を払い出すための払出処理を実行す
る払出手段と、
前記遊技価値付与手段と各種信号を送信可能な信号線によって電氣的に接続され、前記
払出処理とは別の異なる処理であって遊技に関する所定の数値情報の出力に関する特定処
理を少なくとも実行する処理実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技価値付与手段は、
前記遊技に対する遊技価値を付与するための処理に用いられる情報であって、前記所定
検出手段の検出に対して参照される参照用情報を記憶する第1参照用情報記憶手段と、
本遊技機への電力の所定の供給が開始された後であって少なくとも遊技を進行させるた
めに定期的に繰り返される所定の遊技処理の実行を開始する前に、前記第1参照用情報記
憶手段に記憶されている前記参照用情報に対応した参照用情報信号を前記処理実行手段に
対して送信する第1送信手段と、
前記所定検出手段による検出に基づいて取得された情報である入球情報に基づく所定情
報信号を前記処理実行手段に対して送信する第2送信手段と、

を備え、
前記処理実行手段は、
前記遊技価値付与手段から送信された前記参照用情報信号に対応した参照用情報を記憶する第 2 参照用情報記憶手段と、
前記第 2 送信手段から送信された前記所定情報信号と、前記第 2 参照用情報記憶手段に記憶された前記参照用情報とに基づいて前記特定処理を実行する実行手段と、
前記実行手段による前記特定処理の処理結果に関する情報である処理結果情報を記憶する処理結果情報記憶手段と、
を備え、
本遊技機は、
本遊技機の前方から視認可能であり、所定の抽選処理の結果を告知する処理の 1 単位である遊技回毎に実行される遊技回演出を表示する演出用表示手段と、
前記処理結果情報を前記演出用表示手段に出力する手段と、
を備え、
前記処理実行手段は、前記遊技価値付与手段の前記第 1 参照用情報記憶手段に記憶されている前記参照用情報を書き換え不能に構成されており、
前記遊技価値付与手段は、前記処理結果情報記憶手段に記憶されている前記処理結果情報を直接的に変更不能である
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【0001】
本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】
【0002】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、より健全な遊技の提供を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献 1）。

【0003】
また、遊技の興趣向上に加え、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。

【先行技術文献】
【特許文献】
【0004】
【文献】特開 2011 - 172988 号公報

【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【0005】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、より健全な遊技の提供を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【課題を解決するための手段】
【0006】
本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の形態として実現することが可能である。

【0007】
〔形態〕
所定の領域を通過した遊技球を検出する複数の所定検出手段と、
前記複数の所定検出手段と電気的に接続され、遊技に対する遊技価値を付与するための処理を実行する遊技価値付与手段と、
前記遊技価値付与手段と電気的に接続され、遊技球を払い出すための払出処理を実行す

10

20

30

40

50

る払出手段と、

前記遊技価値付与手段と各種信号を送信可能な信号線によって電氣的に接続され、前記払出処理とは別の異なる処理であって遊技に関する所定の数値情報の出力に関する特定処理を少なくとも実行する処理実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技価値付与手段は、

前記遊技に対する遊技価値を付与するための処理に用いられる情報であって、前記所定検出手段の検出に対して参照される参照用情報を記憶する第 1 参照用情報記憶手段と、

本遊技機への電力の所定の供給が開始された後であって少なくとも遊技を進行させるために定期的に繰り返される所定の遊技処理の実行を開始する前に、前記第 1 参照用情報記憶手段に記憶されている前記参照用情報に対応した参照用情報信号を前記処理実行手段に対して送信する第 1 送信手段と、

前記所定検出手段による検出に基づいて取得された情報である入球情報に基づく所定情報信号を前記処理実行手段に対して送信する第 2 送信手段と、

を備え、

前記処理実行手段は、

前記遊技価値付与手段から送信された前記参照用情報信号に対応した参照用情報を記憶する第 2 参照用情報記憶手段と、

前記第 2 送信手段から送信された前記所定情報信号と、前記第 2 参照用情報記憶手段に記憶された前記参照用情報とに基づいて前記特定処理を実行する実行手段と、

前記実行手段による前記特定処理の処理結果に関する情報である処理結果情報を記憶する処理結果情報記憶手段と、

を備え、

本遊技機は、

本遊技機の前方から視認可能であり、所定の抽選処理の結果を告知する処理の 1 単位である遊技回毎に実行される遊技回演出を表示する演出用表示手段と、

前記処理結果情報を前記演出用表示手段に出力する手段と、

を備え、

前記処理実行手段は、前記遊技価値付与手段の前記第 1 参照用情報記憶手段に記憶されている前記参照用情報を書き換え不能に構成されており、

前記遊技価値付与手段は、前記処理結果情報記憶手段に記憶されている前記処理結果情報を直接的に変更不能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

上記形態の遊技機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図 1】パチンコ遊技機の斜視図である。

【図 2】パチンコ機の背面図である。

【図 3】遊技盤の正面図である。

【図 4】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。

【図 5】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 6】各種カウンタの内容を説明する説明図である。

【図 7】当否テーブル記憶エリアに記憶されている当否テーブルについて示す説明図である。

【図 8】パチンコ機に設定されている振分テーブルの内容を示す説明図である。

【図 9】パチンコ機が実行する処理の一例を説明するタイムチャートである。

【図 10】示唆演出、特定終了演出、特定開始演出の一例を示す説明図である。

【図 11】パチンコ機が待機状態において実行する処理の一例を示すタイミングチャート

10

20

30

40

50

である。

【図 1 2】背景音楽の音量がゼロになった後であってデモ動画の表示が開始される前に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。

【図 1 3】背景音楽の音量を低減中に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。

【図 1 4】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 1 5】始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。

【図 1 6】先判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7】スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。

【図 1 8】通常処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 9】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 0】データ設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 2】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図 2 4】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図 2 5】条件判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6】エンディング時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 7】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図 2 8】電役サポート用処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 9】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 0】待機用処理を示すフローチャートである。

【図 3 1】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。

【図 3 2】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 3 3】コマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図 3 4】立ち上げコマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図 3 5】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図 3 6】入賞時の更新処理を示すフローチャートである。

30

【図 3 7】演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 8】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。

【図 3 9】オープニング演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 0】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 1】待機状態移行処理を示すフローチャートである。

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

【図 4 3】表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。

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

40

【図 4 5】コマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図 4 6】第 2 実施形態におけるパチンコ機が実行する処理を示すタイムチャートである。

【図 4 7】先行遊技回において示唆演出を実行する際の図柄表示装置の表示の態様を示す説明図である。

【図 4 8】第 3 実施形態におけるパチンコ機が実行する処理を示すタイムチャートである。

【図 4 9】第 4 実施形態におけるパチンコ機が実行する処理を示すタイムチャートである。

【図 5 0】演出種別の設定処理の概要を示す説明図である。

【図 5 1】オブジェクト画像であるオブジェクト A を示す説明図である。

【図 5 2】オブジェクト画像であるオブジェクト B を示す説明図である。

50

- 【図 5 3】オブジェクト画像であるオブジェクト C を示す説明図である。
- 【図 5 4】オブジェクト A 用表示パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 5 5】配置・タイミング設定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 6】複数のオブジェクトが組み合わされた予告演出の一例を示す説明図である。
- 【図 5 7】演出種別の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 8】第 6 実施形態における演出種別の設定処理の概要を示す説明図である。
- 【図 5 9】表示オブジェクトテーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 6 0】A C 用表示パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 6 1】表示パターン (A 1 - A 2 / C 1 - C 2 - C 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
- 【図 6 2】A 用表示パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 6 3】B 用表示パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 6 4】C 用表示パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 6 5】A B 用表示パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 6 6】表示パターン (A 1 - A 2 / B 1 - B 2 - B 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
- 【図 6 7】表示パターン (A 1 - A 2 - A 3 / B 1) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
- 【図 6 8】表示パターン (A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
- 【図 6 9】B C 用表示パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 7 0】表示パターン (B 2 - B 3 / C 1 - C 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
- 【図 7 1】表示パターン (B 2 - B 3 / C 1) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
- 【図 7 2】表示パターン (B 1 / C 1 - C 2 - C 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
- 【図 7 3】A B C 用表示パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 7 4】表示パターン (A 1 - A 2 / B 1 - B 2 - B 3 / C 1 - C 2 - C 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
- 【図 7 5】表示パターン (A 1 - A 2 / B 1 - B 2 / C 1 - C 2 - C 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
- 【図 7 6】表示パターン (A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3 / C 1 - C 2 - C 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
- 【図 7 7】第 6 実施形態における演出種別の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 8】リーチ演出として実行する続編演出の一例を示す説明図である。
- 【図 7 9】予告演出に用いることが可能なオブジェクト D を示す説明図である。
- 【図 8 0】オブジェクト D に画像 E を組み合わせた画像 (オブジェクト D + 画像 E) を示す説明図である。
- 【図 8 1】第 7 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 8 2】図柄表示装置が背景動画を表示中に R T C 演出開始条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
- 【図 8 3】図柄表示装置がデモ動画を表示中に R T C 演出開始条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
- 【図 8 4】図柄表示装置が R T C 演出動画を表示中に移行条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
- 【図 8 5】図柄表示装置が R T C 演出動画を表示中に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。
- 【図 8 6】第 7 実施形態の音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 8 7】第 7 実施形態の音光側 M P U において実行される R T C 演出用処理を示すフローチャートである。

【図 8 8】第 7 実施形態の音光側 M P U において実行される待機状態移行処理を示すフローチャートである。

【図 8 9】第 7 実施形態の表示側 M P U において実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図 9 0】第 8 実施形態におけるパチンコ機が実行する処理の概要を説明する説明図である。

【図 9 1】第 8 実施形態におけるパチンコ機が実行する示唆演出を説明する説明図である。

【図 9 2】第 8 実施形態におけるパチンコ機が実行する示唆演出を説明する説明図である。

10

【図 9 3】第 8 実施形態における入賞時の更新処理を示すフローチャートである。

【図 9 4】第 8 実施形態における保留演出用記憶エリアを説明する説明図である。

【図 9 5】第 8 実施形態における保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 6】第 8 実施形態における表示レベル上限値設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 7】第 8 実施形態における上限値テーブルを示す説明図である。

【図 9 8】第 8 実施形態における演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 9】第 8 実施形態における保留演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 0】第 8 実施形態における保留演出内容決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 1】第 8 実施形態における保留演出決定用テーブルを説明する説明図である。

20

【図 1 0 2】第 9 実施形態におけるパチンコ機が実行する示唆演出を説明する説明図である。

【図 1 0 3】第 9 実施形態における保留演出用記憶エリアを説明する説明図である。

【図 1 0 4】第 9 実施形態における保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 5】第 9 実施形態における保留演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 6】第 9 実施形態における保留演出内容決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 7】第 1 0 実施形態（別例 1）におけるパチンコ機が実行する示唆演出を示す説明図である。

【図 1 0 8】第 1 0 実施形態（別例 1）における保留演出用記憶エリアである。

30

【図 1 0 9】第 1 0 実施形態（別例 2）におけるパチンコ機が実行する示唆演出を示す説明図である。

【図 1 1 0】第 1 0 実施形態（別例 3）におけるパチンコ機が実行する示唆演出を示す説明図である。

【図 1 1 1】第 1 0 実施形態（別例 4）におけるパチンコ機が実行する示唆演出を示す説明図である。

【図 1 1 2】第 1 1 実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。

【図 1 1 3】第 1 1 実施形態における遊技盤の正面図である。

【図 1 1 4】第 1 1 実施形態における図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。

40

【図 1 1 5】第 1 1 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 1 1 6】第 1 1 実施形態における大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。

【図 1 1 7】第 1 1 実施形態における第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図 1 1 8】第 1 1 実施形態における第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図 1 1 9】第 1 1 実施形態における振分テーブルの内容を示す説明図である。

【図 1 2 0】第 1 1 実施形態における電動役物開放抽選を実行する際に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。

50

【図 1 2 1】第 1 1 実施形態におけるパチンコ機が実行する処理の一例を説明するタイムチャートである。

【図 1 2 2】第 1 1 実施形態の図柄表示装置におけるリザルト画像の表示態様を示す説明図である。

【図 1 2 3】第 1 1 実施形態におけるパチンコ機が実行する処理の他の例を説明するタイムチャートである。

【図 1 2 4】第 1 1 実施形態におけるパチンコ機が表示するデモ画像の表示態様について説明する説明図である。

【図 1 2 5】第 1 1 実施形態における R T C 演出動画とデモ動画との関係について説明する説明図である。

【図 1 2 6】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する始動口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 8】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行するスルーゲート用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 9】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 0】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 1】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する第 1 図柄表示部用の変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 2】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する遊技回数カウント処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 3】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する第 1 図柄表示部用の保留情報シフト処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 4】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する第 1 図柄表示部用の判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 5】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する第 1 図柄表示部用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 6】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する高確率モード終了用処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 7】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する第 2 図柄表示部用の変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 8】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する第 2 図柄表示部用の保留情報シフト処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 9】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する第 2 図柄表示部用の判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 0】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する第 2 図柄表示部用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 1】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 2】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 3】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行するオープニング時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 4】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行するラウンド数設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 5】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 4 6】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する入球カウンタ設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 7】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する大入賞口用開放限度時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 8】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する V 入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 9】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する V 入賞口用開放限度時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 0】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行するエンディング時間設定処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 5 1】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行するエンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 2】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する電役サポート用処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 3】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する電役開閉処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 4】第 1 1 実施形態における主側 M P U が実行する遊技球発射制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 5】第 1 1 実施形態における音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。

20

【図 1 5 6】第 1 1 実施形態における音光側 M P U が実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 7】第 1 1 実施形態における音光側 M P U が実行する表示態様切替処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 8】第 1 1 実施形態における音光側 M P U が実行する特 1 用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 9】第 1 1 実施形態における音光側 M P U が実行する特 2 用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 0】第 1 1 実施形態における音光側 M P U が実行する待機用処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 6 1】第 1 1 実施形態における音光側 M P U が実行する特 1 用移行準備処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 2】第 1 1 実施形態における音光側 M P U が実行する特 2 用移行準備処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 3】第 1 1 実施形態における音光側 M P U が実行するメイン用デモ移行処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 4】第 1 1 実施形態における音光側 M P U が実行するサブ用デモ移行処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 5】第 1 1 実施形態における音光側 M P U が実行する復帰処理を示すフローチャートである。

40

【図 1 6 6】第 1 1 実施形態における音光側 M P U が実行する R T C 演出用処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 7】第 1 1 実施形態における音光側 M P U が実行するリザルト表示用処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 8】第 1 1 実施形態における表示側 M P U が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 9】第 1 1 実施形態における表示側 M P U が実行するコマンド割込み処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 0】第 1 1 実施形態における表示側 M P U が実行する V 割込み処理を示すフローチャートである。

50

【図 1 7 1】第 1 1 実施形態の態様 1 2 における音光側 M P U が実行するリザルト表示用処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 2】第 1 2 実施形態のパチンコ機が備える右打ち用ユニットの構成を模式的に示す説明図である。

【図 1 7 3】第 1 2 実施形態の右打ち用ユニットに到達した遊技球の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 7 4】高確率モード中かつ高頻度サポートモード中において図柄表示装置に表示される画像を示す説明図である。

【図 1 7 5】高確率モード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における残り獲得球数の変遷を示す説明図である。

10

【図 1 7 6】第 1 2 実施形態における音光側 M P U 9 2 が実行する残り獲得球数表示用処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 7】第 1 3 実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。

【図 1 7 8】第 1 3 実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図 1 7 9】第 1 3 実施形態における遊技盤の正面図である。

【図 1 8 0】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。

【図 1 8 1】第 1 3 実施形態のパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 1 8 2】第 1 3 実施形態のパチンコ機が備える主制御装置構成及び検査機の構成を詳細に示すブロック図である。

【図 1 8 3】遊技履歴管理チップ及び検査機における処理の内容を模式的に示す説明図である。

20

【図 1 8 4】第 1 3 実施形態における主側 M P U が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 5】第 1 3 実施形態における主側 M P U が実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 6】第 1 3 実施形態における主側 M P U に設けられた入力ポートの構成について説明する説明図である。

【図 1 8 7】第 1 3 実施形態における主側 M P U が実行する入球検知処理を説明する説明図である。

【図 1 8 8】第 1 3 実施形態における主側 M P U が実行する入球判定処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 8 9】入球の有無が検知される様子を説明する説明図である。

【図 1 9 0】遊技履歴管理チップの C P U が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 1】第 1 3 実施形態の態様 6 のパチンコ機が備える主制御装置の構成及び検査機の構成を詳細に示すブロック図である。

【図 1 9 2】第 1 3 実施形態の態様 6 の遊技履歴管理チップ及び検査機における処理の内容を模式的に示す説明図である。

【図 1 9 3】第 1 3 実施形態の態様 7 のパチンコ機が備える主制御装置の構成及び検査機の構成を詳細に示すブロック図である。

40

【図 1 9 4】第 1 3 実施形態の態様 7 の遊技履歴管理チップ及び検査機における処理の概要を模式的に示す説明図である。

【図 1 9 5】第 1 3 実施形態の態様 1 1 におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 1 9 6】第 1 3 実施形態の態様 1 1 の主側 M P U における処理の概要を模式的に示す説明図である。

【図 1 9 7】第 1 3 実施形態の態様 1 2 におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 1 9 8】第 1 4 実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。

【図 1 9 9】遊技盤の正面図である。

50

- 【図 2 0 0】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 2 0 1】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 2 0 2】大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
- 【図 2 0 3】第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 0 4】第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 0 5】振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 0 6】電動役物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 0 7】保留遊技回分身演出について説明する説明図である。
- 【図 2 0 8】結果報知示唆演出を説明する説明図である。
- 【図 2 0 9】結果報知示唆演出を説明する説明図である。
- 【図 2 1 0】結果報知示唆演出を説明する説明図である。
- 【図 2 1 1】結果報知示唆演出を説明する説明図である。
- 【図 2 1 2】結果報知示唆演出を説明する説明図である。
- 【図 2 1 3】結果報知示唆演出を説明する説明図である。
- 【図 2 1 4】結果報知示唆演出を説明する説明図である。
- 【図 2 1 5】結果報知示唆演出を説明する説明図である。
- 【図 2 1 6】結果報知示唆演出を説明する説明図である。
- 【図 2 1 7】結果報知示唆演出を説明する説明図である。
- 【図 2 1 8】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 9】始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 0】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 1】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 2】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 3】スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 4】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 5】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 6】データ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 7】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 8】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 9】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 0】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 1】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 2】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 3】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 4】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 2 3 5】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 6】保留表示設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 7】入賞時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 8】保留演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 9】数的保留表示数決定用テーブルを説明する説明図である。
- 【図 2 4 0】分身演出実行判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 1】演出種別決定用テーブルを説明する説明図である。
- 【図 2 4 2】演出用記憶エリアの構成を説明する説明図である。
- 【図 2 4 3】第 1 数値情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 4】第 1 数値情報テーブルの構成を説明する説明図である。
- 【図 2 4 5】演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 6】結果報知示唆演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 7】大当たり用の結果報知示唆演出パターンテーブルを説明する説明図である。

10

20

30

40

50

【図 2 4 8】リーチ用の結果報知示唆演出パターンテーブルを説明する説明図である。

【図 2 4 9】通常演出設定処理を示すフローチャートである。

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

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

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

【図 2 5 3】結果報知示唆演出の実行回数を示唆する演出を遊技回において実行する様子を示す説明図である。

10

【図 2 5 4】演出時間相関量が遊技回において実行される演出の時間を示す場合の表示面の様子を示す説明図である。

【図 2 5 5】演出時間相関量が遊技回において実行される演出の時間を示す場合の表示面の様子を示す説明図である。

【図 2 5 6】演出時間相関量が遊技回において実行される演出の時間を示す場合の表示面の様子を示す説明図である。

【図 2 5 7】演出時間相関量をゲージ表示で表示した場合の表示面の様子を示す説明図である。

【図 2 5 8】演出時間相関量をゲージ表示で表示した場合の表示面の様子を示す説明図である。

20

【図 2 5 9】演出時間相関量をゲージ表示で表示した場合の表示面の様子を示す説明図である。

【図 2 6 0】演出時間相関量を示唆する他の形態を説明する説明図である。

【図 2 6 1】演出時間相関量を示唆する他の形態を説明する説明図である。

【図 2 6 2】演出時間相関量を示す情報と保留表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たり当選している可能性を示す情報とを示唆する保留表示を説明する説明図である。

【図 2 6 3】期待度情報を演出時間相関量を用いて示唆する一例を説明する説明図である。

【図 2 6 4】第 1 5 実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。

【図 2 6 5】パチンコ機の背面図である。

30

【図 2 6 6】遊技盤の正面図である。

【図 2 6 7】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。

【図 2 6 8】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 6 9】大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。

【図 2 7 0】当否テーブル記憶エリアに記憶されている当否テーブルについて説明する説明図である。

【図 2 7 1】パチンコ機に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。

【図 2 7 2】本実施形態のパチンコ機が実行可能な連続変身演出を説明するタイムチャートである。

【図 2 7 3】変身演出の態様の一例を示す説明図である。

40

【図 2 7 4】第 1 5 実施形態のパチンコ機が実行する演出パターンの一例を示すタイムチャートである。

【図 2 7 5】第 1 5 実施形態のパチンコ機が実行する演出パターンの一例を示すタイムチャートである。

【図 2 7 6】第 1 5 実施形態のパチンコ機が実行する演出パターンの一例を示すタイムチャートである。

【図 2 7 7】第 1 5 実施形態のパチンコ機が実行する演出パターンの一例を示すタイムチャートである。

【図 2 7 8】第 1 5 実施形態のパチンコ機が実行する演出パターンの一例を示すタイムチャートである。

50

【図 2 7 9】第 1 5 実施形態のパチンコ機が実行する演出パターンの他の例を示すタイムチャートである。

【図 2 8 0】第 1 5 実施形態のパチンコ機が実行する演出パターンの他の例を示すタイムチャートである。

【図 2 8 1】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 2】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 3】先判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 4】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 5】通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 6】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 8 7】データ設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 8】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 9】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 0】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 1】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 2】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 3】電役サポート用処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 4】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 5】音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。

20

【図 2 9 6】音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 7】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 8】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 9】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 0】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 1】連続変身演出実行用処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 2】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである

【図 3 0 3】表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。

30

【図 3 0 4】表示制御装置の M P U において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 5】第 1 6 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の斜視図である。

【図 3 0 6】遊技盤 3 0 の正面図である。

【図 3 0 7】図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄及び表示面 4 1 a を示す説明図である。

【図 3 0 8】パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3 0 9】大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。

【図 3 1 0】第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。

40

【図 3 1 1】第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 1 2】振分テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 1 3】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【図 3 1 4】パチンコ機 1 0 が実行するパネル回転演出を説明するタイムチャートである。

【図 3 1 5】パネル回転演出において表示面 4 1 a に表示される画像を示す説明図である。

【図 3 1 6】パネル回転演出において表示面 4 1 a に表示される画像を示す説明図である。

【図 3 1 7】パネル回転演出の終了後に表示面 4 1 a に表示される画像を説明する説明図である。

【図 3 1 8】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

50

【図 3 1 9】始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
 【図 3 2 0】先判定処理を示すフローチャートである。
 【図 3 2 1】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。
 【図 3 2 2】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
 【図 3 2 3】スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。
 【図 3 2 4】通常処理を示すフローチャートである。
 【図 3 2 5】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
 【図 3 2 6】データ設定処理を示すフローチャートである。
 【図 3 2 7】変動開始処理を示すフローチャートである。
 【図 3 2 8】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。 10
 【図 3 2 9】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
 【図 3 3 0】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
 【図 3 3 1】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
 【図 3 3 2】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
 【図 3 3 3】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
 【図 3 3 4】音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。

【図 3 3 5】パネル回転演出に伴って V D P 1 3 0 が 3 次元の世界座標系にオブジェクトを配置した様子を示す説明図である。

【図 3 3 6】音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。 20

【図 3 3 7】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
 【図 3 3 8】先判定情報記憶エリア 9 4 d の構成を説明する説明図である。

【図 3 3 9】入賞時の更新処理を示すフローチャートである。
 【図 3 4 0】パネル回転演出実行判定処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 1】演出設定処理を示すフローチャートである。
 【図 3 4 2】パネル回転演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 3】第 2 部分演出設定処理を示すフローチャートである。
 【図 3 4 4】パネル画像決定用テーブルを説明する説明図である。

【図 3 4 5】配置パターンテーブル（パネルパターン A 用）を示す説明図である。 30

【図 3 4 6】第 3 部分演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 7】停止パネル決定用テーブルを示す説明図である。

【図 3 4 8】リーチ演出特定用テーブルを示す説明図である。

【図 3 4 9】動画 V 4 用動作パターンテーブルを示す説明図である。

【図 3 5 0】残角度 r と実行時間 T_b とに基づいてオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e がワールド座標系に配置されるまでの処理の概要を示す説明図である。

【図 3 5 1】C P U 1 1 1 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 2】C P U 1 1 1 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 3】C P U 1 1 1 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。 40

【図 3 5 4】第 1 6 実施形態における態様 4 における一例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

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

A . 第 1 実施形態 :

B . 第 2 実施形態 :

C . 第 3 実施形態 :

D . 第 4 実施形態 :

E . 第 5 実施形態（演出種別の設定処理の一例） :

10

20

30

40

50

F . 第 6 実施形態（演出種別の設定処理の他の例）：

G . 第 1 ～ 第 6 実施形態の変形例：

H . 第 7 実施形態（R T C を備える構成）：

I . 第 7 実施形態の変形例：

J . 第 8 実施形態：

K . 第 9 実施形態：

L . 第 1 0 実施形態：

M . 第 8 ～ 第 1 0 実施形態の変形例：

N . 第 1 1 実施形態：

O . 第 1 2 実施形態：

P . 第 1 3 実施形態：

Q . 第 1 4 実施形態：

R . 第 1 5 実施形態：

S . 第 1 6 実施形態：

T . 他の構成への適用：

U . 上記各実施形態等から抽出される発明群について：

【 0 0 1 1 】

A . 第 1 実施形態：

A 1 . 遊技機の構造：

図 1 は、本発明の一実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機 1 0 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 1 1 を備えている。パチンコ機 1 0 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 1 1 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 1 2 を備えている。パチンコ機本体 1 2 は、内枠 1 3 と、内枠 1 3 の前面に配置された前扉枠 1 4 とを備えている。内枠 1 3 は、外枠 1 1 に対して金属製のヒンジ 1 5 によって回動可能に支持されている。前扉枠 1 4 は、内枠 1 3 に対して金属製のヒンジ 1 6 によって回動可能に支持されている。内枠 1 3 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 1 2 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 1 0 には、シリンダ錠 1 7 が設けられている。シリンダ錠 1 7 は、内枠 1 3 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 1 7 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【 0 0 1 2 】

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

【 0 0 1 3 】

前扉枠 1 4 には、遊技球を貯留するための上皿 2 0 と下皿 2 1 とが設けられている。上皿 2 0 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 1 2 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 2 0 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 1 2 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 2 5 の操作によって駆動し、上皿 2 0 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 2 1 は、上皿 2 0 の下方に配置されており、上面

10

20

30

40

50

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

【0014】

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

10

【0015】

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

20

【0016】

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

【0017】

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

【0018】

第 1 制御ユニット 51 は、主制御装置 60 を備えている。主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る機能と電源を監視する機能とを有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。

30

【0019】

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

40

【0020】

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

50

要な複数の機器が設けられている。

【 0 0 2 1 】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠 1 3 の前面に着脱可能に取り付けられている。

【 0 0 2 2 】

図 3 は、遊技盤 3 0 の正面図である。遊技盤 3 0 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 P A が形成されている。遊技盤 3 0 には、遊技領域 P A の外縁の一部を区画するようにして内レール部 3 1 a と、外レール部 3 1 b とが取り付けられている。内レール部 3 1 a と外レール部 3 1 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 3 1 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 3 1 に誘導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して略垂直に複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 4 2 や風車は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

10

【 0 0 2 3 】

遊技盤 3 0 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び、可変入賞装置 3 6 が設けられている。また、遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 及びメイン表示部 4 5 が設けられている。メイン表示部 4 5 は、特図ユニット 3 7 と、普図ユニット 3 8 と、ラウンド表示部 3 9 とを有している。

20

【 0 0 2 4 】

図示するように、一般入賞口 3 2 は、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入賞すると、10 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 から払い出される。

【 0 0 2 5 】

第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 は、共に上向きに開放されており、第 1 始動口 3 3 が第 2 始動口 3 4 よりも上方となるように鉛直方向に並んで配置されている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入賞すると 3 個の遊技球が賞球として払い出される。第 2 始動口 3 4 には、左右一対の可動片よりなる電動役物 3 4 a が設けられている。電動役物 3 4 a が閉鎖状態のときには、遊技球は第 2 始動口 3 4 に入賞することはできない。一方、電動役物 3 4 a が開放状態のときには、遊技球は第 2 始動口 3 4 に入賞することができる。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入賞すると 4 個の遊技球が賞球として払い出される。なお、遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、各種入賞口に入賞しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

30

【 0 0 2 6 】

スルーゲート 3 5 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。遊技球がスルーゲート 3 5 へ入賞すると、すなわち、遊技球がスルーゲート 3 5 の貫通孔を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該入賞をトリガとして内部抽選（電動役物開放抽選）を行なう。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物 3 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 3 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 に入賞した遊技球は、入賞後に遊技領域 P A を流下して第 2 始動口 3 4 へ入賞することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 に遊技球が入賞しても、賞球の払い出しは実行されない。

40

【 0 0 2 7 】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a を備えるとともに、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b を備えている。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入賞できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選（大当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 3 6 b は、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入賞をトリガとした主制御装置 6 0 による大当

50

たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉 3 6 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく大当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入賞が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく大当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入賞が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球が入賞すると、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 8 】

特図ユニット 3 7 は、第 1 結果表示部 3 7 a と、第 2 結果表示部 3 7 b とを備えている。第 1 結果表示部 3 7 a 及び第 2 結果表示部 3 7 b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。第 1 結果表示部 3 7 a は、第 1 始動口 3 3 への入賞をトリガとした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 1 結果表示部 3 7 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行なわせる。

10

【 0 0 2 9 】

第 2 結果表示部 3 7 b は、第 2 始動口 3 4 への入賞をトリガとした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 2 結果表示部 3 7 b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行なわせる。

20

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

30

普図ユニット 3 8 は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット 3 8 は、スルーゲート 3 5 への入賞をトリガとした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット 3 8 は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。なお、特図ユニット 3 7 及び普図ユニット 3 8 は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【 0 0 3 2 】

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

40

【 0 0 3 3 】

可変表示ユニット 4 0 は、遊技領域 P A の略中央に配置されている。可変表示ユニット 4 0 は、図柄表示装置 4 1 を備える。図柄表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えた液

50

晶表示装置によって構成されている。図柄表示装置 4 1 は、表示制御装置 1 0 0 によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 4 1 は、液晶表示装置に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置又は C R T など、種々の表示装置によって構成されてもよい。

【 0 0 3 4 】

図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて第 1 結果表示部 3 7 a が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置 4 1 は、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて第 2 結果表示部 3 7 b が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入賞をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行なう。以下、図柄表示装置 4 1 の詳細について説明する。

10

【 0 0 3 5 】

図 4 は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄及び表示面 4 1 a を示す説明図である。図 4 (a) は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄を示す説明図である。図 4 (a) に示すように、図柄表示装置 4 1 には、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【 0 0 3 6 】

図 4 (b) は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a を示す説明図である。図示するように、表示面 4 1 a には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 が表示される。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、図 4 (a) に示した数字 1 ~ 8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 4 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 上に停止した状態で表示される。具体的には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入賞すると、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z 1、図柄列 Z 3、図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 6 0 による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。なお、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

20

30

【 0 0 3 7 】

ここで、遊技回とは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての大当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の 1 単位である。換言すれば、パチンコ機 1 0 は、1 遊技回毎に、1 つの特別情報についての 1 つの大当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、第 1 結果表示部 3 7 a 又は第 2 結果表示部 3 7 b のいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、図柄表示装置 4 1 において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1 回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

40

50

【 0 0 3 8 】

さらに、図 4 (b) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく保留個数が表示される。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大 4 つまでである。

【 0 0 3 9 】

A 2 . 遊技機の電氣的構成 :

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

10

【 0 0 4 0 】

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

20

【 0 0 4 1 】

主制御基板 6 1 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板 6 1 の入力側には、各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 e と、払出制御装置 7 0 と、電源装置 8 5 に設けられた停電監視回路 8 6 とが接続されている。主制御基板 6 1 は、停電監視回路 8 6 を介して、電源装置 8 5 から直流安定 2 4 V の電源の供給を受ける。電源装置 8 5 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 6 0 や払出制御装置 7 0 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板 6 1 は、各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 e として、一般入賞口 3 2 、第 1 始動口 3 3 、第 2 始動口 3 4 、スルーゲート 3 5 、可変入賞装置 3 6 などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板 6 1 の主側 M P U 6 2 は、遊技中に遊技領域 P A を流下する遊技球が各入賞口に入賞したか否かの入賞判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて大当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 3 5 への入賞に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

30

【 0 0 4 2 】

主制御基板 6 1 の出力側には、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b を開閉動作させる可変入賞駆動部 3 6 c と、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開閉動作させる電動役物駆動部 3 4 b と、メイン表示部 4 5 とが接続されている。主制御基板 6 1 には各種ドライバ回路が設けられており、M P U 6 2 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

40

【 0 0 4 3 】

具体的には、M P U 6 2 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 3 6 b が開閉されるように可変入賞駆動部 3 6 c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、M P U 6 2 は、電動役物 3 4 a が開放されるように電動役物駆動部 3 4 b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 における第 1 結果表示部 3 7 a 又は第 2 結果表示部 3 7 b の表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。

50

【 0 0 4 4 】

また、主制御基板 6 1 の送信側には、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 とが接続されている。払出制御装置 7 0 には、例えば、主制御装置 6 0 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 6 0 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f を参照する。具体的には、一般入賞口 3 2 への入賞を特定した場合には 1 0 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 1 始動口 3 3 への入賞を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 2 始動口 3 4 への入賞を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信される。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装 7 1 を制御して賞球の払出を行う。払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

10

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

20

【 0 0 4 7 】

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

30

【 0 0 4 8 】

図 6 は、大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。各種カウンタ情報は、M P U 6 2 が大当たり抽選、メイン表示部 4 5 の表示の設定、及び、図柄表示装置 4 1 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、大当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C 1 が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際には大当たり種別カウンタ C 2 が用いられる。図柄表示装置 4 1 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ抽選にはリーチ乱数カウンタ C 3 が用いられる。

40

【 0 0 4 9 】

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

50

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

R A M 6 4 には保留情報記憶エリア 6 4 b が設けられている。保留情報記憶エリア 6 4 b は、第 1 保留エリア R a と、第 2 保留エリア R b と、実行エリア A E と、合計保留個数記憶エリアとから構成されている。第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 へ遊技球が順次入賞すると、入賞のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b に時系列的に記憶される。

10

【 0 0 5 2 】

大当たり乱数カウンタ C 1 の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタ C 1 は、上述のように大当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば、0 ~ 5 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周すると、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 5 9 9 ）。

20

【 0 0 5 3 】

大当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、その更新値は、遊技球が第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に入賞したタイミングで R A M 6 4 の保留情報記憶エリア 6 4 b に記憶される。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1 の更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。大当たり当選となる乱数の値は、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に当否テーブルとして記憶されている。

【 0 0 5 4 】

図 7 は、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルについて説明する説明図である。パチンコ機 1 0 には、大当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されている。図 7 (a) は低確率モード用の当否テーブルを示し、図 7 (b) は高確率用の当否テーブルを示している。図 7 (a) に示すように、大当たり抽選に際して低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は 2 個である。一方、図 7 (b) に示すように、大当たり抽選に際して高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は 2 0 個である。また、低確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタ C 1 の値群は、高確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタ C 1 の値群に含まれている。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、当選となる乱数の数及び値は任意である。

30

40

【 0 0 5 5 】

次に、大当たり種別カウンタ C 2 の詳細について説明する。大当たり種別カウンタ C 2 は、確変大当たりや通常大当たり等の大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタ C 2 は、0 ~ 2 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、遊技球が第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に入賞したタイミングで R A M 6 4 の保留情報記憶エリア 6 4 b に記憶される。より詳しくは、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b (R A M 6 4) の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b (R A M 6 4) の第 2 保留エリア R b に記憶される。

50

【 0 0 5 6 】

ここで、パチンコ機 1 0 における大当たり種別について説明する。パチンコ機 1 0 には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の 3 つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様

(2) 開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モード

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

【 0 0 5 7 】

パチンコ機 1 0 には、上記の (1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 3 6 への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 3 6 b の開閉が 1 5 回行われるとともに、1 回の開放は 3 0 s e c が経過するまで又は開閉扉 3 6 b への入賞個数が 1 0 個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 3 6 b の開閉が 2 回行われるとともに、1 回の開放は 0 . 2 s e c が経過するまで又は開閉扉 3 6 b への入賞個数が 1 0 個となるまで継続するよう設定可能である。

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

パチンコ機 1 0 には、上記の (2) 開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う確変抽選モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う通常抽選モードとを設定することができる。図 7 を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【 0 0 6 1 】

パチンコ機 1 0 には、上記の (3) 開閉実行モード終了後の第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a のサポートモードの態様として、遊技領域 P A に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【 0 0 6 2 】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタ C 4 を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率は同一であるが、高

10

20

30

40

50

頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 3 4 a が開放状態となる回数が多く設定され、さらに 1 回の開放時間が長く設定されてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物 3 4 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。

【 0 0 6 3 】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 3 4 への入賞が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

10

【 0 0 6 4 】

低頻度サポートモードでは、第 2 始動口 3 4 よりも第 1 始動口 3 3 への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第 1 始動口 3 3 よりも第 2 始動口 3 4 への入賞が発生する確率が高くなる。第 2 始動口 3 4 への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【 0 0 6 5 】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間あたりに電役開放状態となる頻度を高くする構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする、及び当選確率を高くするのうち、いずれか 1 つ又は任意の組み合わせの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

20

【 0 0 6 6 】

上述したように、パチンコ機 1 0 には、複数種類の大当たりを設定することが可能である。本実施形態では、大当たり抽選において大当たり当選した場合には、大当たり種別カウンタ C 2 を用いて、複数種類の大当たりの種別を振分ける。大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たりの種別の振分先は、ROM 6 3 の振分テーブル記憶エリア 6 3 b に振分テーブルとして記憶されている。

30

【 0 0 6 7 】

図 8 は、パチンコ機 1 0 に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。図 8 (a) は第 1 始動口用の振分テーブルを示し、図 8 (b) は第 2 始動口用の振分テーブルを示している。

【 0 0 6 8 】

図 8 (a) の第 1 始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 3 3 に基づく大当たり種別として、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、1 6 R 通常大当たり、8 R 通常大当たりが設定されている。

40

【 0 0 6 9 】

1 6 R 確変大当たり及び 8 R 確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【 0 0 7 0 】

1 6 R 通常大当たり及び 8 R 通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3

50

6の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【0071】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～13」が16R確変大当たりに対応しており、「14～27」が8R通常大当たりに対応しており、「28～33」が16R通常大当たりに対応しており、「34～39」が8R通常大当たりに対応している。

【0072】

上記のように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりの種別として、4種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この4種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、16R確変大当たりが最も高く、8R確変大当たりが次に高く、次に16R通常大当たり、最後に8R通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【0073】

次に、図8(b)の第2始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第2始動口34に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たりが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～27」が16R確変大当たりに対応しており、「28～39」が8R確変大当たりに対応している。すなわち、本実施形態におけるパチンコ機10では、第2始動口34への入賞に基づく大当たりは、全て確変大当たりとなる。上記のように本実施形態のパチンコ機10では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第1始動口33への入賞に基づいて大当たり当選となった場合と、第2始動口34への入賞に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっている。

【0074】

このように、第1始動口33と第2始動口34との大当たり種別の振分態様は、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は、第1始動口33及び第2始動口34のうち、第2始動口34への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うことになる。なお、当否抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、当否抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。

【0075】

上述のように、MPU62は、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて大当たり抽選を行なうとともに、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1結果表示部37a及び第2結果表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【0076】

次に、リーチ乱数カウンタC3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、遊技球が第1始動口33又は第2始動口34に入賞したタイミングでRAM64の保留情報記憶エリア64bに記憶される。具体的には、第1始動口33に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタC3の更新値がRAM64の第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタC3の更新値がRAM64の第2保留エリアRbに記憶される。そして、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値は、実行エリアAEに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチを発生させるか

10

20

30

40

50

否かが決定される。但し、大当たり抽選の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行する場合には、MPU62は、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。

【0077】

リーチとは、図柄表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、図4(b)の表示面41aにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z2に停止表示される。

10

【0078】

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

20

【0079】

次に、変動種別カウンタCSの詳細について説明する。変動種別カウンタCSは、例えば0~198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。変動種別カウンタCSは、第1結果表示部37a及び第2結果表示部37bにおける変動時間と、図柄表示装置41における図柄の変動時間とをMPU62において決定する際に用いられる。変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第1結果表示部37a又は第2結果表示部37bにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタCSのバッファ値が取得される。第1結果表示部37a及び第2結果表示部37bにおける変動時間の決定に際しては、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

30

【0080】

次に、電動役物開放カウンタC4の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC4は、例えば、0~249の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入賞したタイミングでRAM64の電役保留エリア64cに記憶される。そして、所定のタイミングで、その記憶された電動役物開放カウンタC4の値を用いて電動役物34aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C4=0~199であれば、電動役物34aを開放状態に制御し、C4=200~249であれば、電動役物34aを閉鎖状態に制御する。

40

【0081】

なお、第1保留エリアRaに記憶された大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の一組の組み合わせが、第1始動口33に係る保留情報に相当し、第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の一組の組み合わせが、第2始動口34に係る保留情報に相当し、これらの保留情報が、本発明における特別情報に相当する。

50

【 0 0 8 2 】

A 3 . 遊技機による処理の概要 :

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

【 0 0 8 3 】

図 9 は、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 が実行する処理の一例を説明するタイムチャートである。本説明においては、ケース a 1 およびケース a 2 の 2 つの場合を例にして、パチンコ機 1 0 が実行する処理の特徴を説明する。

【 0 0 8 4 】

図 9 (a) は、ケース a 1 として、第 1 の遊技回において大当たり抽選に当選し (以下、単に「大当たり」とも呼ぶ) 、第 1 の遊技回より後に実行される第 2 の遊技回において大当たり抽選に外れた場合に、パチンコ機 1 0 が実行する処理を示している。本実施形態においては、第 1 の遊技回の直前の遊技回の大当たり抽選は外れであるとともに、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との間には他の遊技回は存在しない場合について説明をする。なお、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との間に、他の遊技回が存在するとしてもよい。第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との間に、他の遊技回が存在する場合にパチンコ機 1 0 が実行する処理については後述する。

10

【 0 0 8 5 】

図 9 (a) に示すように、第 1 の遊技回において大当たり抽選に当選した場合、パチンコ機 1 0 は、予告演出とリーチ演出とを実行する。予告演出は、図柄の変動の開始直前または開始後に実行される演出であって、大当たり抽選に当選する期待度を遊技者に示唆するための演出である。リーチ演出は、リーチ後に実行される演出であって、大当たり抽選に当選する期待度を遊技者に示唆する演出である。リーチ演出を実行後、パチンコ機 1 0 は、第 1 の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第 1 の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。

20

【 0 0 8 6 】

その後、パチンコ機 1 0 は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。特別遊技状態は、遊技者に特典を付与する状態である。図示するように、パチンコ機 1 0 は、特別遊技状態において、オープニング演出、開閉実行モード、エンディング演出を実行する。パチンコ機 1 0 は、オープニング演出として、開閉実行モードを開始することを示唆する演出を実行する。その後、パチンコ機 1 0 は、開閉扉 3 6 b の開放と閉鎖とを繰り返す開閉実行モードを実行する。開閉実行モードの実行期間中は、開閉実行モード用の所定の演出を実行する。開閉実行モードの終了後、パチンコ機 1 0 は、エンディング演出を実行する。図 9 (a) に示すように、本説明においては、エンディング演出を実行するための期間をエンディング期間と言う。

30

【 0 0 8 7 】

ここで、パチンコ機 1 0 は、エンディング期間において、示唆演出、特別遊技状態再現演出、特定終了演出を実行する。示唆演出は、既に実行された演出を再現することを示唆する演出である。本実施形態においては、示唆演出は、第 1 の遊技回において複数種類の中から選択および実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現することを示唆する内容の演出である。また、特別遊技状態再現演出は、特別遊技状態において、既に実行された演出の少なくとも一部を再現する演出である。

40

【 0 0 8 8 】

図 1 0 は、示唆演出、特定終了演出、および、後述する特定開始演出の一例を示す説明図である。図 1 0 (a) は示唆演出を示し、図 1 0 (b) は特定終了演出を示し、図 1 0 (c) は特定開始演出を示している。図 1 0 (a) に示した示唆演出は、女性キャラクターが、第 1 の遊技回において実行された演出、すなわち、予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現することを示唆する演出である。

【 0 0 8 9 】

図 9 (a) に示すように、パチンコ機 1 0 は、エンディング期間において示唆演出を実行した後、特別遊技状態再現演出として、第 1 の遊技回において実行した予告演出、リー

50

チ演出および結果告知演出を再現実行する。本実施形態においては、特別遊技状態再現演出として、第1の遊技回で実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現するが、第1の遊技回において実行した予告演出、リーチ演出又は結果告知演出の一部のみを再現してもよい。例えば、特別遊技状態再現演出として予告演出、リーチ演出および結果告知演出を実行する際に、リーチ演出および結果告知演出を優先的に再現し、予告演出の一部または全部を省略して実行してもよい。通常時に高い頻度で実行される予告演出については一部または全部を省略し、リーチ時または大当たり時にしか実行されないリーチ演出および結果告知演出（大当たり告知）を優先的に再現することによって、遊技者が再現を強く望む演出に絞って特別遊技状態再現演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【0090】

なお、特別遊技状態再現演出として図柄の変動表示および停止表示を再現実行する場合、特別遊技状態再現演出の実行時に表示面41aに表示する図柄の内容については、第1の遊技回において実際に表示した図柄の内容とは一部異なっている。

【0091】

特別遊技状態再現演出を実行した後、パチンコ機10は、特定終了演出を実行する。図10(b)は、特定終了演出の一例を示している。図示するように、本実施形態における特定終了演出は、女性キャラクターが、特別遊技状態再現演出が終了したことを示唆する内容の演出である。

【0092】

説明を図9(a)に戻す。パチンコ機10は、特定終了演出の終了とともに、エンディング期間および特別遊技状態を終了する。その後、第2の遊技回を実行する。第2の遊技回に係る大当たり抽選は外れである。パチンコ機10は、第2の遊技回においては、大当たり抽選の結果を予告する通常の予告演出（通常予告演出とも呼ぶ）と、結果告知演出（外れ告知）とを実行する。以上、ケースa1について説明した。

20

【0093】

次に、ケースa2について説明する。図9(b)は、ケースa2として、第1の遊技回において大当たり抽選に当選するとともに、第2の遊技回においても大当たり抽選に当選する場合に、パチンコ機10が実行する処理を示している。

【0094】

図9(b)に示すように、第1の遊技回において大当たり抽選に当選した場合、パチンコ機10は、予告演出およびリーチ演出を実行する。そして、リーチ演出を実行後、パチンコ機10は、第1の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第1の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。

30

【0095】

その後、パチンコ機10は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。図示するように、パチンコ機10は、特別遊技状態において、オープニング演出、開閉実行モード、エンディング演出を実行する。パチンコ機10は、オープニング演出として、開閉実行モードを開始することを示唆する演出を実行する。その後、パチンコ機10は、開閉扉36bの開放と閉鎖とを繰り返す開閉実行モードを実行する。開閉実行モードの終了後、パチンコ機10は、エンディング期間においてエンディング演出を実行する。

40

【0096】

ケースa2の場合、ケースa1と異なり、パチンコ機10は、エンディング期間において示唆演出のみ実行する。示唆演出の内容は、ケースa1において実行する示唆演出の内容と同じである。パチンコ機10は、示唆演出の終了とともに、特別遊技状態を終了する。すなわち、ケースa2の場合のエンディング期間は、ケースa1の場合のエンディング期間より短い。

【0097】

パチンコ機10は、示唆演出の終了とともに、特別遊技状態を終了する。その後、第2の遊技回を実行する。ケースa2においては、第2の遊技回においても大当たり抽選に当

50

選する。パチンコ機 10 は、第 2 の遊技回における演出として、遊技回再現演出を実行する。遊技回再現演出は、遊技回において、既に行われた演出の少なくとも一部を再現する演出である。本実施形態においては、遊技回再現演出として、第 1 の遊技回において実行した演出の再現をする。すなわち、第 1 の遊技回において実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出（大当たり告知）を実行する。この場合、この結果告知演出（大当たり告知）が、遊技回再現演出の一部としての機能を有すると共に、第 2 の遊技回の大当たり抽選についての結果告知としての機能を有する。そして、遊技回再現演出の終了とともに、第 2 の遊技回を終了する。

【0098】

なお、後にフローチャートを用いて説明するが、本実施形態においては、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間は一定である。すなわち、ケース a 2 の場合、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回とは、いずれも大当たり抽選に当選した遊技回であるので、第 1 の遊技回の変動時間と第 2 の遊技回の変動時間は同じである。従って、第 1 の遊技回で実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出を、第 2 の遊技回において遊技回再現演出として実行することができる。

【0099】

なお、本実施形態においては、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間はいずれも一定になるように制御するが、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間を、乱数を用いて設定することにより、大当たり時の遊技回の変動時間が毎回異なっているとしてもよい。この場合、第 1 の遊技回より第 2 の遊技回の方が長い場合には、第 2 の遊技回の開始時に、第 2 の遊技回と第 1 の遊技回の各変動時間の差分の時間（余剰時間）を用いて、予め用意した示唆演出を行うとしてもよい。余剰時間の長さ毎に、複数種類の示唆演出を用意することによって、余剰時間が毎回異なる場合であっても、第 2 の遊技回の開始時に示唆演出を実行することができる。余剰時間を用いて実行する示唆演出は、第 1 の遊技回後の特別遊技状態において実行する示唆演出後に実行されることになる。従って、特別遊技状態において実行する示唆演出と、余剰時間を用いて実行する示唆演出とが、連続性を持った内容になるように、余剰時間を用いて実行する示唆演出の内容を設定するとしてもよい。このようにすることで、第 1 の遊技回より第 2 の遊技回の方が長い場合でも、第 2 の遊技回において遊技回再現演出を遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

【0100】

また、第 1 の遊技回より第 2 の遊技回の方が短い場合には、第 1 の遊技回で実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出の一部のみを遊技回再現演出として実行するとしてもよい。例えば、遊技回再現演出として予告演出、リーチ演出および結果告知演出を実行する際に、リーチ演出および結果告知演出を優先的に再現し、予告演出の一部または全部を省略して遊技回再現演出を実行してもよい。通常時に高い頻度で実行される予告演出については一部または全部を省略し、リーチ時または大当たり時にしか実行されないリーチ演出および結果告知演出（大当たり告知）を優先的に再現することによって、遊技者が再現を強く望む演出を優先的に再現することができる。

【0101】

図 9（b）に示すように、第 2 の遊技回の終了後、パチンコ機 10 は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。パチンコ機 10 は、特別遊技状態のオープニング演出において、特定開始演出を実行する。特定開始演出は、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選が当選であり、かつ、第 2 の遊技回において遊技回再現演出を実行した場合に、その後の特別遊技状態のオープニング演出として実行される。

【0102】

図 10（c）は、特定開始演出の一例を示している。図に示した特定開始演出は、女性キャラクターが、第 2 の遊技回における大当たり抽選に当選していること示唆する演出であるとともに、第 2 の遊技回の大当たりに起因して特別遊技状態（開閉実行モード）が開始されることを示唆する演出である。パチンコ機 10 は、特定開始演出を実行した後、開閉実行モード、および、エンディング演出を実行する。この場合の、開閉実行モード時に

10

20

30

40

50

実行される演出およびエンディング演出（通常エンディング演出）は、通常の大当たり時に実行される演出である。エンディング演出として実行される通常エンディング演出は、特別遊技状態が終了することを示唆する演出である。

【 0 1 0 3 】

以上、パチンコ機 1 0 が実行する処理について、ケース a 1、ケース a 2 の 2 つのケースを用いて説明した。ケース a 1 で説明したように、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選が外れの場合には、示唆演出の後に実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出は、第 1 の遊技回で実行した演出を再現する特別遊技状態再現演出として実行され、遊技者も既に実行された演出を再現する演出であると認識する。一方、ケース a 2 のように、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選が当選している場合には、示唆演出の後に実行される予告演出、リーチ演出および結果告知演出は、演出上は既に実行された演出を再現する演出として実行されるが、実際には、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行された遊技回再現演出である。先にケース a 1 における特別遊技状態再現演出を鑑賞していた場合、遊技者は、ケース a 2 の第 2 の遊技回における遊技回再現演出を、ケース a 1 と同様に、第 1 の遊技回において実行された演出の再現にすぎないと認識するとともに、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選において当選していることを予期しにくい。このような状態において、第 2 の遊技回において予告演出およびリーチ演出が実行された後に、結果告知演出によって第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることが告知されると、遊技者は、その時点ではじめて、第 2 の遊技回において実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出が、単なる第 1 の遊技回で実行された演出が再現されたものではなく、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行されたものであることを認識する。このようにケース a 1 における特別遊技状態再現演出およびケース a 2 における遊技回再現演出を実行することによって、遊技に意外性を付与するとともに、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する演出について、遊技者に期待感を付与することができる。また、ケース a 2 における第 2 の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 1 0 4 】

さらに、ケース a 2 の場合、第 2 の遊技回における大当たり抽選が当選しているにも関わらず、第 1 の遊技回において実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現することを示唆する示唆演出を実行するので、より一層、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることを遊技者に予期させにくい。従って、さらに遊技に意外性を付与することができる。

【 0 1 0 5 】

また、ケース a 2 のように、第 1 の遊技回において実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出をそのまま再現して第 2 の遊技回において実行すると、第 2 の遊技回における結果告知演出が実行されても、第 2 の遊技回における大当たり抽選に当選していることに遊技者が気付かない可能性があるが、第 2 の遊技回の終了後に、特別遊技状態において特定開始演出を実行するので、当該特定開始演出を実行した時点で、遊技者に、第 2 の遊技回における大当たり抽選に当選したことを認識させることができる。

【 0 1 0 6 】

A 4 . 待機状態における処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 が待機状態において実行する処理の概要について説明する。待機状態とは、遊技回が終了した後の状態であって特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されていない状態をいう。

【 0 1 0 7 】

図 1 1 は、本実施形態のパチンコ機 1 0 が待機状態において実行する処理の一例を示すタイミングチャートである。この図 1 1 には、メイン表示部 4 5 に表示される図柄が変動中であるか否かを示す状態図と、図柄表示装置 4 1 の表示態様と、音声発光制御装置 9 0 から出力される音声の出力内容と、音声の出力レベル（音量）とが示されている。また、

図 1 1 には、主制御装置 6 0 における待機状態フラグの ON、OFF の状態と、主制御装置 6 0 における移行条件成立フラグの ON、OFF の状態と、音声発光制御装置 9 0 における頭出し判定フラグの ON、OFF の状態とが示されている。これらのフラグについては後述する。

【 0 1 0 8 】

図柄表示装置 4 1 の表示態様に記載されている「 0 1 」等の数字は、動画データの時間的位置を示しており、「 0 1 」は、動画データの先頭位置を示している。動画データの時間的位置とは、時間的長さをもって表示される動画の各時間に対応した動画データの位置であり、動画データを時間的な長さでとらえた場合における動画の時間的位置に対応した動画データの位置である。動画データの時間的位置として、例えば、動画データに記録されたタイムコードを用いることができる。本実施形態では、背景動画の動画データは、「 3 0 」の時間的位置まで表示されると、再び「 0 1 」の時間的位置に戻って先頭から表示される。

10

【 0 1 0 9 】

音声の出力内容に記載されている「 0 1 」等の数字は、音楽データの時間的位置を示しており、「 0 1 」は、音楽データの先頭位置を示している。音楽データの時間的位置とは、時間的長さをもって出力される音楽の各時間に対応した音楽データの位置であり、音楽データを時間的な長さでとらえた場合における音楽の時間的位置に対応した音楽データの位置である。音楽データの時間的位置として、例えば、音楽データに記録されたタイムコードを用いることができる。本実施形態では、背景音楽の音楽データは、「 3 0 」の時間的位置まで出力されると、再び「 0 1 」の時間的位置に戻って先頭から出力される。

20

【 0 1 1 0 】

表示制御装置 1 0 0 は、大当たり抽選の結果に対応した表示を行なう遊技回において背景動画を図柄表示装置 4 1 に表示させるとともに、遊技回が終了した後の待機状態においても、図柄表示装置 4 1 に背景動画を継続して表示させる。背景動画は、図柄表示装置 4 1 において図柄の背景側に表示される動画であり、上述した予告演出やリーチ演出等の画像や動画が表示された場合には、これらの画像や動画の背景側に表示される。本実施形態の背景動画は、後述する背景音楽のリズムに合わせてキャラクターが踊っている動画である。

【 0 1 1 1 】

30

音声発光制御装置 9 0 は、遊技回において上述した背景動画に対応した背景音楽 (B G M : B a c k g r o u n d M u s i c) をスピーカー 4 6 から出力させるとともに、遊技回が終了した後の待機状態においても、スピーカー 4 6 から背景音楽を継続して出力させる。本実施形態では、背景音楽は、背景動画に対応して継続して出力される音楽であり、背景動画と同じ時間的長さを有している。したがって、本実施形態では、例えば、時間的位置「 1 0 」の背景動画が表示されているタイミングにおいて時間的位置「 1 0 」の背景音楽が出力されることによって、背景動画の表示と背景音楽のリズムとが一对一に対応した演出が実現される。

【 0 1 1 2 】

図 1 1 に示すように、主制御装置 6 0 は、遊技回が終了すると、すなわち、メイン表示部 4 5 における図柄の変動が停止すると、待機状態フラグを ON にする (時刻 t_1)。そして、主制御装置 6 0 は、メイン表示部 4 5 における図柄の変動が停止して待機状態となった後、特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されずに 1 5 秒が経過した場合、すなわち、待機状態フラグが ON になってから 1 5 秒が経過した場合に、移行条件が成立したと判定し、移行条件成立フラグを ON にするとともに、待機状態フラグを OFF にする (時刻 t_2)。

40

【 0 1 1 3 】

移行条件は、音声の出力態様を、遊技者によって予め設定された音量で背景音楽を出力する態様から、背景音楽の音量がゼロである態様 (消音状態) に移行させるとともに、図柄表示装置 4 1 の表示態様を、背景動画を表示する態様から、デモ動画を表示する態様に

50

移行させる条件である。すなわち、移行条件が成立すると、音声の出力態様は、背景音楽の連続性が断たれた態様に移行し、図柄表示装置 4 1 の表示態様は、背景動画の連続性が断たれた態様に移行する。なお、デモ動画（デモンストレーション動画）は、背景動画とは異なる動画であって、当該パチンコ機 1 0 の魅力を遊技者に伝えるための動画である。例えば、デモ動画では、パチンコ機 1 0 の機種名が表示されたり、パチンコ機 1 0 の遊技方法が説明されたり、パチンコ機 1 0 に登場するキャラクターやストーリー等が説明される。なお、デモ動画は、アトラクト動画と呼ばれる場合もある。

【 0 1 1 4 】

図 1 1 に示すように、時刻 t_2 において移行条件が成立した場合には、音声発光制御装置 9 0 は、音声の出力態様を、遊技者によって予め設定された音量で背景音楽を出力する態様（時刻 t_2 までの態様）から、背景音楽の出力を継続しつつ当該背景音楽の音量を時間の経過と共に低減（フェードアウト）する態様（時刻 t_2 から時刻 t_3 までの態様）を経て、背景音楽の音量がゼロである態様（時刻 t_3 以降の態様）に移行させる。なお、本実施形態では、音声発光制御装置 9 0 は、背景音楽の音量がゼロになってから 5 秒が経過するまでは背景音楽の出力自体は継続し、背景音楽の音量がゼロになってから 5 秒が経過したタイミング（時刻 t_4 ）で、背景音楽の出力を停止する。また、図 1 1 に示した例では、遊技球によって予め設定された音量は、最大の音量となっている。

【 0 1 1 5 】

表示制御装置 1 0 0 は、移行条件が成立した場合には、図柄表示装置 4 1 の表示態様を、背景音楽の音量がゼロになってから 5 秒経過後に、デモ動画を表示する態様に移行させる（時刻 t_4 ）。音声発光制御装置 9 0 は、デモ動画の表示が開始されるタイミングにおいて、頭出し判定フラグを ON にする（時刻 t_4 ）。頭出し判定フラグは、後述する復帰条件が成立した場合に、背景動画および背景音楽を、これらの時間的な先頭位置「0 1」から表示および出力を開始させるか否かを判定するためのフラグである。本実施形態では、頭出し判定フラグは、音声の出力態様が背景音楽の連続性が断たれた態様に移行し、かつ、図柄表示装置 4 1 の表示態様が背景動画の連続性が断たれた態様に移行した場合に ON にされる。

【 0 1 1 6 】

主制御装置 6 0 は、移行条件が成立した後において、遊技球が第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 に入球して遊技回（図柄の変動表示）が開始されると、復帰条件が成立したと判定するとともに、移行条件成立フラグを OFF にする。復帰条件は、図柄表示装置 4 1 の表示態様を、背景動画を表示する態様に復帰させるとともに、音声の出力態様を、遊技者によって予め設定された音量で背景音楽が出力されている態様に復帰させる条件である。

【 0 1 1 7 】

図 1 1 に示すように、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後（時刻 t_5 ）に復帰条件が成立した場合には、頭出し判定フラグが ON であるため、表示制御装置 1 0 0 および音声発光制御装置 9 0 は、背景動画および背景音楽の頭出し処理を実行する。具体的には、表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の表示態様を、デモ動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に復帰させる。そして、表示制御装置 1 0 0 は、背景動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる際に、当該背景動画の時間的な先頭位置「0 1」から表示を開始させる。音声発光制御装置 9 0 は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するとともに、背景音楽を出力する際に、当該背景音楽の時間的な先頭位置「0 1」から出力を開始する。したがって、背景動画および背景音楽は、共に時間的な先頭位置から表示および出力が開始される。

【 0 1 1 8 】

なお、音声発光制御装置 9 0 は、複数種類の背景音楽を出力可能であり、背景音楽および背景動画について頭出し処理（時間的な先頭位置「0 1」から音楽の出力または動画の表示を開始する処理）を実行する際には、頭出し処理を実行する対象の背景音楽の種類を抽選によってランダムに選択する構成とし、表示制御装置 1 0 0 は、複数種類の背景音楽

10

20

30

40

50

に対応した複数種類の背景動画を表示可能であり、選択された背景音楽に対応した背景動画を選択して頭出し処理を実行する構成としてもよい。このような構成とすれば、複数種類の背景音楽および背景動画を遊技者に鑑賞させることができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 1 1 9 】

図 1 2 は、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始される前に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。図 1 2 に示すように、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始される前（時刻 t 4）に復帰条件が成立した場合には、頭出し判定フラグが OFF であるため、表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 に背景動画を表示する態様を継続させ、音声発光制御装置 9 0 は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行する。このようにして、図柄表示装置 4 1 の表示態様および音声の出力態様は、移行条件が成立する前の態様に復帰する。

10

【 0 1 2 0 】

図 1 3 は、背景音楽の音量を低減中に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。図 1 3 に示すように、背景音楽の音量を低減中（時刻 t 3）に復帰条件が成立した場合には、頭出し判定フラグが OFF であるため、表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 に背景動画を表示する態様を継続させ、音声発光制御装置 9 0 は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行する。このようにして、図柄表示装置 4 1 の表示態様および音声の出力態様は、移行条件が成立する前の態様に復帰する。

20

【 0 1 2 1 】

以上説明したように、本実施形態によれば、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合（図 1 1）には、表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の表示態様を、デモ動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に復帰させる。そして、表示制御装置 1 0 0 は、背景動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる際に、当該背景動画の予め定められた時間的位置から表示を開始させる。また、音声発光制御装置 9 0 は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するとともに、背景音楽を出力する際に、当該背景音楽の予め定められた時間的位置から出力を開始する。したがって、復帰条件が成立するタイミングに応じて背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、背景動画の表示と背景音楽の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、復帰条件が成立するタイミングに応じて背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合に、デモ動画を表示する態様に移行する直前のタイミングにおいて表示されていた背景動画の時間的位置から当該背景動画の表示を開始する構成や、デモ動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に復帰させる際に、表示を開始する背景動画の時間的位置をデモ動画を表示する態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、背景動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行した後においても背景動画の再生を内部処理として継続するとともに、デモ動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に復帰する際には内部処理として継続して再生している背景動画を表示する構成等が挙げられる。

30

40

【 0 1 2 2 】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合（図 1 1）に、表示制御装置 1 0 0 は、背景動画の時間的な先頭位置「0 1」から表示を開始させ、音声発光制御装置 9 0 は、背景音楽の時間的な先頭位置「0 1」から出力を開始する。したがって、背景動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、背景音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、背景動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、背景音楽の時間的な途中の位置から出

50

力が開始される構成を採用すると、遊技者は、復帰条件が成立した後、背景動画および背景音楽を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、背景動画および背景音楽のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、本実施形態によれば、当該遊技者に対して背景動画および背景音楽を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができる。また、背景動画および背景音楽を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができるという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 1 2 3 】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始される前に復帰条件が成立した場合（図 1 2）には、表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 に背景動画を表示する態様を継続させ、音声発光制御装置 9 0 は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するので、背景動画の表示と背景音楽の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

10

【 0 1 2 4 】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量を低減中に復帰条件が成立した場合（図 1 3）には、表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 に背景動画を表示する態様を継続させ、音声発光制御装置 9 0 は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するので、背景動画の表示と背景音楽の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

20

【 0 1 2 5 】

さらに、本実施形態によれば、遊技回が終了した後、特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されずに 1 5 秒が経過した場合に移行条件が成立したと判定するので、遊技者が遊技を行っていない可能性の高い状態において背景音楽の音量を時間の経過と共に低減させることができる。

【 0 1 2 6 】

さらに、本実施形態によれば、待機状態において遊技回が開始される場合に復帰条件が成立したと判定し、図柄表示装置 4 1 の表示態様が背景動画を表示する態様に復帰するとともに、音声の出力態様が遊技者によって予め設定された音量で背景音楽を出力する態様に復帰するので、遊技回が開始されたという期待感を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 0 1 2 7 】

A 5 . 主制御装置において実行される各種処理：

次に、ケース a 1 およびケース a 2 に示した処理をパチンコ機 1 0 において実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置 6 0 において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【 0 1 2 8 】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置 6 0 の主側 M P U 6 2 は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。M P U 6 2 は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動される N M I 割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

40

【 0 1 2 9 】

< タイマ割込み処理 >

図 1 4 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって定期的（例えば 2 m s e c 周期）に起動される。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 0 1 では、各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 e の読み込み処理を実行する。す

50

なわち、主制御装置 6 0 に接続されている各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 e の状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。その後、ステップ S 1 0 2 に進む。

【 0 1 3 1 】

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

【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 0 3 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、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 の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、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 にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S 1 0 4 に進む。

【 0 1 3 3 】

ステップ S 1 0 4 では、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への入賞に伴う始動口用の入賞処理を実行する。ステップ S 1 0 4 の始動口用の入賞処理の詳細については後述する。ステップ S 1 0 4 を実行した後、ステップ S 1 0 5 に進む。

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 0 5 では、スルーゲート 3 5 への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。ステップ S 1 0 5 におけるスルー用の入賞処理の詳細については後述する。ステップ S 1 0 5 を実行した後、M P U 6 2 はタイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 3 5 】

< 始動口用の入賞処理 >

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

【 0 1 3 6 】

図 1 5 は、始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップ S 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入賞（始動入賞）したか否かを、第 1 始動口 3 3 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入賞したと判定した場合には（S 2 0 1 : Y E S）、ステップ S 2 0 2 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S 2 0 3 に進む。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 2 0 3 では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S 2 0 4 に進む。

【 0 1 3 8 】

ステップ S 2 0 4 では、第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数 R a N（以下、第 1 始動保留個数 R a N ともいう）を読み出し、当該第 1 始動保留個数 R a N を後述する処理の対象として設定する。第 1 始動保留個数 R a N は、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S 2 0 9 に進む。

【 0 1 3 9 】

ステップ S 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入賞していないと判定した場合には（S 2 0 1 : N O）、ステップ S 2 0 5 に進み、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入賞したか否かを第 2 始動口 3 4 に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【 0 1 4 0 】

ステップ S 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入賞したと判定した場合には（

10

20

30

40

50

S 2 0 5 : Y E S)、ステップ S 2 0 6 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 4 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S 2 0 7 に進む。一方、ステップ S 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入賞していないと判定した場合には (S 2 0 5 : N O)、本始動口用の入賞処理を終了する。

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

ステップ S 2 0 9 では、上述したステップ S 2 0 4 又はステップ S 2 0 8 において設定された始動保留個数 N (R a N 又は 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。ステップ S 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満でない場合には (S 2 0 9 : N O)、本始動口用の入賞処理を終了する。

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

ステップ S 2 1 2 では、ステップ S 1 0 3 (図 1 4) におい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 の各値を、対応する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 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S 1 0 3 (図 1 4) 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 の各値を、第 1 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 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに記憶する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S 1 0 3 (図 1 4) 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 の各値を、第 2 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 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに記憶する。ステップ S 2 1 2 を実行した後、ステップ S 2 1 3 に進む。

【 0 1 4 6 】

ステップ S 2 1 3 では、先判定処理を実行する。先判定処理は、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 の各値の情報 (保留情報) に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果 (抽選結果)、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップ S 2 1 3 を実行した後、ステップ S 2 1 4 に進む。

【 0 1 4 7 】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 4 8 】

保留コマンドは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入賞が発生したこと及び当該入賞に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 1 8：ステップ S 5 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

< 先判定処理 >

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入賞処理のサブルーチン（図 1 5：S 2 1 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 1 5 2 】

図 1 6 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【 0 1 5 3 】

ステップ S 3 0 1 では、始動口用の入賞処理（図 1 5）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値を読み出す。その後、ステップ S 3 0 2 に進み、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入賞よりも前の入賞によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入賞による大当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【 0 1 5 4 】

ステップ S 3 0 2 において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（S 3 0 2：YES）、ステップ S 3 0 3 に進み、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S 3 0 5 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【 0 1 5 5 】

一方、ステップ S 3 0 2 において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（S 3 0 2：NO）、ステップ S 3 0 4 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップ S 3 0 5 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【 0 1 5 6 】

ステップ S 3 0 5 において、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりに対応していると判定した場合には (S 3 0 5 : Y E S)、ステップ S 3 0 6 に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタ C 2 の値を読み出す。その後、ステップ S 3 0 7 に進み、振分テーブル記憶エリア 6 3 b に記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタ C 2 が第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第 1 始動口用振分テーブルを参照し、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第 2 始動口用振分テーブルを参照する。ステップ S 3 0 7 を実行した後、ステップ S 3 0 8 に進む。

10

【 0 1 5 7 】

ステップ S 3 0 8 では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタ C 2 の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップ S 3 0 8 において、確変大当たりに対応していると判定した場合には (S 3 0 8 : Y E S)、ステップ S 3 0 9 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 f に確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S 3 0 8 において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には (S 3 0 8 : N O)、ステップ S 3 1 0 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 f に通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 3 0 5 において、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には (S 3 0 5 : N O)、ステップ S 3 1 1 に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値を読み出す。その後、ステップ S 3 1 2 に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップ S 3 1 3 に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

20

【 0 1 5 9 】

ステップ S 3 1 3 において、リーチ発生に対応していると判定した場合には (S 3 1 3 : Y E S)、ステップ S 3 1 4 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 f にリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S 3 1 3 において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には (S 3 1 3 : N O)、そのまま先判定処理を終了する。

30

【 0 1 6 0 】

< スルー用の入賞処理 >

次に、スルー用の入賞処理について説明する。スルー用の入賞処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 1 4 : S 1 0 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 1 6 1 】

図 1 7 は、スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップ S 4 0 1 では、遊技球がスルーゲート 3 5 に入賞したか否かを判定する。ステップ S 4 0 1 において、遊技球がスルーゲート 3 5 に入賞したと判定した場合には (S 4 0 1 : Y E S)、ステップ S 4 0 2 に進み、役物保留個数 S 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。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入賞数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S 4 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入賞しなかったと判定した場合には (S 4 0 1 : N O)、本スルー用の入賞処理を終了する。

40

【 0 1 6 2 】

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

50

【 0 1 6 3 】

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

【 0 1 6 4 】

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

【 0 1 6 5 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【 0 1 6 6 】

図 1 8 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S 5 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S 5 0 2 に進む。

【 0 1 6 7 】

ステップ S 5 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S 5 0 3 に進む。

【 0 1 6 8 】

ステップ S 5 0 3 では、ステップ S 5 0 2 において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S 5 0 3 を実行した後、ステップ S 5 0 4 に進む。

【 0 1 6 9 】

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

【 0 1 7 0 】

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

【 0 1 7 1 】

ステップ S 5 0 7 では、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。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S 5 0 8 に進む。

【 0 1 7 2 】

ステップ S 5 0 8 では、第 2 始動口 3 4 に設けられた電動役物 3 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 3 4 a を開放状

10

20

30

40

50

態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S 5 0 9 に進む。

【 0 1 7 3 】

ステップ S 5 0 9 では、待機状態が所定時間経過した場合にサブ側の各制御装置にデモ動画を開始させるための待機用処理を実行する。待機用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S 5 1 0 に進む。

【 0 1 7 4 】

ステップ S 5 1 0 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S 5 0 3 のコマンド出力処理の開始）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。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S 5 1 0 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S 5 1 0 : N O）、ステップ S 5 1 1 及びステップ S 5 1 2 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S 5 1 1 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップ S 5 1 2 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップ S 5 1 0 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S 5 1 0 : Y E S）、ステップ S 5 0 3 に戻り、ステップ S 5 0 3 からステップ S 5 0 8 までの各処理を実行する。

【 0 1 7 5 】

なお、ステップ S 5 0 3 からステップ S 5 0 7 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【 0 1 7 6 】

< 遊技回制御処理 >

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 1 8 : S 5 0 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 1 7 7 】

図 1 9 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S 6 0 1 では、特別遊技状態中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e のオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかが O N であるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時に O N にされ、オープニング期間の終了時に O F F にされる。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされる。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）に O N にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされる。

【 0 1 7 8 】

ステップ S 6 0 1 においてオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかが O N であると判定した場合には（S 6 0 1 : Y E S）、特別遊技状態中であると判定し、ステップ S 6 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、特別遊技状態中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S 6 0 1 において、特別遊技状態中でないと判定した場合には（S 6 0 1 : N O）、ステップ S 6 0 2 に進む。

【 0 1 7 9 】

ステップ S 6 0 2 では、メイン表示部 4 5 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 結果表示部 3 7 a 又は第 2 結果表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e における変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグが O N であるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第 1 結果表示部 3 7 a 又は第 2 結果表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に O N にされ、その変動表示が終了する場合に O F F にされる。

【 0 1 8 0 】

ステップ S 6 0 2 において、メイン表示部 4 5 が変動表示中でないと判定した場合には (S 6 0 2 : N O)、ステップ S 6 0 3 ~ ステップ S 6 0 5 の遊技回開始用処理に進む。ステップ S 6 0 3 では、合計保留個数 C R N が「 0 」であるか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「 0 」である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「 0 」であることを意味する。したがって、ステップ S 6 0 3 において、合計保留個数 C R N が「 0 」であると判定した場合には (S 6 0 3 : Y E S)、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップ S 6 0 3 において、合計保留個数 C R N が「 0 」でないと判定した場合には (S 6 0 3 : N O)、ステップ S 6 0 4 に進む。

【 0 1 8 1 】

ステップ S 6 0 4 では、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップ S 6 0 5 に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【 0 1 8 2 】

ステップ S 6 0 5 では、メイン表示部 4 5 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップ S 6 0 6 に進む。

【 0 1 8 3 】

ステップ S 6 0 6 では、遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。遊技回数カウンタ P N C は、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回数をカウントするためのカウンタである。ステップ S 6 0 6 を実行した後、ステップ S 6 0 7 に進む。

【 0 1 8 4 】

ステップ S 6 0 7 では、待機状態フラグを O F F にする。待機状態フラグは、待機状態が開始されたタイミングで O N にされ、メイン表示部 4 5 の変動表示が開始されたタイミング又は待機状態が開始されてから 1 5 秒が経過したタイミングで O F F にされるフラグである。ステップ S 6 0 7 を実行した後、ステップ S 6 0 8 に進む。

【 0 1 8 5 】

ステップ S 6 0 8 では、移行条件成立フラグが O N であるか否かを判定する。移行条件成立フラグは、待機状態が開始されてから 1 5 秒が経過したタイミングで O N にされ、メイン表示部 4 5 の変動表示が開始されたタイミングで O F F にされるフラグである。ステップ S 6 0 8 において、移行条件成立フラグが O N であると判定した場合には (S 6 0 8 : Y E S)、ステップ S 6 0 9 に進む。一方、ステップ S 6 0 8 において、移行条件成立フラグが O N ではないと判定した場合には (S 6 0 8 : N O)、遊技回制御処理を終了する。

【 0 1 8 6 】

ステップ S 6 0 9 では、復帰条件成立コマンドを設定する。復帰条件成立コマンドは、メイン表示部 4 5 の変動表示が開始されたこと、すなわち復帰条件が成立したことをサブ側の各制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップ S 6 0 9 を実行した後、ステップ S 6 1 0 に進む。

【 0 1 8 7 】

ステップ S 6 1 0 では、移行条件成立フラグを O F F にする。その後、遊技回制御処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 8 】

一方、ステップ S 6 0 2 において、メイン表示部 4 5 が変動表示中であると判定した場合には (S 6 0 2 : Y E S)、ステップ S 6 1 1 ~ ステップ S 6 1 5 の遊技回進行用処理を実行する。

【 0 1 8 9 】

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

10

【 0 1 9 0 】

ステップ S 6 1 1 において、変動時間が経過していないと判定した場合には (S 6 1 1 : N O)、ステップ S 6 1 2 に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップ S 6 1 2 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【 0 1 9 1 】

ステップ S 6 1 1 において、変動時間が経過していると判定した場合には (S 6 1 1 : Y E S)、ステップ S 6 1 3 に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理 (図 2 1) において決定された結果表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る結果表示部にて表示されるように当該結果表示部を表示制御する。ステップ S 6 1 3 を実行した後、ステップ S 6 1 4 に進む。

20

【 0 1 9 2 】

ステップ S 6 1 4 では、待機状態フラグを O F F にする。その後、ステップ S 6 1 5 に進み、待機状態時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア 6 4 d に記憶されている待機状態タイマカウンタ T w に「 7 5 0 0 」 (すなわち、 1 5 . 0 s e c) をセットする。待機状態タイマカウンタ T w は、待機状態が開始されてからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。ステップ S 6 1 5 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

30

【 0 1 9 3 】

< データ設定処理 >

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 1 9 : S 6 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 1 9 4 】

図 2 0 は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 7 0 1 では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。具体的には、第 1 保留エリア R a (図 6) に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報 (第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されている保留情報) の方が、第 2 保留エリア R b (図 6) に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報 (第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されている保留情報) よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 1 保留エリア R a であると判定する。一方、第 1 保留エリア R a (図 6) に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第 2 保留エリア R b (図 6) に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 2 保留エリア R b であると判定する。すなわち、ステップ S 7 0 1 の処理を実行することにより、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

40

【 0 1 9 5 】

ステップ S 7 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a であると判定

50

した場合には（ステップS701：YES）、ステップS702～ステップS707の第1保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップS701において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には（ステップS701：NO）、ステップS708～ステップS713の第2保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【0196】

ステップS702では、第1保留エリアRaの第1始動保留個数RaNを1減算した後、ステップS703に進み、合計保留個数CRNを1減算する。その後、ステップS704に進む。ステップS704では、第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップS705に進む。

10

【0197】

ステップS705では、第1保留エリアRaの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS705を実行した後、ステップS706に進む。

【0198】

ステップS706では、各種フラグ記憶エリア64eの第2結果表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2結果表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1結果表示部37a又は第2結果表示部37bのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップS707へ進む。

20

【0199】

ステップS707では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアRaに対応していることの情報、すなわち第1始動口33に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

30

【0200】

ステップS707において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図18）におけるステップS503において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【0201】

ステップS701において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には（ステップS701：NO）、ステップS708に進む。

40

【0202】

ステップS708では、第2保留エリアRbの第2始動保留個数RbNを1減算する。その後、ステップS709に進む。ステップS709では、合計保留個数CRNを1減算し、ステップS710に進み、第2保留エリアRbの第1エリアに記憶されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップS711に進む。

【0203】

ステップS711では、第2保留エリアRbの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに記憶されてい

50

るデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS711を実行した後、ステップS712に進む。

【0204】

ステップS712では、各種フラグ記憶エリア64eの第2結果表示部フラグがONではない場合には当該フラグをONにし、ONである場合にはその状態を維持する。その後、ステップS713に進む。

【0205】

ステップS713では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第2保留エリアRbに対応していることの情報、すなわち第2始動口34に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【0206】

ステップS713において設定されたシフト時コマンドは、通常処理(図18)におけるステップS503において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【0207】

<変動開始処理>

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン(図19:S605)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0208】

図21は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップS801では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをMPU62にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してONにされ、その後に通常大当たりに当選した場合にOFFにされる。ステップS801において、高確率モードであると判定した場合には(S801:YES)、ステップS802に進む。

【0209】

ステップS802では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図7(b)に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS804に進む。一方、ステップS801において高確率モードではないと判定した場合には(S801:NO)、ステップS803に進む。

【0210】

ステップS803では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図7(a)に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS804に進む。

【0211】

ステップS804では、ステップS802又はステップS803における当否判定(大

10

20

30

40

50

当たり抽選)の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS804において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には(S804: YES)、ステップS805～ステップS812において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【0212】

ステップS805では、RAM64の第2結果表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップS805において、第2結果表示部フラグがONではないと判定した場合には(S805: NO)、ステップS806に進み、第1始動口用の振分テーブル(図8(a)参照)を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R確変大当たりの数値範囲、16R通常大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

10

【0213】

一方、ステップS805において、第2結果表示部フラグがONであると判定した場合には(S805: YES)、ステップS807に進み、第2始動口用の振分テーブル(図8(b)参照)を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R確変大当たりの数値範囲、16R通常大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップS806又はステップS807の処理を実行した後、ステップS808に進む。

20

【0214】

ステップS808では、ステップS806又はステップS807において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップS808において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には(S808: YES)、ステップS809に進む。

【0215】

ステップS809では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1結果表示部37a又は第2結果表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップS806又はステップS807において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS809を実行した後、ステップS810に進む。

30

【0216】

ステップS810では、ステップS806又はステップS807において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ(大当たり種別フラグ)をONにする。具体的には、16R確変大当たりである場合には16R確変フラグをONにし、8R確変大当たりである場合には8R確変フラグをONにする。その後、ステップS814に進む。

【0217】

ステップS808において、ステップS806又はステップS807において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には(S808: NO)、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップS811に進む。

40

【0218】

ステップS811では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1結果表示部37a又は第2結果表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップS806又はステップS807において振り分けた大当たりの種別に対応した停

50

止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM 64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS 8 1 1を実行した後、ステップS 8 1 2に進む。

【0 2 1 9】

ステップS 8 1 2では、ステップS 8 0 6又はステップS 8 0 7において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をONにする。具体的には、1 6 R通常大当たりである場合には1 6 R通常フラグをONにし、8 R通常大当たりである場合には8 R通常フラグをONにする。その後、ステップS 8 1 4に進む。

【0 2 2 0】

ステップS 8 0 4において、ステップS 8 0 2又はステップS 8 0 3における大当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（S 8 0 4：NO）、ステップS 8 1 3に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第1結果表示部3 7 a又は第2結果表示部3 7 bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア6 3 eにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアA Eに記憶されている大当たり乱数カウンタC 1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM 64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS 8 1 3を実行した後、ステップS 8 1 4に進む。

【0 2 2 1】

ステップS 8 1 4では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第1結果表示部3 7 a又は第2結果表示部3 7 bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップS 8 1 4を実行した後、ステップS 8 1 5に進む。

【0 2 2 2】

ステップS 8 1 5では、RAM 64の第2結果表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップS 8 1 5において、RAM 64の第2結果表示部フラグがONではないと判定した場合には（S 8 1 5：NO）、ステップS 8 1 6に進み、第1変動用コマンドを設定する。第1変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口3 3への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップS 8 1 4で設定された変動時間の情報が含まれている。一方、ステップS 8 1 5において、第2結果表示部フラグがONであると判定した場合には（S 8 1 5：YES）、ステップS 8 1 7に進み、第2変動用コマンドを設定する。第2変動用コマンドには、今回の遊技回が第2始動口3 4への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップS 8 1 4で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップS 8 1 6又はステップS 8 1 7を実行した後、ステップS 8 1 8に進む。

【0 2 2 3】

ステップS 8 1 8では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、1 6 R確変大当たりの情報、8 R確変大当たりの情報、1 6 R通常大当たりの情報、8 R通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【0 2 2 4】

ステップS 8 1 6～ステップS 8 1 8にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図1 8）におけるステップS 5 0 3によって、音声発光制御装置9 0に送信される。音声発光制御装置9 0は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS 8 1 8を実行後、ステップS 8 1 9に進む。

【0 2 2 5】

ステップS 8 1 9では、第1結果表示部3 7 a及び第2結果表示部3 7 bのうち今回の遊技回に対応した結果表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM 64

10

20

30

40

50

の第2結果表示部フラグがONではない場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第1結果表示部37aであると特定して変動表示を開始させ、第2結果表示部フラグがONである場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第2結果表示部37bであると特定して変動表示を開始させる。ステップS819を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【0226】

<変動時間の設定処理>

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン(図21:S814)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0227】

図22は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップS901では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタ用バッファに記憶されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップS902に進む。

【0228】

ステップS902では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には(S902:YES)、ステップS903に進む。

【0229】

ステップS903では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機10においては、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップS904に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【0230】

ステップS902において、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選ではないと判定した場合には(S902:NO)、ステップS905に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップS902において今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選していない場合に本処理(S905)を実行することから、ステップS905においては、大当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアAに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して(S905:YES)、ステップS906に進む。なお、リーチ乱数カウンタC3の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【0231】

ステップS906では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機10においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップS904に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【0232】

ステップS905において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には(S905:NO)、ステップS907に進み、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS904に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた変動時間カウンタエリ

10

20

30

40

50

アにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 0 2 3 3 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数 C R N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数 C R N の数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数 C R N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第 2 始動保留個数 R b N が「 1 」以上である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が長くなり、第 2 始動保留個数 R b N が「 1 」以上である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数 R a N , R b N に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

10

【 0 2 3 4 】

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

20

【 0 2 3 5 】

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

【 0 2 3 6 】

< 遊技状態移行処理 >

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン (図 1 8 : S 5 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

30

【 0 2 3 7 】

図 2 3 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 0 1 では、エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時 (エンディング期間の開始時) に O N にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされる。エンディング期間は、図 9 で説明したように、特別遊技状態においてエンディング演出を実行するための期間である。

【 0 2 3 8 】

ステップ S 1 0 0 1 において、エンディング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S 1 0 0 1 : N O) 、ステップ S 1 0 0 2 に進み、開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。上述のように、開閉実行モードフラグは、遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされる。

40

【 0 2 3 9 】

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

【 0 2 4 0 】

ステップ S 1 0 0 3 において、オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S 1 0 0 3 : N O) 、ステップ S 1 0 0 4 に進み、第 1 結果表示部 3 7 a 又は第 2 結果表示部 3 7 b における図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する

50

。ステップ S 1 0 0 4 において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には (S 1 0 0 4 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 2 4 1 】

ステップ S 1 0 0 4 において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には (S 1 0 0 4 : Y E S)、ステップ S 1 0 0 5 に進み、今回の遊技回の遊技結果 (大当たり抽選の結果) 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、 R A M 6 4 の、 1 6 R 確変フラグ、 8 R 確変フラグ、 1 6 R 通常フラグ、 8 R 通常フラグのいずれかが O N であるか否かを判定する。上記各フラグのいずれもが O N ではないと判定した場合には (S 1 0 0 5 : N O)、本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 2 4 2 】

ステップ S 1 0 0 5 において、今回の遊技回の遊技結果 (大当たり抽選の結果) 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 (S 1 0 0 5 : Y E S)、ステップ S 1 0 0 6 に進み、待機状態フラグを O F F にするとともに、ステップ S 1 0 0 7 に進み、高確率モードフラグを O F F にする。その後、ステップ S 1 0 0 8 に進む。

【 0 2 4 3 】

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

【 0 2 4 4 】

ステップ S 1 0 0 9 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理 (図 1 8) におけるステップ S 5 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S 1 0 0 9 を実行した後、ステップ S 1 0 1 0 に進み、オープニング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 2 4 5 】

ステップ S 1 0 0 3 において、オープニング期間フラグが O N であると判定した場合には (S 1 0 0 3 : Y E S)、ステップ S 1 0 1 1 に進む。

【 0 2 4 6 】

ステップ S 1 0 1 1 では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第 3 タイマカウンタエリア T 3 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 1 0 1 1 において、オープニング期間が終了したと判定した場合には (S 1 0 1 1 : Y E S)、ステップ S 1 0 1 2 に進み、オープニング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S 1 0 1 3 に進む。

【 0 2 4 7 】

ステップ S 1 0 1 3 では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、 R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、 R O M 6 3 に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 に出力する。これにより、ラウンド表示部 3 9 では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップ S 1 0 1 3 を実行した後、ステップ S 1 0 1 4 に進む。

【 0 2 4 8 】

10

20

30

40

50

ステップS 1 0 1 4では、今回の開閉実行モードのラウンド数を判定する。具体的には、RAM 6 4に記憶されている大当たり種別フラグ(1 6 R確変フラグ、8 R確変フラグ、1 6 R通常フラグ、8 R確変フラグ)を確認する。ステップS 1 0 1 4において、RAM 6 4に記憶されている大当たり種別フラグが1 6 R確変フラグ又は1 6 R通常フラグであると判定した場合には(S 1 0 1 4 : Y E S)、ステップS 1 0 1 5に進み、RAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 dに設けられた第1ラウンドカウンタエリアRC 1に「1 6」をセットする。第1ラウンドカウンタエリアRC 1は、開閉扉3 6 bが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。

【0 2 4 9】

一方、ステップS 1 0 1 4において、RAM 6 4に記憶されている大当たり種別フラグが8 R確変フラグ又は8 R通常フラグであると判定した場合には(S 1 0 1 4 : N O)、ステップS 1 0 1 6に進み、RAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 dに設けられた第1ラウンドカウンタエリアRC 1に「8」をセットする。ステップS 1 0 1 5又はステップS 1 0 1 6を実行した後、ステップS 1 0 1 7に進む。

【0 2 5 0】

ステップS 1 0 1 7では、開閉実行モードフラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0 2 5 1】

ステップS 1 0 0 2において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には(S 1 0 0 2 : Y E S)、ステップS 1 0 1 8に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口3 6 aが閉鎖中である場合には、第1ラウンドカウンタエリアRC 1が「1」以上であることを条件として、可変入賞駆動部3 6 cを駆動状態とすることで大入賞口3 6 aを開放させる。また、大入賞口3 6 aが開放中である場合には、当該大入賞口3 6 aの開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数が入賞していることを条件として、可変入賞駆動部3 6 cの駆動状態を停止し、大入賞口3 6 aを閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップS 1 0 1 8を実行した後、ステップS 1 0 1 9に進む。

【0 2 5 2】

ステップS 1 0 1 9では、第1ラウンドカウンタエリアRC 1の値が「0」であるか否かを判定する。第1ラウンドカウンタエリアRC 1の値が「0」でないと判定した場合には(S 1 0 1 9 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第1ラウンドカウンタエリアRC 1の値が「0」であると判定した場合には(S 1 0 1 9 : Y E S)、ステップS 1 0 2 0に進み、開閉実行モードフラグをOFFにする。ステップS 1 0 2 0を実行した後、ステップS 1 0 2 1に進む。

【0 2 5 3】

ステップS 1 0 2 1では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部4 5におけるラウンド表示部3 9が消灯されるように当該ラウンド表示部3 9の表示制御を終了する。ステップS 1 0 2 1を実行した後、ステップS 1 0 2 2に進む。

【0 2 5 4】

ステップS 1 0 2 2では、条件判定処理を実行する。条件判定処理は、図9に示したケースa 2の場合に該当するか否かを判定する処理である。具体的には、次の遊技回において大当たり抽選に当選することにより、エンディング期間において示唆演出を実行し、次の遊技回の変動時間において今回の遊技回において実行した演出(予告演出、リーチ演出および結果告知演出(大当たり告知))の再現を実行する処理を行うか否かを判定する。条件判定処理については、後述する。ステップS 1 0 2 2を実行した後、ステップS 1 0 2 3に進む。

【0 2 5 5】

ステップS 1 0 2 3では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、特別遊技状態におけるエンディング期間の時間的長さ(以下、エンディング時間とも呼ぶ)を設定する処理である。エンディング時間設定処理については後述する。ス

10

20

30

40

50

ステップ S 1 0 2 3 を実行した後、ステップ S 1 0 2 4 に進む。

【 0 2 5 6 】

ステップ S 1 0 2 4 では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 1 8）におけるステップ S 5 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップ S 1 0 2 4 を実行した後、ステップ S 1 0 2 5 に進む。

【 0 2 5 7 】

ステップ S 1 0 2 5 では、エンディング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

10

【 0 2 5 8 】

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

【 0 2 5 9 】

ステップ S 1 0 2 6 では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（ S 1 0 2 3 ）において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」であるか否かを判定する。なお、第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値は、後述するエンディング時間設定処理（図 2 5）において設定される。ステップ S 1 0 2 6 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」であると判定した場合には（ S 1 0 2 6 : Y E S ）、ステップ S 1 0 2 7 に進む。

20

【 0 2 6 0 】

ステップ S 1 0 2 7 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S 1 0 2 8 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S 1 0 2 8 を実行した後、ステップ S 1 0 2 9 に進む。

【 0 2 6 1 】

ステップ S 1 0 2 9 では、待機状態フラグを O N にする。その後、ステップ S 1 0 3 0 に進み、待機状態時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア 6 4 d に記憶されている待機状態タイマカウンタ T w に「 7 5 0 0 」（すなわち、 1 5 . 0 s e c ）をセットする。ステップ S 1 0 3 0 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

30

【 0 2 6 2 】

一方、ステップ S 1 0 2 6 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」ではないと判定した場合には（ S 1 0 2 6 : N O ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 2 6 3 】

< 大入賞口開閉処理 >

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

40

【 0 2 6 4 】

図 2 4 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 1 0 1 では、大入賞口 3 6 a を開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S 1 1 0 1 において、大入賞口 3 6 a が開放中でないと判定した場合には（ S 1 1 0 1 : N O ）、ステップ S 1 1 0 2 に進み、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 1 1 0 2 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であると判定した場合には（ S 1 1 0 2 : Y E S ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S 1 1 0 2 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には

50

(S 1 1 0 2 : N O)、ステップ S 1 1 0 3 に進む。

【 0 2 6 5 】

ステップ S 1 1 0 3 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S 1 1 0 3 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 1 0 3 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S 1 1 0 3 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 1 0 3 : Y E S)、ステップ S 1 1 0 4 に進み、大入賞口 3 6 a を開放するために可変入賞駆動部 3 6 c を駆動状態とする。その後、ステップ S 1 1 0 5 に進む。

10

【 0 2 6 6 】

ステップ S 1 1 0 5 では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機 1 0 の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第 1 タイマカウンタエリア T 1 に「 1 5 0 0 0 」 (すなわち 3 0 s e c) をセットする。さらに、大入賞口 3 6 a への遊技球の入賞数をカウントするために、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた入賞カウンタエリア P C に「 1 0 」をセットする。第 1 タイマカウンタエリア T 1 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。なお、仮にパチンコ機 1 0 に低頻度入賞モードが設定されている場合には、例えば、第 1 タイマカウンタエリア T 1 に「 1 0 0 」 (すなわち 0 . 2 s e c) をセットするとともに、入賞カウンタエリア P C に「 6 」をセットしてもよい。ステップ S 1 1 0 5 を実行した後、ステップ S 1 1 0 6 に進む。

20

【 0 2 6 7 】

ステップ S 1 1 0 6 では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理 (図 1 8 : ステップ S 5 0 3) によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した開放コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ 4 7 やスピーカー 4 6 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置 9 0 は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 1 0 0 に送信する。表示制御装置 1 0 0 は、受信した開放コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置 4 1 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

30

【 0 2 6 8 】

ステップ S 1 1 0 1 において、大入賞口 3 6 a が開放中であると判定した場合には (ステップ S 1 1 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 1 0 7 に進み、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S 1 1 0 7 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 1 0 7 : N O)、ステップ S 1 1 0 8 に進む。

40

【 0 2 6 9 】

ステップ S 1 1 0 8 では、大入賞口 3 6 a に遊技球が入賞したか否かを、可変入賞装置 3 6 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S 1 1 0 8 において、入賞が発生していないと判定した場合には (S 1 1 0 8 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S 1 1 0 8 において、入賞が発生していると判定した場合には (S 1 1 0 8 : Y E S)、ステップ S 1 1 0 9 に進み、入賞カウンタエリア P C の値を 1 減算する。その後、ステップ S 1 1 1 0 に進む。

【 0 2 7 0 】

50

ステップ S 1 1 1 0 では、入賞カウンタエリア P C の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 1 1 1 0 において、入賞カウンタエリア P C の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 1 1 0 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【 0 2 7 1 】

ステップ S 1 1 0 7 において第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 1 0 7 : Y E S)、又は、ステップ S 1 1 1 0 において入賞カウンタエリア P C の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 1 1 0 : Y E S)、ステップ S 1 1 1 1 に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口 3 6 a を閉鎖するために可変入賞駆動部 3 6 c を非駆動状態とする。その後、ステップ S 1 1 1 2 に進む。

【 0 2 7 2 】

ステップ S 1 1 1 2 では、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値を 1 減算する。その後、ステップ S 1 1 1 3 に進み、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 1 1 1 3 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 1 1 3 : Y E S)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S 1 1 1 3 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 1 1 3 : N O)、第 1 タイマカウンタエリア T 1 に「 1 0 0 0 」(すなわち 2 s e c) をセットする。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S 1 1 1 4 を実行した後、ステップ S 1 1 1 5 に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 0 2 7 3 】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理 (図 1 8 : ステップ S 5 0 3) において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ 4 7 やスピーカー 4 6 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置 9 0 は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 1 0 0 に送信する。表示制御装置 1 0 0 は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置 4 1 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【 0 2 7 4 】

< 条件判定処理 >

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

【 0 2 7 5 】

上記のように、条件判定処理は、図 9 に示したケース a 2 の場合に該当するか否かを判定する処理である。ケース a 2 の処理を実行可能とする条件は、第 1 の遊技回における大当たり抽選に当選するとともに、第 2 の遊技回における大当たり抽選にも当選することである。本条件判定処理は、遊技回で大当たり抽選に当選した後の開閉実行モードの終了直前に実行され、次の遊技回において大当たり抽選に当選するか否かを判定する処理である。

【 0 2 7 6 】

図 2 5 は、条件判定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 2 0 1 では、保留個数 C R N > 0 であるか否かを判定する。本処理を実行することによって、第 1 の遊技回後の特別遊技状態を実行時において、当該特別遊技状態の直後に遊技回が存在するか否かを確認する。遊技回が存在しない場合には、示唆演出の直後に遊技回再現演出を実行可能な第 2 の遊技回に相当する遊技回が存在しないことになり、ケース a 2 の処理の実行は不可能となる。

10

20

30

40

50

【 0 2 7 7 】

ステップ S 1 2 0 1 において、保留個数 C R N > 0 であると判定した場合には (S 1 2 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 2 0 2 に進む。一方、ステップ S 1 2 0 1 において、保留個数 C R N > 0 ではないと判定した場合には (S 1 2 0 1 : N O)、そのまま本条件判定処理を終了する。

【 0 2 7 8 】

ステップ S 1 2 0 2 では、次の遊技回に係る大当たり乱数カウンタ C 1 の値を読み出す。具体的には、始動口用の入賞処理 (図 1 5) における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値を読み出す。その後、ステップ S 1 2 0 3 に進む。

10

【 0 2 7 9 】

ステップ S 1 2 0 3 では、通常大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。当該処理を実行することによって、次の遊技回に係る大当たり抽選が高確率モードにおいて実行されるのか、低確率モードにおいて実行されるのかを判定する。

【 0 2 8 0 】

ステップ S 1 2 0 3 において、通常大当たりフラグが O N であると判定した場合には (S 1 2 0 3 : Y E S)、ステップ S 1 2 0 4 に進み、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S 1 2 0 6 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

20

【 0 2 8 1 】

一方、ステップ S 1 2 0 3 において、通常大当たりフラグが O N ではないと判定した場合には (S 1 2 0 3 : N O)、ステップ S 1 2 0 5 に進み、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S 1 2 0 6 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【 0 2 8 2 】

ステップ S 1 2 0 6 において、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりに対応していると判定した場合には (S 1 2 0 6 : Y E S)、ステップ S 1 2 0 7 に進む。

30

【 0 2 8 3 】

ステップ S 1 2 0 7 では、演出重複回避フラグが O N であるか否かを判定する。演出重複回避フラグは、ケース a 2 (図 9) の場合に、第 2 の遊技回後の特別遊技状態のエンディング期間において、第 2 の遊技回で実行した遊技回再現演出を、さらに再現して実行しないようにするために用いられるフラグである。ステップ S 1 2 0 7 において、演出重複回避フラグが O N ではないと判定した場合には (S 1 2 0 7 : N O)、ステップ S 1 2 0 8 に進み、条件成立フラグを O N にする。その後、ステップ S 1 2 0 9 に進む。

【 0 2 8 4 】

ステップ S 1 2 0 9 では、条件成立コマンドを設定する。条件成立コマンドは、条件成立フラグが O N であることをサブ側である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。条件成立コマンドは、通常処理の外部出力処理 (図 1 8 : ステップ S 5 0 3) によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。その後、条件判定処理を終了する。

40

【 0 2 8 5 】

一方、ステップ S 1 2 0 6 において今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりに対応していないと判定した場合には (S 1 2 0 6 : N O)、または、ステップ S 1 2 0 7 において演出重複回避フラグが O N であると判定した場合には (S 1 2 0 7 : Y E S)、そのまま本条件判定処理を終了する。

【 0 2 8 6 】

< エンディング時間設定処理 >

50

次に、エンディング時間設定処理について説明する。エンディング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 23：S 1023）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【0287】

図 26 は、エンディング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1301 では、演出重複回避フラグが ON であるか否かを判定する。

【0288】

ステップ S 1301 において、演出重複回避フラグが ON ではないと判定した場合には（S 1301：NO）、ステップ S 1302 に進み、条件成立フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S 1302 において、条件成立フラグが ON であると判定した場合には（S 1302：YES）、ステップ S 1303 に進む。

10

【0289】

ステップ S 1303 では、エンディング時間のタイマである第 4 タイマカウンタエリア T4 に「3000」（6 sec）をセットする。ステップ S 1303 の処理は、図 9 のケース a2 の場合の第 1 の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング時間を設定する処理である。ケース a2 の場合は、エンディング期間で示唆演出のみを実行し、第 1 の遊技回で実行した演出の再現は実行しない。よって本実施形態では、示唆演出の実行に必要なエンディング時間として 6 秒を確保する。ステップ S 1303 を実行した後、ステップ S 1304 に進み、条件成立フラグを OFF にする。その後、ステップ S 1305 に進む。

【0290】

ステップ S 1305 では、演出重複回避フラグを ON にする。その後、本エンディング時間設定処理を終了する。

20

【0291】

一方、ステップ S 1302 において、条件成立フラグが ON ではないと判定した場合には（S 1302：NO）、ステップ S 1306 に進む。

【0292】

ステップ S 1306 では、第 4 タイマカウンタエリア T4 に「15000」（30 sec）をセットする。ステップ S 1306 の処理は、図 9 のケース a1 の場合の第 1 の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング時間を設定する処理である。ケース a1 の場合は、エンディング期間で示唆演出および特別遊技状態再現演出を実行する。よって本実施形態では、示唆演出および特別遊技状態再現演出の実行に必要なエンディング時間として 30 秒を確保する。なお、本実施形態においては、示唆演出に必要な時間は 6 秒で一定であり、特別遊技状態再現演出に必要な時間は 24 秒で一定である。ステップ S 1303 を実行した後、本エンディング時間設定処理を終了する。

30

【0293】

ステップ S 1301 において、演出重複回避フラグが ON であると判定した場合には（S 1301：YES）、ステップ S 1307 に進み、演出重複回避コマンドを設定する。演出重複回避コマンドは、演出重複回避フラグが ON であることをサブ側である音声発光制御装置 90 に認識させるための情報を含むコマンドである。演出重複回避コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 18：ステップ S 503）において音声発光制御装置 90 に送信される。ステップ S 1307 を実行した後、ステップ S 1308 に進む。

40

【0294】

ステップ S 1308 では、第 4 タイマカウンタエリア T4 に「4000」（8 sec）をセットする。ステップ S 1308 の処理は、図 9 のケース a2 の場合の、第 2 の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング時間を設定する処理である。ケース a2 の場合は、エンディング期間で、通常のエンディング演出を実行する。よって本実施形態では、通常エンディング演出の実行に必要なエンディング時間として 8 秒を確保する。

【0295】

<エンディング期間終了時の移行処理>

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時

50

の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 23：S1028）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【0296】

図 27 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S1401 では、RAM 64 に、大当たり種別フラグとして確変大当たりに対応するフラグが ON にされているか否かを判定する。すなわち、RAM 64 の 16 R 確変フラグ又は 8 R 確変フラグが ON であるか否かを判定する。

【0297】

ステップ S1401 において、RAM 64 の 16 R 確変フラグ又は 8 R 確変フラグが ON であると判定した場合には（S1401：YES）、ステップ S1402 に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、16 R 確変フラグ、8 R 確変フラグ、16 通常フラグ、8 R 通常フラグ、高頻度サポートモードフラグが ON である場合には OFF にするとともに、ON ではない場合には、その状態を維持する。ステップ S1402 を実行した後、ステップ S1403 に進む。

【0298】

ステップ S1403 では、高確率モードフラグを ON にし、その後、ステップ S1404 に進み、高頻度サポートモードフラグを ON にする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップ S1405 に進む。

【0299】

ステップ S1405 では、RAM 64 の各種カウンタエリア 64 d に設けられた遊技回数カウンタ PNC に 100 をセットする。遊技回数カウンタ PNC にセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップ S1406 に進む。

【0300】

ステップ S1406 では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S1410 に進む。

【0301】

一方、ステップ S1401 において、RAM 64 に、16 R 通常フラグ又は 8 R 通常フラグが ON であると判定した場合には（S1401：NO）、ステップ S1407 に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、16 R 確変フラグ、8 R 確変フラグ、16 通常フラグ、8 R 通常フラグ、高頻度サポートモードフラグが ON である場合には OFF にするとともに、ON ではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップ S1408 に進む。

【0302】

ステップ S1408 では、高頻度サポートモードフラグを ON にした後、ステップ S1409 に進み、RAM 64 の各種カウンタエリア 64 d に設けられた遊技回数カウンタ PNC に 100 をセットする。その後、ステップ S1410 に進む。

【0303】

ステップ S1410 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【0304】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図 18：S508）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

10

20

30

40

50

【 0 3 0 5 】

図 2 8 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 5 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e のサポート中フラグが O N であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態にさせる場合に O N にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S 1 5 0 1 において、サポート中フラグが O N ではないと判定した場合には (S 1 5 0 1 : N O)、ステップ S 1 5 0 2 に進む。

【 0 3 0 6 】

ステップ S 1 5 0 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e のサポート当選フラグが O N であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合に O N にされ、サポート中フラグが O N である場合に O F F にされるフラグである。ステップ S 1 5 0 2 において、サポート当選フラグが O N ではないと判定した場合には (S 1 5 0 2 : N O)、ステップ S 1 5 0 3 に進む。

10

【 0 3 0 7 】

ステップ S 1 5 0 3 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第 2 タイマカウンタエリア T 2 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。

20

【 0 3 0 8 】

ステップ S 1 5 0 3 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 5 0 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 5 0 3 : Y E S)、ステップ S 1 5 0 4 に進む。

【 0 3 0 9 】

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

30

【 0 3 1 0 】

ステップ S 1 5 0 6 では、役物保留個数 S N の値が「 0 」より大きいか否かを判定する。ステップ S 1 5 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 5 0 6 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S 1 5 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「 0 」より大きいと判定した場合には (S 1 5 0 6 : Y E S)、ステップ S 1 5 0 7 に進む。

【 0 3 1 1 】

ステップ S 1 5 0 7 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップ S 1 5 0 8 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップ S 1 5 0 7 において開閉実行モードではなく (S 1 5 0 7 : N O)、且つ、ステップ S 1 5 0 8 において高頻度サポートモードである場合には (S 1 5 0 8 : Y E S)、ステップ S 1 5 0 9 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 7 5 0 」(すなわち 1 . 5 s e c)をセットする。第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ S 1 5 1 0 に進む。

40

50

【 0 3 1 2 】

ステップ S 1 5 1 0 では、ステップ S 1 5 0 9 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S 1 5 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には (S 1 5 1 0 : Y E S)、ステップ S 1 5 1 1 に進み、サポート当選フラグを ON にするとともに、 R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 3 」をセットする。第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 は、電動役物 3 4 a が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップ S 1 5 1 2 に進む。一方、ステップ S 1 5 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には (S 1 5 1 0 : N O)、ステップ S 1 5 1 1 の処理を実行することなく、ステップ S 1 5 1 2 に進む。

10

【 0 3 1 3 】

ステップ S 1 5 1 2 では、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。ステップ S 1 5 1 2 において、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 (S 1 5 1 2 : Y E S)、ステップ S 1 5 1 3 に進む。一方、ステップ S 1 5 1 2 において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には (S 1 5 1 2 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【 0 3 1 4 】

ステップ S 1 5 1 3 では、遊技回数カウンタエリアが「 0 」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に 1 の遊技回が終了する度に 1 減算される。ステップ S 1 5 1 3 において、遊技回数カウンタエリアが「 0 」でないと判定した場合には (S 1 5 1 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S 1 5 1 3 において、遊技回数カウンタエリアが「 0 」であると判定した場合には、ステップ S 1 5 1 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S 1 5 1 5 に進む。

20

【 0 3 1 5 】

ステップ S 1 5 1 5 では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【 0 3 1 6 】

ステップ S 1 5 1 5 にて設定された低頻度サポートコマンドは、通常処理の外部出力処理 (図 1 8 : ステップ S 5 0 3) にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、低頻度サポートコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

30

【 0 3 1 7 】

ステップ S 1 5 0 7 において開閉実行モードであると判定した場合 (S 1 5 0 7 : Y E S)、又は、ステップ S 1 5 1 8 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には (S 1 5 0 8 : N O)、ステップ S 1 5 1 6 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 4 7 5 0 」 (すなわち 2 9 . 5 s e c) をセットする。その後、ステップ S 1 5 1 7 に進む。

40

【 0 3 1 8 】

ステップ S 1 5 1 7 では、ステップ S 1 5 1 6 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S 1 5 1 7 において、サポート当選でないと判定した場合には (S 1 5 1 7 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S 1 5 1 7 において、サポート当選であると判定した場合には (S 1 5 1 7 : Y E S)、ステップ S 1 5 1 8 に進み、サポート当選フラグを ON にするとともに、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 1 」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【 0 3 1 9 】

50

ステップ S 1 5 0 2 において、サポート当選フラグが O N であると判定した場合には (S 1 5 0 2 : Y E S)、ステップ S 1 5 1 9 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップ S 1 5 1 9 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 5 1 9 : N O)、普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S 1 5 1 9 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 5 1 9 : Y E S)、ステップ S 1 5 2 0 に進む。

【 0 3 2 0 】

ステップ S 1 5 2 0 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S 1 5 2 1 に進み、サポート中フラグを O N にするとともに、サポート当選フラグを O F F にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 0 3 2 1 】

ステップ S 1 5 0 1 において、サポート中フラグが O N であると判定した場合には (S 1 5 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 5 2 2 に進み、電動役物 3 4 a を開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 0 3 2 2 】

< 電役開閉制御処理 >

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン (図 2 8 : S 1 5 2 2) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 3 2 3 】

図 2 9 は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 6 0 1 では、電動役物 3 4 a が開放中であるか否かを判定する。電動役物 3 4 a が開放中であるか否かは、電動役物駆動部 3 4 b が駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物 3 4 a が開放されていると判定した場合には (S 1 6 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 6 0 2 に進む。

【 0 3 2 4 】

ステップ S 1 6 0 2 では、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップ S 1 6 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 6 0 2 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【 0 3 2 5 】

ステップ S 1 6 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 6 0 2 : Y E S)、ステップ S 1 6 0 3 に進み、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」 (すなわち 0 . 5 s e c) をセットする。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」である場合には、電動役物 3 4 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 タイマカウンタエリア T 2 を電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」をセットする。ステップ S 1 6 0 3 を実行した後、ステップ S 1 6 0 4 に進む。

【 0 3 2 6 】

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

10

20

30

40

50

が「0」であると判定した場合には (S 1 6 0 5 : Y E S)、ステップ S 1 6 0 6 に進み、サポート中フラグを O F F にする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 0 3 2 7 】

ステップ S 1 6 0 1 において、電動役物 3 4 a が開放中でないと判定した場合には (S 1 6 0 1 : N O)、ステップ S 1 6 0 7 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S 1 6 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「0」でないと判定した場合には (S 1 6 0 7 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S 1 5 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「0」であると判定した場合には (S 1 6 0 7 : Y E S)、ステップ S 1 6 0 8 に進み、電動役物 3 4 a を開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップ S 1 6 0 9 に進む。

10

【 0 3 2 8 】

ステップ S 1 6 0 9 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S 1 6 0 9 : N O)、ステップ S 1 6 1 0 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【 0 3 2 9 】

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

20

【 0 3 3 0 】

一方、ステップ S 1 6 0 9 において開閉実行モードであると判定した場合 (S 1 6 0 9 : Y E S)、又は、ステップ S 1 6 1 0 において高頻度サポートモードではないと判定した場合には (S 1 6 1 0 : N O)、ステップ S 1 6 1 2 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「100」(すなわち 0 . 2 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 0 3 3 1 】

< 待機用処理 >

次に、待機用処理について説明する。待機用処理は、通常処理のサブルーチン (図 1 8 : S 5 0 9) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

30

【 0 3 3 2 】

図 3 0 は、待機用処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 7 0 1 では、待機状態フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 1 7 0 1 において、待機状態フラグが O N であると判定した場合には (S 1 7 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 7 0 2 に進む。一方、ステップ S 1 7 0 1 において、待機状態フラグが O N ではないと判定した場合には (S 1 7 0 1 : N O)、本待機用処理を終了する。

【 0 3 3 3 】

ステップ S 1 7 0 2 では、待機状態フラグが O N になってから 1 5 秒が経過したか否かを判定する。具体的には、待機状態タイマカウンタ T w の値が 0 であるか否かを判定し、待機状態タイマカウンタ T w の値が 0 であれば、待機状態フラグが O N になってから 1 5 秒が経過したと判定する。ステップ S 1 7 0 2 において、待機状態フラグが O N になってから 1 5 秒が経過したと判定した場合には、ステップ S 1 7 0 3 に進む。一方、ステップ S 1 7 0 2 において、待機状態フラグが O N になってから 1 5 秒が経過していないと判定した場合には、本待機用処理を終了する。

40

【 0 3 3 4 】

ステップ S 1 7 0 3 では、待機状態フラグを O F F にするとともに、ステップ S 1 7 0 4 に進み、移行条件成立フラグを O N にする。その後、ステップ S 1 7 0 5 に進み、移行条件成立コマンドを設定する。移行条件成立コマンドは、待機状態が開始されてから 1 5 秒が経過したこと、すなわち移行条件が成立したことをサブ側の各制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップ S 1 7 0 5 を実行した後、本待機用処理を終了する。

50

【 0 3 3 5 】

A 6 . 音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

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

【 0 3 3 6 】

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

【 0 3 3 7 】

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

【 0 3 3 8 】

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

【 0 3 3 9 】

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

【 0 3 4 0 】

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

【 0 3 4 1 】

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

【 0 3 4 2 】

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

【 0 3 4 3 】

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

【 0 3 4 4 】

V D P 1 0 5 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置 4 1 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。V D P 1 0 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、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。V D P 1 0 5 は、M P U 1 0 2、ビデオ R A M 1 0 7 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M 1 0 7 に記憶させる画像データを、キャラクタ R O M 1 0 6 から所定のタイミングで読み出して図

10

20

30

40

50

柄表示装置 4 1 に表示させる。

【 0 3 4 5 】

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

10

【 0 3 4 6 】

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

【 0 3 4 7 】

以下では、主制御装置 6 0 の M P U 6 2、ROM 6 3、RAM 6 4 をそれぞれ主側 M P U 6 2、主側 ROM 6 3、主側 RAM 6 4 と呼び、音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2、ROM 9 3、RAM 9 4 をそれぞれ音光側 M P U 9 2、音光側 ROM 9 3、音光側 RAM 9 4 と呼び、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 を表示側 M P U 1 0 2 と呼ぶ。

【 0 3 4 8 】

20

A 7 . 音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 9 0 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【 0 3 4 9 】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

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

【 0 3 5 0 】

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

30

【 0 3 5 1 】

ステップ S 1 8 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側 M P U 6 2 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 RAM 9 4 に記憶するための処理である。音光側 RAM 9 4 には、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップ S 1 8 0 1 を実行した後、ステップ S 1 8 0 2 に進む。

40

【 0 3 5 2 】

ステップ S 1 8 0 2 では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S 1 8 0 2 を実行した後、ステップ S 1 8 0 3 に進む。

【 0 3 5 3 】

ステップ S 1 8 0 3 では、待機状態において音声の出力レベル（音量）を低減したり、デモ動画を開始させるための待機状態移行処理を実行する。待機状態移行処理の詳細については後述する。ステップ S 1 8 0 3 を実行した後、ステップ S 1 8 0 4 に進む。

【 0 3 5 4 】

ステップ S 1 8 0 4 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行

50

する。発光制御処理では、上記ステップ S 1 8 0 2 のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S 1 8 0 4 を実行した後、ステップ S 1 8 0 5 に進む。

【 0 3 5 5 】

ステップ S 1 8 0 5 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップ S 1 8 0 2 のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S 1 8 0 5 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 0 3 5 6 】

< コマンド対応処理 >

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 3 2 : S 1 8 0 2 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 3 5 7 】

図 3 3 は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 0 3 5 8 】

ステップ S 1 9 0 1 では、主側 M P U 6 2 から立ち上げコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S 1 9 0 1 において、主側 M P U 6 2 から立ち上げコマンドを受信していると判定した場合には（ S 1 9 0 1 : Y E S ）、ステップ S 1 9 0 2 に進み、立ち上げコマンド対応処理を実行する。立ち上げコマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S 1 9 0 2 を実行した後、ステップ S 1 9 0 3 に進む。一方、ステップ S 1 9 0 1 において、主側 M P U 6 2 から立ち上げコマンドを受信していないと判定した場合には（ S 1 9 0 1 : N O ）、ステップ S 1 9 0 2 を実行せずにステップ S 1 9 0 3 に進む。

【 0 3 5 9 】

ステップ S 1 9 0 3 では、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S 1 9 0 3 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していると判定した場合には（ S 1 9 0 3 : Y E S ）、ステップ S 1 9 0 4 に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S 1 9 0 4 を実行した後、ステップ S 1 9 0 5 に進む。一方、ステップ S 1 9 0 3 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（ S 1 9 0 3 : N O ）、ステップ S 1 9 0 4 を実行せずにステップ S 1 9 0 5 に進む。

【 0 3 6 0 】

ステップ S 1 9 0 5 では、主側 M P U 6 2 から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S 1 9 0 5 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（ S 1 9 0 5 : Y E S ）、ステップ S 1 9 0 6 に進む。一方、ステップ S 1 9 0 5 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（ S 1 9 0 5 : N O ）、ステップ S 1 9 0 7 に進む。

【 0 3 6 1 】

ステップ S 1 9 0 6 では、演出設定処理を実行する。演出設定処理では、今回の遊技回において実行される予告演出や、リーチ演出、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S 1 9 0 6 を実行した後、ステップ S 1 9 0 7 に進む。

【 0 3 6 2 】

ステップ S 1 9 0 7 では、主側 M P U 6 2 から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。ステップ S 1 9 0 7 において、主側 M P U 6 2 から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（ S 1 9 0 7 : Y E S ）、ステップ S 1 9 0 8 に進みオープニング演出設定処理を実行する。オープニング演出設定処理では、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たりの種別を特定し、その大当たりの種別に対

10

20

30

40

50

応したオープニング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたオープニング演出コマンドを表示側MPU102に送信する。その後、ステップS1909に進む。

【0363】

ステップS1909では、開閉実行モード演出設定処理を実行する。開閉実行モード演出設定処理では、オープニングコマンドに含まれているラウンド数の情報や大当たり種別の情報に基づいて、開閉実行モードにおいて実行する演出の内容を設定する。ステップS1909を実行した後、ステップS1910に進む。

【0364】

ステップS1907において、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(S1907:NO)、ステップS1908およびステップS1909を実行せずにステップS1910に進む。

【0365】

ステップS1910では、主側MPU62から条件成立コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS1910において、主側MPU62から条件成立コマンドを受信していると判定した場合には(S1910:YES)、ステップS1911に進み、音光側RAM94の各種フラグ記憶エリア94aに記憶されている音光側条件成立フラグをONにする。ステップS1911を実行した後、ステップS1912に進む。一方、ステップS1910において、条件成立コマンドを受信していないと判定した場合には(S1910:NO)、ステップS1911を実行せずにステップS1912に進む。

【0366】

ステップS1912では、主側MPU62から演出重複回避コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS1912において、主側MPU62から演出重複回避コマンドを受信していると判定した場合には(S1912:YES)、ステップS1913に進み、音光側RAM94の各種フラグ記憶エリア94aに記憶されている音光側演出重複フラグをONにする。ステップS1913を実行した後、ステップS1914に進む。一方、ステップS1912において、演出重複回避コマンドを受信していないと判定した場合には(S1912:NO)、ステップS1913を実行せずにステップS1914に進む。

【0367】

ステップS1914では、エンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS1914において、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には(S1914:YES)、ステップS1915に進み、エンディング演出設定処理を実行する。エンディング演出設定処理では、今回受信したエンディングコマンドに含まれているエンディング時間に関する情報や、音光側条件成立フラグのON/OFFの情報に基づいて、エンディング期間におけるエンディング演出の内容を設定する処理である。エンディング演出設定処理については後述する。ステップS1915を実行した後、ステップS1920に進む。

【0368】

ステップS1914において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には(S1914:NO)、ステップS1915を実行せずにステップS1916に進む。

【0369】

ステップS1916では、主側MPU62から移行条件成立コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS1916において、主側MPU62から移行条件成立コマンドを受信していると判定した場合には(S1916:YES)、ステップS1917に進み、音量低減フラグをONにする。音量低減フラグは、各種フラグ記憶エリア94aに記憶されており、音声の出力レベル(音量)を低減する処理を開始させるタイミングでONにされ、音声の出力レベル(音量)がゼロになったタイミングでOFFにされるフラグである。ステップS1917を実行した後、ステップS1918に進む。一方、ステップS1916において、主側MPU62から移行条件成立コマンドを受信していないと判定した場合には(S1916:NO)、ステップS1917を実行せずにステップS1918

10

20

30

40

50

に進む。

【0370】

ステップS1918では、主側MPU62から復帰条件成立コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS1918において、主側MPU62から復帰条件成立コマンドを受信していると判定した場合には(S1918: YES)、ステップS1919に進み、復帰条件成立フラグをONにする。復帰条件成立フラグは、各種フラグ記憶エリア94aに記憶されており、音声の出力レベル(音量)を復帰させる処理や、デモ動画を終了させる処理を開始させる場合にONにされ、音声の出力レベル(音量)が復帰し、デモ動画が終了した場合にOFFにされるフラグである。ステップS1919を実行した後、ステップS1920に進む。一方、ステップS1918において、主側MPU62から復帰条件成立コマンドを受信していないと判定した場合には(S1918: NO)、ステップS1919を実行せずにステップS1920に進む。

10

【0371】

ステップS1920では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、高頻度サポートモードコマンド、低頻度サポートモードコマンド、開放コマンド及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン24が押下された場合には、演出操作ボタン24が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側MPU102に送信する。ステップS1920を実行した後、本コマンド対応処理を終了する。

20

【0372】

<立ち上げコマンド対応処理>

次に、立ち上げコマンド対応処理について説明する。立ち上げコマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン(図33: S1902)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【0373】

図34は、立ち上げコマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、立ち上げコマンド対応処理は、主側MPU62から立ち上げコマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、立ち上げコマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【0374】

ステップS2001では、デモ動画開始コマンドを表示側MPU102に送信する。デモ動画開始コマンドは、表示側MPU102にデモ動画の表示を開始させるためのコマンドである。デモ動画開始コマンドを受信した表示側MPU102は、デモ動画を図柄表示装置41に表示させるための処理を開始する。ステップS2001を実行した後、ステップS2002に進む。

30

【0375】

ステップS2002では、デモ動画表示中フラグをONにする。デモ動画表示中フラグは、デモ動画が図柄表示装置41に表示されていることを示すフラグであり、デモ動画の表示が開始された場合にONにされ、デモ動画の表示が終了した場合にOFFにされるフラグである。ステップS2002を実行した後、ステップS2003に進む。

40

【0376】

ステップS2003では、頭出し判定フラグをONにする。頭出し判定フラグは、上述したように、復帰条件が成立して背景音楽の出力および背景動画の表示を開始する際に、背景音楽および背景動画の時間的な先頭位置から出力および表示を開始するか否かを判定するためのフラグである。復帰条件が成立したタイミングにおいて頭出し判定フラグがONの場合には、背景音楽の出力および背景動画の表示を開始する際に、背景音楽および背景動画の時間的な先頭位置から出力および表示を開始する。ステップS2003を実行した後、本立ち上げコマンド対応処理を終了する。

【0377】

<保留コマンド対応処理>

50

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

【 0 3 7 8 】

図 3 5 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 0 3 7 9 】

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

【 0 3 8 0 】

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

【 0 3 8 1 】

< 入賞時の更新処理 >

次に、入賞時の更新処理について説明する。入賞時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図 3 5 : S 2 1 0 1）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 3 8 2 】

図 3 6 は入賞時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S 2 2 0 1 では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップ S 2 2 0 1 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて送信されたものであると判定した場合には（S 2 2 0 1 : Y E S）、ステップ S 2 2 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 1 保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 1 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S 2 2 0 2 を実行した後、ステップ S 2 2 0 4 に進む。

【 0 3 8 3 】

ステップ S 2 2 0 1 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて送信されたものでないと判定した場合（S 2 2 0 1 : N O）、すなわち、当該保留コマンドが第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 2 保留個数カウンタエリアは、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 2 保留個数カウンタエリア

の更新処理では、第 2 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S 2 2 0 3 を実行した後、ステップ S 2 2 0 4 に進む。

【 0 3 8 4 】

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

【 0 3 8 5 】

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

【 0 3 8 6 】

< 演出設定処理 >

次に、演出設定処理について説明する。演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図 3 3 : S 1 9 0 6 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 3 8 7 】

図 3 7 は、演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、演出設定処理の具体的な処理について説明する。

【 0 3 8 8 】

ステップ S 2 3 0 1 では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S 2 3 0 2 に進む。

【 0 3 8 9 】

ステップ S 2 3 0 2 では、音光側条件成立フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 2 3 0 2 において、音光側条件成立フラグが O N ではないと判定した場合には（S 2 3 0 2 : N O ）、ステップ S 2 3 0 3 に進む。

【 0 3 9 0 】

ステップ S 2 3 0 3 では、演出種別の設定処理を実行する。ステップ S 2 3 0 3 におい

10

20

30

40

50

て実行する演出種別の設定処理は、遊技回における予告演出およびリーチ演出の内容を設定する処理である。演出種別の設定処理については後述する。ステップ S 2 3 0 3 を実行した後、ステップ S 2 3 0 4 に進む。

【 0 3 9 1 】

ステップ S 2 3 0 4 では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、1 6 R 通常大当たり、又は、8 R 通常大当たりである場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 確変大当たり又は 8 R 確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、1 6 R 確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 通常大当たり又は 8 R 通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

10

【 0 3 9 2 】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップ S 2 3 0 4 を実行した後、ステップ S 2 3 0 5 に進む。

20

【 0 3 9 3 】

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

30

【 0 3 9 4 】

ステップ S 2 3 0 6 では、今回の遊技回に係る大当たり抽選に当選している否かを判定する。具体的には、受信した変動用コマンドに基づいて大当たりの有無を判定する。ステップ S 2 3 0 6 において、今回の遊技回に係る大当たり抽選に当選していると判定した場合には (S 2 3 0 6 : Y E S)、ステップ S 2 3 0 7 に進む。

【 0 3 9 5 】

ステップ S 2 3 0 7 では、今回の遊技回において設定された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を記憶する。具体的には、ステップ S 2 3 0 3 の演出設定処理における設定内容を記憶する。本処理は、大当たり抽選に当選した遊技回における演出を再現するために行われる。ステップ S 2 3 0 7 を実行した後、ステップ S 2 3 1 2 に進む。一方、ステップ S 2 3 0 6 において、今回の遊技回に係る大当たり抽選に当選していないと判定した場合には (S 2 3 0 6 : N O)、ステップ S 2 3 0 7 を実行せずにステップ S 2 3 1 2 に進む。

40

【 0 3 9 6 】

ステップ S 2 3 0 2 において、音光側条件成立フラグが ON であると判定した場合には (S 2 3 0 2 : Y E S)、ステップ S 2 3 0 8 に進む。すなわち、図 9 で説明したケース

50

a 2 に相当する処理を実行すると判定した場合に、ステップ S 2 3 0 8 に進む。

【 0 3 9 7 】

ステップ S 2 3 0 8 では、前回の遊技回に係る演出設定処理のステップ S 2 3 0 7 で記憶された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を読み出す。その後、ステップ S 2 3 0 9 に進む。

【 0 3 9 8 】

ステップ S 2 3 0 9 では、ステップ S 2 3 0 8 で読み出した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報に基づいて、演出種別の設定処理を実行する。すなわち、前回の遊技回において実行された演出と同じ内容の演出を設定する。その後、ステップ S 2 3 1 0 に進む。

【 0 3 9 9 】

ステップ S 2 3 1 0 では、ステップ S 2 3 0 8 で読み出した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報に基づいて、停止図柄の設定処理を実行する。すなわち、前回の遊技回において表示した停止図柄と同じ内容の停止図柄を設定する。その後、ステップ S 2 3 1 1 に進む。

【 0 4 0 0 】

ステップ S 2 3 1 1 では、ステップ S 2 3 0 8 で読み出した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報に基づいて、変動表示パターンの設定処理を実行する。すなわち、前回の遊技回において表示した変動表示パターンと同じ内容の変動表示パターンを設定する。その後、ステップ S 2 3 1 2 に進む。

【 0 4 0 1 】

ステップ S 2 3 1 2 では、今回の遊技回において設定された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップ S 2 3 1 3 に進み、当該演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。表示側 M P U 1 0 2 は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S 2 3 1 3 を実行した後、ステップ S 2 3 1 4 に進み、変動開始時の更新処理を実行した後、演出設定処理を終了する。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。

【 0 4 0 2 】

< 変動開始時の更新処理 >

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、演出設定処理のサブルーチン（図 3 7 : S 2 3 1 4 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 4 0 3 】

図 3 8 は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S 2 4 0 1 では、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドであるか否かを判定する。ステップ S 2 4 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドであると判定した場合には（S 2 4 0 1 : Y E S）、ステップ S 2 4 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 に記憶されている第 1 保留個数カウンタを 1 減算する。その後、ステップ S 2 4 0 4 に進む。

【 0 4 0 4 】

一方、ステップ S 2 4 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドではないと判定した場合には（S 2 4 0 1 : N O）、ステップ S 2 4 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 に記憶されている第 2 保留個数カウンタを 1 減算する。その後、ステップ S 2 4 0 4 に進む。

【 0 4 0 5 】

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

【 0 4 0 6 】

< オープニング演出設定処理 >

次に、オープニング演出設定処理について説明する。オープニング演出設定処理は、コ

10

20

30

40

50

マンド対応処理のサブルーチン（図 3 3 : S 1 9 0 8）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 4 0 7 】

図 3 9 は、オープニング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 2 5 0 1 では、音光側条件成立フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S 2 5 0 1 において、音光側条件成立フラグが ON ではないと判定した場合には（S 2 5 0 1 : NO）、ステップ S 2 5 0 2 に進む。

【 0 4 0 8 】

ステップ S 2 5 0 2 では、通常の開始演出をオープニング演出として設定する。本実施形態においては、図 9 のケース a 2 において説明したように、特別遊技状態におけるオープニング演出として、特定開始演出（図 1 0 (c) 参照）のように特別な場合にのみ実行するオープニング演出を用意している。ステップ S 2 5 0 2 においては、このようなケース a 2 のような特別な場合以外に実行する開始演出（通常の開始演出）をオープニング演出として設定する。ステップ S 2 5 0 2 を実行した後、ステップ S 2 5 0 5 に進む。

【 0 4 0 9 】

ステップ S 2 5 0 1 において、音光側条件成立フラグが ON であると判定した場合には（S 2 5 0 1 : YES）、ステップ S 2 5 0 3 に進む。ステップ S 2 5 0 3 では、特定開始演出をオープニング演出として設定する。ステップ S 2 5 0 3 を実行した後、ステップ S 2 5 0 4 に進み、音光側条件成立フラグを OFF にする。その後、ステップ S 2 5 0 5 に進む。

【 0 4 1 0 】

ステップ S 2 5 0 5 では、オープニング演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。オープニング演出コマンドには、ステップ S 2 5 0 2 またはステップ S 2 5 0 3 において設定したオープニング演出の情報が含まれる。表示側 M P U 1 0 2 は、受信したオープニング演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S 2 5 0 5 を実行した後、本オープニング演出設定処理を終了する。

【 0 4 1 1 】

< エンディング演出設定処理 >

次に、エンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図 3 3 : S 1 9 1 5）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 4 1 2 】

図 4 0 は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 2 6 0 1 では、音光側演出重複フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S 2 6 0 1 において、音光側演出重複フラグが ON ではないと判定した場合には（S 2 6 0 1 : NO）、ステップ S 2 6 0 2 に進む。

【 0 4 1 3 】

ステップ S 2 6 0 2 では、音光側条件成立フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S 2 6 0 2 において、音光側条件成立フラグが ON ではないと判定した場合には（S 2 6 0 2 : NO）、ステップ S 2 6 0 3 に進む。すなわち、図 9 のケース a 1 の第 1 の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間に相当する演出（示唆演出、特別遊技状態再現演出および特定終了演出）を実行すると判定した場合に、ステップ S 2 6 0 3 に進む。

【 0 4 1 4 】

ステップ S 2 6 0 3 では、演出設定処理（図 3 7）のステップ S 2 3 0 7 において記憶された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を読み出す。その後、ステップ S 2 6 0 4 に進む。

【 0 4 1 5 】

ステップ S 2 6 0 4 では、ステップ S 2 6 0 3 において読み出した情報から、特別遊技状態再現演出を構築する。その後、ステップ S 2 6 0 5 に進み、示唆演出、特別遊技状態

10

20

30

40

50

再現演出、特定終了演出をエンディング演出として設定する。すなわち、図9のケースa1における第1の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間で実行する演出を設定する。その後、ステップS2609に進む。

【0416】

一方、ステップS2602において、音光側条件成立フラグがONであると判定した場合には(S2602:YES)、ステップS2606に進む。すなわち、図9のケースa2の第1の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間に相当する演出(示唆演出)を実行すると判定した場合に、ステップS2606に進む。

【0417】

ステップS2606では、示唆演出をエンディング演出として設定する。その後、ステップS2609に進む。

10

【0418】

ステップS2601において、音光側演出重複フラグがONであると判定した場合には(S2601:YES)、ステップS2607に進む。すなわち、図9のケースa2の第2の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間に相当する演出(通常エンディング演出)を実行すると判定した場合に、ステップS2607に進む。

【0419】

ステップS2607では、通常エンディング演出をエンディング演出として設定する。上述のように、通常エンディング演出は、特別遊技状態が終了することを示唆する演出である。その後、ステップS2608に進む。

20

【0420】

ステップS2608では、音光側演出重複フラグをOFFにして、その後、ステップS2609に進む。

【0421】

ステップS2609では、ステップS2605、ステップS2606またはステップS2607で設定した演出内容に対応した情報を含むエンディング演出コマンドを、表示制御装置100の表示側MPU102に送信する。表示側MPU102は、受信したエンディング演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置41に表示させる処理を実行する。ステップS2609を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

【0422】

30

なお、本実施形態においては、特別遊技状態再現演出を実行する場合には、ステップS2603~S2605、S2609に示すように、第1の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを示す情報を音声発光制御装置90が記憶し、特別遊技状態再現演出を実行する際に、再度、第1の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを示すコマンドをエンディングコマンドの一部として音声発光制御装置90から表示制御装置100に送信することによって、図柄表示装置41に、特別遊技状態再現演出に対応した画像を表示させる。具体的には、表示制御装置100のMPU102は、第1の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを示すコマンドをエンディングコマンドの一部として音声発光制御装置90から受信すると、受信したコマンドが示す演出種別、停止図柄、変動表示パターンの組み合わせに対応したパターン用データテーブルをプログラムROM103から読み出し、ワークRAM104に書き込む。パターン用データテーブルとは、今回の遊技回用の演出に対応した動画を図柄表示装置41の表示面41aに表示させる場合において、画像の更新のタイミングにおける1フレーム分の画像を表示させるのに必要な処理が定められた情報群である。つまり、パターン用データテーブルには、今回の遊技回用の演出における開始タイミングから終了タイミングまでの各フレームに対応した情報群が定められている。

40

【0423】

表示制御装置100のMPU102は、各フレームに対応した情報群を読み出し、1フレーム分の画像を表示させるためにVDP105に描画指示を行う。VDP105は、MPU102からの描画指示に従い、キャラクタROM106から画像を読み出して、表示

50

面 4 1 a に表示させる画像データをビデオ R A M 1 0 7 に生成し、当該生成した画像データを図柄表示装置 4 1 に出力することによって、表示面 4 1 a に 1 フレームの画像を表示させる。表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 は、パターン用データテーブルに記憶されている各フレームの情報群に対して、順次、V D P 1 0 5 に描画指示を行うことによって、第 1 の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを特別遊技状態再現演出として実行することができる。

【 0 4 2 4 】

本実施形態においては、上記処理を実行することによって、特別遊技状態再現演出を実行するが、その他、特別遊技状態再現演出を実行する処理として、音声発光制御装置 9 0 および表示制御装置 1 0 0 において、他の処理を採用してもよい。例えば、本実施形態のように、第 1 の遊技回で実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを示す情報を音声発光制御装置 9 0 において記憶する処理に代えて、音声発光制御装置 9 0 から表示制御装置 1 0 0 に対して、第 1 の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの組み合わせに対応したパターン用データテーブルを一時的に記憶しておくことを指示するコマンドを送信する。表示制御装置 1 0 0 は、当該コマンドに従って、第 1 の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの組み合わせに対応したパターン用データテーブルを一時的に記憶する。

【 0 4 2 5 】

その後、特別遊技状態再現演出を実行する場合に、音声発光制御装置 9 0 から表示制御装置 1 0 0 に対して、一時的に記憶したパターン用データテーブルに従って V D P 1 0 5 に描画指示を行うことを示すコマンドを出力する。表示制御装置 1 0 0 は、当該コマンドに従って、一時的に記憶したパターン用データテーブルに従って V D P 1 0 5 に描画指示を行うことで、特別遊技状態再現演出を実行することができる。このように、特別遊技状態再現演出を実行する処理として、音声発光制御装置 9 0 および表示制御装置 1 0 0 において、種々の処理を採用することができる。

【 0 4 2 6 】

< 待機状態移行処理 >

次に、待機状態移行処理について説明する。待機状態移行処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 3 2 : S 1 8 0 3 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 4 2 7 】

図 4 1 は、待機状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S 2 7 0 1 では、復帰条件成立フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 2 7 0 1 において、復帰条件成立フラグが O N ではないと判定した場合には（S 2 7 0 1 : N O ）、ステップ S 2 7 0 2 に進む。

【 0 4 2 8 】

ステップ S 2 7 0 2 では、デモ動画表示中フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 2 7 0 2 において、デモ動画表示中フラグが O N ではないと判定した場合には（S 2 7 0 2 : N O ）、ステップ S 2 7 0 3 に進む。一方、ステップ S 2 7 0 2 において、デモ動画表示中フラグが O N であると判定した場合には（S 2 7 0 2 : Y E S ）、本待機状態移行処理を終了する。

【 0 4 2 9 】

ステップ S 2 7 0 3 では、デモ動画開始待ちフラグが O N であるか否かを判定する。デモ動画開始待ちフラグは、デモ動画の開始を待機している期間であることを音声発光制御装置 9 0 において特定するためのフラグであり、音声の出力レベル（音量）がゼロになったタイミングで O N にされ、音声の出力レベル（音量）がゼロになってから復帰条件が成立しないまま 5 秒が経過したタイミングにおいて O F F にされるフラグである。ステップ S 2 7 0 3 において、デモ動画開始待ちフラグが O N ではないと判定した場合には（S 2 7 0 3 : N O ）、ステップ S 2 7 0 4 に進む。

【 0 4 3 0 】

ステップ S 2 7 0 4 では、音量低減フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 2 7 0 4 において、音量低減フラグが O N であると判定した場合には (S 2 7 0 4 : Y E S)、ステップ S 2 7 0 5 に進む。一方、ステップ S 2 7 0 4 において、音量低減フラグが O N ではないと判定した場合には (S 2 7 0 4 : N O)、本待機状態移行処理を終了する。

【 0 4 3 1 】

ステップ S 2 7 0 5 では、音声の出力レベル (音量) を低減する処理を実行する。具体的には、本実施形態では、音声の出力レベル (音量) は 3 0 0 0 段階に設定されており、音声の出力レベルを 1 段階下げる処理を実行する。本実施形態では、2 m s e c 周期で待機状態移行処理が実行されるので、音声の出力レベル (音量) は、6 秒程度で最大値からゼロになる。ステップ S 2 7 0 5 を実行した後、ステップ S 2 7 0 6 に進む。

10

【 0 4 3 2 】

ステップ S 2 7 0 6 では、音声の出力レベル (音量) がゼロになったか否かを判定する。ステップ S 2 7 0 6 において、音声の出力レベル (音量) がゼロになったと判定した場合には (S 2 7 0 6 : Y E S)、ステップ S 2 7 0 7 に進み、音量低減フラグを O F F にするとともに、ステップ S 2 7 0 8 に進み、デモ動画開始待ちフラグを O N にする。その後、ステップ S 2 7 0 9 に進む。一方、ステップ S 2 7 0 6 において、音声の出力レベル (音量) がゼロになっていないと判定した場合には (S 2 7 0 6 : N O)、本待機状態移行処理を終了する。

【 0 4 3 3 】

20

ステップ S 2 7 0 9 では、デモ動画開始待ち時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア 9 4 b に記憶されているデモ動画開始待ちタイマカウンタ T x に「 2 5 0 0 」 (すなわち、5 . 0 s e c) をセットする。デモ動画開始待ちタイマカウンタ T x は、音声の出力レベル (音量) がゼロになってからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。ステップ S 2 7 0 9 を実行した後、本待機状態移行処理を終了する。

【 0 4 3 4 】

ステップ S 2 7 0 3 において、デモ動画開始待ちフラグが O N であると判定した場合には (S 2 7 0 3 : Y E S)、ステップ S 2 7 1 0 に進む。

【 0 4 3 5 】

30

ステップ S 2 7 1 0 では、5 秒間のデモ動画開始待ち期間が終了したか否かを判定する。具体的には、デモ動画開始待ちタイマカウンタ T x の値が 0 であるか否かを判定し、デモ動画開始待ちタイマカウンタ T x の値が 0 であれば、5 秒間のデモ動画開始待ち期間が終了したと判定する。ステップ S 2 7 1 0 において、デモ動画開始待ち期間が終了したと判定した場合には、ステップ S 2 7 1 1 に進む。一方、ステップ S 2 7 1 0 において、デモ動画開始待ち期間が終了していないと判定した場合には、本待機状態移行処理を終了する。

【 0 4 3 6 】

ステップ S 2 7 1 1 では、背景音楽の出力停止処理を実行する。その後、ステップ S 2 7 1 2 に進み、デモ動画開始コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。デモ動画開始コマンドを受信した表示側 M P U 1 0 2 は、デモ動画を図柄表示装置 4 1 に表示させるための処理を開始する。ステップ S 2 7 1 2 を実行した後、ステップ S 2 7 1 3 に進む。

40

【 0 4 3 7 】

ステップ S 2 7 1 3 では、デモ動画開始待ちフラグを O F F にするとともに、ステップ S 2 7 1 4 に進み、デモ動画表示中フラグを O N にする。その後、ステップ S 2 7 1 5 に進み、頭出し判定フラグを O N にして、本待機状態移行処理を終了する。

【 0 4 3 8 】

ステップ S 2 7 0 1 において、復帰条件成立フラグが O N であると判定した場合には (S 2 7 0 1 : Y E S)、ステップ S 2 7 1 6 に進み、頭出し判定フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 2 7 1 6 において、頭出し判定フラグが O N ではないと判定し

50

た場合には (S 2 7 1 6 : N O)、ステップ S 2 7 1 7 に進み、音声の出力レベル (音量) を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。本実施形態では、遊技者によって予め設定された値は最大値であるので、音声の出力レベル (音量) を最大値に復帰させる。ステップ S 2 7 1 7 を実行した後、ステップ S 2 7 1 8 に進む。

【 0 4 3 9 】

ステップ S 2 7 1 8 では、音量低減フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 2 7 1 8 において、音量低減フラグが O N であると判定した場合には (S 2 7 1 8 : Y E S)、ステップ S 2 7 1 9 に進み、音量低減フラグを O F F にする。その後、ステップ S 2 7 2 0 に進む。一方、ステップ S 2 7 1 8 において、音量低減フラグが O N ではないと判定した場合には (S 2 7 1 8 : N O)、ステップ S 2 7 1 9 を実行せずにステップ S 2 7 2 0 に進む。

10

【 0 4 4 0 】

ステップ S 2 7 2 0 では、デモ動画開始待ちフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 2 7 2 0 において、デモ動画開始待ちが O N であると判定した場合には (S 2 7 2 0 : Y E S)、ステップ S 2 7 2 1 に進み、デモ動画開始待ちフラグを O F F にする。その後、ステップ S 2 7 2 2 に進み、復帰条件成立フラグを O F F にする。一方、ステップ S 2 7 2 0 において、デモ動画開始待ちフラグが O N ではないと判定した場合には (S 2 7 2 0 : N O)、ステップ S 2 7 2 1 を実行せずにステップ S 2 7 2 2 に進み、復帰条件成立フラグを O F F にする。ステップ S 2 7 2 2 を実行した後、本待機状態移行処理を終了する。

20

【 0 4 4 1 】

ステップ S 2 7 1 6 において、頭出し判定フラグが O N であると判定した場合には (S 2 7 1 6 : Y E S)、ステップ S 2 7 2 3 に進み、デモ動画終了コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。デモ動画終了コマンドを受信した表示側 M P U 1 0 2 は、デモ動画の表示を終了させるための処理を実行する。ステップ S 2 7 2 3 を実行した後、ステップ S 2 7 2 4 に進み、デモ動画表示中フラグを O F F にする。その後、ステップ S 2 7 2 5 に進む。

【 0 4 4 2 】

ステップ S 2 7 2 5 では、背景動画開始コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。背景動画開始コマンドを受信した表示側 M P U 1 0 2 は、背景動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置 4 1 に表示させるための処理を開始する。その後、ステップ S 2 7 2 6 に進む。

30

【 0 4 4 3 】

ステップ S 2 7 2 6 では、音声の出力レベル (音量) を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。本実施形態では、遊技者によって予め設定された値は最大値であるので、音声の出力レベル (音量) を最大値に復帰させる。ステップ S 2 7 2 6 を実行した後、ステップ S 2 7 2 7 に進む。

【 0 4 4 4 】

ステップ S 2 7 2 7 では、背景音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、頭出し判定フラグが O N であるため、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、ステップ S 2 7 2 8 に進み、頭出し判定フラグを O F F にする。その後、ステップ S 2 7 2 9 に進み、復帰条件成立フラグを O F F にして、本待機状態移行処理を終了する。

40

【 0 4 4 5 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 0 4 4 6 】

表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、 V D P 1 0 5 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、

50

1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に VDP 105 から MPU 102 に対して送信される信号である。

【0447】

MPU 102 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 90 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込み処理を実行することができる。

【0448】

<メイン処理>

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 によって実行されるメイン処理について説明する。

【0449】

図 42 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【0450】

ステップ S2801 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU 102 を初期設定し、ワーク RAM 104 及びビデオ RAM 107 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ ROM 106 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ RAM 107 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ RAM 107 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ RAM 107 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S2802 に進む。

【0451】

ステップ S2802 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

【0452】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 90 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【0453】

図 43 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S2901 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク RAM 104 に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【0454】

<V 割込み処理>

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される V 割込み処理について説明する。

【0455】

図 44 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、VDP 105 からの V 割込み

10

20

30

40

50

信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、VDP 105 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【0456】

上述したように、V 割込み信号は、VDP 105 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU 102 に対して送信される信号である。したがって、MPU 102 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、VDP 105 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP 105 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

10

【0457】

ステップ S 3001 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 43）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

20

【0458】

演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 24 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【0459】

なお、コマンド対応処理（S 3001）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 90 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 90 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。

30

【0460】

ステップ S 3002 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（S 3001）などによって設定された図柄表示装置 4 1 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S 3003 に進む。

40

【0461】

ステップ S 3003 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（S 3002）によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S 3004 に進む。

【0462】

50

ステップ S 3 0 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (S 3 0 0 3) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S 3 0 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。

【 0 4 6 3 】

< コマンド対応処理 >

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、V 割込み処理のサブルーチン (図 4 4 : S 3 0 0 1) として表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 によって実行される。

【 0 4 6 4 】

図 4 5 は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップ S 3 1 0 1 では、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド記憶エリアに演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップ S 3 1 0 1 において、演出コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップ S 3 1 0 2 に進み、当該演出コマンドに対応した演出の表示開始処理を実行する。具体的には、当該演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップ S 3 1 0 2 を実行した後、ステップ S 3 1 0 3 に進む。一方、ステップ S 3 1 0 1 において、演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップ S 3 1 0 2 を実行せずにステップ S 3 1 0 3 に進む。

【 0 4 6 5 】

ステップ S 3 1 0 3 では、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド記憶エリアにオープニング演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップ S 3 1 0 3 において、オープニング演出コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップ S 3 1 0 4 に進み、当該オープニング演出コマンドに対応したオープニング演出の表示開始処理を実行する。具体的には、当該オープニング演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、オープニング演出が終了した後は、開閉実行モード演出が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップ S 3 1 0 4 を実行した後、ステップ S 3 1 0 5 に進む。一方、ステップ S 3 1 0 3 において、オープニング演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップ S 3 1 0 4 を実行せずにステップ S 3 1 0 5 に進む。

【 0 4 6 6 】

ステップ S 3 1 0 5 では、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド記憶エリアにエンディング演出コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップ S 3 1 0 5 において、エンディング演出コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップ S 3 1 0 6 に進み、当該エンディング演出コマンドに対応したエンディング演出の表示開始処理を実行する。具体的には、当該エンディング演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップ S 3 1 0 6 を実行した後、ステップ S 3 1 0 7 に進む。一方、ステップ S 3 1 0 5 において、エンディング演出コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップ S 3 1 0 6 を実行せずにステップ S 3 1 0 7 に進む。

【 0 4 6 7 】

ステップ S 3 1 0 7 では、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド記憶エリアにデモ動画開始コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップ S 3 1 0 7 において、デモ動画開始コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップ S 3 1 0 8 に進み、デモ動画の表示開始処理を実行する。具体的には、当該デモ動画開始コマンドによって指定されたデモ動画が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を

10

20

30

40

50

開始する。なお、本実施形態では、後述するデモ動画終了コマンドを受信するまでは、デモ動画の表示を繰り返す。ステップS 3 1 0 8を実行した後、ステップS 3 1 0 9に進む。一方、ステップS 3 1 0 7において、デモ動画開始コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップS 3 1 0 8を実行せずにステップS 3 1 0 9に進む。

【0 4 6 8】

ステップS 3 1 0 9では、ワークRAM 1 0 4に設けられたコマンド記憶エリアにデモ動画終了コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップS 3 1 0 9において、デモ動画終了コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップS 3 1 1 0に進み、デモ動画の表示を終了させる処理を実行する。その後、ステップS 3 1 1 1に進む。一方、ステップS 3 1 0 9において、デモ動画終了コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップS 3 1 1 0を実行せずにステップS 3 1 1 1に進む。

10

【0 4 6 9】

ステップS 3 1 1 1では、ワークRAM 1 0 4に設けられたコマンド記憶エリアに背景動画開始コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップS 3 1 1 1において、背景動画開始コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップS 3 1 1 2に進み、背景動画の表示を開始させる処理を実行する。具体的には、背景動画が時間的な先頭位置から図柄表示装置4 1に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップS 3 1 1 2を実行した後、ステップS 3 1 1 3に進む。一方、ステップS 3 1 1 1において、背景動画開始コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップS 3 1 1 2を実行せずにステップS 3 1 1 3に進む。

20

【0 4 7 0】

ステップS 3 1 1 3では、ワークRAM 1 0 4に設けられたコマンド記憶エリアに他のコマンドが記憶されているか否かを判定し、記憶されているコマンドに対応した処理を実行する。例えば、上述した演出操作コマンドが記憶されていた場合には、上述した演出操作コマンドが記憶されていた場合における処理を実行する。その後、本コマンド対応処理を終了する。

【0 4 7 1】

以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ機1 0においては、ケースa 1のように、第2の遊技回に係る大当たり抽選が外れの場合には、示唆演出の後に実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出は、第1の遊技回で実行した演出を再現する特別遊技状態再現演出として実行され、遊技者も既に実行された演出を再現する演出であると認識する。一方、ケースa 2のように、第2の遊技回に係る大当たり抽選が当選している場合には、示唆演出の後に実行される予告演出、リーチ演出および結果告知演出は、演出上は既に実行された演出を再現する演出として実行されるが、実際には、第2の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行された遊技回再現演出である。先にケースa 1における特別遊技状態再現演出を鑑賞していた場合、遊技者は、ケースa 2の第2の遊技回における遊技回再現演出を、ケースa 1と同様に、第1の遊技回において実行された演出の再現にすぎないと認識するとともに、第2の遊技回に係る大当たり抽選において当選していることを予期しにくい。このような状態において、第2の遊技回において予告演出およびリーチ演出が実行された後に、結果告知演出によって第2の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることが告知されると、遊技者は、その時点ではじめて、第2の遊技回において実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出が、単なる第1の遊技回で実行された演出が再現されたものではなく、第2の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行されたものであることを認識する。このようにケースa 1における特別遊技状態再現演出およびケースa 2における遊技回再現演出を実行することによって、遊技に意外性を付与するとともに、第1の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する演出について、遊技者に期待感を付与することができる。また、ケースa 2における第2の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【0 4 7 2】

50

さらに、ケース a 2 の場合、第 2 の遊技回における大当たり抽選が当選しているにも関わらず、第 1 の遊技回において実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現することを示唆する示唆演出を実行するので、より一層、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることを遊技者に予期させにくい。従って、さらに遊技に意外性を付与することができる。

【 0 4 7 3 】

また、ケース a 2 において第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選した場合には、示唆演出の後に実行されたリーチ演出は、演出上は既に実行された演出の再現として実行されるが、実際には、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行される。従って、リーチ演出が実行される場合として、大当たり抽選の当否に関する期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、既に実行された演出の再現として実行される場合と、演出上は既に実行された演出の再現として実行されるが、実際には、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行される場合との、少なくとも 3 つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【 0 4 7 4 】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合（図 1 1）には、表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の表示態様を、デモ動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に復帰させる。そして、表示制御装置 1 0 0 は、背景動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる際に、当該背景動画の予め定められた時間的位置から表示を開始させる。また、音声発光制御装置 9 0 は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するとともに、背景音楽を出力する際に、当該背景音楽の予め定められた時間的位置から出力を開始する。したがって、復帰条件が成立するタイミングに応じて背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、背景動画の表示と背景音楽の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 4 7 5 】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合（図 1 1）に、表示制御装置 1 0 0 は、背景動画の時間的な先頭位置「0 1」から表示を開始させ、音声発光制御装置 9 0 は、背景音楽の時間的な先頭位置「0 1」から出力を開始する。したがって、背景動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、背景音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、背景動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、背景音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、復帰条件が成立した後、背景動画および背景音楽を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、背景動画および背景音楽のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、本実施形態によれば、当該遊技者に対して背景動画および背景音楽を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができる。従って、背景動画および背景音楽を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができるという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 4 7 6 】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始される前に復帰条件が成立した場合（図 1 2）には、表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 に背景動画を表示する態様を継続させ、音声発光制御装置 9 0 は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するので、背景動画の表示と背景音楽の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

【 0 4 7 7 】

さらに、本実施形態によれば、背景音楽の音量を低減中に復帰条件が成立した場合（図 1 3 ）には、表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 に背景動画を表示する態様を継続させ、音声発光制御装置 9 0 は、背景音楽の音量を遊技者によって予め設定された音量に戻す処理を実行するので、背景動画の表示と背景音楽の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

【 0 4 7 8 】

さらに、本実施形態によれば、遊技回が終了した後、特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されずに 1 5 秒が経過した場合に移行条件が成立したと判定するので、遊技者が遊技を行っていない可能性の高い状態において背景音楽の音量を時間の経過と共に低減させることができる。

10

【 0 4 7 9 】

さらに、本実施形態によれば、待機状態において遊技回が開始される場合に復帰条件が成立したと判定し、図柄表示装置 4 1 の表示態様が背景動画を表示する態様に復帰するとともに背景音楽を出力する態様が遊技者によって予め設定された音量で背景音楽を出力する態様に復帰するので、遊技回が開始されたという期待感を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 4 8 0 】

B . 第 2 実施形態 :

図 4 6 は、第 2 実施形態におけるパチンコ機 1 0 が実行する処理を示すタイムチャートである。第 1 実施形態の図 9 （ b ）に示したケース a 2 では、第 1 の遊技回において大当たり抽選に当選するとともに、第 2 の遊技回においても大当たり抽選に当選し、かつ、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回とが連続している場合にパチンコ機 1 0 が実行する処理について説明した。

20

【 0 4 8 1 】

一方、第 2 実施形態においては、図 4 6 （ a ）に示したケース b 1 として、第 1 の遊技回において大当たり抽選に当選するとともに、第 2 の遊技回においても大当たり抽選に当選し、かつ、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との間に他の遊技回（以下、先行遊技回とも呼ぶ）が存在する場合にパチンコ機 1 0 が実行する処理について説明する。なお、先行遊技回における大当たり抽選は外れである。

30

【 0 4 8 2 】

図 4 6 （ a ）に示すように、第 1 の遊技回において大当たり抽選に当選した場合、パチンコ機 1 0 は、予告演出およびリーチ演出を実行する。リーチ演出を実行後、パチンコ機 1 0 は、第 1 の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第 1 の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。

【 0 4 8 3 】

その後、パチンコ機 1 0 は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。特別遊技状態では、オープニング演出、開閉実行モードおよびエンディング演出を実行する。本実施形態においては、第 1 の遊技回後の特別遊技状態においては、オープニング演出は特別遊技状態の始まりを示唆するオープニング演出（通常のオープニング演出）、エンディング演出は特別遊技状態の終了を示唆するエンディング演出（通常のエンディング演出）を実行する。すなわち、図 9 （ b ）のケース a 2 のように特別遊技状態のエンディング演出として示唆演出は実行しない。

40

【 0 4 8 4 】

特別遊技状態を終了すると、先行遊技回を実行する。本実施形態では、先行遊技回において、示唆演出を実行する。

【 0 4 8 5 】

図 4 7 は、先行遊技回において示唆演出を実行する際の、図柄表示装置 4 1 の表示の態様を説明する説明図である。図に示すように、示唆演出が実行されるときには、表示面 4 1 a は、表示領域 4 1 a S と表示領域 4 1 a L とに区分される。そして、表示領域 4 1 a

50

Sでは、図柄の変動表示及び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、表示領域41aLでは、示唆演出が実行される。このように、図柄の変動表示及び停止表示を表示面41aのうちの小さい領域に表示することによって、先行遊技回において遊技者に違和感を与えることなく示唆演出を実行することができる。また、図柄の変動表示及び停止表示を表示面41aに表示しないとしてもよいし、図柄の変動表示および停止表示と同期して表示される所定のマークやキャラクターを点滅表示および点灯表示させるとしてもよい。このようにしても、先行遊技回において遊技者に違和感を与えることなく示唆演出を実行することができる。

【0486】

10

図46(a)に示すように、パチンコ機10は、先行遊技回を実行した後、第2の遊技回を実行する。上述のように、この図46(a)のケースb1に示した例では、第2の遊技回においても、大当たり抽選に当選する。パチンコ機10は、第2の遊技回における演出として、第1の遊技回において実行した演出を再現する遊技回再現演出を実行する。すなわち、第1の遊技回において実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出(大当たり告知)を実行する。この場合、この結果告知演出(大当たり告知)が、遊技回再現演出の一部としての機能を有すると共に、第2の遊技回の大当たり抽選についての結果告知としての機能を有する。そして、遊技回再現演出の終了とともに、第2の遊技回を終了する。

【0487】

20

第2の遊技回においては、大当たり抽選に当選しているため、第2の遊技回の終了後に、パチンコ機10は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。パチンコ機10は、特別遊技状態のオープニング演出において、特定開始演出を実行する。特定開始演出は、第2の遊技回に係る大当たり抽選が当選であり、かつ、第2の遊技回において遊技回再現演出を実行した場合に、その後の特別遊技状態のオープニング演出として実行される。

【0488】

第2実施形態は、例えば、以下に示す処理によって実現することができる。

【0489】

第1の遊技回において大当たり抽選に当選した場合に、上記第1実施形態で実行した処理と同様に(図37:S2307)、第1の遊技回で実行した演出(本実施形態においては、予告演出、リーチ演出および結果告知演出)を記憶する。なお、記憶する内容は、第1の遊技回で実行した演出そのものに限らず、第1の遊技回で実行した演出を特定可能な情報であれば、他の情報であってもよい。すなわち、第1の遊技回において実行した演出の種類(パターン)を示す情報や、第1の遊技回において実行した演出が記憶されているメモリのアドレス情報など、第1の遊技回において実行した演出を再度呼び出し可能な情報であればよい。

30

【0490】

第1の遊技回で実行した演出を記憶した後、先判定処理によって、第1の遊技回の後に実行される遊技回であって大当たり抽選に当選する遊技回(第2の遊技回)を特定し、記憶した第1の遊技回における予告演出、リーチ演出および結果告知演出を、第2の遊技回において遊技回再現演出として実行する。その際、例えば、大当たり抽選に当選したいずれの遊技回も、変動時間が同じになるように設定しておくことによって、第1の遊技回において実行したリーチ演出および結果告知演出を、第2の遊技回における変動時間内において実行することができる。

40

【0491】

なお、第1の遊技回と第2の遊技回との間に先行遊技回が存在する場合には、各先行遊技回の変動時間に応じた示唆演出を実行することによって、本実施形態を実現することができる。また、先行遊技回が複数存在する場合には、各先行遊技回において各変動時間に応じた示唆演出を実行してもよいし、例えば、第2の遊技回の直前に実行される先行遊技回でのみ示唆演出を実行し、その他の先行遊技回では、通常の演出を実行してもよい。

50

【 0 4 9 2 】

また、先行遊技回数は1つに限らず、第1の遊技回と第2の遊技回との間に、複数回の先行遊技回が連続して存在する場合、第1の遊技回と第2の遊技回との間の先行遊技回として許容される遊技回の個数の上限値を設定してもよい。

【 0 4 9 3 】

図46(b)は、第1の遊技回と第2の遊技回との間に、複数回の先行遊技回が連続して存在する場合の処理の一例について説明するタイムチャートである。図示するように、例えば、第1の遊技回において大当たり抽選に当選してから、大当たり抽選の抽選結果が外れである先行遊技回が5回以下の数で存在する場合には(図46(b))、その後大当たり抽選に当選する第2の遊技回において、第1の遊技回で実行した演出を再現する遊技回再現演出を実行し、先行遊技回が6回以上の数で存在する場合には(図示省略)、その後大当たり抽選に当選する第2の遊技回において遊技回再現演出を実行しないとしてもよい。処理としては、第1の遊技回において大当たり抽選に当選した場合に、上記第1実施形態で実行した処理と同様に(図46:S2307)、第1の遊技回で実行した演出(本実施形態においては、予告演出、リーチ演出および結果告知演出)を音光側RAM94に記憶する。

10

【 0 4 9 4 】

また、第1の遊技回と第2の遊技回との間の先行遊技回数をカウントする先行遊技回カウンタを設け、大当たり抽選に当選する第2の遊技回の演出を決定する際に、先行遊技回カウンタのカウント値が5以下であるか6以上であるかを判定する。カウンタ値が5以下である場合には、第1の遊技回で実行した演出を音光側RAM94から読み出して、第2の遊技回において、第1の遊技回で実行した演出を再現する遊技回再現演出を実行し、カウンタ値が6以上である場合には、第2の遊技回において通常の大当たり時の演出を実行する。このようにすることによって、先行遊技回が複数存在する場合であっても、本実施形態を実現することができる。また、示唆演出については、先行遊技回において実行する。具体的には、先判定処理によって、第2の遊技回の直前の先行遊技回を特定し、当該先行遊技回において示唆演出を実行することを決定する。そして、当該先行遊技回の変動時間が決定されたタイミングで、当該先行遊技回の変動時間に応じた示唆演出を選択し実行する。このようにすることで、第1の遊技回と第2の遊技回との間に、複数回の先行遊技回が連続して存在する場合であっても、遊技回再現演出を実行することができる。なお、本説明においては、大当たり抽選に当選した第1の遊技回後の先行遊技回のうち、大当たり抽選の抽選結果が外れである先行遊技回が6回以上の数で存在する場合には、その後大当たり抽選に当選する第2の遊技回において遊技回再現演出を実行しないとしたが、遊技回再現演出を実行しないと判定する先行遊技回の数(閾値)は6に限定されることがなく、任意の数に設定することができる。

20

30

【 0 4 9 5 】

以上、説明したように、第2実施形態におけるパチンコ機10によれば、第1の遊技回と第2の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合であっても、他の遊技回において示唆演出を実行することによって、示唆演出および遊技回再現演出を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。また、第1の遊技回と第2の遊技回との間に複数の他の遊技回(先行遊技回)が存在する場合であっても、各先行遊技回の変動時間に応じた示唆演出を実行することによって、遊技者に違和感を与えることなく第2の遊技回において遊技回再現演出を実行することができる。

40

【 0 4 9 6 】

C. 第3実施形態:

図48は、第3実施形態におけるパチンコ機10が実行する処理を説明するタイムチャートである。第3実施形態においては、特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出として、第1の遊技回より前の遊技回(図48:第1先行遊技回)において実行された演出の少なくとも一部を再現するとともに、第1の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する場合について説明する。本説明においては、ケースc1およびケースc2

50

の２つのケースを例にして、パチンコ機１０が実行する処理の特徴を説明する。

【０４９７】

図４８（ａ）は、ケースｃ１として、第１の遊技回において大当たり抽選に当選し、第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回において大当たり抽選に外れた場合に、パチンコ機１０が実行する処理を示している。なお、図示するように、大当たり抽選に当選する第１の遊技回の前には、大当たり抽選の抽選結果が外れである第１先行遊技回が存在する。

【０４９８】

図４８（ａ）に示すように、ケースｃ１においては、パチンコ機１０は、第１先行遊技回と第１の遊技回とに亘って一連の連続演出を実行する。本実施形態においては、当該連続演出は、第１の遊技回において大当たり抽選に当選することを予告する演出である。連続演出を実行後、パチンコ機１０は、第１の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第１の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。

10

【０４９９】

なお、連続演出を実行する場合の第１先行遊技回における結果告知演出は、上述の図４７を用いて説明すると、表示面４１ａの表示領域４１ａＳで、図柄の変動表示及び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、表示領域４１ａＬでは、連続演出が実行される。このようにすることによって、遊技者に違和感を与えることなく第１先行遊技回から第１の遊技回に亘って一連の連続演出を実行することができる。

20

【０５００】

図４８（ａ）に示すように、第１の遊技回において結果告知演出（大当たり告知）を実行した後、パチンコ機１０は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。パチンコ機１０は、特別遊技状態において、オープニング演出、開閉実行モード、エンディング演出を実行する。

【０５０１】

パチンコ機１０は、エンディング期間において、示唆演出、特別遊技状態再現演出、特定終了演出を実行する。本実施形態においては、特別遊技状態再現演出として、第１先行遊技回から第１の遊技回に亘って実行した連続演出と、第１の遊技回における結果告知演出（大当たり告知）とを再現実行する。なお、特別遊技状態再現演出として図柄の変動表示および停止表示を再現実行する場合、特別遊技状態再現演出の実行時に表示面４１ａに表示する図柄の内容については、第１の遊技回において実際に表示した図柄の内容とは一部異なっている。

30

【０５０２】

パチンコ機１０は、特別遊技状態再現演出を実行した後、特定終了演出を実行する。その後、パチンコ機１０は、第２の遊技回を実行する。第２の遊技回に係る大当たり抽選は外れである。パチンコ機１０は、第２の遊技回においては、通常の予告演出および結果告知演出（外れ告知）を実行する。

【０５０３】

40

次に、図４８（ｂ）に示すケースｃ２について説明する。ケースｃ２においては、ケースｃ１と同様に、大当たり抽選に当選する第１の遊技回の前には、大当たり抽選の抽選結果が外れである第１先行遊技回が存在する。さらに、ケースｃ２においては、大当たり抽選に当選する第２の遊技回の前には、大当たり抽選の抽選結果が外れである第２先行遊技回が存在する。

【０５０４】

ケースｃ１と同様に、パチンコ機１０は、第１先行遊技回と第１の遊技回とに亘って一連の連続演出を実行する。連続演出を実行後、パチンコ機１０は、第１の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第１の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。

50

【 0 5 0 5 】

第 1 の遊技回において結果告知演出（大当たり告知）を実行した後、パチンコ機 1 0 は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。パチンコ機 1 0 は、特別遊技状態において、オープニング演出、開閉実行モード、エンディング演出を実行する。

【 0 5 0 6 】

ケース c 2 の場合、パチンコ機 1 0 は、エンディング期間において、示唆演出のみを実行する。そして、第 2 先行遊技回と第 2 の遊技回とに亘って遊技回再現演出を実行する。ケース c 2 では、遊技回再現演出として、第 1 先行遊技回から第 1 の遊技回に亘って実行した連続演出と、第 1 の遊技回における結果告知演出（大当たり告知）とを実行する。

【 0 5 0 7 】

第 2 の遊技回の終了後、パチンコ機 1 0 は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。パチンコ機 1 0 は、特別遊技状態のオープニング演出において、特定開始演出を実行する。特定開始演出を実行した後、パチンコ機 1 0 は、開閉実行モードおよびエンディング演出を実行する。第 2 の遊技回後の特別遊技状態においては、エンディング演出として通常エンディング演出を実行する。

【 0 5 0 8 】

第 3 実施形態は、例えば、以下に示す具体的な処理によって実現することができる。

【 0 5 0 9 】

本実施形態においては、常に、既に実行した 4 回分の遊技回において実行した演出を R A M 9 6 に記憶する。そして、第 1 始動口 3 3 への入賞が発生する度に、当該入賞によって実行される遊技回における大当たり抽選の結果を、先判定処理によって把握する。

【 0 5 1 0 】

先判定処理の結果、第 1 の遊技回の大当たり抽選の結果が大当たりであることを把握した場合には、第 1 の遊技回より 1 つ前に保留されている第 1 先行遊技回の大当たり抽選結果が外れである場合に、第 1 先行遊技回および第 1 の遊技回に亘って連続演出を実行する。

【 0 5 1 1 】

そして、第 1 の遊技回が終了するまでに第 1 の遊技回より後に 2 回以上の保留遊技回が存在する場合に、当該 2 つの遊技回の大当たり抽選の結果を先判定処理によって把握し、当該 2 つの遊技回の大当たり抽選の結果が、2 つとも連続で外れの場合にはケース c 1 を実行する。すなわち、示唆演出および特別遊技状態再現演出を、第 1 の遊技回の後に実行される特別遊技状態のエンディング期間に実行する。

【 0 5 1 2 】

また、当該 2 つの遊技回のうち、先に実行される遊技回の大当たり抽選の結果が外れであり、後に実行される遊技回の大当たり抽選の結果が大当たりである場合にはケース c 2 を実行する。すなわち、示唆演出を第 1 の遊技回の後に実行される特別遊技状態のエンディング期間に実行し、遊技回再現演出を、第 2 先行遊技回および第 2 の遊技回において実行する。

【 0 5 1 3 】

なお、ケース c 2 において、第 2 先行遊技回が存在しない場合、すなわち、第 1 の遊技回後の特別遊技状態の後に実行される遊技回における大当たり抽選が大当たりである場合に、第 2 の遊技回において、第 1 先行遊技回から第 1 の遊技回に亘って実行した連続演出を、遊技回再現演出として実行するとしてもよい。この場合、連続演出の全てを再現するために必要となる時間より、第 2 の遊技回の変動時間の方が短い場合には、連続演出の一部のみ再現するとしてもよい。

【 0 5 1 4 】

以上、説明したように、第 3 実施形態におけるパチンコ機 1 0 によれば、第 1 の遊技回より前の遊技回から第 1 の遊技回に亘って連続的な演出が実行された場合であっても、特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出として、その連続的な演出を再現することができる。また、ケース c 1 とケース c 2 の処理を併用することによって、連続演出に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【 0 5 1 5 】

D . 第 4 実施形態 :

図 4 9 は、第 4 実施形態におけるパチンコ機 1 0 が実行する処理を説明するタイムチャートである。第 4 実施形態は、大当たり抽選の抽選結果が外れである第 1 の遊技回において実行した演出を、第 1 の遊技回より後に実行する第 2 の遊技回において遊技回再現演出として実行する。本説明においては、ケース d 1 およびケース d 2 の 2 つのケースを例にして、パチンコ機 1 0 が実行する処理の特徴を説明する。

【 0 5 1 6 】

図 4 9 (a) は、ケース d 1 として、第 1 の遊技回において大当たり抽選に外れ、第 1 の遊技回より後に実行される第 2 の遊技回において大当たり抽選に当選した場合に、パチンコ機 1 0 が実行する処理を示している。図示するように、パチンコ機 1 0 は、第 1 の遊技回において、予告演出及びリーチ演出を実行する。この場合に行うリーチ演出は、大当たり抽選に当選する期待度を遊技者に示唆する演出である。リーチ演出を実行した後、パチンコ機 1 0 は、結果告知演出において外れ告知を行う。

10

【 0 5 1 7 】

第 1 の遊技回を実行した後、パチンコ機 1 0 は、第 2 の遊技回を実行する。第 2 の遊技回においては、パチンコ機 1 0 は、示唆演出、遊技回再現演出、及び、結果告知演出を実行する。パチンコ機 1 0 は、示唆演出として、第 1 の遊技回において実行された演出を再現することを示唆する演出を実行するとともに、遊技回再現演出として、第 1 の遊技回において実行した予告演出およびリーチ演出を実行する。また、結果告知演出として、大当たり告知を行う。

20

【 0 5 1 8 】

第 2 の遊技回を実行した後、パチンコ機 1 0 は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。図示するように、パチンコ機 1 0 は、特別遊技状態において、オープニング演出、開閉実行モード、エンディング演出を実行する。パチンコ機 1 0 は、オープニング演出として、特定開始演出を実行する。また、エンディング演出として、通常エンディング演出を実行する。

【 0 5 1 9 】

次に、ケース d 2 について説明する。ケース d 2 は、図 4 9 (b) に示すように、第 1 の遊技回において大当たり抽選に外れ、さらに、第 1 の遊技回より後に実行される第 2 の遊技回において大当たり抽選に外れた場合に、パチンコ機 1 0 が実行する処理を示している。図示するように、第 1 の遊技回においては、予告演出およびリーチ演出を実行する。この場合に行うリーチ演出は、大当たり抽選に当選する期待度を遊技者に示唆する演出である。リーチ演出を実行した後、パチンコ機 1 0 は、結果告知演出において外れ告知を行う。

30

【 0 5 2 0 】

第 1 の遊技回を実行した後、パチンコ機 1 0 は、第 2 の遊技回を実行する。第 2 の遊技回においては、パチンコ機 1 0 は、示唆演出、遊技回再現演出、及び、結果告知演出を実行する。パチンコ機 1 0 は、示唆演出として、第 1 の遊技回において実行された演出を再現することを示唆する演出を実行するとともに、遊技回再現演出として、第 1 の遊技回において実行した予告演出およびリーチ演出を実行する。また、結果告知演出として、外れ告知を行う。

40

【 0 5 2 1 】

第 4 実施形態は、例えば、以下に示す具体的な処理によって実現することができる。

【 0 5 2 2 】

第 1 始動口 3 3 への入賞が発生する度に先判定処理を実行することによって、保留されている遊技回に係る大当たり抽選の当否を判定する。そして、2 つ以上先に保留されている遊技回における大当たり抽選が当選していることを特定した場合に、当該大当たり抽選に当選している遊技回 (ケース d 1 の第 2 の遊技回に相当) の 1 つ前に保留されている遊技回 (第 1 の遊技回に相当) において予告演出およびリーチ演出を実行すると共に、実行

50

した当該予告演出およびリーチ演出を記憶する。上述のように、記憶する情報としては、実行した予告演出およびリーチ演出そのもののデータに限ることなく、実行した予告演出およびリーチ演出を再度読み出し可能な情報であれば、他の情報であってもよい。

【 0 5 2 3 】

パチンコ機 1 0 は、第 1 の遊技回においてリーチ演出を実行した後、結果告知演出として外れ告知を行う。その後、第 2 の遊技回において、示唆演出を実行するとともに、記憶した予告演出およびリーチ演出を遊技回再現演出として実行する。また、第 2 の遊技回後の特別遊技状態において実行される特定開始演出は、上記第 1 実施形態における音声発光制御装置 9 0 が行うオープニング演出設定処理と同様の処理を実行することによって実現することができる。このような処理を実行することによって第 4 実施形態におけるケース d 1 を実現することができる。

10

【 0 5 2 4 】

また、ケース d 2 は、先判定処理を実行することによって、大当たり抽選の抽選結果が外れである遊技回が 2 つ連続して存在する場合に、その 2 つの保留遊技回のうちの先に実行される遊技回においてリーチ演出を実行し、後に実行される遊技回において、示唆演出、および、遊技回再現演出として前の遊技回で実行した予告演出およびリーチ演出を再現することによって実現することができる。この場合、第 2 の遊技回において、遊技回再現演出として第 1 の遊技回における予告演出およびリーチ演出の全てを実行するために必要な時間よりも第 2 の遊技回の変動時間の方が短い場合には、例えば、第 2 の遊技回の変動時間に応じて、遊技回再現演出として実行する予告演出の一部または全部を省略するとしてもよい。

20

【 0 5 2 5 】

一方、第 2 の遊技回において、遊技回再現演出として第 1 の遊技回における予告演出およびリーチ演出の全てを実行するために必要な時間よりも第 2 の遊技回の変動時間の方が長い場合には、例えば、第 2 の遊技回の変動時間に応じて、示唆演出の実行時間を長い演出にするとしてもよい。演出に必要な時間に対応した複数種類の示唆演出を用意しておき、第 2 の遊技回の変動時間に応じて、最適な示唆演出を選択することによって、示唆演出および遊技回再現演出に必要な時間と、第 2 の遊技回の変動時間とを同じにすることができる。

【 0 5 2 6 】

30

以上説明したように、第 4 実施形態におけるパチンコ機 1 0 によれば、ケース d 1 の処理を実行することによって、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選が当選している場合であるにも関わらず、大当たり抽選の抽選結果が外れである第 1 の遊技回において実行された演出を、遊技回再現演出として第 2 の遊技回において実行するので、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることを遊技者に予期させにくい。また、遊技回再現演出の実行前に、大当たり抽選に外れた第 1 の遊技回における演出を再現することを示唆する示唆演出を実行することで、第 2 の遊技回においては、第 1 の遊技回において実行された演出が再現されるにすぎないといった認識を遊技者により一層与えることができる。そして、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を報知手段によって報知してはじめて、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことを遊技者に認識させることができるので、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、第 2 の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 0 5 2 7 】

さらに、ケース d 2 の処理を実行することによって、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選が当選している場合に加えて、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果が外れの場合にも、遊技回再現演出を実行するので、遊技回再現演出が実行された遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果が必ずしも大当たりとは限らないという認識を遊技者に付与することができる。その結果、遊技回再現演出が実行された場合に、遊技者に対して心境の抑揚や期待感を付与するとともに、既に実行された演出が再現される遊技回に対する遊技者の注目

50

度を向上させることができる。

【 0 5 2 8 】

E . 第 5 実施形態（演出種別の設定処理の一例）：

次に、第 5 実施形態として、第 1 実施形態において説明した演出種別の設定処理（図 3 7 : S 2 3 0 3）において実行される処理の一例について説明する。演出種別の設定処理は、遊技回で実行する演出の内容を、音声発光制御装置 9 0（音光側 M P U 9 2）において設定する処理である。本説明においては、先に、本実施形態において音光側 M P U 9 2 が実行する演出種別の設定処理の概要について説明する。その後、処理の詳細をフローチャートを用いて説明する。

【 0 5 2 9 】

図 5 0 は、演出種別の設定処理の概要を示す説明図である。音光側 M P U 9 2 は、演出種別の設定処理を開始すると、予告演出の内容を決定するために、オブジェクト A 用表示パターン乱数カウンタ C 1 1、オブジェクト B 用表示パターン乱数カウンタ C 1 2、オブジェクト C 用表示パターン乱数カウンタ C 1 3 の各乱数カウンタから、所定のタイミングでカウンタ値を取得する。

【 0 5 3 0 】

各表示パターン乱数カウンタ C 1 1 ~ C 1 3 は、各遊技回における予告演出を構成する複数のオブジェクト画像の組み合わせ方を決定するために用いられる乱数カウンタである。各表示パターン乱数カウンタ C 1 1 ~ C 1 3 は、更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタ値は短時間の間隔で更新される。各表示パターン乱数カウンタ C 1 1 ~ C 1 3 は、0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 0 5 3 1 】

本実施形態においては、各遊技回における予告演出は、3 種類のオブジェクト画像を組み合わせることによって構成される。オブジェクト A 用表示パターン乱数カウンタ C 1 1、オブジェクト B 用表示パターン乱数カウンタ C 1 2、オブジェクト C 用表示パターン乱数カウンタ C 1 3 は、この 3 種類のオブジェクト画像の表示態様を決定するための乱数である。演出種別の設定処理では、この 3 種類のオブジェクト画像の組み合わせ方、表示面 4 1 a 上の配置位置、表示のタイミングが決定され、予告演出として設定される。ここで、本実施形態における予告演出を構成する 3 種類のオブジェクト画像について説明する。

【 0 5 3 2 】

図 5 1 は、予告演出を構成するオブジェクト画像であるオブジェクト A を示す説明図である。図示するように、オブジェクト A は、人物を表現したキャラクターの動作の様子を示しており、画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3 の 3 つの画像から構成される。図 5 1 (a) は画像 A 1 を示し、図 5 1 (b) は画像 A 2 を示し、図 5 1 (c) は画像 A 3 を示している。オブジェクト A は、この 3 つの画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3 の少なくとも 2 つの画像が所定の順番で表示されることによって経時変化する画像、すなわち、動画のオブジェクト画像として表示される場合と、この 3 つの画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3 のいずれかが所定期間、継続的に表示されることによって静止画として表示される場合とがある。

【 0 5 3 3 】

図 5 2 は、予告演出を構成するオブジェクト画像であるオブジェクト B を示す説明図である。図示するように、オブジェクト B は、天候が変化する様子を示しており、画像 B 1、画像 B 2、画像 B 3 の 3 つの画像から構成される。図 5 2 (a) は画像 B 1 を示し、図 5 2 (b) は画像 B 2 を示し、図 5 2 (c) は画像 B 3 を示している。オブジェクト B は、この 3 つの画像 B 1、画像 B 2、画像 B 3 の少なくとも 2 つの画像が所定の順番で表示されることによって経時変化する画像、すなわち、動画のオブジェクト画像として表示される場合と、この 3 つの画像 B 1、画像 B 2、画像 B 3 のいずれかが所定期間、継続的に表示されることによって静止画として表示される場合とがある。

【 0 5 3 4 】

図 5 3 は、予告演出を構成するオブジェクト画像であるオブジェクト C を示す説明図で

10

20

30

40

50

ある。図示するように、オブジェクトCは、箱の中に入っている犬の動作の様子を示しており、画像C1、画像C2、画像C3の3つの画像から構成される。図53(a)は画像C1を示し、図53(b)は画像C2を示し、図53(c)は画像C3を示している。オブジェクトCは、この3つの画像C1、画像C2、画像C3の少なくとも2つの画像が所定の順番で表示されることによって経時変化する画像、すなわち、動画のオブジェクト画像として表示される場合と、この3つの画像C1、画像C2、画像C3のいずれかが所定期間、継続的に表示されることによって静止画として表示される場合とがある。

【0535】

上述のように、本実施形態における演出種別の設定処理では、図51～図53で説明した3種類のオブジェクト画像(オブジェクトA～C)を組み合わせることで予告演出を設定する。

10

【0536】

説明を図50に戻す。音光側MPU92は、各表示パターン乱数カウンタC11～C13からカウンタ値を取得すると、オブジェクトA用表示パターンテーブル、オブジェクトB用表示パターンテーブル、オブジェクトC用表示パターンテーブルを参照し、各表示パターン乱数カウンタC11～C13から取得した各カウンタ値との照合を実行し、各オブジェクト毎に表示パターンを決定する。

【0537】

図54は、表示パターンテーブルの一例として、オブジェクトA用表示パターンテーブルを示す説明図である。図示するように、オブジェクトA用表示パターンテーブルは、大当たり抽選の結果が大当たりである場合と、大当たり抽選の結果が外れでありリーチ演出を実行する場合(「外れ(リーチ有)」)と、大当たり抽選の結果が外れでありリーチ演出を実行しない場合(「外れ(リーチ無)」)の3つの場合に区分されている。そして、各場合に対して、0～99の表示パターン乱数カウンタの値と、表示パターンとが対応付けられている。本実施形態においては、図54に示すように、オブジェクトAの表示パターンとして、オブジェクトAを表示しないパターン(非表示)、画像A1のみを表示するパターン(A1)、画像A1と画像A2とを順に表示するパターン(A1-A2)、画像A1と画像A2と画像A3とを順に表示するパターン(A1-A2-A3)とが予め設定されている。

20

【0538】

所定の遊技回における予告演出を設定する場合、音光側MPU92は、当該遊技回が、大当たり、外れ(リーチ有)、外れ(リーチ無)のいずれの場合に該当するかを確認する。そして、表示パターンテーブルのうち、当該遊技回の該当する部分を参照する。例えば、当該遊技回が大当たりである場合には、表示パターンテーブルの「大当たり」の欄を参照する。そして、取得した表示パターン乱数カウンタC11の値と照合し、表示パターンを決定する。

30

【0539】

図54に示すように、本実施形態においては、大当たり、外れ(リーチ有)、外れ(リーチ無)の各場合において、各表示パターンに対する乱数の値の割り振り方が異なる。例えば、表示パターン(A1-A2-A3)は、大当たりである場合に表示される頻度と、外れ(リーチ有)の場合に表示される頻度と、外れ(リーチ無)の場合に表示される頻度とは異なる。すなわち、表示パターン(A1-A2-A3)の表示される確率は、大当たり、外れ(リーチ有)、外れ(リーチ無)の順に高い。逆に、表示パターン(A1)の表示される確率は、外れ(リーチ無)、外れ(リーチ有)、大当たりの順に高い。よって、遊技回における予告演出において、表示パターン(A1)のみが表示される場合より表示パターン(A1-A2)が表示される場合の方が大当たりである確率が高く、表示パターン(A1-A2)が表示される場合より表示パターン(A1-A2-A3)が表示される場合の方が大当たりである確率が高くなるように設定されている。すなわち、オブジェクトAによる演出は、遊技回の大当たりの確率を示唆することによって遊技者に対して遊技の有利・不利の度合を示すとともに、遊技者に対して大当たりの期待の度合い(以下、期待度とも呼ぶ)を示すステップアップ演出として機能する。

40

50

【 0 5 4 0 】

本実施形態においては、オブジェクトA、オブジェクトB、オブジェクトCの各々の表示パターンテーブルは、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の各場合における乱数の値の振り分け方が異なっており、オブジェクトAのステップアップ演出によって示す大当たりの期待度と、オブジェクトBのステップアップ演出によって示す大当たりの期待度と、オブジェクトCのステップアップ演出によって示す大当たりの期待度は各々異なる。例えば、オブジェクトBにおいては、外れ（リーチ無）の場合の遊技回では表示されず、外れ（リーチ有）および大当たりの場合に表示されるように、オブジェクトB用表示パターンにおける表示パターン乱数の値が振り分けられていてもよい。具体的には、オブジェクトB用表示パターンにおいて、外れ（リーチ無）の場合には表示パターン乱数0～99の全ての場合において「非表示」に設定することによって実現することができる。このようにすることで、オブジェクトBが表示されない場合のオブジェクトAが示す大当たりの期待度と、オブジェクトAとオブジェクトBとが表示される場合の大当たりの期待度とを異なるものにすることができる。すなわち、オブジェクトA、オブジェクトB、オブジェクトCの各々の表示パターンテーブルにおいて、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の各場合における乱数の値の振り分け方を異なった設定にすることによって、各オブジェクト画像のステップアップの態様に加え、各オブジェクトの表示の有無によっても大当たりの期待度を表現することができる。このようにすることで、オブジェクト画像に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

10

【 0 5 4 1 】

なお、本実施形態においては、オブジェクトA、オブジェクトB、オブジェクトCの各々の表示パターンテーブルは、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の3つの場合に区分して、各表示パターン乱数を振り分けたが、例えば、オブジェクトBの表示パターンテーブルにおける大当たりの区分を、さらに、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりに区分し、オブジェクトBによる演出を、確変大当たりの期待度を示すステップアップ演出として機能させてもよい。その他、例えば、潜伏確変状態（抽選モードが高確率モードであることを遊技者に認識させない遊技状態）が存在する遊技機においては、オブジェクトCによる演出を、現在の遊技回の確変状態の期待度を示すステップアップ演出として機能させてもよい。このように、オブジェクトA、オブジェクトB、オブジェクトCは、表示パターンによって、遊技の有利・不利の度合いを示唆する機能を有していれば、各々のオブジェクトが、異なる種類（例えば、大当たり期待度や確変大当たりの期待度など）の遊技の有利・不利の度合いを示してもよい。

20

30

【 0 5 4 2 】

図50に示すように、音光側MPU92は、オブジェクトA、オブジェクトB、オブジェクトCに対して、表示パターンを決定した後、各オブジェクトを組み合わせ表示面41aに表示するために、各オブジェクトの配置位置と、各オブジェクトの表示のタイミングとを設定する。具体的には、音光側MPU92は、予め設定された配置・タイミング設定テーブルを参照して各オブジェクトの配置位置と表示のタイミングとを決定する。

【 0 5 4 3 】

図55は、配置・タイミング設定テーブルを示す説明図である。図示するように、配置・タイミング設定テーブルは、表示されることが決定した表示オブジェクトと、表示される各オブジェクトの表示面41aにおける配置位置の座標と、各オブジェクトの表示面41aに表示を開始するタイミングとが、各々対応付けて設定されている。乱数カウンタを用いた処理において決定された表示パターンが、例えば、オブジェクトAについては表示パターン（A1 - A2）、オブジェクトBについては表示パターン（非表示）、オブジェクトCについては表示パターン（C1 - C2 - C3）であった場合には、表示されるオブジェクトはオブジェクトAとオブジェクトCであるので、配置・タイミング設定テーブルの左欄の「A・C」を参照する。そして、この場合、配置・タイミング設定テーブルの中欄に示すように、オブジェクトAおよびオブジェクトCの配置座標は、オブジェクトAについては表示面41aの（Xa2, Ya2）にオブジェクトAの中心座標が位置するように

40

50

表示し、オブジェクトCについては表示面41aの(X_{c1} , Y_{c1})にオブジェクトCの中心座標が位置するように表示するように、各々設定されている。さらに、この場合、配置・タイミング設定テーブルの右欄に示すように、オブジェクトAについては、遊技回が開始されてから t_{a2} 秒後に表示を開始し、オブジェクトCについては、遊技回が開始されてから t_{c1} 秒後に表示を開始するように設定されている。

【0544】

なお、図55の配置・タイミング設定テーブルにおける各オブジェクトの配置を示す座標は固定座標として設定されているが、各オブジェクトの配置位置(座標)が経時変化するように設定されていてもよい。すなわち、オブジェクトの中心位置の動的な軌跡が設定されてもよい。この場合であっても、各オブジェクトが関連性を有する態様で表示面41aに表示されるように配置位置(座標)が経時変化し、かつ、表示面41aに同じ期間に表示される各オブジェクトが互いに重畳しないように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されている。

【0545】

本実施形態においては、1つの予告演出に2つ以上のオブジェクトが表示される場合には、各オブジェクト間における相対的な位置が考慮され、かつ、各オブジェクトが関連性を有する態様で表示面41aに表示されるように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置(オブジェクト間の相対的な配置位置)および表示開始のタイミング(オブジェクト間の相対的なタイミング)が設定されている。さらに、表示面41aに同じ期間に表示される各オブジェクトが互いに重畳しないように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されている。

【0546】

図56は、複数のオブジェクト画像が組み合わされた予告演出の一例を説明する説明図である。図56の例では、図55の配置・タイミング設定テーブルにおける各オブジェクトの配置を示す座標が、経時変化する場合について示している。当該予告演出は、図56(a)、図56(b)、図56(c)の順に、表示面41aに表示される。図56において、オブジェクトAとオブジェクトBとオブジェクトCとが組み合わされた予告演出を示しており、オブジェクトAについては表示パターン($A1 - A2 - A3$)が表示され、オブジェクトBについて表示パターン($B1 - B2 - B3$)が表示され、オブジェクトCについては表示パターン($C1 - C2 - C3$)が表示されるように設定された予告演出を示している。

【0547】

図56に示す予告演出では、晴れた日に歩いていた人物が、箱を見つけ、徐々に天気が悪くなる中、箱の中に犬がいることに気付き、犬に傘をさしてあげるといった物語が表現されている。このように、本実施形態においては、1つの予告演出に2つ以上のオブジェクトが表示される場合には、各オブジェクト間における相対的な位置が考慮され、かつ、各オブジェクトが関連性を有するとともに、さらに、物語性を有する態様で表示面41aに表示されるように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されている。このようにすることで、複数種類のオブジェクト画像が同じ期間に表示されることによって実行される予告演出を、遊技者にとって違和感のない演出にすることができるとともに、物語性を有することによって遊技の興趣向上を図ることができる。

【0548】

また、図56(c)に示した例では、オブジェクトAは、オブジェクト画像の領域を示す画像枠が無い態様で表示面41aに表示される。具体的には、オブジェクトAは、画像枠のレイヤー画像と、人物を表現したキャラクターが示されたレイヤー画像とから構成されており、人物を表現したキャラクターが示されたレイヤー画像のみを表示する処理が実行されている。このようにすることで、複数のオブジェクト画像が表示される演出を、遊技者に対して違和感のない演出にすることができるとともに、物語性を有することによって遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 5 4 9 】

図 5 6 では、オブジェクト A を用いた表示パターン (A 1 - A 2 - A 3) の画像 A 3 のみ、画像枠を表示しない処理を実行したが、表示パターン (A 1 - A 2 - A 3) として表示される画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3 の一部または全部の画像枠を表示しない構成としてもよい。また、他のオブジェクト画像に対しても同様の処理を実行するとしてもよい。

【 0 5 5 0 】

音光側 M P U 9 2 は、このようにして各オブジェクトの配置位置と、各オブジェクトの表示のタイミングとを設定し、予告演出を設定する。

【 0 5 5 1 】

次に、上記説明した演出種別の設定処理を、フローチャートによって説明する。

10

【 0 5 5 2 】

図 5 7 は、演出種別の設定処理を示すフローチャートである。演出種別の設定処理は、演出設定処理のサブルーチン (図 3 7 : S 2 3 0 3) として音声発光制御装置 9 0 の音光側 M P U 9 2 によって実行される。

【 0 5 5 3 】

ステップ S 3 2 0 1 では、各表示パターン乱数カウンタ C 1 1 ~ C 1 3 から、各々、カウンタ値を取得する。その後、ステップ S 3 2 0 2 に進み、予告演出を設定する対象である遊技回が、大当たり、外れ (リーチ有)、外れ (リーチ無) のいずれであるかを確認する。ステップ S 3 2 0 2 を実行した後、ステップ S 3 2 0 3 に進む。

【 0 5 5 4 】

ステップ S 3 2 0 3 では、オブジェクト A ~ C 用の各表示パターンテーブルを参照し、各オブジェクトの表示パターンを決定する。その後、ステップ S 3 2 0 4 に進む。

20

【 0 5 5 5 】

ステップ S 3 2 0 4 では、各オブジェクトにおいて表示パターンを設定した際に、当該遊技回の予告演出においてオブジェクト表示が無しか否かを判定する。すなわち、オブジェクト A ~ C の全てのオブジェクトの表示パターンが「非表示」であるか否かを判定する。

【 0 5 5 6 】

ステップ S 3 2 0 4 において、当該遊技回における予告演出においてオブジェクト表示が無し (非表示) ではないと判定した場合には (S 3 2 0 4 : N O)、ステップ S 3 2 0 5 に進み、配置・タイミング設定テーブルを参照し、表示される各オブジェクトの表示面 4 1 a における配置位置の座標と、表示面 4 1 a に表示を開始するタイミングとを決定する。その後、ステップ S 3 2 0 6 に進む。

30

【 0 5 5 7 】

一方、ステップ S 3 2 0 4 において、当該遊技回の予告演出においてオブジェクト表示が無し (非表示) であると判定した場合には (S 3 2 0 4 : Y E S)、ステップ S 3 2 0 5 を実行せずにステップ S 3 2 0 6 に進む。

【 0 5 5 8 】

ステップ S 3 2 0 6 では、予告演出を設定する。具体的には、決定した表示オブジェクト、各オブジェクトの表示面 4 1 a における配置位置の座標、各オブジェクトの表示を開始するタイミングを、当該遊技回における予告演出に設定する。その後、ステップ S 3 2 0 7 に進む。

40

【 0 5 5 9 】

ステップ S 3 2 0 7 では、当該遊技回が大当たり又は外れ (リーチ有) であるか否かを判定する。すなわち、当該遊技回において予告演出を実行した後にリーチ演出を実行するか否かを判定する。

【 0 5 6 0 】

ステップ S 3 2 0 7 において、当該遊技回が大当たり又は外れ (リーチ有) であると判定した場合には (S 3 2 0 7 : Y E S)、ステップ S 3 2 0 8 に進み、リーチ演出設定処理を実行する。その後、ステップ S 3 2 0 9 に進む。

【 0 5 6 1 】

50

一方、ステップ S 3 2 0 7 において、当該遊技回が大当たり又は外れ（リーチ有）ではないと判定した場合には（S 3 2 0 7：NO）、ステップ S 3 2 0 8 を実行せずにステップ S 3 2 0 9 に進む。

【0562】

ステップ S 3 2 0 9 では、ステップ S 3 2 0 6 およびステップ S 3 2 0 8 で設定した予告演出およびリーチ演出を演出コマンドに設定する。その後、当該演出種別の設定処理を終了する。

【0563】

以上説明したように、本実施形態においては、各オブジェクトは、予告演出として同じ期間に表示される場合には、互いに関連性を有した態様で表示面 4 1 a に表示されるので、各オブジェクトが同じ期間に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、各オブジェクトは、他のオブジェクトと同じ期間に表示される場合と、同じ期間に表示されない場合（すなわち各オブジェクトが単体で表示される場合）とがあるので、各オブジェクトを用いて複数種類の演出を実行することができ、オブジェクトを有効活用することができる。

【0564】

さらに、図 5 6 で示したように、複数のオブジェクト画像が同じ期間に表示される場合には、各オブジェクト画像が関連して物語性を有する態様で表示されるので、複数のオブジェクト画像が同じ期間に表示されることによって実行される演出を、遊技者にとって違和感のない演出にすることができる。また、複数のオブジェクト画像が同じ期間に表示されることによって実行される演出が物語性を有することによって遊技の興趣向上を図ることができる。

【0565】

また、本実施形態においては、オブジェクト A、オブジェクト B、オブジェクト C の各々の表示パターンテーブルは、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の各場合における乱数の振り分け方が異なっており、オブジェクト A、オブジェクト B、およびオブジェクト C の各オブジェクト画像によるステップアップ演出によって示される遊技の有利・不利の度合いや大当たりの期待度は、各々異なる。すなわち、各オブジェクトが表示される場合であっても、他のオブジェクトも同じ期間に表示されているか否かによって遊技の有利・不利の度合いが異なるので、演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【0566】

さらに、上述のように、本実施形態においては、表示パターンテーブルの設定の態様によって、例えば、オブジェクト B の表示パターンテーブルにおける大当たりの区分を、16R 確変大当たり、8R 確変大当たり、16R 通常大当たり、8R 通常大当たりに区分することによって、オブジェクト B による演出を、確変大当たりの期待度を示すステップアップ演出として機能させることができる。すなわち、各オブジェクトによる演出を、異なる種類の遊技の有利・不利の度合いを示す演出として機能させることができる。従って、各オブジェクトを用いて、多様な種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。

【0567】

また、本実施形態のパチンコ機 10 は、各オブジェクト画像が同じ期間に表示される場合には、オブジェクト間で互いに相対的な位置が予め定められた配置位置で表示面 4 1 a に表示されるので、同じ期間に表示面 4 1 a に表示された複数のオブジェクトがなんら関連性なく重疊されて表示されることがない。具体的には、一つの予告演出に 2 つ以上のオブジェクトが表示される場合には、各オブジェクト間における相対的な位置が考慮され、かつ、各オブジェクトが関連性があるように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されている。また、表示面 4 1 a に同じ期間に表示される各オブジェクトが互いに重疊しないように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されて

10

20

30

40

50

いる。従って、複数のオブジェクトが同じ期間に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、各オブジェクト画像が同じ期間に表示される場合と、同じ期間に表示されない場合（すなわち各オブジェクトが単体で表示される場合）とがあるので、各オブジェクト画像を用いて複数の演出を実行することができ、オブジェクト画像を有効活用することができる。

【0568】

本実施形態のパチンコ機10では、図54、図55を用いて説明したように、例えば、オブジェクトAは、表示パターン(A1)、表示パターン(A1-A2)、表示パターン(A1-A2-A3)の3つの異なる表示態様で表示される場合がある。各表示態様に対応して、他のオブジェクト画像(オブジェクトB、オブジェクトC)との間での相対的な位置が予め定められた配置で表示面41aに表示される。従って、各オブジェクト画像を用いた種々の演出を実行することができる。また、異なる複数の表示態様(表示パターン)の各々に応じて、各オブジェクト画像の間で相対的な位置が予め定められた配置位置で表示面41aに表示するので、各表示態様において、各オブジェクト画像がなんら関連性なく重畳されて表示されることがない。従って、各オブジェクト画像が同じ期間に表示されることによって実行される種々の演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。

【0569】

また、本実施形態におけるパチンコ機10では、図55で説明したように、各オブジェクトは、配置・タイミング設定テーブルによって表示面41aに表示が開始されるタイミングが予め設定されている。従って、各オブジェクト画像が同じ期間に表示される場合には、各オブジェクト画像の間で相対的に予め定められたタイミングで表示されるので、各オブジェクト画像がなんら関連性のないタイミングで表示されることがない。よって、各オブジェクト画像が同じ期間に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、さらに、演出の質を向上させることができる。

【0570】

さらに、本実施形態においては、各オブジェクト画像は経時変化する画像(本実施形態においては動画)であるので、多様な演出を実行することができる。

【0571】

また、本実施形態においては、オブジェクトAが予告演出として表示された場合の大当たり抽選において大当たりとなる確率と、オブジェクトBが予告演出として表示された場合の大当たり抽選において大当たりとなる確率と、オブジェクトCが予告演出として表示された場合の大当たり抽選において大当たりとなる確率とは、各々異なる。さらに、各オブジェクト画像を組み合わせで予告演出として表示された場合の大当たり抽選において大当たりとなる確率も、各々異なる。このようにすることで、オブジェクト画像に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

【0572】

F. 第6実施形態(演出種別の設定処理の他の例)：

次に、第6実施形態として、演出種別の設定処理(図37：S2303)の他の例について説明する。上述のように、演出種別の設定処理は、遊技回で実行する演出の内容を音声発光制御装置90(音光側MPU92)において設定する処理である。本説明においては、先に、本実施形態において音光側MPU92が実行する演出種別の設定処理の概要について説明する。その後、処理の詳細をフローチャートを用いて説明する。

【0573】

図58は、第6実施形態における演出種別の設定処理の概要を説明する説明図である。本実施形態と上記説明した第5実施形態との異なる点は、予告演出として表示させるオブジェクトの種類の決定方法である。上記第5実施形態においては、予告演出において表示させるオブジェクトの組み合わせは、各オブジェクト毎に用意された表示パターン乱数および表示パターンテーブルによって決定した。

【0574】

10

20

30

40

50

一方、本実施形態においては、表示オブジェクトテーブルによって、予告演出において表示させるオブジェクトの複数種類の組み合わせが予め設定されており、音光側 M P U 9 2 が、表示オブジェクト乱数カウンタ C 2 1 からカウンタ値を取得し、表示オブジェクトテーブルと照合することによって、予告演出において表示させるオブジェクトの組み合わせを決定する。

【 0 5 7 5 】

また、上記第 5 実施形態においては予告演出において表示されるオブジェクトの配置位置、表示開始のタイミングは、配置・タイミング設定テーブルによって決定したが、本実施形態においては、表示されるオブジェクトの組み合わせに対する各々の表示パターンに対応して、各オブジェクトの配置位置や表示開始のタイミングが予め設定されている。以下、具体的に説明する。

【 0 5 7 6 】

音光側 M P U 9 2 は、演出種別の設定処理を開始すると、表示オブジェクト乱数カウンタ C 2 1 から所定のタイミングでカウンタ値を取得する。表示オブジェクト乱数カウンタ C 2 1 は、更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。カウンタ値は短時間の間隔で更新される。表示オブジェクト乱数カウンタ C 2 1 は、0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 0 5 7 7 】

表示オブジェクト乱数カウンタ C 2 1 からカウンタ値を取得した後、音光側 M P U 9 2 は、表示オブジェクトテーブルを参照し、取得した表示オブジェクト乱数カウンタ C 2 1 のカウンタ値との照合を実行し、予告演出において表示させるオブジェクトの組み合わせを決定する。

【 0 5 7 8 】

図 5 9 は、表示オブジェクトテーブルの一例を示す説明図である。図示するように、表示オブジェクトテーブルには、表示オブジェクト乱数カウンタ C 2 1 のカウンタ値と、予告演出として表示する各オブジェクトの組み合わせが対応付けて設定されている。例えば、取得した表示オブジェクト乱数カウンタ C 2 1 の値が 7 5 であった場合には、予告演出で表示されるオブジェクト画像としてオブジェクト A とオブジェクト C とが設定される。本実施形態における表示オブジェクトテーブルは、予告演出として表示する各オブジェクトの組み合わせに対する表示オブジェクト乱数の値の割り振り方（割り振る値の数）が異なる。例えば、表示オブジェクトとしてオブジェクト A のみが表示される場合の表示オブジェクト乱数の値は 0 ~ 1 9 であり、2 0 個の値が割り振られている。オブジェクト A とオブジェクト B とが表示される場合の表示オブジェクト乱数の値は 6 0 ~ 7 1 であり、1 2 個の値が割り振られている。オブジェクト A とオブジェクト B とオブジェクト C とが表示される場合の表示オブジェクト乱数の値は 9 6 ~ 9 9 であり、4 個の値が割り振られている。このように、各オブジェクトの組み合わせに対する表示オブジェクト乱数の値の割り振る数が異なることによって、予告演出として各オブジェクトの組み合わせが表示される頻度が異なる。

【 0 5 7 9 】

説明を図 5 8 に戻す。音光側 M P U 9 2 は、予告演出において表示するオブジェクトの組み合わせを決定すると、次に、表示パターン乱数カウンタ C 2 2 から所定のタイミングでカウンタ値を取得する。表示パターン乱数カウンタ C 2 2 は、更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。カウンタ値は短時間の間隔で更新される。表示パターン乱数カウンタ C 2 2 は、0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 0 5 8 0 】

表示パターン乱数カウンタ C 2 2 のカウンタ値を取得した後、音光側 M P U 9 2 は、先に決定した表示オブジェクトの組み合わせに対応した表示パターンテーブルを参照し、取得した表示パターン乱数カウンタ C 2 2 のカウンタ値との照合を実行し、当該表示オブジ

10

20

30

40

50

エクトの組み合わせに対応した表示パターンを決定する。図 5 8 においては、表示オブジェクト乱数カウンタ C 2 1 と表示オブジェクトテーブルによって、予告演出において表示するオブジェクトの組み合わせとして、オブジェクト A とオブジェクト C とが表示されることが決定した場合を示している。この場合、音光側 M P U 9 2 は、表示パターンテーブルとして、A C 用表示パターンテーブルを参照する。

【 0 5 8 1 】

図 6 0 は、表示パターンテーブルの一例として、A C 用表示パターンテーブルを示す説明図である。図示するように、A C 用表示パターンテーブルは、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の 3 つの場合に区分されている。そして、各場合に対して、0 ~ 9 9 の表示パターン乱数カウンタ C 2 2 の値と、オブジェクト A とオブジェクト C とを用いた演出の表示パターンとが対応付けて設定されている。

10

【 0 5 8 2 】

本実施形態においては、オブジェクト A とオブジェクト C とを用いた表示パターンとして、オブジェクト A とオブジェクト C のいずれも表示しないパターン（非表示）、オブジェクト A の画像 A 1 とオブジェクト C の画像 C 1 とを組み合わせで表示するパターン（A 1 / C 1 ）、オブジェクト A の画像 A 1 と画像 A 2 とを順に表示するとともにオブジェクト C の画像 C 1 と画像 C 2 とを表示するパターン（A 1 - A 2 / C 1 - C 2 ）、オブジェクト A の画像 A 1 と画像 A 2 とを順に表示するとともにオブジェクト C の画像 C 1 と画像 C 2 と画像 C 3 とを順に表示する表示パターン（A 1 - A 2 / C 1 - C 2 - C 3 ）が設定されている。さらに、本実施形態においては、各表示パターン毎に、各オブジェクトの表示面 4 1 a における配置位置と、表示開始のタイミングが予め設定されており、表示パターンが決定されることによって予告演出における各オブジェクトの配置位置、表示開始のタイミングが決定する。

20

【 0 5 8 3 】

例えば、当該遊技回が大当たりであり、かつ、表示オブジェクト乱数カウンタ C 2 1 と表示オブジェクトテーブルによって、予告演出で表示するオブジェクトの組み合わせとして、オブジェクト A とオブジェクト C とが表示されることが決定している場合において、表示パターン乱数カウンタ C 2 2 によって取得したカウンタ値が「6 2」であった場合には、予告演出の表示パターンは（A 1 - A 2 / C 1 - C 2 - C 3 ）に決定される。

【 0 5 8 4 】

図 6 1 は、表示パターンの一例として表示パターン（A 1 - A 2 / C 1 - C 2 - C 3 ）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図 6 1（a）、図 6 1（b）、5 4（c）の順に、表示面 4 1 a に表示される。図示するように、当該予告演出においては、表示面 4 1 a に、オブジェクト A の画像 A 1 と画像 A 2 とが順に表示されるとともに、オブジェクト C の画像 C 1 と画像 C 2 とが順に表示される。上述のように、表示パターン（A 1 - A 2 / C 1 - C 2 - C 3 ）には、オブジェクト A の画像 A 1 および画像 A 2 の配置位置および表示開始のタイミング、オブジェクト C の画像 C 1、画像 C 2 および画像 C 3 の配置位置および表示開始のタイミングが予め設定されているので、表示パターン（A 1 - A 2 / C 1 - C 2 - C 3 ）が決定されることによって予告演出の態様は決定する。

30

40

【 0 5 8 5 】

図 6 0 においては、A C 用表示パターンテーブルについて説明したが、各オブジェクトの組み合わせ毎に、表示パターンテーブルが用意されている。また、各表示パターンテーブル毎に、各オブジェクトの画像の組み合わせによる複数種類の表示パターンが設定されている。

【 0 5 8 6 】

図 6 2 は、A 用表示パターンテーブルを示す説明図である。A 用表示パターンテーブルの場合、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の 3 つの場合において、各々、非表示、表示パターン（A 1 ）、表示パターン（A 1 - A 2 ）、表示パターン（A 1 - A 2 - A 3 ）（図 5 1 参照）の 4 つの表示パターンが割り振られている。図示するように、

50

A用表示パターンテーブルは、外れ（リーチ無）の場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（A1）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（A1 - A2）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（A1 - A2 - A3）が最も表示される頻度が高くなるように、0～99の表示パターン乱数カウンタC22の値が割り振られている。このように表示パターン乱数カウンタC22の値が割り振られることによって、遊技者は、表示面41aに画像A1が表示されたときよりも、その後に、表示面41aに画像A2が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が高まり、表示面41aに画像A1の後に画像A2が表示されたときよりも、その後に、表示面41aに画像A3が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が高まる。

10

【0587】

次に、B用表示パターンテーブルについて説明する。

【0588】

図63は、B用表示パターンテーブルを示す説明図である。B用表示パターンテーブルの場合、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の3つの場合において、各々、非表示、表示パターン（B1 - B2 - B3）、表示パターン（B1 - B2）、表示パターン（B1）（図52参照）の4つの表示パターンが割り振られている。図示するように、B用表示パターンテーブルは、外れ（リーチ無）の場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（B1 - B2 - B3）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（B1 - B2）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（B1）が最も表示される頻度が高くなるように、0～99の表示パターン乱数カウンタC22の値が割り振られている。すなわち、このように表示パターン乱数カウンタC22の値が割り振られることによって、上述したオブジェクトAによる予告演出とは異なり、遊技者は、表示面41aに画像B1が表示されたときよりも、その後に、表示面41aに画像B2が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が低下し、表示面41aに画像B1の後に画像B2が表示されたときよりも、その後に、表示面41aに画像B3が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が低下する。

20

【0589】

次に、C用表示パターンテーブルについて説明する。

【0590】

図64は、C用表示パターンテーブルを示す説明図である。C用表示パターンテーブルの場合、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の3つの場合において、各々、非表示、表示パターン（C1）、表示パターン（C1 - C2）、表示パターン（C1 - C2 - C3）（図53参照）の4つの表示パターンが割り振られている。図示するように、外れ（リーチ無）の場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（C1）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（C1 - C2）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（C1 - C2 - C3）が最も表示される頻度が高くなるように、0～99の表示パターン乱数カウンタC22の値が割り振られている。このように表示パターン乱数カウンタC22の値が割り振られることによって、遊技者は、表示面41aに画像C1が表示されたときよりも、その後に、表示面41aに画像C2が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が高まり、表示面41aに画像C1の後に画像C2が表示されたときよりも、その後に、表示面41aに画像C3が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が高まる。

40

【0591】

次に、AB用表示パターンテーブルについて説明する。

【0592】

図65は、AB用表示パターンテーブルを示す説明図である。AB用表示パターンテ

50

ブルの場合、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の3つの場合において、各々、非表示、表示パターン（A 1 - A 2 / B 1 - B 2 - B 3）、表示パターン（A 1 - A 2 - A 3 / B 1）、表示パターン（A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3）の4つの表示パターンが割り振られている。図示するように、A B用表示パターンテーブルは、外れ（リーチ無）の場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（A 1 - A 2 / B 1 - B 2 - B 3）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には上記4つの表示パターンのうち表示パターン（A 1 - A 2 - A 3 / B 1）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には上記4つの表示パターンのうち表示パターン（A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3）が最も表示される頻度が高くなるように、0～99の表示パターン乱数カウンタC 2 2の値が割り振られている。

10

【0593】

図66は、A B用表示パターンテーブルによって表示パターン（A 1 - A 2 / B 1 - B 2 - B 3）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図66（a）、図66（b）、図66（c）の順に、表示面41aに表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が晴れ、曇り、雨と変化する中、歩いていた人物が雨に濡れてしまう様子が表現されている。

【0594】

図66（a）に示す画像A 1と画像B 1からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、晴れた日に歩いている人物が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図66（b）に示す画像A 2と画像B 2からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、晴れから曇りに天候が変化したことに人物が気付いた様子が表現されており、一般的に図66（a）に示す画像と比較して良いとは言えない印象を与え、遊技者に対して、図66（a）の画像と比較して遊技の状況に関して有利とは言えない認識を与える。そして、図66（c）に示す画像A 2と画像B 3からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、雨に濡れる人物が表現されており、一般的に悪い印象を与え、遊技者に対して、遊技の状況に関して不利な認識を与える。すなわち、表示パターン（A 1 - A 2 / B 1 - B 2 - B 3）による予告演出は、当該予告演出の表示が進むにつれて、遊技者に対し、遊技の状況に関する認識を不利な認識に変化させる。

20

【0595】

図67は、A B用表示パターンテーブルによって表示パターン（A 1 - A 2 - A 3 / B 1）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図67（a）、図67（b）、図67（c）の順に、表示面41aに表示される。図示するように、当該予告演出は、歩いている人物が晴れていることに気づき、傘をさして日焼け予防をしている様子が表現されている。

30

【0596】

図67（a）に示す画像A 1と画像B 1からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、晴れた日に歩いている人物が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図67（b）に示す画像A 2と画像B 1からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、晴れていることに気付いた人物が表現されており、当該画像も、図67（a）の画像と同様に、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図67（c）に示す画像A 3と画像B 1からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、傘をさして日焼け対策をする人物が表現されており、一般的に悪い印象は与えず、遊技の状況に関して不利とは言えない認識を与える。すなわち、表示パターン（A 1 - A 2 - A 3 / B 1）による予告演出は、当該予告演出の表示が進んでも、遊技者に対し、遊技の状況に関して有利とも不利とも判断しにくい認識を与える。

40

【0597】

図68は、A B用表示パターンテーブルによって表示パターン（A 1 - A 2 - A 3 / B

50

1 - B 2 - B 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図 6 8 (a)、図 6 8 (b)、図 6 8 (c) の順に、表示面 4 1 a に表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が晴れ、曇り、雨と変化する中、歩いていた人物が天候の変化に気付く、傘をさして、天候の悪化に適切に対応することができた様子が表現されている。

【 0 5 9 8 】

図 6 8 (a) に示す画像 A 1 と画像 B 1 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、当該画像には、晴れた日に歩いている人物が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図 6 8 (b) に示す画像 A 2 と画像 B 2 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、当該画像には、晴れから曇りに天候が変化したことに人物が気付いた様子が表現されており、一般的に図 6 8 (a) に示す画像と比較して良いとは言えない印象を与えるため、遊技者に対して、図 6 8 (a) の画像と比較して遊技の状況に関して有利とは言えない認識を与える。その後、図 6 8 (c) に示す画像 A 3 と画像 B 3 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、当該画像には、傘をさして天候の悪化に適切に対応することができた人物が表現されており、一般的に良い印象は与え、遊技の状況に関して有利な認識を与える。すなわち、表示パターン (A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3) による予告演出は、図 6 8 (a) の画像において遊技者に対し、遊技の状況に関して不利とは言えない認識を与え、その後、図 6 8 (b) の画像において遊技者に対し、遊技の状況に関して有利とは言えない認識を与え、その後、図 6 8 (c) の画像において遊技者に対し、遊技の状況に関して有利な認識を与える。このような予告演出を表示することで、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を与えることができる。

【 0 5 9 9 】

図 6 6、図 6 7、図 6 8 に示したように、A B 用表示パターンテーブルによって設定されている演出は、当該予告演出が進むにつれて、遊技者に対して、遊技の状況が有利または不利な認識を与えるように構成されている。特に、図 6 6 において説明した表示パターン (A 1 - A 2 / B 1 - B 2 - B 3) による予告演出と、図 6 8 において説明した (A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3) による予告演出を比較した場合、図 6 6 (a) と図 6 8 (a) が同じ画像であり、図 6 6 (b) と図 6 8 (b) とが同じ画像であり、いずれの予告演出も、途中までは同じ画像であるため、遊技者に対して、図 6 6 の予告演出と図 6 8 の予告演出のいずれに変化するかといった緊迫感を付与することができる。より具体的には、天候の変化に気付いた人物が、最後に傘をさすか否かといった変化に対して、遊技者に緊迫感を付与することができ、予告演出に対する遊技者の注目度を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 6 0 0 】

次に、B C 用表示パターンテーブルについて説明する。

【 0 6 0 1 】

図 6 9 は、B C 用表示パターンテーブルを示す説明図である。B C 用表示パターンテーブルの場合、大当たり、外れ (リーチ有)、外れ (リーチ無) の 3 つの場合において、各々、非表示、表示パターン (B 2 - B 3 / C 1 - C 3)、表示パターン (B 2 - B 3 / C 1 - C 3)、表示パターン (B 1 / C 1 - C 2 - C 3) の 4 つの表示パターンが割り振られている。図示するように、B C 用表示パターンテーブルは、外れ (リーチ無) の場合には、上記 4 つの表示パターンのうち表示パターン (B 2 - B 3 / C 1 - C 3) が最も表示される頻度が高く、外れ (リーチ有) の場合には上記 4 つの表示パターンのうち表示パターン (B 2 - B 3 / C 1 - C 3) が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には上記 4 つの表示パターンのうち表示パターン (B 1 / C 1 - C 2 - C 3) が最も表示される頻度が高くなるように、0 ~ 9 9 の表示パターン乱数カウンタ C 2 2 の値が割り振られている。

【 0 6 0 2 】

図 7 0 は、B C 用表示パターンテーブルによって表示パターン (B 2 - B 3 / C 1 - C

3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図 70 (a)、図 70 (b)、図 70 (c) の順に、表示面 41a に表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が曇りから雨に変化する一方で、箱の中からは、犬が顔を出し、犬が雨に濡れてしまう様子が表現されている。

【0603】

図 70 (a) に示す画像 B2 と画像 C1 からなる画像が表示面 41a に表示された場合、当該画像には、曇りの中、箱が置かれている様子が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図 70 (b) に示す画像 B3 と画像 C1 からなる画像が表示面 41a に表示された場合、当該画像には、雨の中、箱が置かれている様子が表現されており、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。しかしながら、その後に、図 70 (c) に示す画像 B3 と画像 C3 からなる画像が表示面 41a に表示された場合、当該画像には、箱の中から大きく顔を出した犬が雨に濡れる様子が表現されており、一般的に悪い印象を与え、遊技者に対して、遊技の状況に関して不利な認識を与える。すなわち、表示パターン (B2 - B3 / C1 - C3) による予告演出は、図 70 (c) の画像を表示したときに、遊技者に対し、遊技の状況に関して不利な認識を与える。

10

【0604】

図 71 は、BC 用表示パターンテーブルによって表示パターン (B2 - B3 / C1) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図 71 (a)、図 71 (b)、図 71 (c) の順に、表示面 41a に表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が曇りから雨に変化するとともに、そのような天候の中、箱が置かれている様子が表現されている。

20

【0605】

図 71 (a) に示す画像 B1 と画像 C1 からなる画像が表示面 41a に表示された場合、当該画像には、曇りの中、箱が置かれている様子が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図 71 (b) に示す画像 B3 と画像 C1 からなる画像が表示面 41a に表示された場合、当該画像には、雨の中、箱が置かれている様子が表現されており、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。そして、図 71 (c) に示す画像 B3 と画像 C1 からなる画像が表示面 41a に表示された場合、当該画像は、図 71 (b) の画像から変化しておらず、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。このように、表示パターン (B1 - B2 - B3 / C1) は、遊技者に対して、遊技の状況に関して不利な認識は与えない。

30

【0606】

図 72 は、BC 用表示パターンテーブルによって表示パターン (B1 / C1 - C2 - C3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図 72 (a)、図 72 (b)、図 72 (c) の順に、表示面 41a に表示される。図示するように、当該予告演出は、晴れた日に、箱の中から犬が顔を出す様子が表現されている。

【0607】

図 72 (a) に示す画像 B1 と画像 C1 からなる画像が表示面 41a に表示された場合、当該画像には、晴れた中、箱が置かれている様子が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図 72 (b) に示す画像 B1 と画像 C2 からなる画像が表示面 41a に表示された場合、当該画像には、晴れた中、箱の中から犬が顔を出す様子が表現されており、図 72 (a) と比較して、遊技者に対して遊技の状況に関して有利な認識を与える。図 64 の C 用表示パターンテーブルによる予告演出が設定されている場合には、当該予告演出が画像 C1 から画像 C2、画像 C3 と変化する方が大当たり抽選に当選する確率が高いため、図 72 に示したオブジェクト B とオブジェクト C による予告演出においても、図 72 (a) から図 72 (b) に画像が進む際に、オブジェクト C による画像が画像 C1 から画像 C2 に変化することによって、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。その後、

40

50

図 7 2 (c) に示す画像 B 1 と画像 C 3 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、当該画像には、晴れた中、箱の中から犬が大きく顔を出す様子が表現されており、一般的に良い印象は与えるため、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。このように、表示パターン (B 1 / C 1 - C 2 - C 3) による演出は、図 6 4 の C 用表示パターンテーブルによる予告演出と同様、オブジェクト C が画像 C 1 から画像 C 2、画像 C 3 と変化するとともに、その他に悪い印象を与えるような画像が表示されないため、当該予告演出が進むにつれて、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与えることができる。

【 0 6 0 8 】

ここで、B C 用表示パターンテーブルによって設定される演出のうち、図 7 0 に示した表示パターン (B 2 - B 3 / C 1 - C 3) による予告演出と、図 7 1 に示した表示パターン (B 2 - B 3 / C 1 - C 3) による予告演出との比較について述べる。

【 0 6 0 9 】

この 2 つの予告演出は、途中の画像までは同じ画像となっている。具体的には、図 7 0 (a) と図 7 1 (a) とは同じ画像であり、図 7 0 (b) と図 7 1 (b) とは同じ画像である。従って、この 2 つ予告演出のいずれが表示された場合であっても、途中までは、遊技者に与える遊技の状況に対する認識は同じである。しかしながら、その後に表示される画像によって、遊技者に与える遊技の状況に対する認識は、この 2 つの予告演出の間で大きく異なる。図 7 0 (c) の画像は、画像 C 3 が画像 B 3 と組み合わせられた画像であり、雨に濡れる犬の画像は一般的に悪い印象を与える画像であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与える。一方で、図 7 1 (c) の画像は、画像 C 1 が画像 B 3 と組み合わせられた画像であり、雨の中に箱が置かれている画像は悪い印象は与えない画像であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与えない。換言すれば、画像 B 2 と画像 C 1 が組み合わせられた画像が表示された状態において、その後に、画像 C 1 が画像 C 3 に変化した場合には、当該画像は図 7 0 (c) であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与え、その一方で、画像 B 2 と画像 C 1 が組み合わせられた画像が表示された状態において、その後に、画像 C 1 が変化しなかった場合には、当該画像は図 7 1 (c) であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与えない。従って、図 7 0 に示す予告演出または図 7 1 に示す予告演出を実行し、画像 B 2 と画像 C 1 が組み合わせられた画像を表示することで、画像 C 1 が画像 C 3 に変化するかどうかという点に遊技者の注目を集めることができるとともに、遊技者に緊迫感を付与することができる。

【 0 6 1 0 】

上記の図 6 4 の C 用表示パターンテーブルによる予告演出においては、画像 B 3 と組み合わせられずにオブジェクト C の画像が表示される場合には、画像 C 1 が表示面 4 1 a に表示された場合よりも、画像 C 3 が表示面 4 1 a に表示された場合の方が遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える。具体的には、箱が置かれている様子が表現された画像よりも、箱の中から犬が顔を出している様子が表現された画像の方が、一般的に良い印象を与えるため、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。また、図 6 4 の C 用表示パターンテーブルによる予告演出が設定されている場合には、当該予告演出が画像 C 1 から画像 C 2、画像 C 3 と変化する方が大当たり抽選に当選する確率が高いため、画像 C 1 が画像 B 3 と組み合わせられずに表示面 4 1 a に表示された場合よりも、画像 C 3 が画像 B 3 と組み合わせられずに表示面 4 1 a に表示された場合の方が、さらに遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える。

【 0 6 1 1 】

しかしながら、画像 C 1 および画像 C 3 に対して画像 B 3 を組み合わせた場合には、画像 C 1 が画像 B 3 と組み合わせられて表示面 4 1 a に表示された場合 (図 7 1 (c)) の方が、画像 C 3 が画像 B 1 と組み合わせられて表示面 4 1 a に表示された場合 (図 7 0 (c)) よりも、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える。

【 0 6 1 2 】

すなわち、画像 C 1 および画像 C 3 の各々に画像 B 3（雨の画像）を組み合わせない場合には、画像 C 1（箱の画像）が表示面 4 1 a に表示された場合よりも、画像 C 3（箱の中の犬の画像）が表示面 4 1 a に表示された場合の方が、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えるにも関わらず、画像 C 1 および画像 C 3 の各々に画像 B 3（雨の画像）を組み合わせる場合には、画像 C 1（箱の画像）が表示面 4 1 a に表示された場合の方が、画像 C 3（箱の中の犬の画像）が表示面 4 1 a に表示された場合よりも、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える。

【0613】

従って、画像の組み合わせ方によって、遊技者に対して遊技の状況についての種々の認識を与えることができる。本実施形態の場合、大当たり抽選に当選している確率や期待度が高いほどステップアップする演出画像に対して、所定の画像を組み合わせた場合には、遊技の状況について、全く異なる認識を遊技者に与えることができる。遊技者は、表示面 4 1 a に表示された画像 C 1（箱の画像）や画像 C 3（箱の中の犬の画像）を認識した場合であっても、画像 B 3（雨の画像）の表示の有無によって遊技の状況が異なると認識する。従って、表示面 4 1 a に表示される画像に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

10

【0614】

また、図 6 4 の C 用表示パターンテーブルにおいて説明したように、本実施形態の場合、画像 C 1（箱の画像）を画像 B 3（雨の画像）と組み合わせずに表示した場合よりも、画像 C 3（箱の中の犬の画像）を画像 B 3（雨の画像）と組み合わせずに表示した場合の方が、大当たり抽選に当選している確率が高いにも関わらず、画像 C 1（箱の画像）を画像 B 3（雨の画像）と組み合わせ表示した場合の方が、画像 C 3（箱の中の犬の画像）を画像 B 3（雨の画像）と組み合わせ表示した場合よりも、大当たり抽選に当選している確率が高い。従って、画像 C 1（箱の画像）や画像 C 3（箱の中の犬の画像）などオブジェクト C 又はその一部の画像が表示された場合に、画像 B 3（雨の画像）の表示の有無についての遊技者の注目度を向上させることができる。

20

【0615】

通常、ステップアップするほど（例えば、演出画像が画像 P 1 画像 P 2 画像 P 3 と進行するほど）大当たり抽選に当選している確率が高くなる演出画像は、画像 P 1 より画像 P 2、画像 P 2 より画像 P 3 の方が、遊技者に良い印象を与える画像となるように構成されている。つまり、画像 P 1、画像 P 2、画像 P 3 において、大当たり抽選に当選する確率の高低の順番と、遊技者に与える印象の良し悪しの順番とがそろうように構成されている。このような構成とすることで、演出画像がステップアップ（進行）するにつれて、遊技者の期待感を向上させることができる。そのような通常の演出画像に対して、他の画像（例えば画像 Q）を組み合わせ、[画像 P 1+画像 Q]、[画像 P 2+画像 Q]、[画像 P 3+画像 Q]を表示させることにしても、[画像 P 1+画像 Q]より[画像 P 2+画像 Q]、[画像 P 2+画像 Q]より[画像 P 3+画像 Q]の方が、遊技者に良い印象を与える画像となるように構成される。すなわち、画像 P 2 より画像 P 3 の方が遊技者に良い印象を与える場合に、単に、画像 Q を組み合わせても、[画像 P 3+画像 Q]より[画像 P 2+画像 Q]の方が遊技者に良い印象を与える画像にすることは困難である。本実施形態においては、ステップアップする演出画像として表示する画像の内容、および、組み合わせる画像の内容を工夫することによって、このような課題を解決している。本実施形態においては、画像 P 1、画像 P 2、画像 P 3 および画像 Q の内容を工夫することによって、画像 P 2 より画像 P 3 の方が遊技者に良い印象を与えるにも関わらず、画像 Q を組み合わせた場合には、[画像 P 3+画像 Q]より[画像 P 2+画像 Q]の方が遊技者に良い印象を与えることを可能にしている。

30

40

【0616】

このようにすることで、遊技者に対して次のような認識を与える演出を実行することが可能となる。すなわち、画像 Q と組み合わせない演出画像においては、画像 P 1 画像 P 2 画像 P 3 と進行するほど遊技の状況が有利であるという認識を与え、画像 Q と組み合わせた演出画像においては、[画像 P 1 + 画像 Q] [画像 P 2 + 画像 Q] [画像 P 3 + 画像

50

Q]と進行するほど遊技の状況が不利であるという認識を与えることが可能となる。

【0617】

図73は、ABC用表示パターンテーブルを示す説明図である。ABC用表示パターンテーブルの場合、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の3つの場合において、各々、非表示、表示パターン（A1 - A2 / B1 - B2 - B3 / C1 - C2 - C3）、表示パターン（A1 - A2 / B1 - B2 / C1 - C2 - C3）、表示パターン（A1 - A2 - A3 / B1 - B2 - B3 / C1 - C2 - C3）の4つの表示パターンが割り振られている。図示するように、ABC用表示パターンテーブルは、外れ（リーチ無）の場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（A1 - A2 / B1 - B2 - B3 / C1 - C2 - C3）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には上記4つの表示パターンのうち表示パターン（A1 - A2 / B1 - B2 / C1 - C2 - C3）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には上記4つの表示パターンのうち表示パターン（A1 - A2 - A3 / B1 - B2 - B3 / C1 - C2 - C3）が最も表示される頻度が高くなるように、0～99の表示パターン乱数カウンタC22の値が割り振られている。

10

【0618】

次に、AC用表示パターンテーブルについて説明する。

【0619】

図74は、ABC用表示パターンテーブルによって表示パターン（A1 - A2 / B1 - B2 - B3 / C1 - C2 - C3）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図74（a）、図74（b）、図74（c）の順に、表示面41aに表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が晴れ、曇り、雨と変化する中、歩いていた人物、および、箱の中から顔を出した犬が、雨に濡れてしまう様子が表現されている。

20

【0620】

図74（a）に示す画像A1と画像B1と画像C1からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、晴れた中、人物と箱とが表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図74（b）に示す画像A2と画像B2と画像C2からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、晴れから曇りに天候が変化するとともに、人物が天候の変化に気付くとともに、箱の中から犬が少しだけ顔を出す様子が表現されており、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。しかしながら、その後に、図74（c）に示す画像A2と画像B3と画像C3からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、天候の変化に気付いた人物と、箱の中から大きく顔を出した犬とが雨に濡れる様子が表現されており、一般的に悪い印象を与え、遊技者に対して、遊技の状況に関して不利な認識を与える。すなわち、表示パターン（A1 - A2 / B1 - B2 - B3 / C1 - C2 - C3）による予告演出は、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を与えるとともに、当該予告演出の最後に、遊技者に対し、遊技の状況に関して不利な認識を与える。

30

【0621】

図75は、ABC用表示パターンテーブルによって表示パターン（A1 - A2 / B1 - B2 / C1 - C2 - C3）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図75（a）、図75（b）、図75（c）の順に、表示面41aに表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が晴れから曇りに変化する中、天候の変化に気付く人物と、箱の中から犬が顔を出す様子が表現されている。

40

【0622】

図75（a）に示す画像A1と画像B1と画像C1からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、晴れた中、歩いている人物と、箱が置かれている様子が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図75（b）に示す画像A2と画像B2と画像C2からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、晴れから曇りに変化した天候の中、天候の変化に気付く人物と、箱の中から犬が少しだけ顔を出す様子が表現されており

50

、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。そして、図 7 5 (c) に示す画像 A 2 と画像 B 2 と画像 C 3 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、曇りの中、人物と、箱から大きく顔を出す犬とが表現されており、当該画像は、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。このように、表示パターン (A 1 - A 2 / B 1 - B 2 / C 1 - C 2 - C 3) は、遊技者に対して、遊技の状況に関して不利な認識は与えない。

【 0 6 2 3 】

図 7 6 は、A B C 用表示パターンテーブルによって表示パターン (A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3 / C 1 - C 2 - C 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図 7 6 (a)、図 7 6 (b)、図 7 6 (c) の順に、表示面 4 1 a に表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が晴れ、曇り、雨と変化中、歩いていた人物が天候の変化に気付く、箱の中から顔を出した犬に傘をさしてあげる様子が表現されている。

10

【 0 6 2 4 】

図 7 6 (a) に示す画像 A 1 と画像 B 1 と画像 C 1 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、当該画像には、晴れた中、歩いている人物と、箱が置かれている様子が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図 7 6 (b) に示す画像 A 2 と画像 B 2 と画像 C 2 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、当該画像には、晴れから曇りに変化した天候の中、天候の変化に気付く人物と、箱の中から犬が少しだけ顔を出す様子が表現されており、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。そして、図 7 6 (c) に示す画像 A 3 と画像 B 3 と画像 C 3 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、雨の中、箱の中から大きく顔を出した犬と、犬に傘をさしてあげる人物とが表現されており、当該画像は、一般的に感動的な印象を与えるので、遊技者に対して、遊技の状況に関する有利な認識を与える。このように、表示パターン (A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3 / C 1 - C 2 - C 3) は、遊技者に対して、遊技の状況に関して有利な認識を与える。

20

【 0 6 2 5 】

ここで、A B C 用表示パターンテーブルによって設定される演出のうち、図 7 4 に示した表示パターン (A 1 - A 2 / B 1 - B 2 - B 3 / C 1 - C 2 - C 3) による予告演出と、図 7 6 に示した表示パターン (A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3 / C 1 - C 2 - C 3) による予告演出との比較について述べる。

30

【 0 6 2 6 】

この 2 つの予告演出は、途中の画像までは同じ画像となっている。具体的には、図 7 4 (a) と図 7 6 (a) とは同じ画像であり、図 7 4 (b) と図 7 6 (b) とは同じ画像である。従って、この 2 つ予告演出のいずれが表示された場合であっても、途中までは、遊技者に与える遊技の状況に対する認識は同じである。しかしながら、その後に表示される画像によって、遊技者に与える遊技の状況に対する認識は、この 2 つの予告演出の間で大きく異なる。図 7 4 (c) の画像は、画像 A 2 と画像 B 3 と画像 B 3 とが組み合わされた画像であり、人物と犬が雨に濡れる画像は一般的に悪い印象を与える画像であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与える。一方で、図 7 6 (c) の画像は、画像 A 3 と画像 B 3 と画像 C 3 とが組み合わされた画像であり、雨の中、犬が雨に濡れないように人物が傘をさしてあげている画像は良い印象を与える画像であるため、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。換言すれば、画像 A 2 と画像 B 2 と画像 C 2 とが組み合わされた画像が表示された状態において、その後に、画像 A 2 が変化しなかった場合には、当該画像は図 7 4 (c) であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与え、その一方で、画像 A 2 と画像 B 2 と画像 C 2 とが組み合わされた画像が表示された状態において、その後に、画像 A 2 が画像 A 3 に変化した場合には、当該画像は図 7 6 (c) であるため、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。従って、図 7 4 に示す予告演出または図 7 6 に示す予告演出を実行し、画像 A

40

50

2 と画像 B 2 と画像 C 2 とが組み合わされた画像を表示することで、画像 A 2 が画像 A 3 に変化するかどうかという点に遊技者の注目を集めることができるとともに、遊技者に緊迫感を付与することができる。

【0627】

また、図 7 6 に示した表示パターン (A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3 / C 1 - C 2 - C 3) による予告演出は、以下の特性を備える。

【0628】

上記の図 6 3 の B 用表示パターンテーブルによる予告演出においては、画像 B 1、画像 B 2、画像 B 3 と演出画像が進行するにつれて、天候が悪化している様子が表現されているため、演出画像が進行するにつれて、遊技者に対して遊技の状況について不利な認識を与える。また、図 6 3 の B 用表示パターンテーブルによる予告演出が設定されている場合には、当該予告演出が画像 B 1 から画像 B 2、画像 B 3 と変化する方が大当たり抽選に当選する確率が低く設定されているため、画像 B 1、画像 B 2、画像 B 3 と演出画像が進行するにつれて、さらに、遊技者に対して遊技の状況について不利な認識を与える。すなわち、オブジェクト B は、画像 B 1、画像 B 2、画像 B 3 の順に画像を進行させることによって遊技者に不利な認識を与える。

10

【0629】

しかしながら、オブジェクト B を、画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3 の順に画像が進行するオブジェクト A と、画像 C 1、画像 C 2、画像 C 3 の順に画像が進行するオブジェクト C と組み合わせ、表示パターン (A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3 / C 1 - C 2 - C 3) として表示させることによって、遊技者に感動を与える内容の演出画像に変化させることができる。このように、本実施形態におけるオブジェクト A、オブジェクト B、オブジェクト C として構成される各画像は、画像の内容を工夫することによって、1 つのオブジェクトとして表示した場合と、他のオブジェクトと組み合わせで表示した場合とで、画像が与える印象を大きく変化させることが可能であるとともに、遊技者に対して与える遊技の状況についての認識を大きく変化させることができる。

20

【0630】

なお、本実施形態においては、オブジェクト A、オブジェクト B、オブジェクト C による予告演出、または、これらの組み合わせからなる予告演出を、大当たり抽選に当選しているか否かを示唆する演出として用いた。すなわち、これらの予告演出を、大当たりの期待度を示す演出として用いたが、確変大当たりの期待度や、確変状態であることの期待度を遊技者に示す演出として用いてもよい。この場合においても、本実施形態と同様に、各オブジェクトの画像の組み合わせ方によって、遊技の状況が有利であるという認識または不利であるという認識を遊技者に与えることができる。

30

【0631】

次に、上記説明した第 6 実施形態における演出種別の設定処理を、フローチャートによって説明する。

【0632】

図 7 7 は、第 6 実施形態における演出種別の設定処理を示すフローチャートである。演出種別の設定処理は、演出設定処理のサブルーチン (図 3 7 : S 2 3 0 3) として音声発光制御装置 9 0 の音光側 M P U 9 2 によって実行される。

40

【0633】

ステップ S 3 3 0 1 では、表示オブジェクト乱数カウンタ C 2 1 からカウンタ値を取得する。その後、ステップ S 3 3 0 2 に進み、表示オブジェクトテーブルを参照し、取得した表示オブジェクト乱数カウンタ C 2 1 のカウンタ値との照合を実行し、予告演出として表示するオブジェクトの組み合わせを決定する。ステップ S 3 3 0 2 を実行した後、ステップ S 3 3 0 3 に進む。

【0634】

ステップ S 3 3 0 3 では、表示パターン乱数カウンタ C 2 2 からカウンタ値を取得する

50

。その後、ステップ S 3 3 0 4 に進み、予告演出を設定する対象である遊技回が、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）のいずれであるかを確認する。ステップ S 3 3 0 4 を実行した後、ステップ S 3 3 0 5 に進む。

【 0 6 3 5 】

ステップ S 3 3 0 5 では、予告演出として表示するオブジェクトの組み合わせに対応した表示パターンテーブルを参照し、取得した表示パターン乱数カウンタ C 2 2 のカウンタ値との照合を実行し、表示パターンを決定する。その後、ステップ S 3 3 0 6 に進み、決定した表示パターンを予告演出に設定する。ステップ S 3 3 0 6 を実行した後、ステップ S 3 3 0 7 に進む。

【 0 6 3 6 】

ステップ S 3 3 0 7 では、当該遊技回が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S 3 3 0 7 において、当該遊技回が大当たりであると判定した場合には（ S 3 3 0 7 : Y E S ）、ステップ S 3 3 0 8 に進む。

【 0 6 3 7 】

ステップ S 3 3 0 8 では、ステップ S 3 3 0 6 で設定した予告演出の表示パターンがフル表示パターンであるか否かを判定する。ここで、フル表示パターンとは、予告演出として表示されるオブジェクトの組み合わせが、オブジェクト A、オブジェクト B、オブジェクト C の 3 つであり、かつ、表示パターンが（ A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3 / C 1 - C 2 - C 3 ）である表示パターンをいう。すなわち、図 5 6 において示した表示パターンをいう。ステップ S 3 3 0 8 において、設定した予告演出の表示パターンがフル表示パターンであると判定した場合には（ S 3 3 0 8 : Y E S ）、ステップ S 3 3 0 9 に進む。

【 0 6 3 8 】

ステップ S 3 3 0 9 では、リーチ演出の設定処理として、フル表示パターンの予告演出の後に実行するリーチ演出を、フル表示パターンにおいて表現された演出の続編を表現した続編演出に設定する。

【 0 6 3 9 】

図 7 8 は、リーチ演出として実行する続編演出の一例を示す説明図である。当該続編演出は、図 7 8（ a ）、図 7 8（ b ）、図 7 8（ c ）の順に、表示面 4 1 a に表示される。図示するように、続編演出は、雨の中を、人物が犬を傘下に入れて歩く様子を示す演出である。このような続編演出を実行することにより、遊技者に、大当たりである確率が高いことを示し、遊技者の期待感を向上させることができる。

【 0 6 4 0 】

説明を図 7 7 に戻す。ステップ S 3 3 0 9 において、リーチ演出として続編演出を設定した後、ステップ S 3 3 1 0 に進む。

【 0 6 4 1 】

ステップ S 3 3 0 7 において、当該遊技回が大当たりではないと判定した場合には（ S 3 3 0 7 : N O ）、ステップ S 3 3 1 1 に進む。

【 0 6 4 2 】

ステップ S 3 3 1 1 では、当該遊技回がリーチであるか、すなわち、外れ（リーチ有）であるか否かを判定する。ステップ S 3 3 1 1 において当該遊技回がリーチであると判定した場合（ S 3 3 1 1 : Y E S ）、または、ステップ S 3 3 0 8 において設定した予告演出の表示パターンがフル表示パターンではないと判定した場合には（ S 3 3 0 8 : N O ）、ステップ S 3 3 1 2 に進む。

【 0 6 4 3 】

ステップ S 3 3 1 2 では、リーチ演出の設定処理として、通常のリーチ演出を設定する。その後、ステップ S 3 3 1 0 に進む。

【 0 6 4 4 】

一方、ステップ S 3 3 1 1 において、当該遊技回がリーチではないと判定した場合には（ S 3 3 1 1 : N O ）、ステップ S 3 3 1 2 を実行せずにステップ S 3 3 1 0 に進む。

【 0 6 4 5 】

10

20

30

40

50

ステップ S 3 3 1 0 では、ステップ S 3 3 0 6 で設定した予告演出およびステップ S 3 3 0 9 で設定したリーチ演出を、演出コマンドに設定する。その後、演出種別の設定処理を終了する。

【 0 6 4 6 】

以上説明したように、本実施形態においては、各オブジェクトの組み合わせ方によって、遊技者に与える遊技の状況についての有利・不利に関する認識を変えることができるので、各オブジェクトを用いた多様な演出を実行することが可能であり、各オブジェクト画像を有効利用することができる。例えば、オブジェクト A が表示される場合であっても、他のオブジェクトとの組み合わせ方、または、他のオブジェクトと同じ期間に表示されているか否かによって、遊技者に与える遊技の状況についての有利・不利に関する認識が異なるので、各オブジェクト画像を用いた多様な演出を実行することが可能であり、各オブジェクト画像を有効利用することができる。また、各オブジェクト画像の組み合わせから成る種々の表示パターンごとに、当該表示パターンが表示された場合の大当たり抽選に当選する確率が異なるので、各表示パターンによって構成される演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

10

【 0 6 4 7 】

さらに、各オブジェクト画像を組み合わせる場合に、遊技の状況（例えば、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無））に応じて、各オブジェクトの相対的な配置位置を変更した表示パターンを設定するので、配置位置を調整することによって、遊技の有利・不利について種々の認識を遊技者に与えることができる。さらに、各オブジェクト画像を組み合わせる場合に、遊技の状況に応じて、各オブジェクトの表示を開始するタイミングを変更した表示パターンを設定するので、各オブジェクトの表示開始のタイミングを調整することによって、遊技の有利・不利について種々の認識を遊技者に与えることができる。

20

【 0 6 4 8 】

G . 第 1 ～ 第 6 実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。

【 0 6 4 9 】

G 1 . 変形例 1：

30

上記第 1 実施形態から第 4 実施形態においては、特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出を実行するよりも前に示唆演出を実行したが、そのような構成に限定されことなく、示唆演出を省略する構成としてもよい。示唆演出を省略する構成であっても、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選しているにも関わらず、第 2 の遊技回において、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する演出が実行されるので、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることを遊技者に予期させにくい。また、示唆演出を省略する構成であっても、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して遊技回再現演出を実行することによって、遊技者に驚きを与えるとともに、遊技に意外性を付与することができる。

【 0 6 5 0 】

40

G 2 . 変形例 2：

上記説明した第 1 実施形態のケース a 2 および第 3 実施形態のケース c 2 においては、示唆演出をエンディング期間において実行したが、そのような構成に限定されない。例えば、第 2 の遊技回において、遊技回再現演出の前に示唆演出を実行する構成としてもよい。すなわち、既に実行された演出を再現するより前のタイミングであれば、任意のタイミングで示唆演出を実行することができる。このような構成を採用しても、特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出を実行するよりも前に示唆演出が実行されるので、例えば、第 2 の遊技回において実行された演出が、既に実行された演出の再現であると遊技者に強く認識させることができる。

【 0 6 5 1 】

50

G 3 . 変形例 3 :

上記第 1 実施形態から第 4 実施形態において、特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出における再現の対象は、大当たりとなった遊技回において実行した演出に限定されない。大当たりではない遊技回で実行した演出、例えば、外れ（リーチ有）の遊技回におけるリーチ演出を特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出における再現の対象としてもよいし、外れ（リーチ無）の遊技回における予告演出を再現の対象としてもよい。

【 0 6 5 2 】

G 4 . 変形例 4 :

上記第 1 実施形態から第 4 実施形態において定義された第 1 の遊技回および第 2 の遊技回は、連続して実行される 2 つの遊技回に限定されない。例えば、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との間に他の遊技回が存在していてもよい。

【 0 6 5 3 】

G 5 . 変形例 5 :

上記第 1 実施形態から第 3 実施形態においては、特別遊技状態のエンディング期間において実行する演出を、当該特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る特別情報に基づいて決定する構成を採用した。例えば、第 1 実施形態においては、第 1 の遊技回の後に実行する特別遊技状態のエンディング期間において実行する演出が、ケース a 1（図 9）に示すように示唆演出と特別遊技状態再現演出となるか、ケース a 2 に示すように示唆演出となるかを、特別遊技状態より後に実行される第 2 の遊技回に係る特別情報に基づいて決定する構成としたが、そのような構成に限定されない。当該特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る特別情報に基づいて決定する対象である演出は、示唆演出や特別遊技状態再現演出に制限されず、他の任意の演出を採用してもよい。例えば、通常のリーチ演出（特別遊技状態再現演出の対象とはなっていないリーチ演出）や、所定の条件が満たされた場合にのみ実行される演出など、他の演出を採用してもよい。このような構成を採用しても、特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る特別情報を考慮した演出を、当該特別遊技状態において実行することができる。従って、例えば、当該特別遊技状態において、当該所定の遊技回に実行する演出と関連性のある演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 6 5 4 】

G 6 . 変形例 6 :

上記第 1 実施形態から第 4 実施形態において実行する処理を、併用する構成としてもよい。すなわち、第 1 実施形態において実行する処理であるケース a 1（図 9（a））およびケース a 2（図 9（b））、第 2 実施形態において実行する処理（図 4 6（a）、（b））、第 3 実施形態において実行する処理であるケース c 1（図 4 8（a））およびケース c 2（図 4 8（b））、第 4 実施形態において実行する処理であるケース d 1（図 4 9（a））およびケース d 2（図 4 9（b））の中から、適宜、複数の処理を選択して併用する構成としてもよい。これにより、その併用した処理による相乗的な効果を奏することが可能となる。例えば、特別遊技状態再現演出や遊技回再現演出など、既に実行された演出を再現する演出について、遊技者の注目度、期待度を向上させることができる。

【 0 6 5 5 】

G 7 . 変形例 7 :

上記第 1 実施形態から第 6 実施形態においては、特別情報が所定の条件を満たす場合として、大当たり抽選に当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、大当たり抽選に当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタ C 3 のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。このように、所定の条件として他の条件を設定しても、上記第 1 実施形態から第 6 実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【 0 6 5 6 】

G 8 . 変形例 8 :

上記第 5 実施形態および第 6 実施形態においては、予告演出に用いるオブジェクト画像

としてオブジェクトA～Cの3種類の画像を採用したが、そのような構成に限定されない。例えば、予告演出に用いるオブジェクト画像として、2種類のオブジェクト画像を採用してもよいし、4種類のオブジェクト画像を採用してもよい。このように、任意の数のオブジェクト画像を採用しても、上記実施形態と同様に効果を得ることができる。また、各オブジェクトの内容についても、種々の内容を採用することができる。

【0657】

G9．変形例9：

上記第5実施形態および第6実施形態においては、予告演出として表示する各オブジェクトの画像の組み合わせ方によって、遊技の状況として、大当たりの期待度を遊技者に示したが、例えば、確変大当たりの期待度や、現在の遊技状態が確変状態であることの期待度など、遊技の状況として、種々の遊技の状況を遊技者に示す構成を採用してもよい。

10

【0658】

G10．変形例10：

上記第5実施形態においては、図54に一例を示したように、オブジェクトA、オブジェクトB、オブジェクトCの各々の表示パターンテーブルは、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の3つの場合に区分して、各表示パターン乱数を振り分けたが、例えば、オブジェクトBの表示パターンテーブルにおける大当たりの区分を、さらに、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たり区分し、オブジェクトBによる演出を、確変大当たりの期待度を示すステップアップ演出として機能させてもよい。その他、例えば、潜伏確変状態が存在する遊技機においては、オブジェクトCによる演出を、現在の遊技回の確変状態の期待度を示すステップアップ演出として機能させてもよい。このように、オブジェクトA、オブジェクトB、オブジェクトCは、表示パターンによって、遊技の有利・不利の度合いを示唆する機能を有していれば、各々のオブジェクトが、異なる種類（例えば、大当たり期待度や確変大当たりの期待度など）の遊技の有利・不利の度合いを示してもよい。

20

【0659】

G11．変形例11：

上記第5実施形態においては、図55の配置・タイミング設定テーブルにおける各オブジェクトの配置を示す座標は固定座標として設定されているが、各オブジェクトの配置位置（座標）が経時変化するように設定されていてもよい。すなわち、オブジェクトの中心位置の動的な軌跡が設定されてもよい。この場合であっても、各オブジェクトが関連性を有する態様で表示面41aに表示されるように配置位置（座標）が経時変化し、かつ、表示面41aに同じ期間に表示される各オブジェクトが互いに重畳しないように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されている。

30

【0660】

G12．変形例12：

上記第5実施形態においては、図56に示したように、オブジェクトAを用いた表示パターン（A1-A2-A3）の画像A3のみ、画像枠を表示しない処理を実行したが、表示パターン（A1-A2-A3）として表示される画像A1、画像A2、画像A3の一部または全部の画像枠を表示しない構成としてもよい。また、他のオブジェクト画像に対しても同様の処理を実行する構成としてもよい。

40

【0661】

G13．変形例13：

上記第5実施形態において、パチンコ機10は、図55に示したように、配置・タイミング設定テーブルによって、予告演出として表示されるオブジェクト画像の組み合わせごとに配置と表示開始タイミングとを設定する構成であったが、他の構成を採用してもよい。例えば、オブジェクトAとオブジェクトBとが表示される予告演出においても、（A1-A2）と（B1-B2-B3）を組み合わせた予告演出や、（A1-A2-A3）と（B1）を組み合わせた予告演出など、複数種類の予告演出が存在する。これら複数種類の

50

予告演出の各々に対して、各オブジェクト画像の配置と表示開始タイミングとを設定する構成であってもよい。このようにすることで、複数のオブジェクトが同じ期間に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。

【0662】

G14．変形例14：

上記第5実施形態および第6実施形態においては、1つの予告演出に2つ以上のオブジェクトが表示される場合には、各オブジェクト間における相対的な位置が考慮され、かつ、各オブジェクトが関連性を有する態様で表示面41aに表示されるように、各オブジェクト間の相対的な配置位置および表示のタイミングを設定する構成とした。具体的には、関連性を有する態様として物語性を有する態様で表示されるように設定したが、関連性を有する態様として、複数のオブジェクトが一つの観念を有する態様で表示されるように設定する構成や、複数のオブジェクトが所定の規則を有する態様で表示されるように設定する構成など、複数のオブジェクトが関連性を有する態様として種々の態様を採用することができる。

10

【0663】

G15．変形例15：

上記第5実施形態および第6実施形態において説明した表示パターンテーブルに設定されている各表示パターンは、上記実施形態において示した態様に限定されることなく、他の態様の表示パターンを採用することができる。例えば、BC用表示パターンテーブルに設定されている表示パターンとして表示パターン(B1-B2-B3/C1-C2-C3)を採用してもよい。この場合、オブジェクトCの表示パターン(C1-C2-C3)は、箱の中から犬が顔を出した様子を示す表示パターンであり、遊技の状況が有利であるという認識を遊技者に与える。一方、オブジェクトCにオブジェクトBを組み合わせた表示パターン(B1-B2-B3/C1-C2-C3)は、天候が悪化することによって箱の中の犬が濡れる様子を示す表示パターンであり、遊技の状況が不利であるという認識を遊技者に与えることができ、各オブジェクトを組み合わせることによって多様な演出を実行することが可能であり、オブジェクトを有効利用することができる。

20

【0664】

G16．変形例16：

上記第6実施形態においては、予告演出に用いる画像として、オブジェクトA、オブジェクトB、オブジェクトC、またはこれらを組み合わせた画像を採用したが、他の画像を採用してもよい。

30

【0665】

図79は、予告演出に用いることが可能なオブジェクトDを示す説明図である。オブジェクトDは、画像D1、画像D2、画像D3の3つの画像から構成され、画像D1、画像D2、画像D3の順に経時変化する画像である。図79(a)は画像D1を示し、図79(b)は画像D2を示し、図79(c)は画像D3を示している。図示するように、オブジェクトDは、男性キャラクターと女性キャラクターの恋愛模様を表現している。具体的には、画像D1には、男性キャラクターと女性キャラクターとが、ある程度の距離を隔てて見つめ合っている様子が表現されている。画像D2には、男性キャラクターと女性キャラクターとが、近距離で見つめ合っている様子が表現されている。画像D3には、男性キャラクターと女性キャラクターとが手をつなぎ、仲良くしている様子が表現されている。また、画像D3では、女性キャラクターが、男性キャラクターに対して、仲良くしていることを女性キャラクターの父親には内緒にするように話をしている様子が表現されている。

40

【0666】

このような内容の画像で構成されるオブジェクトDには、画像D1、画像D2、画像D3の順に画像が進行するにつれて男女の恋愛が成就する様子が描かれており、画像D1より画像D2が、画像D2より画像D3が、一般的に良い印象を与える。すなわち、画像D1より画像D2、画像D2より画像D3が、遊技者に対して、遊技の状況について有利な

50

認識を与える。また、オブジェクトDは、画像D1、画像D2、画像D3と進行するにつれて大当たり抽選に当選する確率が高くなるように設定されるステップアップする演出画像として表示面41aに表示される。すなわち、変形例16におけるパチンコ機は、表示パターンテーブルとしてD用表示パターンテーブルを備えており、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の3つの場合において、各々、非表示、表示パターン（D1）、表示パターン（D1 - D2）、表示パターン（D1 - D2 - D3）の4つの表示パターンが割り振られている。D用表示パターンテーブルは、外れ（リーチ無）の場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン表示パターン（D1）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には上記4つの表示パターンのうち表示パターン（D1 - D2）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には上記4つの表示パターンのうち表示パターン（D1 - D2 - D3）が最も表示される頻度が高くなるように、0～99の表示パターン乱数カウンタC22の値が割り振られている。

10

【0667】

本変形例におけるパチンコ機は、さらに、オブジェクトDに他の画像として画像Eを組み合わせた予告演出を実行する。

【0668】

図80は、オブジェクトDに画像Eを組み合わせた画像（オブジェクトD + 画像E）を示している。図示するように、オブジェクトDに組み合わせる画像である画像Eは、女性キャラクターの父親を表現している。オブジェクトD + 画像Eは、[画像D1 + 画像E]、[画像D2 + 画像E]、[画像D3 + 画像E]の3つの画像から構成され、[画像D1 + 画像E]、[画像D2 + 画像E]、[画像D3 + 画像E]の順に経時変化する画像である。図80（a）は[画像D1 + 画像E]を示し、図80（b）は[画像D2 + 画像E]を示し、図80（c）は[画像D3 + 画像E]を示している。図示するように、オブジェクトD + 画像Eは、男性キャラクターと女性キャラクターの恋愛模様を、柱の陰から女性キャラクターの父親が見ている様子を示している。具体的には、[画像D1 + 画像E]には、男性キャラクターと女性キャラクターとが、ある程度の距離を隔てて見つめ合っている様子を、柱の陰から女性キャラクターの父親が見ている様子が表現されている。[画像D2 + 画像E]には、男性キャラクターと女性キャラクターとが、近距離で見つめあっている様子を、柱の陰から女性キャラクターの父親が見ている様子が表現されている。[画像D3 + 画像E]には、男性キャラクターと女性キャラクターとが手をつなぎ、女性キャラクターが、男性キャラクターに対して、仲良くしていることを女性キャラクターの父親には内緒にするように話をしている様子を、柱の陰から女性キャラクターの父親が見ている様子が表現されている。

20

30

【0669】

このような内容の画像で構成されるオブジェクトD + 画像Eは、[画像D1 + 画像E]、[画像D2 + 画像E]、[画像D3 + 画像E]の順に画像が進行するにつれて、女性キャラクターと父親との親子関係が悪化することが推測される。従って、[画像D1 + 画像E]、[画像D2 + 画像E]、[画像D3 + 画像E]の順に画像が進行するにつれて、一般的に悪い印象を与える。換言すれば、[画像D3 + 画像E]より[画像D2 + 画像E]が、[画像D2 + 画像E]より[画像D1 + 画像E]が、一般的に良い印象を与える。すなわち、[画像D3 + 画像E]より[画像D2 + 画像E]、[画像D2 + 画像E]より[画像D1 + 画像E]が、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。

40

【0670】

また、オブジェクトD + 画像Eは、[画像D1 + 画像E]、[画像D2 + 画像E]、[画像D3 + 画像E]と進行するにつれて大当たり抽選に当選する確率が低くなるように設定される演出画像として表示面41aに表示される。すなわち、変形例16におけるパチンコ機は、表示パターンテーブルとしてDE用表示パターンテーブルを備えており、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の3つの場合において、各々、非表示、表示パターン（D1 / E）、表示パターン（D1 - D2 / E）、表示パターン（D1 - D2 - D3 / E）の4つの表示パターンが割り振られている。DE用表示パターンテーブルは、

50

外れ（リーチ無）の場合には、上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｄ１－Ｄ２－Ｄ３／Ｅ）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｄ１－Ｄ２／Ｅ）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には上記４つの表示パターンのうち表示パターン（Ｄ１／Ｅ）が最も表示される頻度が高くなるように、０～９９の表示パターン乱数カウンタＣ２２の値が割り振られている。

【０６７１】

このようにすることで、上記第６実施形態と同様の効果を得ることができる。すなわち、当該変形例によるパチンコ機は、画像Ｄ１が画像Ｅと組み合わせられずに表示面４１ａ表示された場合よりも、画像Ｄ３が画像Ｅと組み合わせられずに表示面４１ａに表示された場合の方が、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えるにも関わらず、画像Ｄ１が画像Ｅと組み合わせられて表示面４１ａに表示された場合の方が、画像Ｄ３が画像Ｅと組み合わせられて表示面４１ａに表示された場合よりも、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えることができる。従って、画像の組み合わせ方や、画像の内容を工夫することによって、遊技者に対して遊技の状況についての種々の認識を与えることができる。

【０６７２】

また、画像Ｄ１が画像Ｅと組み合わせられずに表示面４１ａ表示された場合よりも、画像Ｄ３が画像Ｅと組み合わせられずに表示面４１ａに表示された場合の方が、大当たり抽選に当選している確率が高いにも関わらず、画像Ｄ１が画像Ｅと組み合わせられて表示面４１ａに表示された場合の方が、画像Ｄ３が画像Ｅと組み合わせられて表示面４１ａに表示された場合よりも、大当たり抽選に当選している確率が高い。従って、大当たり抽選に当選している確率や期待度が高いほどステップアップする演出画像に対して、所定の画像を組み合わせた場合には、遊技の状況について、全く異なる認識を遊技者に与えることができる。遊技者は、表示面４１ａに表示された画像Ｄ１や画像Ｄ３を認識した場合であっても、画像Ｅの表示の有無によって遊技の状況が異なると認識する。従って、表示面４１ａに表示される画像に対する遊技者の注目度を向上させることができる。なお、上記効果は、画像Ｄ１と画像Ｄ３との間の関係を例に説明したが、画像Ｄ１と画像Ｄ２、画像Ｄ２と画像Ｄ３との間においても、上記効果を奏する。

【０６７３】

H．第７実施形態：

図８１は、第７実施形態におけるパチンコ機１０の電氣的構成を示すブロック図である。本実施形態と上述した第１～第６実施形態との違いは、年月日情報及び時刻情報を出力するＲＴＣ９６（ＲＴＣ：Ｒｅａｌ　Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）が音声発光制御装置９０に設けられている点である。ＲＴＣ９６は、バックアップ電源を備えており、パチンコ機１０の電源遮断時においても年月日情報及び時刻情報を更新することができる。

【０６７４】

音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、ＲＴＣ９６から出力された年月日情報及び時刻情報を取得するとともに、取得した年月日情報及び時刻情報に基づいた演出であるＲＴＣ演出を実行する。本実施形態では、音声発光制御装置９０は、取得した時刻情報がＲＴＣ演出開始条件として設定されている所定の時刻と一致するか否かを判定し、一致すると判定した場合には、ＲＴＣ演出を実行するための処理を開始する。本実施形態のＲＴＣ演出は、３００秒間のＲＴＣ演出動画と、当該ＲＴＣ演出動画に対応したＲＴＣ演出音楽とによって構成されており、毎時００分に行われる。

【０６７５】

図８２は、図柄表示装置４１が背景動画を表示中にＲＴＣ演出開始条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。図中に示したＲＴＣ演出中フラグは、ＲＴＣ演出開始条件が成立してＲＴＣ演出が開始される際にＯＮにされ、ＲＴＣ演出が終了する際にＯＦＦにされるフラグである。

【０６７６】

表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 が背景動画を表示中に時刻が毎時 00 分になって R T C 演出開始条件が成立した場合には（時刻 t_1 ）、図柄表示装置 41 の表示態様を、背景動画を表示する態様から R T C 演出動画を表示する態様に移行させる。また、音声発光制御装置 90 は、図柄表示装置 41 の表示態様が、背景動画を表示する態様から R T C 演出動画を表示する態様に移行する際には（時刻 t_1 ）、背景音楽の出力を停止するとともに、遊技者によって予め設定された音声の出力レベル（音量）を維持したまま、R T C 演出音楽の時間的な先頭位置「01」から出力を開始する。

【0677】

表示制御装置 100 は、R T C 演出動画の予め定められた表示期間（本実施形態では 300 秒）が終了した場合には（時刻 t_2 ）、図柄表示装置 41 の表示態様を、R T C 演出動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に移行させる。そして、表示制御装置 100 は、背景動画を表示する態様に移行させる際に、背景動画の時間的な先頭位置「01」から表示を開始させる。また、音声発光制御装置 90 は、図柄表示装置 41 の表示態様が、背景動画を表示する態様に移行する際には（時刻 t_2 ）、R T C 演出音楽の出力を停止するとともに、遊技者によって予め設定された音声の出力レベル（音量）を維持したまま、背景音楽の時間的な先頭位置「01」から出力を開始する。

【0678】

なお、音声発光制御装置 90 は、複数種類の背景音楽を出力可能であり、背景音楽の頭出し処理（時間的な先頭位置「01」から出力または表示を開始する処理）を実行する際には、頭出し処理を実行する対象の背景音楽の種類を抽選によってランダムに選択する構成とし、表示制御装置 100 は、複数種類の背景音楽に対応した複数種類の背景動画を表示可能であり、選択された背景音楽に対応した背景動画を選択して頭出し処理を実行する構成としてもよい。このような構成とすれば、複数種類の背景音楽および背景動画を遊技者に鑑賞させることができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。後述する図 85 において、音声発光制御装置 90 および表示制御装置 100 が背景音楽および背景動画の頭出し処理を実行する場合においても同様に、複数種類の中から背景音楽および背景動画を選択する構成を採用することができる。

【0679】

図 83 は、図柄表示装置 41 がデモ動画を表示中に R T C 演出開始条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。

【0680】

表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 がデモ動画を表示中に時刻が 00 分になって R T C 演出開始条件が成立した場合には（時刻 t_1 ）、図柄表示装置 41 の表示態様を、デモ動画を表示する態様から R T C 演出動画を表示する態様に移行させる。また、音声発光制御装置 90 は、図柄表示装置 41 の表示態様が、デモ動画を表示する態様から R T C 演出動画を表示する態様に移行する際には（時刻 t_1 ）、R T C 演出音楽の時間的な先頭位置「01」から出力を開始するとともに、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された出力レベルに復帰させる。

【0681】

表示制御装置 100 は、R T C 演出動画の予め定められた表示期間（本実施形態では 300 秒）が終了した場合には（時刻 t_2 ）、図柄表示装置 41 の表示態様を、R T C 演出動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行させる。そして、表示制御装置 100 は、デモ動画を表示する態様に移行させる際に、デモ動画の時間的な先頭位置「01」から表示を開始させる。また、音声発光制御装置 90 は、図柄表示装置 41 の表示態様が、デモ動画を表示する態様に移行する際には（時刻 t_2 ）、R T C 演出音楽の出力を停止するとともに、音声の出力レベル（音量）を 0 に低減する。

【0682】

図 84 は、図柄表示装置 41 が R T C 演出動画を表示中に移行条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。なお、移行条件は、上述したように、図柄表示装置 41 の表示態様を、デモ動画を表示する態様に移行させるとともに、音声の

10

20

30

40

50

出力態様を、音量がゼロである態様（消音状態）に移行させる条件である。

【0683】

表示制御装置100は、図柄表示装置41が背景動画を表示中に時刻が00分になってRTC演出開始条件が成立した場合には（時刻t1）、図柄表示装置41の表示態様を、背景動画を表示する態様からRTC演出動画を表示する態様に移行させる。また、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の表示態様が、背景動画を表示する態様からRTC演出動画を表示する態様に移行する際には（時刻t1）、背景音楽の出力を停止するとともに、遊技者によって予め設定された音声の出力レベル（音量）を維持したまま、RTC演出音楽の時間的な先頭位置「01」から出力を開始する。

【0684】

表示制御装置100は、図柄表示装置41がRTC演出動画を表示中にメイン表示部45における図柄の変動が停止し（時刻t2）、図柄の変動が停止してから15秒が経過して移行条件が成立した場合には（時刻t3）、RTC演出動画の予め定められた表示期間（本実施形態では300秒）が終了した後に、図柄表示装置41の表示態様を、デモ動画を表示する態様に移行させる（時刻t4）。そして、表示制御装置100は、デモ動画を表示する態様に移行させる際に、デモ動画の時間的な先頭位置「01」から表示を開始させる。また、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の表示態様が、デモ動画を表示する態様に移行する際には（時刻t4）、RTC演出音楽の出力を停止するとともに、音声の出力レベル（音量）を0に低減する。

【0685】

図85は、図柄表示装置41がRTC演出動画を表示中に復帰条件が成立した場合における処理の一例を示すタイミングチャートである。なお、復帰条件は、上述したように、図柄表示装置41の表示態様を、背景動画を表示する態様に復帰させるとともに、音声の出力態様を、予め設定された音量で背景音楽が出力されている態様に復帰させる条件である。

【0686】

表示制御装置100は、図柄表示装置41がデモ動画を表示中に時刻が00分になってRTC演出開始条件が成立した場合には（時刻t1）、図柄表示装置41の表示態様を、デモ動画を表示する態様からRTC演出動画を表示する態様に移行させる。また、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の表示態様が、デモ動画を表示する態様からRTC演出動画を表示する態様に移行する際には（時刻t1）、RTC演出音楽の時間的な先頭位置「01」から出力を開始するとともに、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された出力レベルに復帰させる。

【0687】

表示制御装置100は、図柄表示装置41がRTC演出動画を表示中にメイン表示部45における図柄の変動が開始して復帰条件が成立した場合には（時刻t2）、RTC演出動画の予め定められた表示期間（本実施形態では300秒）が終了した後に、図柄表示装置41の表示態様を、背景動画を表示する態様に復帰させる（時刻t3）。また、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の表示態様が、背景動画を表示する態様に復帰する際には（時刻t3）、RTC演出音楽の出力を停止するとともに、遊技者によって予め設定された音声の出力レベル（音量）を維持したまま、背景音楽の時間的な先頭位置「01」から出力を開始する。

【0688】

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の一例を説明する。以下では、上記の第1実施形態と異なる処理について説明し、上記の第1実施形態と同一の処理については説明を省略する。

【0689】

図86は、第7実施形態の音光側MPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。第1実施形態の音光側MPUにおいて実行されるタイマ割込み処理（図32）との違いは、コマンド対応処理（ステップS1802）を実行した後であ

10

20

30

40

50

って、待機状態移行処理（ステップ S 1 8 0 3）を実行する前に、R T C 演出用処理（ステップ S 1 8 0 2 a）を実行する点であり、他の処理は第 1 実施形態と同じである。R T C 演出用処理では、R T C 演出を実行するための処理を実行する。R T C 演出用処理の詳細について以下に説明する。

【 0 6 9 0 】

図 8 7 は、第 7 実施形態の音光側 M P U 9 2 において実行される R T C 演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S 3 4 0 1 では、R T C 演出中フラグが O N であるか否かを判定する。R T C 演出中フラグは、R T C 演出が実行されているか否かを音光側 M P U 9 2 が認識するためのフラグである。ステップ S 3 4 0 1 において、R T C 演出中フラグが O N ではないと判定した場合には（S 3 4 0 1 : N O）、ステップ S 3 4 0 2 に進み、R T C 9 6 から出力された時刻情報を読み込む。その後、ステップ S 3 4 0 3 に進む。

10

【 0 6 9 1 】

ステップ S 3 4 0 3 では、読み込んだ時刻情報が R T C 演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致するか否かを判定する。本実施形態では、読み込んだ時刻情報が毎時 0 0 分と一致するか否かを判定する。ステップ S 3 4 0 3 において、読み込んだ時刻情報が R T C 演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致しないと判定した場合には（S 3 4 0 3 : N O）、そのまま本 R T C 演出用処理を終了する。一方、ステップ S 3 4 0 3 において、読み込んだ時刻情報が R T C 演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致すると判定した場合には（S 3 4 0 3 : Y E S）、ステップ S 3 4 0 4 に進む。

20

【 0 6 9 2 】

ステップ S 3 4 0 4 では、R T C 演出時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア 9 4 b に記憶されている R T C 演出時間タイマカウンタ T r に「1 5 0 0 0 0」（すなわち、5 . 0 m i n）をセットする。R T C 演出時間タイマカウンタ T r は、R T C 演出が開始されてからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。ステップ S 3 4 0 4 を実行した後、ステップ S 3 4 0 5 に進む。

【 0 6 9 3 】

ステップ S 3 4 0 5 では、R T C 演出動画開始コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。R T C 演出動画開始コマンドを受信した表示側 M P U 1 0 2 は、R T C 演出動画を図柄表示装置 4 1 に表示させるための処理を開始する。ステップ S 3 4 0 5 を実行した後、ステップ S 3 4 0 6 に進む。

30

【 0 6 9 4 】

ステップ S 3 4 0 6 では、R T C 演出音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、R T C 演出音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。なお、背景音楽を出力している場合には、当該背景音楽の出力を停止するとともに、R T C 演出音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、ステップ S 3 4 0 7 に進み、R T C 演出中フラグを O N にする。その後、ステップ S 3 4 0 8 に進む。

【 0 6 9 5 】

ステップ S 3 4 0 8 では、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかが O N であるか否かを判定する。音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかが O N である状況とは、上述した移行条件が成立しているとともに音声の出力レベル（音量）が低減されている状況を意味している。ステップ S 3 4 0 8 において、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかが O N であると判定した場合には（S 3 4 0 8 : Y E S）、ステップ S 3 4 0 9 に進む。

40

【 0 6 9 6 】

ステップ S 3 4 0 9 では、低減されていた音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。その後、ステップ S 3 4 1 0 に進み、R T C 演出後デモ動画開始フラグを O N にする。R T C 演出後デモ動画開始フラグは、R T C 演出が終了し

50

た後にデモ動画を開始させるためのフラグであり、R T C 演出の開始前に移行条件が成立している場合や、R T C 演出の実行中に移行条件が成立した場合に O N にされるフラグである。ステップ S 3 4 1 0 を実行した後、ステップ S 3 4 1 1 に進み、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのうち、O N になっていたフラグを O F F にする。その後、ステップ S 3 4 1 2 に進む。一方、ステップ S 3 4 0 8 において、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグの全てが O F F であると判定した場合には (S 3 4 0 8 : N O)、ステップ S 3 4 0 9 からステップ S 3 4 1 1 の処理を実行することなく、ステップ S 3 4 1 2 に進む。

【 0 6 9 7 】

ステップ S 3 4 1 2 では、復帰条件成立フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 3 4 1 2 において、復帰条件成立フラグが O N であると判定した場合には (S 3 4 1 2 : Y E S)、ステップ S 3 4 1 3 に進み、R T C 演出後デモ動画開始フラグを O F F にするとともに、ステップ S 3 4 1 4 に進み、復帰条件成立フラグを O F F にする。一方、ステップ S 3 4 1 2 において、復帰条件成立フラグが O N ではないと判定した場合には (S 3 4 1 2 : N O)、ステップ S 3 4 1 3 及びステップ S 3 4 1 4 の処理を実行することなく、そのまま本 R T C 演出用処理を終了する。

10

【 0 6 9 8 】

ステップ S 3 4 0 1 において、R T C 演出中フラグが O N であると判定した場合 (S 3 4 0 1 : Y E S)、すなわち、R T C 演出が実行されている場合には、ステップ S 3 4 1 5 に進む。

20

【 0 6 9 9 】

ステップ S 3 4 1 5 では、R T C 演出が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、ステップ S 3 4 0 3 においてセットされた R T C 演出時間タイマカウンタ r が 0 であるか否かを判定する。ステップ S 3 4 1 5 において、R T C 演出が終了するタイミングであると判定した場合には (S 3 4 1 5 : Y E S)、ステップ S 3 4 1 6 に進み、R T C 演出が終了する場合における処理に進む。一方、ステップ S 3 4 1 5 において、R T C 演出が終了するタイミングではないと判定した場合には (S 3 4 1 5 : N O)、上述したステップ S 3 4 0 8 からステップ S 3 4 1 4 の処理に進む。この理由は、R T C 演出が実行されている期間中においても、移行条件や復帰条件が成立する可能性があり、ステップ S 3 4 0 8 からステップ S 3 4 1 4 の処理を実行する必要があるためである。

30

【 0 7 0 0 】

ステップ S 3 4 1 6 では、R T C 演出中フラグを O F F にする。その後、ステップ S 3 4 1 7 に進み、R T C 演出音楽の出力停止処理を実行する。その後、ステップ S 3 4 1 8 に進む。

【 0 7 0 1 】

ステップ S 3 4 1 8 では、R T C 演出後デモ動画開始フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 3 4 1 8 において、R T C 演出後デモ動画開始フラグが O N ではないと判定した場合には (S 3 4 1 8 : N O)、ステップ S 3 4 1 9 に進み、背景動画開始コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。背景動画開始コマンドを受信した表示側 M P U 1 0 2 は、背景動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置 4 1 に表示させるための処理を開始する。その後、ステップ S 3 4 2 0 に進み、背景音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、本 R T C 演出用処理を終了する。

40

【 0 7 0 2 】

ステップ S 3 4 1 8 において、R T C 演出後デモ動画開始フラグが O N であると判定した場合には (S 3 4 1 8 : Y E S)、ステップ S 3 4 2 1 に進み、デモ動画開始コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。デモ動画開始コマンドを受信した表示側 M P U 1 0 2 は、デモ動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置 4 1 に表示させるための処理を開始する。その後、ステップ S 3 4 2 2 に進み、デモ動画表示中フラグを O F F にする。その後、ステップ S 3 4 2 3 に進む。

50

【 0 7 0 3 】

ステップ S 3 4 2 3 では、音声の出力レベル（音量）を 0 に低減する。本実施形態では、デモ動画と共に出力する音楽は設定されていないからである。ステップ S 3 4 2 3 を実行した後、ステップ S 3 4 2 4 に進み、頭出し判定フラグを ON にする。この処理によって、デモ動画の表示中において頭出し判定フラグを ON にすることができる。ステップ S 3 4 2 4 を実行した後、ステップ S 3 4 2 5 に進み、R T C 演出後デモ動画開始フラグを OFF にする。その後、本 R T C 演出用処理を終了する。

【 0 7 0 4 】

図 8 8 は、第 7 実施形態の音光側 M P U 9 2 において実行される待機状態移行処理を示すフローチャートである。第 1 実施形態の音光側 M P U 9 2 において実行される待機状態移行処理（図 4 1）との違いは、復帰条件成立フラグが ON であるか否かを判定する処理（ステップ S 2 7 0 1）を実行する前に、R T C 演出中フラグが ON であるか否かを判定する処理（ステップ S 2 7 0 0）を実行する点であり、他の処理は第 1 実施形態と同じである。

10

【 0 7 0 5 】

ステップ S 2 7 0 0 では、R T C 演出中フラグが ON であるか否かを判定し、R T C 演出中フラグが ON であると判定した場合には（S 2 7 0 0 : Y E S）、そのまま本待機状態移行処理を終了する。すなわち、R T C 演出が実行されている期間中は待機状態に移行しないように構成されている。一方、ステップ S 2 7 0 0 において、R T C 演出中フラグが ON ではないと判定した場合には（S 2 7 0 0 : N O）、ステップ S 2 7 0 1 に進み、復帰条件成立フラグが ON であるか否かを判定する。以下の処理は、第 1 実施形態と同じであるので、説明を省略する。

20

【 0 7 0 6 】

図 8 9 は、第 7 実施形態の表示側 M P U 1 0 2 において実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。第 1 実施形態の表示側 M P U 1 0 2 において実行されるコマンド対応処理（図 4 5）との違いは、背景動画の表示を開始させる処理（ステップ S 3 1 1 2）を実行した後であって、その他の処理（ステップ S 3 1 1 3）を実行する前に、後述するステップ S 3 1 1 2 a 及びステップ S 3 1 1 2 b の処理を実行する点であり、他の処理は第 1 実施形態と同じである。

【 0 7 0 7 】

ステップ S 3 1 1 2 a では、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド記憶エリアに R T C 演出動画開始コマンドが記憶されているか否かを判定する。ステップ S 3 1 1 2 a において、R T C 演出動画開始コマンドが記憶されていると判定した場合には、ステップ S 3 1 1 2 b に進み、R T C 演出動画の表示を開始させる処理を実行する。具体的には、R T C 演出動画が時間的な先頭位置から図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。ステップ S 3 1 1 2 b を実行した後、ステップ S 3 1 1 3 に進む。一方、ステップ S 3 1 1 2 a において、R T C 演出動画開始コマンドが記憶されていないと判定した場合には、ステップ S 3 1 1 2 b を実行せずにステップ S 3 1 1 3 に進む。以下の処理は、第 1 実施形態と同じであるので、説明を省略する。

30

【 0 7 0 8 】

以上説明したように、本実施形態によれば、図 8 2 に示したように、背景動画を表示する態様から R T C 演出動画を表示する態様に移行し、その後、R T C 演出動画の予め定められた表示期間が終了した場合には、R T C 演出動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に移行するとともに、背景動画を表示する態様に移行する際に、背景動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する。したがって、背景動画を表示する態様に移行する際に背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、制御を簡易化することができる。なお、背景動画を表示する態様に移行する際に背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、R T C 演出動画の予め定められた表示期間が終了した場合に、R T C 演出動画を表示する態様に移行する直前のタイミングにおいて表示されていた背景動画の時間的位置から当該背景動画の表示を開始する構成や、R

40

50

T C 演出動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に移行させる際に、表示を開始する背景動画の時間的位置を R T C 演出動画を表示する態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、背景動画を表示する態様から R T C 演出動画を表示する態様に移行した後においても背景動画の再生を内部処理として継続するとともに、R T C 演出動画を表示する態様から背景動画を表示する態様に移行する際には内部処理として継続して再生している背景動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる構成等が挙げられる。

【 0 7 0 9 】

さらに、本実施形態によれば、図 8 3 に示したように、デモ動画を表示する態様から R T C 演出動画を表示する態様に移行し、その後、R T C 演出動画の予め定められた表示期間が終了した場合には、R T C 演出動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行するとともに、デモ動画を表示する態様に移行する際に、デモ動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する。したがって、デモ動画を表示する態様に移行する際にデモ動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、制御を簡易化することができる。なお、デモ動画を表示する態様に移行する際にデモ動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、R T C 演出動画の予め定められた表示期間が終了した場合に、R T C 演出動画を表示する態様に移行する直前のタイミングにおいて表示されていたデモ動画の時間的位置から当該デモ動画の表示を開始する構成や、R T C 演出動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行させる際に、表示を開始するデモ動画の時間的位置を R T C 演出動画を表示する態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、デモ動画を表示する態様から R T C 演出動画を表示する態様に移行した後においてもデモ動画の再生を内部処理として継続するとともに、R T C 演出動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行する際には内部処理として継続して再生しているデモ動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる構成等が挙げられる。

【 0 7 1 0 】

さらに、本実施形態によれば、図 8 4 に示したように、R T C 演出動画を表示中に移行条件が成立した場合であっても、R T C 演出動画は予め定められた表示期間の途中で中断せず、R T C 演出動画の予め定められた表示期間が終了した後にデモ動画を表示する態様に移行するので、遊技者に与える違和感を低減することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 7 1 1 】

さらに、本実施形態によれば、図 8 5 に示したように、R T C 演出動画を表示中に復帰条件が成立した場合であっても、R T C 演出動画は予め定められた表示期間の途中で中断せず、R T C 演出動画の予め定められた表示期間が終了した後に背景動画を表示する態様に復帰するので、遊技者に与える違和感を低減することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 7 1 2 】

さらに、本実施形態のパチンコ機 1 0 が複数台設置されている場合には、図 8 2 および図 8 5 に示したように、各パチンコ機 1 0 において実質的に同時に R T C 演出動画の表示期間が終了して背景動画を表示する態様に移行するとともに、各パチンコ機 1 0 は、背景動画を表示する際に、背景動画の予め定められた時間的位置から表示を開始するので、各パチンコ機 1 0 において表示される背景動画を同期させることができる。すなわち、各パチンコ機 1 0 において表示される背景動画が同期した壮観な状況を創出することができる。このため、本実施形態のパチンコ機 1 0 が複数台設置されている遊技ホールに訪れた遊技者は、各パチンコ機 1 0 において表示される背景動画が同期した壮観な状況を目の当たりにすることになる。この結果、当該パチンコ機 1 0 に対する興味を遊技者に抱かせることが可能となる。

【 0 7 1 3 】

さらに、本実施形態によれば、図 8 2 および図 8 5 に示したように、R T C 演出動画の表示期間が終了して背景動画を表示する態様に移行する際に、背景動画の時間的な先頭位置から表示を開始するので、背景動画を表示する態様に移行する際に背景動画の時間的な

10

20

30

40

50

途中の位置から表示が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、背景動画を表示する態様に移行する際に背景動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成を採用すると、遊技者は、背景動画を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、背景動画のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、本実施形態によれば、当該遊技者に対して背景動画を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減できるとともに、背景動画を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0714】

さらに、本実施形態によれば、図82および図85に示したように、RTC演出動画の表示期間が終了して背景動画を表示する態様に移行する際に、予め定められた時間的位置から背景音楽の出力を開始するので、背景音楽の出力を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、背景動画の表示と背景音楽の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、背景音楽の出力を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、図82において、RTC演出動画の予め定められた表示期間が終了した場合に、RTC演出音楽を出力する態様に移行する直前のタイミングにおいて出力されていた背景音楽の時間的位置から当該背景音楽の出力を開始する構成や、RTC演出音楽を出力する態様から背景音楽を出力する態様に移行する際に、出力を開始する背景音楽の時間的位置をRTC演出音楽を出力する態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、背景音楽を出力する態様からRTC演出音楽を出力する態様に移行した後においても背景音楽の再生を内部処理として継続するとともに、RTC演出音楽を出力する態様から背景音楽を出力する態様に移行する際には内部処理として継続して再生している背景音楽を出力する構成等が挙げられる。

【0715】

さらに、本実施形態によれば、図82および図85に示したように、RTC演出動画の表示期間が終了して背景動画を表示する態様に移行する際に、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始するので、背景音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、背景音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、背景音楽を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、背景音楽のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、本実施形態によれば、当該遊技者に対して背景音楽を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減できるとともに、背景音楽を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0716】

さらに、本実施形態のパチンコ機10が複数台設置されている場合には、図83および図84に示したように、各パチンコ機10において実質的に同時にRTC演出動画の表示期間が終了してデモ動画を表示する態様に移行するとともに、各パチンコ機10は、デモ動画を表示する際に、デモ動画の予め定められた時間的位置から表示を開始するので、各パチンコ機10において表示されるデモ動画を同期させることができる。すなわち、各パチンコ機10において表示されるデモ動画が同期した壮観な状況を創出することができる。このため、本実施形態のパチンコ機10が複数台設置されている遊技ホールに訪れた遊技者は、各パチンコ機10において表示されるデモ動画が同期した壮観な状況を目の当たりにすることになる。この結果、当該パチンコ機10に対する興味を遊技者に抱かせることが可能となる。

【0717】

さらに、本実施形態によれば、図83および図84に示したように、RTC演出動画の

10

20

30

40

50

表示期間が終了してデモ動画を表示する態様に移行する際に、デモ動画の時間的な先頭位置から表示を開始するので、デモ動画を表示する態様に移行してデモ動画を表示する際にデモ動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、デモ動画を表示する態様に移行してデモ動画を表示する際にデモ動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成を採用すると、遊技者は、デモ動画を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、デモ動画のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、本実施形態によれば、当該遊技者に対してデモ動画を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減できるとともに、デモ動画を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができるという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【0718】

I. 第7実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。

【0719】

I1. 変形例1：

上記実施形態では、移行条件が成立した場合に、音声の出力態様を、背景音楽の出力を継続しつつ当該背景音楽の音量を時間の経過と共に低減する態様を経て、背景音楽の音量がゼロである態様に移行させる構成としたが、この代わりに、移行条件が成立した場合に、音声の出力態様を、背景音楽の出力を継続しつつ当該背景音楽の音量を時間の経過と共に低減する態様を経ずに、背景音楽の音量がゼロである態様に移行させる構成としてもよい。

20

【0720】

また、上記実施形態では、移行条件が成立した場合に、図柄表示装置41の表示態様を、背景音楽の音量がゼロになってから5秒経過後に、デモ動画を表示する態様に移行させる構成としたが、この代わりに、図柄表示装置41の表示態様を、背景音楽の音量がゼロになったタイミングでデモ動画を表示する態様に移行させる構成としてもよい。

【0721】

また、上記実施形態では、背景音楽の音量がゼロになってから5秒が経過するまでは背景音楽の出力自体は継続し、5秒が経過した後に背景音楽の出力を停止する構成としたが、この代わりに、背景音楽の音量がゼロになったタイミングで背景音楽の出力を停止する構成としてもよい。

30

【0722】

I2. 変形例2：

上記実施形態では、背景音楽の音量がゼロになった後であって、かつ、デモ動画の表示が開始された後に復帰条件が成立した場合（図11）には、背景動画の時間的な先頭位置「01」から表示を開始させるとともに、背景音楽の時間的な先頭位置「01」から出力を開始させる構成としたが、背景動画および背景音楽を時間的な先頭位置から表示および出力を開始させる構成に限定されない。例えば、背景動画および背景音楽を、予め定められた最も盛り上がる時間的位置（いわゆるサビの開始位置）から表示および出力を開始させる構成としてもよい。すなわち、背景動画の予め定められた時間的位置から表示を開始させ、背景音楽の予め定められた時間的位置であって背景動画の予め定められた時間的位置に対応した時間的位置から出力を開始させる構成とすればよい。このような構成としても、復帰条件が成立するタイミングに応じて背景動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、背景動画の表示と背景音楽の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【0723】

I3. 変形例3：

50

上記実施形態では、移行条件が成立した場合に、背景音楽の音量をゼロにする構成としたが、背景音楽の音量を完全にゼロにする構成でなくてもよい。例えば、移行条件が成立した場合に、背景音楽の音量を遊技者が認識することのできない大きさの音量以下にする構成としてもよい。このような構成としても、移行条件が成立したことを遊技者に認識させることができる。

【0724】

また、移行条件が成立する前における音声の出力態様を、背景音楽を第1の大きさの音量で出力する態様とし、移行条件が成立した後に移行する音声の出力態様を、背景音楽を第1の大きさの音量よりも小さい第2の大きさの音量で出力する態様としてもよい。このような構成としても、移行条件が成立したことを遊技者に認識させることができる。

10

【0725】

I 4 . 変形例 4 :

上記実施形態では、移行条件が成立した場合に、図柄表示装置 41 の表示態様を、背景動画を表示する態様からデモ動画を表示する態様に移行させる構成としたが、移行条件が成立する前における図柄表示装置 41 の表示態様および移行条件が成立した後に移行する図柄表示装置 41 の表示態様は、背景動画を表示する態様およびデモ動画を表示する態様に限定されない。例えば、移行条件が成立する前における図柄表示装置 41 の表示態様が、所定の動画を表示する態様であった場合には、移行条件が成立した後に移行する図柄表示装置 41 の表示態様は、当該所定の動画とは異なる画像を表示する態様または画像の表示を停止している態様であってもよい。例えば、移行条件が成立した後に移行する図柄表示装置 41 の表示態様は、当該所定の動画とは異なる動画を表示する態様、当該所定の動画の少なくとも一部を停止して表示する態様、当該所定の動画を非表示とする態様、当該所定の動画とは異なる静止画像を表示する態様、または動画及び静止画像を非表示とする態様であってもよい。

20

【0726】

I 5 . 変形例 5 :

上記実施形態において、遊技球が遊技盤 30 に射出されたことを検出する検出センサーを設け、当該検出センサーによって遊技球が所定時間（例えば 30 秒）検出されない場合に、移行条件が成立したと判定する構成としてもよい。このようにすれば、遊技球が遊技盤 30 に射出されていれば移行条件が成立しないので、遊技者が遊技中であるにも関わらず移行条件が成立してしまうといった遊技者にとって不快な状況の発生を低減することができる。

30

【0727】

さらに、移行条件が成立した後であって当該検出センサーによって遊技球が検出された場合に、復帰条件が成立したと判定する構成としてもよい。このようにすれば、移行条件が成立した後であっても、遊技球が遊技盤 30 に射出されれば復帰条件が成立するので、遊技者が遊技を開始しているにも関わらず復帰条件が長時間（例えば、1 分）に亘って成立しないといった遊技者にとって不快な状況を低減することができる。

【0728】

I 6 . 変形例 6 :

40

上記実施形態において、複数種類の中から背景動画および当該背景動画に対応した背景音楽が選択される構成としてもよい。この場合には、抽選モードが高確率モードであるか否かや、遊技者の選択等によって背景動画および当該背景動画に対応した背景音楽が選択される構成としてもよい。

【0729】

I 7 . 変形例 7 :

上記実施形態において具体的に設定された時間や数値等は、あくまで一例であり、適宜他の時間や数値等に設定することができる。例えば、図柄の変動が停止してから移行条件が成立するまでの時間は 15 秒以外に設定されていてもよく、背景音楽の音量がゼロになってからデモ動画が開始されるまでの時間は 5 秒以外に設定されていてもよい。

50

【 0 7 3 0 】

I 8 . 変形例 8 :

上記実施形態では、図柄表示装置 4 1 の表示態様がデモ動画を表示する態様である場合には、音声の出力態様は音楽が出力されず音量がゼロである態様となるように構成されているが、この代わりに、図柄表示装置 4 1 の表示態様がデモ動画を表示する態様である場合には、音声の出力態様はデモ動画に対応した音楽であるデモ音楽を遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）で出力する態様となるように構成されていてもよい。

【 0 7 3 1 】

このような構成において、R T C 演出動画の表示期間が終了してデモ動画を表示する態様に移行する際に、デモ音楽の予め定められた時間的位置から出力を開始する構成としてもよい。このような構成とすれば、デモ音楽の出力を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、デモ動画の表示とデモ音楽の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、デモ音楽の予め定められた時間的位置を、デモ音楽の時間的な先頭位置としてもよい。このような構成によれば、デモ音楽の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。

【 0 7 3 2 】

I 9 . 変形例 9 :

上記第 7 実施形態では、音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 は、時刻に関する情報である時刻情報を R T C 9 6 から取得するとともに、取得した時刻情報が R T C 演出開始条件として設定されている所定の時刻と一致するか否かを判定し、一致すると判定した場合に、R T C 演出を実行するための処理を開始する構成としたが、この代わりに、音声発光制御装置 9 0 は、R T C 演出を一度実行した後は、前回の R T C 演出が開始されてからの経過時間を計測し、前回の R T C 演出が開始されてから所定時間（例えば、1 時間）が経過したか否かを判定し、所定時間が経過したと判定した場合に、R T C 演出を実行するための処理を開始する構成としてもよい。

【 0 7 3 3 】

I 1 0 . 変形例 1 0 :

上記第 7 実施形態では、音声発光制御装置 9 0 は、遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）で R T C 演出音楽を出力する構成としたが、この代わりに、音声発光制御装置 9 0 は、遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）に関わらず、最大の出力レベル（音量）で R T C 演出音楽を出力する構成としてもよい。このような構成によれば、R T C 演出の迫力や注目度を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 7 3 4 】

I 1 1 . 変形例 1 1 :

上記変形例 1 0 の構成を採用した上で、最大の出力レベル（音量）による R T C 演出音楽の出力が終了して背景音楽を出力する際に、最大の出力レベル（音量）を維持する構成としてもよい。このような構成による効果について説明する。最大の出力レベル（音量）で出力された R T C 演出音楽を鑑賞した遊技者は、最大の出力レベル（音量）によって実行された演出の迫力に魅了されるため、R T C 演出が終了した後においても最大の出力レベル（音量）で遊技を継続したいといった要望を持つことがある。したがって、このような構成によれば、R T C 演出が終了した後においても最大の出力レベル（音量）で遊技を継続したいといった遊技者の要望を満たすことが可能となる。

【 0 7 3 5 】

また、上記変形例 1 0 の構成を採用した上で、最大の出力レベル（音量）による R T C 演出音楽の出力が終了して背景音楽を出力する際に、遊技者によって予め設定された出力レベル（音量）に復帰する構成としてもよい。このような構成によれば、実行されていた R T C 演出の特別感をさらに際立たせることができるので、次の R T C 演出に対する期待感をさらに向上させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 7 3 6 】

また、上記変形例 1 0 の構成を採用した上で、最大の出力レベル（音量）による R T C 演出音楽の出力が終了して背景音楽を出力する際に、音声の出力レベル（音量）を遊技者が設定するための音量設定画面を図柄表示装置 4 1 に表示し、遊技者によって指定された音声の出力レベル（音量）で背景音楽を出力する構成としてもよい。このような構成による効果について説明する。最大の出力レベル（音量）で出力された R T C 演出音楽を鑑賞した遊技者は、大きい音量に慣れるため、R T C 演出音楽を鑑賞する前とは好みの出力レベル（音量）が変わることがある。このため、R T C 演出が終了した後に、音声の出力レベル（音量）を好みの出力レベルに設定し直したいといった要望を持つことがある。したがって、このような構成によれば、R T C 演出が終了した後のタイミングにおいて、音声の出力レベル（音量）を好みの出力レベルに設定し直したいといった遊技者の要望を満たすことが可能となる。

10

【 0 7 3 7 】

J . 第 8 実施形態：

次に、第 8 実施形態について説明する。先に、第 8 実施形態としてパチンコ機 1 0 が実行する処理の概要を説明し、その後、処理の詳細を説明する。なお、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 が備えるハードウェアの構造は、上記第 1 実施形態と同様であるので、説明は省略する。

【 0 7 3 8 】

J 1 . 遊技機による処理の概要：

20

図 9 0 は、第 8 実施形態におけるパチンコ機 1 0 が実行する処理の概要を説明する説明図である。図 9 0 (a) には、パチンコ機 1 0 が備える表示面 4 1 a を示した。

【 0 7 3 9 】

図示するように、パチンコ機 1 0 が備える表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示されている。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく保留個数を示す保留表示 D m 1 1、D m 1 2、D m 1 3、D m 1 4 が表示される。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく保留個数を示す保留表示 D m 2 1、D m 2 2、D m 2 3、D m 2 4 が表示される。各保留表示は、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得され記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 に対応している。保留表示の個数の最大値は、第 1 保留表示領域 D s 1 において D m 1 1 ~ D m 1 4 の 4 つ、第 2 保留表示領域 D s 2 において D m 2 1 ~ D m 2 4 の 4 つである。

30

【 0 7 4 0 】

第 1 保留表示領域 D s 1 に表示されている各保留表示は、保留表示 D m 1 1、D m 1 2、D m 1 3、D m 1 4 の順に、当該保留表示に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たり抽選の対象となる。同じく、第 2 保留表示領域 D s 2 に表示されている各保留表示は、保留表示 D m 2 1、D m 2 2、D m 2 3、D m 2 4 の順に、当該保留表示に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たり抽選の対象となる。

【 0 7 4 1 】

各保留表示の表示態様は、各保留表示に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たり抽選に当選する可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されている。保留表示の表示態様が複数の段階の中で上位になる（ランクアップする）につれて、保留表示に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たり抽選に当選する可能性が高いことを示唆する。

40

【 0 7 4 2 】

図 9 0 (b) は、本実施形態のパチンコ機 1 0 において設定されている保留表示の表示態様を説明する説明図である。図示するように、本実施形態においては、保留表示の表示態様は、大当たり抽選に当選する可能性の高低に対応して、上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されている。保留表示の表示態様は、上位から順に、実表示レベル L v r 5、実表示レベル L v r 4、実表示レベル L v r 3、実表示レベル L v r 2、実表示

50

レベルLv r 1の5段階のレベルに分けて設定される。大当たり抽選に当選する可能性が高いほど上位の実表示レベルLv rに対応する表示態様が設定され、大当たり抽選に当選する可能性が低いほど下位の実表示レベルLv rに対応する表示態様が設定される。

【0743】

本実施形態においては、各実表示レベルLv rに対応する表示態様は、色で表現される。具体的には、実表示レベルLv r 5が黄、実表示レベルLv r 4が赤、実表示レベルLv r 3が緑、実表示レベルLv r 2が青、実表示レベルLv r 1が白の表示態様で表現される。なお、各実表示レベルLv rに対応する表示態様は、色で表現された態様に限らず、例えば、模様で表現された態様や、キャラクターで表現された態様など、遊技者が認識可能な態様で各実表示レベルLv rの差異が表現されていれば種々の表示態様を採用することができる。

10

【0744】

また、本実施形態におけるパチンコ機10は、保留表示の表示態様を変化させる演出を実行する。例えば、白色の保留表示を青色に変化させる演出や、青色の保留表示を赤色に変化させる演出などを実行する。

【0745】

本実施形態においては、保留表示の表示態様を変化させる演出を実行する場合に、変化する保留表示が大当たり抽選の対象となる順が後のものであるほど、表示態様に変化する対象である当該保留表示における表示態様の变化前と変化後との間における実表示レベルLv rの上昇した段数が大きくなるように演出を実行する。より正確には、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示している保留表示の中で、大当たり抽選の対象となる順が後の大当たり乱数カウンタC1の値に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の、表示態様の複数の段階（実表示レベルLv r 1～実表示レベルLv r 5）における段階的な幅（表示態様の变化前と変化後との間における実表示レベルLv rの差）が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。

20

【0746】

具体的には、保留表示Dm 1 1の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルLv rの差）より、保留表示Dm 1 2の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルLv rの差）の方が大きく、保留表示Dm 1 2の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルLv rの差）より、保留表示Dm 1 3の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルLv rの差）の方が大きく、保留表示Dm 1 3の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルLv rの差）より、保留表示Dm 1 4の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルLv rの差）の方が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。

30

【0747】

本実施形態においては、保留表示Dm 1 1の表示態様を変化させる場合には1つ上位の段階の表示態様に変化させる。すなわち、保留表示Dm 1 1の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルLv rの差）は1つである。保留表示Dm 1 2の表示態様を変化させる場合には2つ上位の段階の表示態様に変化させる。すなわち、保留表示Dm 1 2の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルLv rの差）は2つである。保留表示Dm 1 3の表示態様を変化させる場合には3つ上位の段階の表示態様に変化させる。すなわち、保留表示Dm 1 3の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルLv rの差）は3つである。保留表示Dm 1 4の表示態様を変化させる場合には4つ上位の段階の表示態様に変化させる。すなわち、保留表示Dm 1 4の表示態様を上位の表示態様に変化させる場合の変化前と変化後の段階の差（実表示レベルLv rの差）は4つである。

40

50

【 0 7 4 8 】

保留表示 D m 1 1 の場合、例えば、保留表示 D m 1 1 が白色（実表示レベル L v r 1）である場合には 1 つ上位の段階の表示態様である青色（実表示レベル L v r 2）に変化させ、また、保留表示 D m 1 1 が緑色（実表示レベル L v r 3）である場合には 1 つ上位の段階の表示態様である赤色（実表示レベル L v r 4）に変化させる。保留表示 D m 1 2 の場合、例えば、保留表示 D m 1 2 が白色（実表示レベル L v r 1）である場合には 2 つ上位の段階の表示態様である緑色（実表示レベル L v r 3）に変化させ、また、保留表示 D m 1 2 が緑色（実表示レベル L v r 3）である場合には 2 つ上位の段階の表示態様である黄色（実表示レベル L v r 5）に変化させる。保留表示 D m 1 3 の場合、例えば、保留表示 D m 1 3 が白色（実表示レベル L v r 1）である場合には 3 つ上位の段階の表示態様である赤色（実表示レベル L v r 4）に変化させ、また、保留表示 D m 1 3 が青色（実表示レベル L v r 2）である場合には 3 つ上位の段階の表示態様である黄色（実表示レベル L v r 5）に変化させる。保留表示 D m 1 4 の場合、例えば、保留表示 D m 1 4 が白色（実表示レベル L v r 1）である場合には 4 つ上位の段階の表示態様である黄色（実表示レベル L v r 5）に変化させる。

10

【 0 7 4 9 】

第 2 保留表示領域 D s 2 に表示されている保留表示 D m 2 1 ~ D m 2 4 の表示態様を変化させる場合も、第 1 保留表示領域 D s 1 に表示されている保留表示 D m 1 1 ~ D m 1 4 の表示態様を変化させる場合と同様に、表示している保留表示の中で、大当たり抽選の対象となる順が後の保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。

20

【 0 7 5 0 】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、保留表示の表示態様を変化させることに先立って、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する。本実施形態におけるパチンコ機 1 0 においては、表示されている保留表示のうち、表示態様を変化させる対象に応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する。以下、保留表示の表示態様を変化させる演出および示唆演出からなる演出を保留演出とも呼ぶ。

【 0 7 5 1 】

図 9 1、図 9 2 は、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 が実行する示唆演出を説明する説明図である。

30

【 0 7 5 2 】

図 9 1 (a) は、保留表示 D m 1 1 の表示態様を変化させることに先立って実行される示唆演出（パターン 1）を示している。示唆演出（パターン 1）においては、射程距離が短い銃 W 1 が表示面 4 1 a に表示される。そして、銃 W 1 から銃弾が発射され、保留表示 D m 1 1 に当たる。その後、保留表示 D m 1 1 の表示態様が変化する。換言すれば、示唆演出として銃 W 1 が表示された場合、表示態様を変化させる対象となる保留表示は、保留表示 D m 1 1 である。

【 0 7 5 3 】

図 9 1 (b) は、保留表示 D m 1 1 または保留表示 D m 1 2 の表示態様を変化させることに先立って実行される示唆演出（パターン 2）を示している。示唆演出（パターン 2）においては、射程距離が銃 W 1 より長い銃 W 2 が表示面 4 1 a に表示される。そして、銃 W 2 から銃弾が発射され、保留表示 D m 1 1 または保留表示 D m 1 2 に当たる。その後、銃弾が当たった保留表示（保留表示 D m 1 1 または保留表示 D m 1 2）の表示態様が変化する。換言すれば、示唆演出として銃 W 2 が表示された場合、表示態様を変化させる対象となる保留表示は、保留表示 D m 1 1 または保留表示 D m 1 2 である。

40

【 0 7 5 4 】

図 9 2 (a) は、保留表示 D m 1 2 または保留表示 D m 1 3 の表示態様を変化させることに先立って実行される示唆演出（パターン 3）を示している。示唆演出（パターン 3）

50

においては、射程距離が銃W 2より長い大砲を備えた戦車W 3が表示面4 1 aに表示される。そして、戦車W 3の大砲から砲弾が発射され、保留表示D m 1 2または保留表示D m 1 3に当たる。その後、砲弾が当たった保留表示（保留表示D m 1 2または保留表示D m 1 3）の表示態様が変化する。換言すれば、示唆演出として戦車W 3が表示された場合、表示態様を変化させる対象となる保留表示は、保留表示D m 1 2または保留表示D m 1 3である。

【0755】

図9 2 (b) は、保留表示D m 1 2、保留表示D m 1 3または保留表示D m 1 4のいずれかの保留表示の表示態様を変化させることに先立って実行される示唆演出（パターン4）を示している。示唆演出（パターン4）においては、射程距離が戦車W 3が備える大砲より長いミサイルW 4が表示面4 1 aに表示される。そして、ミサイルW 4が発射され、保留表示D m 1 2、保留表示D m 1 3または保留表示D m 1 4のいずれかの保留表示に当たる。その後、ミサイルW 4が当たった保留表示（保留表示D m 1 2、保留表示D m 1 3または保留表示D m 1 4）の表示態様が変化する。換言すれば、示唆演出としてミサイルW 4が表示された場合、表示態様を変化させる対象となる保留表示は、保留表示D m 1 2、保留表示D m 1 3または保留表示D m 1 4のいずれかの保留表示である。

【0756】

すなわち、本実施形態におけるパチンコ機1 0は、保留表示の表示態様を変化させることに先立って、保留表示の表示態様を変化することを示唆する示唆演出を実行するとともに、表示されている保留表示のうち、表示態様を変化させる対象に応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する。

【0757】

例えば、示唆演出としてミサイルW 4が表示された場合（図9 2 (b) 参照）、表示態様に変化する可能性のある保留表示は保留表示D m 1 2、保留表示D m 1 3、または、保留表示D m 1 4である。発射されたミサイルW 4が当たる保留表示が保留表示D m 1 2よりも保留表示D m 1 3、保留表示D m 1 3よりも保留表示D m 1 4である方が、表示態様の变化前と変化後における実表示レベルL v rの上昇する段数が大きくなる。従って、示唆演出が表示面4 1 aに表示された時点で、遊技者に対して、どの範囲の保留表示の表示態様に変化するかを認識（例えば、示唆演出パターン4が表示されたらD m 1 2～D m 1 4の範囲のいずれかの保留表示の表示態様に変化すると認識）させるとともに、当該範囲の保留表示のうち、どの保留表示の表示態様に変化するかを推測させ、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【0758】

以下、本実施形態を実現するための処理の一例について詳細に説明する。

【0759】

J 2 . 処理の詳細：

本実施形態と上記第1実施形態との異なる点は、入賞時の更新処理（第1実施形態：図3 6）および演出設定処理（第1実施形態：図3 7）の処理内容である。従って、本説明においては、本実施形態における入賞時の更新処理および演出設定処理について説明をし、その他の処理についての説明は省略する。

【0760】

< 入賞時の更新処理 >

図9 3は、第8実施形態における入賞時の更新処理を示すフローチャートである。入賞時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図3 5：S 2 1 0 1）として音声発光制御装置9 0のMPU 9 2によって実行される。

【0761】

入賞時の更新処理において、本実施形態と第1実施形態（図3 6）との異なる点は、本実施形態には、ステップS 3 5 0 5として、保留演出用パラメータ設定処理が追加されている点である。本実施形態の入賞時の更新処理におけるステップS 3 5 0 1～ステップS 3 5 0 4と、上記第1実施形態の入賞時の更新処理におけるステップS 2 2 0 1～ステッ

プ S 2 2 0 4 (図 3 6) とは、同じ処理である。従って、ステップ S 3 5 0 1 ~ ステップ S 3 5 0 4 の処理については説明を省略する。

【 0 7 6 2 】

ステップ S 3 5 0 5 における保留演出用パラメータ設定処理は、示唆演出の実行および保留表示の表示態様を変化させるために必要な各種パラメータを設定するために実行されるサブルーチンである。保留演出用パラメータ設定処理の詳細は後述する。

【 0 7 6 3 】

ここで、保留演出用パラメータ設定処理に用いられる保留演出用記憶エリアについて説明する。保留演出用パラメータ設定処理によって設定されたパラメータは、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 が備える保留演出用記憶エリアに記憶される。保留演出用記憶エリアは、音声発光制御装置 9 0 が備える音光側 R A M 9 4 に設けられた記憶エリアである。

10

【 0 7 6 4 】

図 9 4 は、保留演出用記憶エリアを説明する説明図である。保留演出用記憶エリアは、第 1 保留演出用記憶エリアと第 2 保留演出用記憶エリアとを備える。図 9 4 (a) には第 1 保留演出用記憶エリアを示し、図 9 4 (b) には第 2 保留演出用記憶エリアを示した。

【 0 7 6 5 】

第 1 保留演出用記憶エリアは、第 1 保留表示領域 D s 1 の保留表示である保留表示 D m 1 1 ~ D m 1 4 の表示態様を変化させるために必要な各種パラメータを記憶する記憶エリアである。第 2 保留演出用記憶エリアは、第 2 保留表示領域 D s 2 の保留表示である保留表示 D m 2 1 ~ D m 2 4 の表示態様を変化させるために必要な各種パラメータを記憶する記憶エリアである。第 1 保留演出用記憶エリアと第 2 保留演出用記憶エリアとは構成が同じであるので、図 9 4 (a) に示した第 1 保留演出用記憶エリアについて説明し、図 9 4 (b) に示した第 2 保留演出用記憶エリアについての説明は省略する。

20

【 0 7 6 6 】

図 9 4 (a) に示すように、第 1 保留演出用記憶エリアは、第 1 始動口用の保留遊技回 (n) 毎に、各種パラメータ及びフラグを記憶する。図示した第 1 始動口用の保留遊技回 (n = 1 ~ 4) は、保留表示 D m 1 1 ~ 保留表示 D m 1 4 に対応している。すなわち、第 1 始動口の保留遊技回 (n = 1) から第 1 始動口の保留遊技回 (n = 4) の順に保留遊技回が実行される。

【 0 7 6 7 】

30

図示するように、第 1 保留演出用記憶エリアは、第 1 始動口用の保留遊技回 (n) 毎に、付加レベル L v a 、表示レベル上限値 L v m 、実表示レベル L v r 、及び、保留変化可能フラグを記憶する。

【 0 7 6 8 】

付加レベル L v a は、各保留遊技回 (n = 1 ~ 4) に対応した記憶エリアごとに値が固定されているパラメータである。すなわち、第 1 始動口の保留遊技回 (n = 1) の付加レベル L v a は 1 で固定されており、第 1 始動口の保留遊技回 (n = 2) の付加レベル L v a は 2 で固定されており、第 1 始動口の保留遊技回 (n = 3) の付加レベル L v a は 3 で固定されており、第 1 始動口の保留遊技回 (n = 4) の付加レベル L v a は 4 で固定されている。付加レベルは、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示している保留表示の中で、大当たり抽選の対象となる順が後の大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅 (実表示レベル L v r の差) が大きくなるようにすることを可能にするために用いられるパラメータであり、保留表示の表示態様が変化する際の、上昇する実表示レベル L v r の段階数に対応する値である。従って、大当たり抽選の対象となる順が後の大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応する保留表示ほど、付加レベル L v a の値は大きい。換言すれば、各保留遊技回に潜在的に付与されたレベル値である。

40

【 0 7 6 9 】

一方、表示レベル上限値 L v m および実表示レベル L v r は、各保留遊技回における大当たり乱数カウンタ C 1 などの各種パラメータと紐付けされており、遊技回が実行される毎

50

に、記憶されるエリアが隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする。例えば、図 9 4 (a) および図 9 4 (b) に示したように、第 1 始動口の保留遊技回 ($n = 4$) の記憶エリアに記憶されていた表示レベル上限値 L_{vm} および実表示レベル L_{vr} の各パラメータは、遊技回が 1 回実行されると、第 1 保留演出用記憶エリアにおける第 1 始動口の保留遊技回 ($n = 3$) の記憶エリアにシフトし、さらに遊技回が 1 回実行されると、第 1 保留演出用記憶エリアにおける第 1 始動口の保留遊技回 ($n = 2$) の記憶エリアにシフトする。

【 0 7 7 0 】

表示レベル上限値 L_{vm} は、保留表示の表示態様を変化させる場合に、実表示レベル L_{vr} をどれぐらい上位のレベルまで変化させることを可能とするかの上限值を規定するパラメータである。例えば、表示レベル上限値 L_{vm} が 5 である保留表示は、実表示レベル L_{vr} を 5 まで変化させることが可能である。表示レベル上限値 L_{vm} が 3 である保留表示は、実表示レベル L_{vr} を 3 まで変化させることはできるが、実表示レベル L_{vr} を 4 や 5 など、3 より上位の実表示レベル L_{vr} まで変化させることはできない。

10

【 0 7 7 1 】

実表示レベル L_{vr} は、図 9 0 において説明したように、現在の保留表示の表示態様のレベルを示すパラメータである。

【 0 7 7 2 】

なお、表示レベル上限値 L_{vm} および実表示レベル L_{vr} の値は、始動口に遊技球が入球し、保留遊技回が存在する場合に、当該保留遊技回に対応して記憶される値である。従って、図 9 4 (b) に一例を示すように、例えば、ある時点において第 2 始動口用の保留遊技回 ($n = 3$) および第 2 始動口用の保留遊技回 ($n = 4$) が存在しない場合には、当該保留遊技回に対応する表示レベル上限値 L_{vm} および実表示レベル L_{vr} の値は記憶されない。

20

【 0 7 7 3 】

保留変化可能フラグは、保留表示の表示態様を変化させる処理を実行する際に用いられる。具体的には、保留変化可能フラグは、保留表示の表示態様を変化させることが可能となる条件を満たした保留遊技回において ON にされ、表示態様を変化させる保留表示が決定した後に OFF にされる。以下、保留演出用記憶エリアを用いて実行される保留演出用パラメータ設定処理のフローチャートについて説明する。

【 0 7 7 4 】

30

< 保留演出用パラメータ設定処理 >

図 9 5 は、保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。保留演出用パラメータ設定処理は、入賞時の更新処理のサブルーチン (図 9 3 : S 3 5 0 5) として音声発光制御装置 9 0 の MPU 9 2 によって実行される。

【 0 7 7 5 】

ステップ S 3 6 0 1 では、表示レベル上限値設定処理を実行する。当該処理は、表示レベル上限値 L_{vm} を設定するために実行される処理である。表示レベル上限値設定処理の詳細は後述する。ステップ S 3 6 0 1 において表示レベル上限値設定処理を実行した後、ステップ S 3 6 0 2 に進む。

【 0 7 7 6 】

40

ステップ S 3 6 0 2 では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回の実表示レベル L_{vr} に 1 を設定する。本保留演出用パラメータ設定処理は、始動口に遊技球が入球する毎に実行される処理であり、ステップ S 3 6 0 2 では、始動口へ遊技球が入球する度に、保留演出用記憶エリアの第 1 保留演出用記憶エリアまたは第 2 保留演出用記憶エリアにおける、当該入球に対応する保留遊技回の記憶エリアの実表示レベル L_{vr} に 1 を設定する。本処理では、入球に対応する保留遊技回の実表示レベル L_{vr} に 1 を設定するので、表示態様は、実表示レベル L_{vr} の 1 に対応する白色に設定される。なお、本実施形態においては、遊技球が始動口に入球した際に、当該入球に対応する保留遊技回の記憶エリアの実表示レベル L_{vr} に 1 を設定するが、例えば、当該入球によって取得されたリーチ乱数カウンタ C 3 がリーチ判定用テーブルによってリーチ演出を実行することが予定されている場合には、

50

実表示レベルLv_rを2に設定したり、当該入球によって取得された大当たり乱数カウンタC₁の値が大当たり抽選に該当する値である場合には、実表示レベルLv_rを2以上の値に設定するなど、始動口への入球によって取得された各種カウンターの値に基づいて実表示レベルLv_rを決定してもよい。ステップS3602を実行した後、ステップS3603に進む。

【0777】

ステップS3603では、付加レベルLv_aを設定する。上述のように、付加レベルLv_aは、各保留遊技回に対応して値が固定されている。従って、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回が、保留遊技回(n=1)である場合には、付加レベルLv_aとして1が設定され、保留遊技回(n=2)である場合には、付加レベルLv_aとして2が設定され、保留遊技回(n=3)である場合には、付加レベルLv_aとして3が設定され、保留遊技回(n=4)である場合には、付加レベルLv_aとして4が設定される。

10

【0778】

ステップS3603を実行した後、本保留演出用パラメータ設定処理を終了する。

【0779】

<表示レベル上限値設定処理>

図96は、表示レベル上限値設定処理を示すフローチャートである。表示レベル上限値設定処理は、保留演出用パラメータ設定処理のサブルーチン(図95:S3601)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【0780】

20

ステップS3701では、上限値設定用カウンタC_mの値を取得する。上限値設定用カウンタC_mは音光側MPU92が表示レベル上限値Lv_mを決定する際に用いられる。上限値設定用カウンタC_mは、0~99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。ステップS3701を実行した後、ステップS3702に進む。

【0781】

ステップS3702では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回における大当たり乱数カウンタC₁の値が大当たり抽選に当選しているか否かを判定する。具体的には、今回の始動口への入球を契機として実行された先判定処理によって、音光側MPU92が主側MPU62から取得した保留コマンドに含まれる先判定処理の判定結果に関する情報に基づいて判定する。

30

【0782】

ステップS3702において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回が大当たり抽選に当選していると判定した場合には(S3702:YES)、ステップS3703に進む。

【0783】

ステップS3703では、大当たり用上限値テーブルを参照する。具体的には、大当たり用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタC_mに対応する表示レベル上限値Lv_mの値を抽出する。

【0784】

40

図97は、上限値テーブルを示す説明図である。図97(a)には、大当たり用上限値テーブルを示した。

【0785】

大当たり用上限値テーブルは、上限値設定用カウンタC_mの各値(0~99)と、表示レベル上限値Lv_mの値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。音光側MPU92は、取得した上限値設定用カウンタC_mに対応する表示レベル上限値Lv_mの値を、大当たり用上限テーブルを参照して抽出する。

【0786】

図示するように、大当たり用上限値テーブルは、上限値設定用カウンタC_mの値として20~99の80個の値が表示レベル上限値Lv_m=5に対応し、上限値設定用カウンタC

50

mの値として10～19の10個の値が表示レベル上限値Lv_m = 4に対応し、上限値設定用カウンタC_mの値として5～9の5個の値が表示レベル上限値Lv_m = 3に対応し、上限値設定用カウンタC_mの値として0～4の5個の値が表示レベル上限値Lv_m = 2に対応し、0個の上限値設定用カウンタC_mの値が表示レベル上限値Lv_m = 1に対応して設定されている。すなわち、大当たり抽選に当選している保留遊技回においては、表示レベル上限値Lv_mが5となる確率が最も高くなるように構成されている。

【0787】

図97(b)には、リーチ用上限値テーブルを示した。リーチ用上限値テーブルは、後述するステップS3705において用いる上限値テーブルである。リーチ用上限値テーブルも、大当たり用上限値テーブルと同様に、上限値設定用カウンタC_mの各値(0～99)と、表示レベル上限値Lv_mの値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。リーチが発生する保留遊技回においては、表示レベル上限値Lv_mが4となる確率が最も高く、次いで、5または3となる確率が高くなるように構成されている。

【0788】

図97(c)には、リーチ非発生用上限値テーブルを示した。リーチ非発生用上限値テーブルは、後述するステップS3706において用いる上限値テーブルである。リーチ非発生用上限値テーブルも、大当たり用上限値テーブルと同様に、上限値設定用カウンタC_mの各値(0～99)と、表示レベル上限値Lv_mの値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。リーチ非発生の保留遊技回においては、表示レベル上限値Lv_mが1となる確率が最も高く、次いで、2となる確率が高くなるように構成されている。

【0789】

説明を図96に戻す。ステップS3703において、大当たり用上限値テーブルを参照した後、ステップS3707に進む。

【0790】

一方、ステップS3702において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回が大当たり抽選に当選していないと判定した場合には(S3702:NO)、ステップS3704に進む。

【0791】

ステップS3704では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当するか否かを判定する。すなわち、今回の保留遊技回に対応するリーチ乱数カウンタC₃がリーチ発生に該当しているか否かを判定する。具体的には、今回の始動口への入球を契機として実行された先判定処理によって音光側MPU92が主側MPU62から取得した保留コマンドに含まれる先判定処理の判定結果に関する情報に基づいて判定する。

【0792】

ステップS3704において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当していると判定した場合には(S3704:YES)、ステップS3705に進む。

【0793】

ステップS3705では、リーチ用上限値テーブルを参照する。より具体的には、リーチ用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタC_mに対応する表示レベル上限値Lv_mの値を抽出する。その後、ステップS3707に進む。

【0794】

一方、ステップS3704において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当していないと判定した場合には(S3704:NO)、ステップS3706に進む。

【0795】

ステップS3706では、リーチ非発生用上限値テーブルを参照する。より具体的には、リーチ非発生用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタC_mに対応する表示レベル上限値Lv_mの値を抽出する。その後、ステップS3707に進む。

【 0 7 9 6 】

ステップ S 3 7 0 7 では、ステップ S 3 7 0 3、ステップ S 3 7 0 5、または、ステップ S 3 7 0 6 のいずれかにおいて抽出した表示レベル上限値 L v m の値を、第 1 保留演出用記憶エリアまたは第 2 保留演出用記憶エリアにおける、今回の保留遊技回に該当する表示レベル上限値 L v m の記憶エリアに設定する。その後、本表示レベル上限値設定処理を終了する。

【 0 7 9 7 】

< 演出設定処理 >

次に、演出設定処理について説明する。

【 0 7 9 8 】

図 9 8 は、第 8 実施形態における演出設定処理を示すフローチャートである。演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図 3 3 : S 1 9 0 6 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 7 9 9 】

演出設定処理において、本実施形態と第 1 実施形態（図 3 7 ）との異なる点は、本実施形態においては、ステップ S 3 8 0 1 として、保留演出設定処理が追加されている点である。本実施形態の演出設定処理におけるステップ S 3 8 0 2 ~ ステップ S 3 8 1 5 と、上記第 1 実施形態の演出設定処理（図 3 7 ）におけるステップ S 2 3 0 1 ~ ステップ S 2 3 1 4 とは、同じ処理である。従って、ステップ S 3 8 0 2 ~ ステップ S 3 8 1 5 の処理については説明を省略する。

【 0 8 0 0 】

ステップ S 3 8 0 1 における保留演出設定処理は、保留演出（示唆演出および保留表示の表示態様を変化させる演出）を実行する対象となる保留遊技回の決定、および、保留演出の内容の設定をするために実行されるサブルーチンである。以下、保留演出設定処理の詳細について説明する。

【 0 8 0 1 】

< 保留演出設定処理 >

図 9 9 は、第 8 実施形態における保留演出設定処理を示すフローチャートである。保留演出設定処理は、演出設定処理のサブルーチン（図 9 8 : S 3 8 0 1 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 8 0 2 】

ステップ S 3 9 0 1 では、保留演出実行抽選処理を実行する。保留演出実行抽選処理は、保留演出を実行するか否かを抽選によって決定する処理である。具体的には、抽選用の乱数カウンタから値を取得し、予め設定された抽選用のテーブルデータに記憶された複数の数字の中に、取得した乱数カウンタの値に該当する数字があるか否かを判定する。テーブルデータに記憶された複数の数字の中に、取得した乱数の値に該当する数字がある場合には保留演出を実行すると決定し、取得した乱数の値に該当する数字がない場合には保留演出を実行しないと決定する。ステップ S 3 9 0 1 を実行した後、ステップ S 3 9 0 2 に進む。

【 0 8 0 3 】

ステップ S 3 9 0 2 では、上記保留演出実行抽選処理の結果に基づいて、保留演出を実行するか否かを判定する。ステップ S 3 9 0 2 において、保留演出を実行すると判定した場合には（ S 3 9 0 2 : Y E S ）、ステップ S 3 9 0 3 に進む。一方、ステップ S 3 9 0 2 において、保留演出を実行しないと判定した場合には（ S 3 9 0 2 : N O ）、本保留演出設定処理を終了する。

【 0 8 0 4 】

ステップ S 3 9 0 3 では、各保留遊技回の表示レベル上限値 L v m を読み込む。具体的には、第 1 保留演出用記憶エリア（図 9 4 (a) 参照）および第 2 保留演出用記憶エリア（図 9 4 (b) 参照）に記憶されている各保留遊技回の表示レベル上限値 L v m を読み込む。ステップ S 3 9 0 3 を実行後、ステップ S 3 9 0 4 に進む。

10

20

30

40

50

【 0 8 0 5 】

ステップ S 3 9 0 4 では、各保留遊技回の実表示レベル L v r を読み込む。具体的には、第 1 保留演出用記憶エリアおよび第 2 保留演出用記憶エリアに記憶されている各保留遊技回の実表示レベル L v r を読み込む。ステップ S 3 9 0 4 を実行後、ステップ S 3 9 0 5 に進む。

【 0 8 0 6 】

ステップ S 3 9 0 5 では、各保留遊技回の実表示レベル L v r に付加レベル L v a を加算し、各保留遊技回における加算値を記憶する。その後、ステップ S 3 9 0 6 に進む。

【 0 8 0 7 】

ステップ S 3 9 0 6 では、表示レベル上限値 L v m 実表示レベル L v r + 付加レベル L v a である保留遊技回を抽出する。具体的には、ステップ S 3 9 0 5 で算出した実表示レベル L v r と付加レベル L v a の加算値と、表示レベル上限値 L v m の値との大小の比較を各保留遊技回において実行し、当該加算値が表示レベル上限値 L v m 以下の保留遊技回を抽出する。すなわち、実表示レベル L v r が、予め定めた上限値（表示レベル上限値 L v m ）まで達しておらず、実表示レベル L v r を各保留遊技回毎で定められたレベル値（付加レベル L v a ）だけ上位に変化させる余地がある保留遊技回を抽出する。なお、上記の抽出方法に限らず、実表示レベル L v r が、予め定めた上限値（表示レベル上限値 L v m ）まで達しておらず、実表示レベル L v r を各保留遊技回毎で定められたレベル値（付加レベル L v a ）だけ上位に変化させる余地がある保留遊技回を抽出することができれば、他の抽出方法を用いてもよい。ステップ S 3 9 0 6 を実行した後、ステップ S 3 9 0 7 に進む。

【 0 8 0 8 】

ステップ S 3 9 0 7 では、表示レベル上限値 L v m 実表示レベル L v r + 付加レベル L v a である保留遊技回の保留変化可能フラグを ON にする。すなわち、保留表示の表示態様を変化させることが可能である保留遊技回の保留変化可能フラグを ON にする。ステップ S 3 9 0 7 を実行した後、ステップ S 3 9 0 8 に進む。

【 0 8 0 9 】

ステップ S 3 9 0 8 では、保留演出内容決定処理を実行する。保留演出内容決定処理は、保留演出の内容を決定する処理である。保留演出内容決定処理の詳細は後述する。ステップ S 3 9 0 8 を実行した後、ステップ S 3 9 0 9 に進む。

【 0 8 1 0 】

ステップ S 3 9 0 9 では、保留演出コマンドを送信する。具体的には、ステップ S 3 9 0 8 で決定した保留演出の内容に関する情報をコマンドとして設定し、表示側 M P U 1 0 2 に送信する。その後、本保留演出設定処理を終了する。

【 0 8 1 1 】

< 保留演出内容決定処理 >

図 1 0 0 は、保留演出内容決定処理を示すフローチャートである。保留演出内容決定処理は、保留演出設定処理のサブルーチン（図 9 9 : S 3 9 0 8 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 8 1 2 】

ステップ S 4 0 0 1 では、保留変化可能フラグが ON である保留遊技回が有るか否かを判定する。具体的には、第 1 保留演出用記憶エリアおよび第 2 保留演出用記憶エリアの各保留遊技回のうちのいずれかの保留遊技回において、保留変化可能フラグが ON になっているか否かを判定する。

【 0 8 1 3 】

ステップ S 4 0 0 1 において、保留変化可能フラグが ON ではないと判定した場合には（ S 4 0 0 1 : N O ）、本保留演出内容決定処理を終了する。一方、ステップ S 4 0 0 1 において、保留変化可能フラグが ON であると判定した場合には（ S 4 0 0 1 : Y E S ）、ステップ S 4 0 0 2 に進む。

【 0 8 1 4 】

ステップ S 4 0 0 2 では、第 1 保留演出用記憶エリアのいずれかの保留遊技回において

、保留変化可能フラグがONであるか否かを判定する。ステップS4002において、第1保留演出用記憶エリアのいずれかの保留遊技回において、保留変化可能フラグがONであると判定した場合には(S4002: YES)ステップS4003に進む。

【0815】

ステップS4003では、第1保留演出用記憶エリアにおいて保留変化可能フラグがONである保留遊技回のうち、最先に実行される保留遊技回を保留表示の表示態様を変化させる対象に決定する。すなわち、本実施形態においては、保留表示の表示態様を変化させる場合には、できるだけ先に実行される保留遊技回に対応した保留表示の表示態様を変化させる。ステップS4003を実行した後、ステップS4005に進む。

【0816】

一方、ステップS4002において、第1保留演出用記憶エリアのいずれの保留遊技回においても、保留変化可能フラグがONではないと判定した場合には(S4002: NO)、ステップS4004に進む。

【0817】

ステップS4004では、第2保留演出用記憶エリアにおいて保留変化可能フラグがONである保留遊技回のうち、最先に実行される保留遊技回を保留表示の表示態様を変化させる対象に決定する。その後、ステップS4005に進む。

【0818】

ステップS4005では、保留演出用カウンタCeの値を取得する。保留演出用カウンタCeは音光側MPU92が保留演出の演出内容を決定する際に用いられる。保留演出用カウンタCeは、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。その後、ステップS4005を実行した後、ステップS4006に進む。

【0819】

ステップS4006では、保留表示の表示態様を変化させる対象である保留遊技回に対応する保留演出決定用テーブルを参照する。

【0820】

図101は、保留演出決定用テーブルを説明する説明図である。保留演出決定用テーブルは、保留遊技回毎に分けて設定されている。

【0821】

図101(a)は、保留表示を変化させる対象として決定された遊技回が、第1始動口用の保留遊技回($n=1$) (図94(a)参照)または第2始動口用の保留遊技回($n=1$) (図94(b)参照)である場合、すなわち、図90(a)に示した保留表示Dm11または保留表示Dm21の表示態様を変化させる場合に用いられる保留演出決定用テーブルである。 $n=1$ の場合、示唆演出のパターン1 (図91(a)参照)が選択される保留演出用カウンタCeの値として、22～99の80個の値が設定されている。また、示唆演出のパターン2 (図91(b)参照)が選択される保留演出用カウンタCeの値として、0～19の20個の値が設定されている。すなわち、図90(a)に示した保留表示Dm11または保留表示Dm21の表示態様を変化させる場合には、示唆演出パターン1が実行される確率が高い。

【0822】

図101(b)は、保留表示を変化させる対象として決定された遊技回が、第1始動口用の保留遊技回($n=2$)または第2始動口用の保留遊技回($n=2$)である場合、すなわち、図90(a)に示した保留表示Dm12または保留表示Dm22の表示態様を変化させる場合に用いられる保留演出決定用テーブルである。 $n=2$ の場合、示唆演出のパターン2 (図91(b)参照)が選択され保留演出用カウンタCeの値として、30～99の70個の値が設定されている。示唆演出のパターン3 (図92(a)参照)が選択され保留演出用カウンタCeの値として、10～29の20個の値が設定されている。また、示唆演出のパターン4 (図92(b)参照)が選択され保留演出用カウンタCeの値として、0～9の10個の値が設定されている。すなわち、図90(a)に示した保留表示D

10

20

30

40

50

m 1 2 または保留表示 D m 2 2 の表示態様を変化させる場合には、示唆演出パターン 2 が実行される確率が最も高く、次いで、示唆演出パターン 3 が実行される確率が高い。

【 0 8 2 3 】

図 1 0 1 (c) は、保留表示を変化させる対象として決定された遊技回が、第 1 始動口用の保留遊技回 (n = 3) (図 9 4 (a) 参照) または第 2 始動口用の保留遊技回 (n = 3) (図 9 4 (b) 参照) である場合、すなわち、図 9 0 (a) に示した保留表示 D m 1 3 または保留表示 D m 2 3 の表示態様を変化させる場合に用いられる保留演出決定用テーブルである。n = 3 の場合、示唆演出のパターン 3 (図 9 2 (a) 参照) が選択される保留演出用カウンタ C e の値として、2 0 ~ 9 9 の 8 0 個の値が設定されている。また、示唆演出のパターン 4 (図 9 2 (b) 参照) が選択される保留演出用カウンタ C e の値として、0 ~ 1 9 の 2 0 個の値が設定されている。すなわち、図 9 0 (a) に示した保留表示 D m 1 3 または保留表示 D m 2 3 の表示態様を変化させる場合には、示唆演出パターン 3 が実行される確率が高い。

10

【 0 8 2 4 】

図 1 0 1 (d) は、保留表示を変化させる対象として決定された遊技回が、第 1 始動口用の保留遊技回 (n = 4) または第 2 始動口用の保留遊技回 (n = 4) である場合、すなわち、図 9 0 (a) に示した保留表示 D m 1 4 または保留表示 D m 2 4 の表示態様を変化させる場合に用いられる保留演出決定用テーブルである。n = 4 の場合、全ての保留演出用カウンタ C e の値である 0 ~ 9 9 (1 0 0 個) が示唆演出のパターン 4 (図 9 2 (b) 参照) に設定されている。すなわち、図 9 0 (a) に示した保留表示 D m 1 4 または保留表示 D m 2 4 の表示態様を変化させる場合には、全ての場合において、示唆演出パターン 4 が実行される。

20

【 0 8 2 5 】

上記のように保留演出決定用テーブルを設定することによって、例えば、銃 W 2 が表示された場合、すなわち示唆演出のパターン 2 が表示された場合には、保留表示 D m 1 1 (D m 2 1) または D m 1 2 (D m 2 2) の表示態様に変化する。保留表示 D m 1 1 の表示態様に変化する場合には、付加レベル L v a の値に応じて、実表示レベル L v r は 1 つしか上位のレベルに上がらないが、保留表示 D m 1 2 の表示態様に変化する場合には、付加レベル L v a の値に応じて、実表示レベル L v r は 2 つ上位のレベルに上がる。

【 0 8 2 6 】

また、例えば、ミサイル W 4 が表示された場合、すなわち示唆演出のパターン 4 が表示された場合には、保留表示 D m 1 2 (D m 2 2)、D m 1 3 (D m 2 3)、又は、保留表示 D m 1 4 (D m 2 4) の表示態様に変化する。保留表示 D m 1 2 の表示態様に変化する場合には、付加レベル L v a の値に応じて、実表示レベル L v r は 2 つ上位のレベルに上がり、保留表示 D m 1 3 の表示態様に変化する場合には、付加レベル L v a の値に応じて、実表示レベル L v r は 3 つ上位のレベルに上がり、保留表示 D m 1 4 の表示態様に変化する場合には、付加レベル L v a の値に応じて、実表示レベル L v r は 4 つ上位のレベルに上がる。

30

【 0 8 2 7 】

従って、示唆演出を実行することによって、遊技者に対して、どの保留表示の表示態様に変化するかを大凡に推測させる。また、表示態様を変化させる対象となる保留表示に応じて、実表示レベル L v r の上がるレベル数が異なるので、遊技者に期待感を付与することができる。

40

【 0 8 2 8 】

ステップ S 4 0 0 6 を実行した後、ステップ S 4 0 0 7 に進む。

【 0 8 2 9 】

ステップ S 4 0 0 7 では、決定した保留演出の内容を保留演出コマンドに設定する。例えば、保留表示 D m 1 3 の表示態様を変化させることが決定している場合には、実行する示唆演出が示唆演出 (パターン 3) であり、保留表示 D m 1 3 の表示態様を白から青に変更するという内容を特定可能な情報をコマンドとして設定する。その後、ステップ S 4 0

50

08へ進む。

【0830】

ステップS4008では、第1保留演出記憶エリアおよび第2保留演出記憶エリアにおいてONにした保留変化可能フラグを全てOFFにする。その後、ステップS4009に進む。

【0831】

ステップS4009では、表示態様を変化させる対象の保留遊技回の実表示レベルLvrの値を $Lvr + Lva$ に更新する。すなわち、保留表示の表示態様を変化させることによって、実表示レベルLvrが変化(上昇)したため、保留演出用記憶エリアに記録されている実表示レベルLvrの値を、表示態様が変化した後の実表示レベルLvrの値に更新する。その後、本保留演出内容決定処理を終了する。

10

【0832】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機10は、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示している保留表示の中で、大当たり抽選の対象となる順が後の大当たり乱数カウンタC1の値に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。本実施形態におけるパチンコ機10がこのような処理を実行することによって、以下のような効果を奏する。

【0833】

通常、保留表示が表示されている場合、保留表示に対応する大当たり乱数カウンタC1の値が大当たり抽選の対象となるまでの残時間が短くなるにつれて、表示態様が変わる機会が少なくなる。換言すれば、表示されている保留表示の中で大当たり抽選の対象となる順が先の大当たり乱数カウンタC1に対応する保留表示は、表示されている保留表示の中で大当たり抽選の対象となる順が後の大当たり乱数カウンタC1に対応する保留表示よりも、相対的に、表示される残時間が短く、表示態様が変わる可能性が低い。従って、保留表示の表示態様が変わる場合、遊技者は、表示されている保留表示の中で大当たり抽選の対象となる順が先の大当たり乱数カウンタC1に対応する保留表示から優先的に表示態様が変わることを希望する。しかしながら、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で大当たり抽選の対象となる順が後の大当たり乱数カウンタC1の値に対応する保留表示の表示態様が変わる場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。

20

30

【0834】

そこで、本実施形態におけるパチンコ機10は、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で大当たり抽選の対象となる順が後の大当たり乱数カウンタC1に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。従って、仮に、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で大当たり抽選の対象となる順が相対的に後の保留表示の表示態様が変わる場合であっても、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。

40

【0835】

すなわち、本実施形態におけるパチンコ機10は、保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタC1に基づいて、保留表示の表示態様を決定する。よって、表示態様が決めた対象の保留表示を用いて、他の保留表示に対応する保留遊技回についての情報を遊技者に対して示唆することができる。

【0836】

より具体的には、本実施形態におけるパチンコ機10は、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する大

50

当たり乱数カウンタC 1の値に基づいて、表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定する。よって、表示態様を変化させる対象の保留表示を用いて、他の保留表示に対応する保留遊技回についての情報を遊技者に対して示唆することができる。

【0837】

なお、保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタC 1に基づいて、保留表示の表示態様を決定する処理の他の例として、以下のような処理を実行することも可能である。

【0838】

例えば、保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタC 1の値が、当該大当たり乱数カウンタC 1より先に大当たり抽選の対象となる大当たり乱数カウンタC 1の値よりも遊技者に有利である場合に、表示態様を決定する対象である保留表示の表示態様を、特定の表示態様に決定するなど、表示態様が決定された保留表示自身の情報に加え、他の保留表示についての情報を遊技者に示唆することができる。その結果、遊技者は、一つの保留表示の表示態様を認識することによって、当該保留表示に対応する1回の保留遊技回についての帰趨を推測するに留まらず、その前後等に行われる他の保留遊技回の帰趨についても種々の推測をする。従って、保留表示の表示態様を用いて新たな遊技性を創出することができ、従来に比べてより一層、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0839】

また、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタC 1の値に基づいて、表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定する処理の他の例として、以下のような処理を実行することも可能である。

【0840】

例えば、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応した保留遊技回よりも先に実行される保留遊技回の保留表示に対応した大当たり乱数カウンタC 1に基づいて、表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定することができる。その結果、以下のような遊技性を実現することができる。例えば、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタC 1より先に判定手段による判定の対象となる大当たり乱数カウンタC 1に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様（遊技者に有利である表示態様）に変化させることができる。このように、種々の新たな遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0841】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機10は、保留表示の表示態様を変化させることに先立って、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行するので、保留表示の表示態様の变化に対して、遊技者を注目させることができるとともに期待感を付与することができる。換言すれば、示唆演出と、保留表示の表示態様の变化との間に相関があることを遊技者に認識させることができ、示唆演出の実行を利用して、保留表示の表示態様の变化に対して遊技者を注目させることができる。すなわち、期待感や緊迫感の付与といった示唆演出を実行することによる効果と、後続の遊技回に対する期待感や緊迫感の付与といった保留表示の表示態様を変化させることによる効果とに加え、示唆演出の後に保留表示の表示態様を変化させることで、保留表示の表示態様の变化に対して相乗的に遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、相乗的な遊技の興趣向上を図ることができる。

【0842】

また、本実施形態におけるパチンコ機10は、表示されている保留表示のうち、表示態様を変化させる対象に応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択するので、遊技者に示唆演出の内容について注目させることができるとともに、表

10

20

30

40

50

示態様が変化する対象となる保留表示がいずれであるのかといった期待感を遊技者に付与することができる。

【 0 8 4 3 】

なお、本実施形態において、示唆演出を実行する場合に、変化させる保留表示の変化前と変化後との間における、設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅（表示態様の变化前と変化後との間における実表示レベル L_{vr} の差）の大きさに応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する処理を採用してもよい。このようにすることで、保留表示の表示態様の变化に対して遊技者に期待感を付与することができることに加え、保留表示の表示態様が変化する前に、示唆演出として実行される演出の種類に対しても遊技者に期待感を付与することができる。

10

【 0 8 4 4 】

また、本実施形態においては、保留表示 $Dm11$ の表示態様を変化させる場合には1つ上位の段階の表示態様に変化させ、保留表示 $Dm12$ の表示態様を変化させる場合には2つ上位の段階の表示態様に変化させ、保留表示 $Dm13$ の表示態様を変化させる場合には3つ上位の段階の表示態様に変化させ、保留表示 $Dm14$ の表示態様を変化させる場合には4つ上位の段階の表示態様に変化させたが、変化させる保留表示の変化前と変化後との間における、設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅（表示態様の变化前と変化後との間における実表示レベル L_{vr} の差）の大きさとして他の態様を採用してもよい。

【 0 8 4 5 】

20

例えば、保留表示 $Dm11$ の表示態様を変化させる場合には1つ上位の段階の表示態様に変化させ、保留表示 $Dm12$ の表示態様を変化させる場合には4つ上位の段階の表示態様に変化させ、保留表示 $Dm13$ の表示態様を変化させる場合には6つ上位の段階の表示態様に変化させ、保留表示 $Dm14$ の表示態様を変化させる場合には10上位の段階の表示態様に変化させるなど、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示している保留表示の中で、大当たり抽選の対象となる順が後の大当たり乱数カウンタ $C1$ の値に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、相対的に、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の、表示態様の複数の段階（実表示レベル L_{vr1} ~ 実表示レベル L_{vr5} ）における段階的な幅（表示態様の变化前と変化後との間における実表示レベル L_{vr} の差）が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる態様であれば、他の態様を採用してもよい。図94(a)で示した第1保留演出用記憶エリア、および、図94(b)で示した第2保留演出用記憶エリアにおける付加レベルの値を、大当たり抽選の対象となる順が後の保留遊技回ほど、大当たり抽選の対象となる順が先の保留遊技回と比較して相対的に大きな値になるように設定することによって実現することができる。この場合、取り得る実表示レベル L_{vr} および表示レベル上限値 L_{vm} の値の上限を、15や20など、取り得る付加表示レベル L_{va} の最大値より大きい値に設定すればよい。また、取り得る実表示レベル L_{vr} の各値に対応して、保留表示の表示態様のパターンを設定すればよい。

30

【 0 8 4 6 】

さらに、大当たり抽選の対象となる順が後の保留遊技回ほど、大当たり抽選の対象となる順が先の保留遊技回と比較して相対的に大きな値になるような付加レベルのパターンを複数有するとしてもよい。すなわち、本実施形態のように、保留表示 $Dm11$ 、保留表示 $Dm12$ 、保留表示 $Dm13$ 、保留表示 $Dm14$ に対応する付加レベル L_{va} の値が（1, 2, 3, 4）のパターンや、（2, 4, 6, 10）のパターンや、（1, 5, 8, 10）のパターンなど、付加レベル L_{va} のパターンを複数有し、いずれのパターンを適用するかを抽選によって決定してもよい。

40

【 0 8 4 7 】

また、特定の条件を満たした場合のみ、上記実施形態において説明した処理を適用して保留表示の表示態様を変化させてもよい。また、上記実施形態において説明した処理を適用して保留表示の表示態様を変化させる場合と、上記実施形態において説明した処理を適

50

用しないで保留表示の表示態様を変化させる場合とを、抽選によって決定してもよい。

【 0 8 4 8 】

また、本実施形態においては、表示レベル上限値 L_{vm} および実表示レベル L_{vr} は、大当たり乱数カウンタ C_1 の値に基づいて決定したが、大当たり種別カウンタ C_2 、リーチ乱数カウンタ C_3 、変動種別カウンタ C_S の値など、各保留遊技回に紐付けされている各種パラメータに基づいて決定してもよい。また、これらの各種パラメータのうち、複数のパラメータに基づいて表示レベル上限値 L_{vm} および実表示レベル L_{vr} を決定してもよい。例えば、表示レベル上限値 L_{vm} および実表示レベル L_{vr} の値を、大当たり乱数カウンタ C_1 に基づいて、大当たりの場合の方が外れの場合よりも高い値に設定する確率が高くなるようにし、大当たり種別カウンタ C_2 の値に基づいて、確変大当たりの場合は通常大当たりの場合より高く設定してもよい。また、リーチ乱数カウンタ C_3 の値に基づいて、リーチ発生の場合には、リーチ非発生の場合よりも、表示レベル上限値 L_{vm} および実表示レベル L_{vr} の値を高く設定してもよい。

10

【 0 8 4 9 】

K . 第 9 実施形態 :

次に、第 9 実施形態について説明する。先に、第 9 実施形態としてパチンコ機 10 が実行する処理の概要を説明し、その後、処理の詳細を説明する。なお、パチンコ機 10 が備えるハードウェアの構造は、上記第 1 実施形態と同様であるので、説明は省略する。

【 0 8 5 0 】

K 1 . 遊技機による処理の概要 :

20

本実施形態の特徴は、上記第 8 実施形態と同様に、保留演出（保留表示の表示態様を変化させる演出および示唆演出）を実行する点である。上記第 8 実施形態との異なる点は、保留表示の表示態様の変化のさせ方である。

【 0 8 5 1 】

上記第 8 実施形態においては、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示している保留表示の中で、大当たり抽選の対象となる順が後の大当たり乱数カウンタ C_1 の値に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の、表示態様の複数の段階における段階的な幅（表示態様の変化前と変化後との間における実表示レベル L_{vr} の差）が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。

30

【 0 8 5 2 】

一方、本実施形態においては、保留表示の表示態様を変化させる場合に、当該表示態様を変化させる対象の保留表示より先に実行される保留遊技回の保留表示の表示態様よりも、上位の保留表示に変化させる。より正確には、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象である保留表示に対応する大当たり乱数カウンタ C_1 より先に大当たり抽選の対象となる大当たり乱数カウンタ C_1 に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる。

【 0 8 5 3 】

図 90 (a) を用いて具体例を示すと、例えば、保留表示 D_{m11} の表示態様が緑、保留表示 D_{m12} の表示態様が白であった場合、保留表示 D_{m12} の表示態様を変化させる場合には、保留表示 D_{m12} より先に実行される保留遊技回の保留表示である保留表示 D_{m11} の表示態様である緑よりも上位の表示態様に変化させる。すなわち、保留表示 D_{m12} の表示態様を変化させる場合には、緑より上位の表示態様である赤または黄の表示態様に変化させる。

40

【 0 8 5 4 】

他の例としては、保留表示 D_{m11} の表示態様が青、保留表示 D_{m12} の表示態様が緑、保留表示 D_{m13} の表示態様が白であった場合、保留表示 D_{m13} の表示態様を変化させる場合には、保留表示 D_{m13} より先に実行される保留遊技回の保留表示である保留表示 D_{m11} の表示態様である青、および、保留表示 D_{m12} の表示態様である緑よりも上位の表示態様に変化させる。すなわち、保留表示 D_{m13} の表示態様を変化させる場合に

50

は、青および緑より上位の表示態様である赤または黄の表示態様に変化させる。

【 0 8 5 5 】

なお、第 2 保留表示領域 D s 2 に表示されている保留表示 D m 2 1 ~ D m 2 4 の表示態様を変化させる場合も、第 1 保留表示領域 D s 1 に表示されている保留表示 D m 1 1 ~ D m 1 4 の表示態様を変化させる場合と同様に、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示より先に実行される保留遊技回の保留表示の表示態様よりも、上位の保留表示に変化させる。

【 0 8 5 6 】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、上記第 8 実施形態と同様に、保留表示の表示態様を変化させることに先立って、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する。本実施形態におけるパチンコ機 1 0 においては、表示されている保留表示のうち、表示態様を変化させる対象に応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する。

【 0 8 5 7 】

図 1 0 2 は、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 が実行する示唆演出を説明する説明図である。

【 0 8 5 8 】

図 1 0 2 には、保留表示 D m 1 1、保留表示 D m 1 2、保留表示 D m 1 3、保留表示 D m 1 4 の各表示態様を変化させることに先立って実行される示唆演出（パターン 1）、示唆演出（パターン 2）、示唆演出（パターン 3）、示唆演出（パターン 4）を示している。

【 0 8 5 9 】

本示唆演出は、走り幅跳びを模した演出である。例えば、保留表示 D m 1 1 の表示態様を変化させる場合には、示唆演出（パターン 1）が実行される。示唆演出（パターン 1）は、キャラクター C h が助走をした後にジャンプをし、保留表示 D m 1 1 の上に降り立つ演出である。示唆演出（パターン 1）が実行された後、保留表示 D m 1 1 の表示態様が変わる。他の例としては、保留表示 D m 1 4 の表示態様を変化させる場合には、示唆演出（パターン 4）が実行される。示唆演出（パターン 4）は、キャラクター C h が助走をした後にジャンプをし、保留表示 D m 1 4 の上に降り立つ演出である。示唆演出（パターン 4）が実行された後、保留表示 D m 1 4 の表示態様が変わる。

【 0 8 6 0 】

なお、第 2 保留表示領域 D s 2 に表示されている保留表示 D m 2 1 ~ D m 2 4 の表示態様を変化させる場合も、上記説明した示唆演出と同様の演出が実行され、その後、保留表示 D m 2 1、保留表示 D m 2 2、保留表示 D m 2 3、又は、保留表示 D m 2 4 の表示態様が変わる。

【 0 8 6 1 】

上記示唆演出は、キャラクター C h が助走した後のジャンプの飛距離によって、表示態様を変化させる保留表示が決定される演出である。従って、例えば、キャラクター C h がジャンプした後の滞空時間を長くすることによって、遊技者に対して、どの保留表示に着地するのかといった推測をさせるとともに、期待感や緊張感を付与することができる。

【 0 8 6 2 】

以下、本実施形態を実現するための処理の一例について詳細に説明する。

【 0 8 6 3 】

K 2 . 処理の詳細 :

本説明においては、上記第 8 実施形態における処理との相違点について説明する。

【 0 8 6 4 】

図 1 0 3 は、第 9 実施形態における保留演出用記憶エリアを説明する説明図である。第 9 実施形態における保留演出用記憶エリアは、第 8 実施形態と同様に、第 1 保留演出用記憶エリアと第 2 保留演出用記憶エリアとを備える。図 1 0 3 (a) には第 1 保留演出用記憶エリアを示し、図 1 0 3 (b) には第 2 保留演出用記憶エリアを示した。

【 0 8 6 5 】

本実施形態と第 8 実施形態との異なる点は、本実施形態の第 1 保留演出用記憶エリアおよび第 2 保留演出用記憶エリアは、付加レベル Lva を記憶する記憶エリアを備えない。本実施形態では、付加レベル Lva は、各保留遊技回に固定された値ではなく、保留表示の表示態様を変化させる一連の処理の過程において、当該表示態様を変化させる保留表示の保留遊技回に対して決定される（図 106：ステップ S 4305 参照）。第 9 実施形態の保留演出用記憶エリアについて、その他の点は第 8 実施形態と同様であるので説明は省略する。

【0866】

< 保留演出用パラメータ設定処理 >

図 104 は、第 9 実施形態における保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。保留演出用パラメータ設定処理は、入賞時の更新処理のサブルーチン（図 93：S 3505）として音声発光制御装置 90 の MPU 92 によって実行される。

10

【0867】

本実施形態における保留演出用パラメータ設定処理と、第 8 実施形態における保留演出用パラメータ設定処理との異なる点は、本実施形態における保留演出用パラメータ設定処理には、第 8 実施形態において実行した付加レベル Lva を保留情報記憶エリア 64b に設定する処理（図 95：S 3603）が無いことである。上記説明したように、本実施形態においては、付加レベル Lva は、保留情報記憶エリア 64b における各保留遊技回に固定された値ではなく、保留表示の表示態様を変化させる一連の処理の過程において決定される。従って、本実施形態における保留演出用パラメータ設定処理においては、付加レベル Lva を設定する処理は実行しない。

20

【0868】

その他の処理については、第 8 実施形態における保留演出用パラメータ設定処理と同じであるので説明は省略する。なお、ステップ S 4101 で実行するサブルーチンである表示レベル上限値設定処理の処理内容も同じであるので、説明は省略する。

【0869】

< 保留演出設定処理 >

図 105 は、第 9 実施形態における保留演出設定処理を示すフローチャートである。保留演出設定処理は、演出設定処理のサブルーチン（図 98：S 3801）として音声発光制御装置 90 の MPU 92 によって実行される。

30

【0870】

本実施形態における保留演出設定処理のステップ S 4201～ステップ S 4204 と、第 8 実施形態における保留演出設定処理（図 99）のステップ S 3901～ステップ S 3904 の処理とは同じ処理である。従って、ステップ S 4205 以降の処理について説明する。

【0871】

ステップ S 4205～ステップ S 4209 の処理は、表示態様を変化させることが可能な保留表示を抽出するために実行される処理である。すなわち、表示態様を変化させる対象の保留表示より先に実行される保留遊技回の保留表示の表示態様よりも、上位の保留表示に変化させることが可能な保留表示を抽出する処理である。

40

【0872】

ステップ S 4205 では、第 1 保留演出用記憶エリアおよび第 2 保留演出用記憶エリアに記録されている各保留遊技回の実表示レベル Lvr および表示レベル上限値 Lvm を読み込み、先に実行されるいずれの保留遊技回の実表示レベル Lvr の値より大きい値の表示レベル上限値 Lvm が記録されている保留遊技回を抽出する。

【0873】

図 103（a）に示した第 1 保留演出記録エリアを例にして説明すると、保留遊技回（ $n = 3$ ）（保留表示 $Dm13$ ）の表示レベル上限値 $Lvm (= 4)$ は、保留遊技回（ $n = 3$ ）より先に実行されるいずれの保留遊技回の実表示レベル Lvr の値より大きいので、ステップ S 4205 における条件を満たす。従って、保留遊技回（ $n = 3$ ）はステップ S 42

50

05によって抽出される遊技回である。

【0874】

一方、保留遊技回（ $n = 2$ ）（保留表示 $Dm12$ ）の表示レベル上限値 $Lvm (= 1)$ は、保留遊技回（ $n = 2$ ）より先に実行される保留遊技回（ $n = 1$ ）の実表示レベル $Lvr (= 2)$ より小さいので、ステップ $S4205$ における条件を満たさない。従って、保留遊技回（ $n = 2$ ）はステップ $S4205$ では抽出されない遊技回である。

【0875】

なお、保留遊技回の中で、保留表示 $Dm11$ および保留表示 $Dm21$ に対応する保留遊技回より先に実行される遊技回は存在しない。すなわち、第1保留演出記憶エリアの中で、保留遊技回（ $n = 1$ ）より先に実行される遊技回は存在しない。また、第2保留演出記憶エリアの中で、保留遊技回（ $n = 1$ ）より先に実行される遊技回は存在しない。従って、保留表示 $Dm11$ および保留表示 $Dm21$ に対応する保留遊技回については、ステップ $S4205$ の条件を満たすか否かの判定ができない。そこで本実施形態においては、保留表示 $Dm11$ および保留表示 $Dm21$ に対応する保留遊技回においては、当該保留遊技回が存在する場合には、自動的にステップ $S4205$ における条件を満たしているものとみなして、当該処理において抽出する。ステップ $S4205$ を実行した後、ステップ $S4206$ に進む。

【0876】

ステップ $S4206$ では、ステップ $S4205$ で抽出された保留遊技回の中から、表示レベル上限値 $Lvm >$ 実表示レベル Lvr である保留遊技回を抽出する。すなわち、表示態

【0877】

図103(a)に示した第1保留演出記録エリアを例にして説明すると、保留遊技回（ $n = 3$ ）（保留表示 $Dm13$ ）の実表示レベル $Lvr (= 1)$ は表示レベル上限値 $Lvm (= 4)$ より小さい。従って、この場合、保留遊技回（ $n = 3$ ）は、ステップ $S4206$ における条件を満たし、当該処理によって抽出される。

【0878】

ステップ $S4206$ を実行した後、ステップ $S4207$ に進む。

【0879】

ステップ $S4207$ では、ステップ $S4206$ の処理において抽出された保留遊技回の保留変化可能フラグをONにする。ステップ $S4207$ を実行した後、ステップ $S4208$ に進む。

【0880】

ステップ $S4208$ では、保留演出内容決定処理を実行する。保留演出内容決定処理は、保留演出の内容を決定する処理である。保留演出内容決定処理の詳細は後述する。ステップ $S4208$ を実行した後、ステップ $S4209$ に進む。

【0881】

ステップ $S4209$ では、保留演出コマンドを送信する。具体的には、ステップ $S4208$ で決定した保留演出の内容に関する情報をコマンドとして設定し、表示側MPU102に送信する。その後、本保留演出設定処理を終了する。

【0882】

< 保留演出内容決定処理 >

図106は、第9実施形態における保留演出内容決定処理を示すフローチャートである。保留演出内容決定処理は、保留演出用パラメータ設定処理のサブルーチン（図105： $S4208$ ）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【0883】

ステップ $S4301$ では、保留変化可能フラグがONである保留遊技回が有るか否かを判定する。具体的には、第1保留演出用記憶エリアおよび第2保留演出用記憶エリアの各保留遊技回のうちのいずれかの保留遊技回において、保留変化可能フラグがONになっているか否かを判定する。

10

20

30

40

50

【 0 8 8 4 】

ステップ S 4 3 0 1 において、保留変化可能フラグが ON ではないと判定した場合には (S 4 3 0 1 : N O)、本保留演出内容決定処理を終了する。一方、ステップ S 4 3 0 1 において、保留変化可能フラグが ON であると判定した場合には (S 4 3 0 1 : Y E S)、ステップ S 4 3 0 2 に進む。

【 0 8 8 5 】

ステップ S 4 3 0 2 では、第 1 保留演出用記憶エリアのいずれかの保留遊技回において、保留変化可能フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S 4 3 0 2 において、第 1 保留演出用記憶エリアのいずれかの保留遊技回において、保留変化可能フラグが ON であると判定した場合には (S 4 3 0 2 : Y E S) ステップ S 4 3 0 3 に進む。

10

【 0 8 8 6 】

ステップ S 4 3 0 3 では、第 1 保留演出用記憶エリアにおいて保留変化可能フラグが ON である保留遊技回のうち、最も後に実行される保留遊技回を保留表示の表示態様を変化させる対象に決定する。上記第 8 実施形態においては、ステップ S 4 0 0 3 (図 1 0 0) で、第 1 保留演出用記憶エリアにおいて保留変化可能フラグが ON である保留遊技回のうち、最先に実行される保留遊技回を保留表示の表示態様を変化させる対象に決定したが、本実施形態においては、最も後に実行される保留遊技回を保留表示の表示態様を変化させる。本実施形態においては、保留演出設定処理 (図 1 0 5) のステップ S 4 2 0 5 において説明したように、保留表示 D m 1 1 および保留表示 D m 2 1 に対応する保留遊技回においては、当該保留遊技回が存在する場合には、自動的にステップ S 4 2 0 5 における条件を満たしているものとみなして、当該処理において抽出する。従って、保留表示 D m 1 1 および保留表示 D m 2 1 に対応する保留遊技回においては、保留変化可能フラグが ON となる可能性が高く、ステップ S 4 3 0 3 において、仮に、上記第 8 実施形態における処理と同様に、第 1 保留演出用記憶エリアにおいて保留変化可能フラグが ON である保留遊技回のうち、最先に実行される保留遊技回を保留表示の表示態様を変化させる対象に決定した場合、高い確率で保留表示 D m 1 1 および保留表示 D m 2 1 が、表示態様を変化させる対象となってしまう、保留表示の表示態様を変化させても遊技者に期待感や緊迫感を付与しにくくなってしまう。そこで、本実施形態においては、第 1 保留演出用記憶エリアにおいて保留変化可能フラグが ON である保留遊技回のうち、最も後に実行される保留遊技回を保留表示の表示態様を変化させる対象に決定する。ステップ S 4 3 0 3 を実行した後、ステップ S 4 3 0 5 に進む。

20

30

【 0 8 8 7 】

一方、ステップ S 4 3 0 2 において、第 1 保留演出用記憶エリアのいずれの保留遊技回においても、保留変化可能フラグが ON ではないと判定した場合には (S 4 3 0 2 : N O)、ステップ S 4 3 0 4 に進む。

【 0 8 8 8 】

ステップ S 4 3 0 4 では、第 2 保留演出用記憶エリアにおいて保留変化可能フラグが ON である保留遊技回のうち、最も後に実行される保留遊技回を保留表示の表示態様を変化させる対象に決定する。ステップ S 4 3 0 4 を実行した後、ステップ S 4 3 0 5 に進む。

【 0 8 8 9 】

40

ステップ S 4 3 0 5 では、付加表示レベル L v a を決定する。すなわち、保留表示の表示態様を変化させる場合に、どれだけ上位の表示態様に変化させるかを決定する。より詳細には、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の、表示態様の複数の段階における段階的な幅を決定する。

【 0 8 9 0 】

具体的には、表示態様を変化させる対象である保留表示に対応する保留遊技回における表示レベル上限値 L v m と実表示レベル L v r との差分値を算出し、差分値の中から一の値を決定する。例えば、図 1 0 3 (a) の第 1 保留演出用記録エリアに示した保留表示 D m 1 3 に対応する保留遊技回を表示態様を変化させる対象に決定した場合、保留表示 D m 1 3 の表示レベル上限値 L v m (= 4) と実表示レベル L v r (= 1) との差分値 (= 3) を

50

算出する。そして、1 から差分値である 3 までの値の中から一の値を決定し、当該決定した値を付加表示レベル Lva に決定する。一の値を決定する方法としては、乱数を用いて決定してもよいし、常に、取り得る値の最大値（本具体例においては 3）を採用してもよい。このようにして付加表示レベル Lva を決定する。ステップ S 4 3 0 5 を実行した後、ステップ S 4 3 0 6 に進む。

【0891】

ステップ S 4 3 0 6 では、保留演出の内容を決定する。具体的には、表示態様を変化させる対象の保留表示に応じた示唆演出の内容、および、変化後の保留表示の表示態様を決定する。例えば、表示態様を変化させる対象が保留表示 $Dm11$ である場合には、示唆演出を図 1 0 2 に示した示唆演出（パターン 1）に決定する。同様に、表示態様を変化させる対象が保留表示 $Dm12$ 、保留表示 $Dm13$ 、または、保留表示 $Dm14$ である場合には、それぞれ、示唆演出（パターン 2）、示唆演出（パターン 3）、または、示唆演出（パターン 4）に決定する。

10

【0892】

また、変化後の保留表示の表示態様を決定する際には、表示態様を変化させる対象の保留表示の実表示レベル Lvr と付加表示レベル Lva との加算値を算出し、当該加算値に対応した表示態様を、図 9 0 (b) に示した実表示レベル Lvr と保留表示の表示態様との対応関係に基づいて決定する。例えば、図 1 0 3 (a) の第 1 保留演出用記録エリアに示した保留表示 $Dm13$ に対応する保留遊技回を表示態様を変化させる対象に決定した場合であって、付加表示レベル Lva を 2 に決定した場合には、実表示レベル Lvr (= 1) と付加表示レベル Lva (= 2) との加算値は 3 であるため、図 9 0 (b) に示した実表示レベル Lvr と保留表示の表示態様との対応関係に基づき、変化後の保留表示の表示態様を緑に決定する。ステップ S 4 3 0 6 を実行した後、ステップ S 4 3 0 7 に進む。

20

【0893】

ステップ S 4 3 0 7 では、決定した保留演出の内容を保留演出コマンドに設定する。その後、ステップ S 4 3 0 8 へ進む。

【0894】

ステップ S 4 3 0 8 では、第 1 保留演出記憶エリアおよび第 2 保留演出記憶エリアにおいて ON にした保留変化可能フラグを全て OFF にする。その後、ステップ S 4 3 0 9 に進む。

30

【0895】

ステップ S 4 3 0 9 では、表示態様を変化させる対象の保留遊技回の実表示レベル Lvr の値を $Lvr + Lva$ に更新する。すなわち、保留表示の表示態様を変化させたことによって、実表示レベルが変化したため、保留演出用記憶エリアに記録されている実表示レベル Lvr の値を、表示態様が変化した後の実表示レベル Lvr の値に更新する。その後、本保留演出内容決定処理を終了する。

【0896】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象である保留表示に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 より先に大当たり抽選の対象となる大当たり乱数カウンタ C 1 に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる。本実施形態におけるパチンコ機 1 0 がこのような処理を実行することによって、以下のような効果を奏する。

40

【0897】

例えば、既に表示態様が変化した保留表示があり、遊技者が、さらにその保留表示に対して上位の表示態様への変化を希望している場合など、遊技者が特定の保留表示の表示態様の変化を希望する場合がある。しかしながら、遊技者の希望と反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値より後に大当たり抽選の対象となる大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応する保留表示の表示態様に変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。

【0898】

50

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、所定の保留表示の表示態様を変化させる場合には、所定の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 より先に大当たり抽選の対象となる大当たり乱数カウンタ C 1 に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる。従って、仮に、遊技者の希望に反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 より後に大当たり抽選の対象となる大当たり乱数カウンタ C 1 に対応する保留表示の表示態様に変化した場合であっても、表示態様に変化した保留表示は、遊技者が表示態様の変化を希望した保留表示の表示態様よりも上位の表示態様に変化するので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。

【0899】

10

また、本実施形態におけるパチンコ機 10 は、上記第 8 実施形態と同様に、保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 に基づいて、保留表示の表示態様を決定する。よって、表示態様が決めた対象の保留表示を用いて、他の保留表示に対応する保留遊技回についての情報を遊技者に対して示唆することができる。

【0900】

より具体的には、本実施形態におけるパチンコ機 10 は、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて、表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定する。よって、表示態様を変化させる対象の保留表示を用いて、他の保留表示に対応する保留遊技回についての情報を遊技者に対して示唆することができる。

20

【0901】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機 10 は、上記第 8 実施形態と同様に、保留表示の表示態様を変化させることに先立って、保留表示の表示態様を変化することを示唆する示唆演出を実行するので、保留表示の表示態様の変化に対して、遊技者に注目させることができるとともに期待感を付与することができる。換言すれば、示唆演出と、保留表示の表示態様の変化との間に相関があることを遊技者に認識させることができ、示唆演出の実行を利用して、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者を注目させることができる。すなわち、期待感や緊迫感の付与といった示唆演出を実行することによる効果と、後続の遊技回に対する期待感や緊迫感の付与といった保留表示の表示態様を変化させることによる効果とに加え、示唆演出の後に保留表示の表示態様を変化させることで、保留表示の表示態様の変化に対して相乗的に遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、相乗的な遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【0902】

なお、本実施形態において、示唆演出を実行する場合に、変化させる保留表示の変化前と変化後との間における、設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅（表示態様の変化前と変化後との間における実表示レベル L v r の差）の大きさに応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する処理を採用してもよい。このようにすることで、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者に期待感を付与することができることに加え、保留表示の表示態様を変化する前に、示唆演出として実行される演出の種類に対しても遊技者に期待感を付与することができる。

40

【0903】

L . 第 10 実施形態：

上記第 8 実施形態および第 9 実施形態と異なる示唆演出を採用することも可能である。以下、採用し得るその他の示唆演出について説明する。

【0904】

< 示唆演出の別例 1 >

図 107 は、示唆演出の別例 1 としてパチンコ機 10 が実行する示唆演出を示す説明図である。図 107 (a) に示すように、本別例の示唆演出においては、表示態様を変化させる対象となる保留表示を遊技者が選択する。具体的には、遊技回が開始されると同時に

50

、制限時間内に表示態様を変化させたい保留表示を演出操作ボタン 24 の操作によって選択することを遊技者に促す表示を、表示面 41a に表示する。制限時間は、例えば、実行される遊技回の変動時間より 1 秒短い時間に設定するなど、実行中の遊技回の変動時間内に遊技者に保留表示を選択させることを可能にする時間に設定する。

【0905】

遊技者が演出操作ボタン 24 を操作する毎に、保留表示の上に表示された矢印 YJ が一つ左に移動し、存在する保留表示の最後まで矢印 YJ が移動した後に演出操作ボタン 24 が操作された場合には、再び、保留表示 Dm11 の上に矢印 YJ を移動させる。

【0906】

図 107 (b) に示すように、制限時間が終了したタイミングで、矢印 YJ の下に位置する保留表示を一時的に他のオブジェクト (図 107 (b) では「煙」のオブジェクト X1) を表示することによって遊技者から当該保留表示を視認できないようにする。

10

【0907】

その後、表示態様を変化させることが可能な場合には、図 107 (c) に示すように、変化後の表示態様で保留表示を表示する。

【0908】

一方、表示態様を変化させることができない場合には、表示態様を変化させることなく、変化前と同じ表示態様で保留表示を表示する。

【0909】

以下、別例 1 における示唆演出を実現させるための処理について具体的に説明する。

20

【0910】

図 108 は、別例 1 における保留演出用記憶エリアである。図 108 (a) には、別例 1 における第 1 保留演出用記憶エリアを示し、図 108 (b) には、別例 1 における第 2 保留演出用記憶エリアを示した。別例 1 における保留演出用記憶エリアは、各保留遊技回に対応して、表示レベル上限値 Lvm と実表示レベル Lvr とを記憶する記憶エリアを備える。各保留遊技回の表示レベル上限値 Lvm の値および実表示レベル Lvr の値の決定方法は、上記第 8 実施形態および第 9 実施形態と同様であり、保留演出用パラメータ設定処理において決定する。

【0911】

示唆演出において、制限時間が経過し遊技者が選択した保留遊技回が決定したときには、選択された保留遊技回において、表示レベル上限値 Lvm > 実表示レベル Lvr であるか判定し、表示レベル上限値 Lvm > 実表示レベル Lvr である場合には、当該保留表示の表示態様を、表示レベル上限値 Lvm に対応する表示態様に変化させる。例えば、図 108 において、遊技者が選択した保留遊技回が保留表示 Dm13 であった場合、保留表示 Dm13 は、表示レベル上限値 Lvm > 実表示レベル Lvr であるので、保留表示 Dm13 の表示態様を、表示レベル上限値 Lvm (= 4) に対応する表示態様に変化させる。すなわち、表示態様を変化させる前の保留表示 Dm13 の実表示レベル Lvr (= 1) に対応する表示態様「白」から、表示レベル上限値 Lvm (= 4) に対応する表示態様「赤」に表示態様を変化させる。そして、表示態様を変化させた後、保留表示 Dm13 の実表示レベル Lvr を 1 から 4 に更新する。

30

40

【0912】

仮に、遊技者が選択した保留遊技回が表示レベル上限値 Lvm > 実表示レベル Lvr でなかった場合には (例えば、図 108 (a) における保留表示 Dm11)、選択された保留表示の表示態様は変化させない。

【0913】

なお、別例 1 における示唆演出を上記の第 8 実施形態および第 9 実施形態に適用することができる。

【0914】

先に、別例 1 における示唆演出を上記の第 8 実施形態に適用した場合について説明する。上述した第 8 実施形態においては、表示態様を変化させる保留表示を決定する際にステ

50

ップS 4 0 0 3またはステップS 4 0 0 4（図1 0 0）において、保留変化可能フラグがONである保留遊技回のうち、第1保留演出用記憶エリアまたは第2保留演出用記憶エリアの最先に実行される保留遊技回に対応した保留表示を、表示態様を変化させる対象に決定したが、当該処理に代えて、遊技者が演出操作ボタン2 4の操作によって選択した保留表示の保留変化可能フラグがONである場合に当該保留表示を変化させ、遊技者が演出操作ボタン2 4の操作によって選択した保留表示の保留変化可能フラグがONではない場合には当該保留表示を変化させないという処理を適用してもよい。

【0 9 1 5】

そして、別例1の示唆演出を適用し、制限時間が終了したタイミングで、矢印の下に位置する保留表示を一時的に他のオブジェクト（図1 0 7（b）では「煙」のオブジェクトX 1）を表示することによって遊技者から当該保留表示を視認できないようにする。

10

【0 9 1 6】

その後、表示態様を変化させることが可能な場合には、図1 0 7（c）に示すように、変化後の表示態様で保留表示を表示する。

【0 9 1 7】

一方、表示態様を変化させることができない場合には、表示態様を変化させることなく、変化前と同じ表示態様で保留表示を表示する。

【0 9 1 8】

このようにすることで、遊技者に表示態様を変化させたい保留表示を選択させるという新たな遊技性が創出されるとともに、遊技者が選択した保留表示の表示態様が変化可能であるか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができる。さらに、遊技者が選択した保留表示の表示態様が変化可能である場合には、存在する保留表示の中で遊技者が選択した当該保留表示が大当たり抽選の対象となる順が後である場合ほど、表示態様が変化する対象である当該保留表示における表示態様の变化前と変化後との間における表示態様のランクアップする段数が大きくなり、上記第8実施形態と同様の効果を奏するとともに、遊技者に期待感を付与することができる。

20

【0 9 1 9】

次に、別例1における示唆演出を上記の第9実施形態に適用した場合について説明する。上述した第9実施形態においては、表示態様を変化させる保留表示を決定する際にステップS 4 3 0 3またはステップS 4 3 0 4（図1 0 6）において、保留変化可能フラグがONである保留遊技回のうち、第1保留演出用記憶エリアまたは第2保留演出用記憶エリアの最も後に実行される保留遊技回に対応した保留表示を、表示態様を変化させる対象に決定したが、当該処理に代えて、遊技者が演出操作ボタン2 4の操作によって選択した保留表示の保留変化可能フラグがONである場合に当該保留表示を変化させ、遊技者が演出操作ボタン2 4の操作によって選択した保留表示の保留変化可能フラグがONではない場合には当該保留表示を変化させないという処理を適用してもよい。

30

【0 9 2 0】

そして、別例1の示唆演出を適用し、制限時間が終了したタイミングで、矢印の下に位置する保留表示を一時的に他のオブジェクト（図1 0 7（b）では「煙」のオブジェクトX 1）を表示することによって遊技者から当該保留表示を視認できないようにする。

40

【0 9 2 1】

その後、表示態様を変化させることが可能な場合には、図1 0 7（c）に示すように、変化後の表示態様で保留表示を表示する。

【0 9 2 2】

一方、表示態様を変化させることができない場合には、表示態様を変化させることなく、変化前と同じ表示態様で保留表示を表示する。

【0 9 2 3】

このようにすることで、遊技者に表示態様を変化させたい保留表示を選択させるという新たな遊技性が創出されるとともに、遊技者が選択した保留表示の表示態様が変化可能であるか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができる。さらに、遊技者が選択した

50

保留表示の表示態様が変化可能である場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示より先に実行される保留遊技回の保留表示の表示態様よりも、上位の保留表示に変化させるので、上記第9実施形態と同様の効果を奏するとともに、遊技者に期待感を付与することができる。

【0924】

以上説明したように、別例1のパチンコ機10は、示唆演出において、遊技者に保留表示を選択させるといった新たな遊技性を創出することができる。また、上記説明したように、別例1における遊技者に保留表示を選択させる示唆演出を、上記の第8実施形態および第9実施形態に適用することができる。具体的には、遊技者が選択した保留表示に対応する保留変化可能フラグがONであるか否かによって、当該保留表示の表示態様を変化させるか否かを決定する。従って、遊技者自身が選択した保留表示の表示態様が変化するか否かといった新たな遊技性を創出することができる。

10

【0925】

この場合、遊技者が選択した保留表示に対応する保留変化可能フラグがONではない場合には、示唆演出を実行したにも関わらず、保留表示の表示態様を変化させない。従って、示唆演出が実行された後には保留表示の表示態様が変化するという遊技者の認識を覆すことができ、遊技に意外性を付与することができる。さらに、示唆演出が実行された場合に、その後に保留表示の表示態様が変化するか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0926】

20

なお、上記第8実施形態において説明したように、別例1においても、示唆演出を実行する場合に、変化させる保留表示の変化前と変化後との間における、設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅（表示態様の変化前と変化後との間における実表示レベルLv_rの差）の大きさに応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する処理を採用してもよい。このようにすることで、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者に期待感を付与することができることに加え、保留表示の表示態様が変化する前に、示唆演出として実行される演出の種類に対しても遊技者に期待感を付与することができる。

【0927】

< 示唆演出の別例2 >

30

図109は、示唆演出の別例2としてパチンコ機10が実行する示唆演出を示す説明図である。図109(a)は、本別例における示唆演出の様子を示している。図109(b)は、本別例における示唆演出が終了した後に表示面41aに表示される保留表示を示している。

【0928】

図109(a)に示すように、本別例の示唆演出は、ミサイルW5が表示態様を変化させる対象である保留表示に向けて発射される示唆演出である。しかし、本別例における示唆演出では、ミサイルW5が表示態様を変化させる対象である保留表示に向けて発射されるにも関わらず、いずれの保留表示にも当たらずに爆発する。そして、図109(b)に示すように、本別例における示唆演出が実行されたにも関わらず、当該示唆演出が終了した後に表示面41aに表示される保留表示の表示態様は変化をしない。以下、具体的な処理について説明する。

40

【0929】

本別例2も、図108に示した第1保留演出用記憶エリアおよび第2保留演出用記憶エリアを用いる。そして、表示態様を変化させる対象となる保留表示を抽選によって決定する。決定した保留遊技回において、表示レベル上限値Lv_m > 実表示レベルLv_rであるか否かを判定し、表示レベル上限値Lv_m > 実表示レベルLv_rである場合には、第8実施形態の図92(b)に示した示唆演出（パターン4）のように、当該保留表示の表示態様を変化させる示唆演出を実行し、その後、当該保留表示の表示態様を、表示レベル上限値Lv_mに対応する表示態様に変化させる。

50

【0930】

例えば、図108において、表示態様を変化させる対象となる保留表示が保留表示Dm13であった場合、保留表示Dm13は、表示レベル上限値Lv_m>実表示レベルLv_rであるので、第8実施形態の図92(b)に示した示唆演出(パターン4)と同様の示唆演出を実行し、その後、保留表示Dm13の表示態様を、表示レベル上限値Lv_m(=4)に対応する表示態様に変化させる。すなわち、表示態様を変化させる前の保留表示Dm13の実表示レベルLv_r(=1)に対応する表示態様「白」から、表示レベル上限値Lv_m(=4)に対応する表示態様「赤」に表示態様を変化させる。そして、表示態様を変化させた後、保留表示Dm13の実表示レベルLv_rを1から4に更新する。

【0931】

一方、表示態様を変化させる対象となる保留表示に対応する保留遊技回において、表示レベル上限値Lv_m>実表示レベルLv_rではなかった場合には、本別例2の図109(a)に示した示唆演出を実行する。

【0932】

このような別例2における示唆演出を、上記第8実施形態において実行される示唆演出と組み合わせて実行することによって、示唆演出が実行された後には保留表示の表示態様が変わるといった遊技者の認識を覆すことができ、遊技に意外性を付与することができる。さらに、示唆演出が実行された場合に、その後に保留表示の表示態様が変わるか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0933】

<示唆演出の別例3>

図110は、示唆演出の別例2としてパチンコ機10が実行する示唆演出を示す説明図である。図110(a)は、本別例における示唆演出の様子を示している。図110(b)は、本別例における示唆演出が終了した後に表示面41aに表示される保留表示を示している。

【0934】

図110(a)に示すように、本別例の示唆演出は、ミサイルW5が表示態様を変化させる対象である保留表示に向けて発射される示唆演出である。しかし、本別例における示唆演出では、ミサイルW5が表示態様を変化させる対象である保留表示に向けて発射され、保留表示に当たったにも関わらず、図110(b)に示すように、当該示唆演出が終了した後に表示面41aに表示される保留表示の表示態様は変化をしない。

【0935】

当該示唆演出は、上記別例2と同様の処理を実行することによって実現することができる。具体的には、図108に示した第1保留演出用記憶エリアおよび第2保留演出用記憶エリアを用いる。そして、表示態様を変化させる対象となる保留表示を抽選によって決定する。決定した保留遊技回において、表示レベル上限値Lv_m>実表示レベルLv_rであるか判定し、表示レベル上限値Lv_m>実表示レベルLv_rである場合には、第8実施形態の図92(b)に示した示唆演出(パターン4)のように、当該保留表示の表示態様を変化させる示唆演出を実行し、その後、当該保留表示の表示態様を、表示レベル上限値Lv_mに対応する表示態様に変化させる。

【0936】

例えば、図108において、表示態様を変化させる対象となる保留表示が保留表示Dm13であった場合、保留表示Dm13は、表示レベル上限値Lv_m>実表示レベルLv_rであるので、第8実施形態の図92(b)に示した示唆演出(パターン4)と同様の示唆演出を実行し、その後、保留表示Dm13の表示態様を、表示レベル上限値Lv_m(=4)に対応する表示態様に変化させる。すなわち、表示態様を変化させる前の保留表示Dm13の実表示レベルLv_r(=1)に対応する表示態様「白」から、表示レベル上限値Lv_m(=4)に対応する表示態様「赤」に表示態様を変化させる。そして、表示態様を変化させた後、保留表示Dm13の実表示レベルLv_rを1から4に更新する。

【0937】

一方、表示態様を変化させる対象となる保留表示に対応する保留遊技回において、表示レベル上限値 $Lvm > \text{実表示レベル } Lvr$ ではなかった場合には、本別例 3 に図 1 1 0 (a) おける示唆演出を実行する。

【 0 9 3 8 】

このような別例 3 における示唆演出を、上記第 8 実施形態において実行される示唆演出と組み合わせて実行することによって、示唆演出が実行された後には保留表示の表示態様に変化するという遊技者の認識を覆すことができ、遊技に意外性を付与することができる。さらに、示唆演出が実行された場合に、その後に保留表示の表示態様に変化するか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 9 3 9 】

< 示唆演出の別例 4 >

示唆演出を実行した後に、隣接する 2 つ以上の保留表示の表示態様を変化させるとしてもよい。例えば、図 1 0 8 に示した第 1 保留演出用記憶エリアおよび第 2 保留演出用記憶エリアにおいて、隣接する 2 つ以上の保留遊技回において、表示レベル上限値 $Lvm > \text{実表示レベル } Lvr$ である場合に、当該隣接する 2 つ以上の保留表示の表示態様を略同時に変化させる。

【 0 9 4 0 】

また、隣接する 2 つ以上の保留表示の表示態様を変化させることに先立って、例えば、以下のような示唆演出を実行することができる。

【 0 9 4 1 】

図 1 1 1 は、示唆演出の別例 4 としてパチンコ機 1 0 が実行する示唆演出を示す説明図である。図 1 1 1 (a) は、本別例における示唆演出の様子を示している。図 1 1 1 (b) は、本別例における示唆演出が終了した後に表示面 4 1 a に表示される保留表示を示している。

【 0 9 4 2 】

図 1 1 1 (a) に示すように、本別例の示唆演出は、ミサイル W 5 が表示態様を変化させる対象である保留表示に向けて発射される示唆演出である。本別例の示唆演出においては、ミサイル W 5 が表示態様を変化させる対象である保留表示に向けて発射され、隣接する 2 つの保留表示に当たる。その後、図 1 1 1 (b) に示すように、隣接する 2 つの保留表示の表示態様に変化する、

【 0 9 4 3 】

このような示唆演出を実行することによって、示唆演出が実行された後に、いくつかの保留表示の表示態様に変化するかといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【 0 9 4 4 】

M . 第 8 ~ 1 0 実施形態の変形例 :

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。

【 0 9 4 5 】

M 1 . 変形例 1 :

保留表示の表示態様の決定方法、および、保留表示の表示態様を、上記第 8 実施形態および第 9 実施形態と異なる態様としてもよい。具体的には、複数表示されている保留表示の中の一つの保留表示に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、先判定処理によって大当たり抽選に当選すると判定された場合に、表示されている複数の保留表示の表示態様を特定のパターンの表示態様にすることによって、表示されている保留表示の中の一つの保留表示に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 が大当たり抽選に当選する可能性が高いことを、遊技者に対して示唆してもよい。例えば、第 1 保留表示領域 D s 1 に、保留表示 D m 1 1 ~ 保留表示 D m 1 4 の 4 つの保留表示が表示されている場合であって、先判定処理によって保留表示 D m 1 4 に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 が大当たり抽選に当選すると判定された場合に、保留表示 D m 1 1 の表示態様を白、保留表示 D m 1 2 の表示態様を赤、保留表示 D m 1 3 の表示態様を白、保留表示 D m 1 4 の表示態様を赤に、各々変化

10

20

30

40

50

させる。すなわち、表示されている複数の保留表示の表示態様を「白・赤・白・赤」といった特定のパターンに変化させることによって、表示されている保留表示の中の一つの保留表示に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 が大当たり抽選に当選する可能性が高いことを、遊技者に対して示唆することができる。

【0946】

その他、所定の保留遊技回における大当たり乱数カウンタ C 1 が大当たり抽選に当選すると先判定処理によって判定された場合に、当該所定の保留遊技回の保留表示、および、当該所定の保留遊技回が生成された以降に生成される保留遊技回の保留表示の表示パターンを、特定の表示パターンに決定することによって、表示されている保留表示の中の一つの保留表示に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 が大当たり抽選に当選する可能性が高いことを、遊技者に対して示唆してもよい。この場合、当該所定の保留遊技回が生成された後に、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球し、当該入球に対応する保留遊技回の保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示とは異なる他の保留表示（大当たり抽選に当選すると先判定処理によって判定された所定の保留遊技回の保留表示）に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 に基づいて、保留表示の表示態様を決定することによって実現することができる。

10

【0947】

N . 第 1 1 実施形態：

N 1 . 遊技機の構造：

本実施形態における遊技機の構造について説明する。なお、上記実施形態と同じ機能を備える構成要素には同じ符号を用いて説明する。

20

【0948】

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

30

【0949】

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

40

【0950】

前扉枠 1 4 には、遊技球を貯留するための上皿 2 0 と下皿 2 1 とが設けられている。上皿 2 0 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 1 2 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 2 0 に貯留

50

された遊技球は、パチンコ機本体 1 2 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 2 5 の操作によって駆動し、上皿 2 0 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 2 1 は、上皿 2 0 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 2 1 は、上皿 2 0 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 2 1 の底面には、下皿 2 1 に貯留された遊技球を排出するための排出口 2 2 が形成されている。排出口 2 2 の下方にはレバー 2 3 が設けられており、遊技者がレバー 2 3 を操作することによって、排出口 2 2 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 2 3 を操作して排出口 2 2 を開状態にすると、排出口 2 2 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 2 1 から外部に排出される。

【 0 9 5 1 】

上皿 2 0 の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン 2 4 が設けられている。演出操作ボタン 2 4 は、パチンコ機 1 0 によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機 1 0 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 1 0 によって行われる。

【 0 9 5 2 】

さらに、前扉枠 1 4 の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル 2 5 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル 2 5 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー 2 5 a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 2 5 b と、操作ハンドル 2 5 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 2 5 c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を握ると、タッチセンサー 2 5 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 2 5 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【 0 9 5 3 】

また、上皿 2 0 の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 2 6 が設けられている。遊技球発射ボタン 2 6 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 2 5 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 2 6 を操作すると、操作ハンドル 2 5 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 2 6 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 2 6 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、遊技球発射ボタン 2 6 が操作された場合、タッチセンサー 2 5 a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 2 5 を握ることによって少なくともタッチセンサー 2 5 a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 2 6 を操作することで、遊技球発射ボタン 2 6 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【 0 9 5 4 】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン 2 6 は、上皿 2 0 の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン 2 6 が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン 2 6 を、ウェイトボタン 2 5 b と同様に、操作ハンドル 2 5 の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル 2 5、ウェイトボタン 2 5 b、遊技球発射ボタン 2 6 を、右手のみで操作することを可能にする。

【 0 9 5 5 】

図 1 1 3 は、遊技盤 3 0 の正面図である。遊技盤 3 0 は、合板によって構成されており

10

20

30

40

50

、その前面には遊技領域 P A が形成されている。遊技盤 3 0 には、遊技領域 P A の外縁の一部を区画するようにして内レール部 3 1 a と、外レール部 3 1 b とが取り付けられている。内レール部 3 1 a と外レール部 3 1 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 3 1 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 3 1 に誘導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して略垂直に複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 4 2 や風車は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【 0 9 5 6 】

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

10

【 0 9 5 7 】

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

【 0 9 5 8 】

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

20

【 0 9 5 9 】

第 2 始動口 3 4 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤 3 0 の右側に設けられている。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、1 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。また、第 2 始動口 3 4 には、電動役物 3 4 a が設けられている。

【 0 9 6 0 】

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

30

【 0 9 6 1 】

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

40

【 0 9 6 2 】

V 入賞口 4 8 は、遊技球が入球可能な入球口であり、高確率モードを作動させる条件と

50

なる入球口である。V入賞口48には、開閉扉48aが設けられている。開閉扉48aは、大当たり抽選によって大当たり当選後、当該大当たり抽選を契機として実行される開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技における所定のタイミングで閉鎖状態から開放状態となり、一定時間の経過後に閉鎖状態に戻る。開閉扉48aが開放状態である期間に遊技球がV入賞口48に入球すると、ラウンド遊技の終了後に抽選モードが高確率モードに移行する。本実施形態におけるパチンコ機10は、高確率モードの遊技状態で120回の遊技回を実行すると、その後、抽選モードを高確率モードから低確率モードに移行する。なお、図示は省略したが、開閉扉48aからV入賞口48までの遊技球が流通する経路上には振分片が設けられている。開閉扉48aから入球した遊技球は、振分片によって、V入賞口48に入球する経路と、V入賞口48に入球しない経路とに振分けられる。内部制御として開閉扉48aを開放制御し、かつ、V入賞口48に入球する方向に振分片を制御した場合以外の場合にV入賞口48に遊技球が入球したことを検知した場合には、不正入賞と判定し、不正入賞が発生した旨を報知する。本実施形態においては、報知音を出力するとともに、LEDランプを点滅させる。

【0963】

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

【0964】

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

【0965】

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

【0966】

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

【0967】

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

【0968】

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

備えている。

【 0 9 6 9 】

第 1 保留表示部 3 7 c は、点灯させる L E D ランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口 3 3 の保留個数を表示する。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。

【 0 9 7 0 】

第 2 保留表示部 3 7 d は、点灯させる L E D ランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 3 4 の保留個数を表示する。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。

【 0 9 7 1 】

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

【 0 9 7 2 】

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

【 0 9 7 3 】

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

【 0 9 7 4 】

可変表示ユニット 4 0 は、遊技領域 P A の略中央に配置されている。可変表示ユニット 4 0 は、図柄表示装置 4 1 を備える。図柄表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置 4 1 は、表示制御装置 1 0 0 によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット 4 0 が備える表示装置の構成は、図柄表示装置 4 1 に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置又は C R T など、種々の表示装置によって構成されてもよい。

【 0 9 7 5 】

図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて第 1 図柄表示部 3 7 a が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置 4 1 は、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて第 2 図柄表示部 3 7 b が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をするに限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、図柄表示装置 4 1 の詳細について説明する。

【 0 9 7 6 】

図 1 1 4 は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄及び表示面 4 1 a を示す説明図である。図 1 1 4 (a) は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄を示す説明図である。第 1 液晶用図柄は、図柄表示装置 4 1 に表示される画像であって、第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄に対応した図柄で

10

20

30

40

50

ある。第 2 液晶用図柄は、図柄表示装置 4 1 に表示される画像であって、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄に対応した図柄である。

【 0 9 7 7 】

図 1 1 4 (a) に示すように、図柄表示装置 4 1 には、第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【 0 9 7 8 】

図 1 1 4 (b) は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a を示す説明図である。図示するように、表示面 4 1 a には、メイン表示領域 M A と、第 1 サブ表示領域 S A 1 とが表示される。メイン表示領域 M A には、第 1 液晶用図柄の画像が表示される場合と、第 2 液晶用図柄の画像が表示される場合とがある。同様に、第 1 サブ表示領域 S A 1 には、メイン表示領域 M A と同様に、第 1 液晶用図柄の画像が表示される場合と、第 2 液晶用図柄の画像が表示される場合とがある。具体的には、メイン表示領域 M A に第 1 液晶用図柄が表示されている場合には、第 1 サブ表示領域 S A 1 に第 2 液晶用図柄が表示され、メイン表示領域 M A に第 2 液晶用図柄が表示されている場合には、第 1 サブ表示領域 S A 1 に第 1 液晶用図柄が表示される。すなわち、メイン表示領域 M A に表示される液晶用図柄と、第 1 サブ表示領域 S A 1 に表示される液晶用図柄は、所定の場合に切り替わって表示される。

【 0 9 7 9 】

メイン表示領域 M A には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 が表示される。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、図 1 1 4 (a) に示した第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄として数字 1 ~ 8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 1 1 4 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 1 上に停止した状態で表示される。

【 0 9 8 0 】

具体的には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z 1、図柄列 Z 3、図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 6 0 による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される。なお、メイン表示領域 M A における第 1 液晶用図柄および第 2 液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、メイン表示領域 M A における図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第 1 液晶用図柄および第 2 液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【 0 9 8 1 】

第 1 サブ表示領域 S A 1 には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z 4、Z 5、Z 6 が表示される。各図柄列 Z 4 ~ Z 6 には、図 1 1 4 (a) に示した第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄として数字 1 ~ 8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 1 1 4 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 2 上に停止した状態で表示される。

【 0 9 8 2 】

具体的には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、各図柄列 Z 4 ~ Z 6 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z 4、図柄列 Z 6、図柄列 Z 5 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 4 ~ Z 6 に所定の図柄が停止表示した状態

となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 60 による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L2 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L2 上に形成される。なお、第 1 サブ表示領域 SA1 における第 1 液晶用図柄および第 2 液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、第 1 サブ表示領域 SA1 における図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第 1 液晶用図柄および第 2 液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【0983】

なお、本実施形態においては、第 1 液晶用図柄および第 2 液晶用図柄として、同じ種類の図柄を採用した。具体的には、第 1 液晶用図柄および第 2 液晶用図柄として数字の 1 ~ 8 を示す図柄を採用した。このように、第 1 液晶用図柄として表示される図柄と第 2 液晶用図柄として表示される図柄の種類を同じにすることで、例えば、第 1 液晶用図柄および第 2 液晶用図柄の表示される表示領域を、メイン表示領域 MA と第 1 サブ表示領域 SA1 との間で入れ替えた場合に、液晶用図柄の表示切替に対して遊技者に違和感を与えないようにすることができる。また、遊技者に対して、メイン表示領域 MA および第 1 サブ表示領域 SA1 で変動表示している液晶用図柄が、第 1 液晶用図柄と第 2 液晶用図柄のいずれであるのかの見分けをつきにくくすることができる。このようにすることで、例えば、メイン表示領域 MA に第 1 液晶用図柄が表示されており第 1 サブ表示領域 SA1 に第 2 液晶用図柄が表示されている状態から、メイン表示領域 MA に第 2 液晶用図柄が表示され第 1 サブ表示領域 SA1 に第 1 液晶用図柄が表示される状態に切り替える場合に、遊技者に違和感を与えずに自然な表示切替を実行することができる。また、遊技者に対して、メイン表示領域 MA および第 1 サブ表示領域 SA1 で変動表示している液晶用図柄の見分けをつきにくくすることで、メイン表示領域 MA および第 1 サブ表示領域 SA1 に表示されている図柄の種類（第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄）に関わらず、メイン表示領域 MA に表示されている液晶用図柄に遊技者を集中させることや、メイン表示領域 MA または第 1 サブ表示領域 SA1 に表示されている液晶用図柄が、第 1 液晶用図柄と第 2 液晶用図柄のいずれであるのかを遊技者に推測させる遊技性を付加することができる。

【0984】

また、第 1 液晶用図柄と第 2 液晶用図柄との間で、異なる種類の図柄を採用することもできる。例えば、第 1 液晶用図柄として数字の 1 ~ 8 を示す 8 個の図柄を採用し、第 2 液晶用図柄としてアルファベットの A ~ H を示す 8 個の図柄を採用してもよい。このようにすることで、メイン表示領域 MA および第 1 サブ表示領域 SA1 の各々には、第 1 液晶用図柄および第 2 液晶用図柄のいずれの液晶用図柄が表示されているのかを遊技者に識別しやすくすることができる。その結果、遊技者に対して遊技の状況を把握しやすくすることができる。

【0985】

また、メイン表示領域 MA と第 1 サブ表示領域 SA1 との間で、異なる種類の図柄を採用することもできる。例えば、メイン表示領域 MA に表示する液晶用図柄として数字の 1 ~ 8 を示す 8 個の図柄を採用し、第 1 サブ表示領域 SA1 に表示する液晶用図柄としてアルファベットの A ~ H を示す 8 個の図柄を採用してもよい。さらに、第 1 液晶用図柄と第 2 液晶用図柄との間で異なる種類の図柄（数字 1 ~ 8 の図柄と、アルファベットの A ~ H の図柄）を表示する表示態様と、メイン表示領域 MA と第 1 サブ表示領域 SA1 との間で異なる種類の図柄を表示する表示態様とを組み合わせてもよい。このように、メイン表示領域 MA および第 1 サブ表示領域 SA1 に表示する液晶用図柄の表示態様として、種々の表示態様を採用することができる。

【0986】

図 114 (b) に示すように、表示面 41a には、液晶用普図表示領域 NA が表示される。液晶用普図表示領域 NA には、普図ユニット 38 に対応する図柄が表示される。具体的には、遊技球がスルーゲート 35 を通過したことを契機として行われた電動役物開放抽

10

20

30

40

50

選の抽選結果に対応する図柄の表示を行う。本実施形態においては、液晶用普図表示領域 N A には、1 ~ 8 の数字が、縦に 3 つ表示される。縦に並んだ 3 つの数字は、周期性をもって変動する。変動表示の後、縦に 3 つ 1 組の数字の図柄が停止した状態で表示される。

【 0 9 8 7 】

図 1 1 4 (b) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく保留個数が表示される。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大 4 つまでである。

【 0 9 8 8 】

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

【 0 9 8 9 】

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

【 0 9 9 0 】

N 2 . 遊技機の電氣的構成 :

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

【 0 9 9 1 】

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

【 0 9 9 2 】

主制御基板 6 1 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板 6 1 の入力側には、払出制御装置 7 0 と、電源装置 8 5 に設けられた停電監視回路 8 6 とが接続されている。主制御基板 6 1 は、停電監視回路 8 6 を介して、電源装置 8 5 から直流安定 2 4 V の電源の供給を受ける。電源装置 8 5 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 6 0 や払出制御装置 7 0 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板 6 1 の入力側には、一般入賞口 3 2 、第 1 始動口 3 3 、第 2 始動口 3 4 、スルーゲート 3 5 、可変入賞装置 3 6 、V 入賞口 4 8 などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、これらの検出センサーからの信

10

20

30

40

50

号に基づいて、遊技領域 P A を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行する。

【 0 9 9 3 】

主制御基板 6 1 の出力側には、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b を開閉動作させる可変入賞駆動部 3 6 c と、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開閉動作させる電動役物駆動部 3 4 b と、開閉扉 4 8 a を開閉動作させる開閉扉駆動部 4 8 b と、メイン表示部 4 5 とが接続されている。主制御基板 6 1 には各種ドライバ回路が設けられており、M P U 6 2 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【 0 9 9 4 】

具体的には、M P U 6 2 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 3 6 b が開閉されるように可変入賞駆動部 3 6 c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、M P U 6 2 は、電動役物 3 4 a が開放されるように電動役物駆動部 4 4 b の駆動制御を実行する。また、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく抽選において所定の抽選結果となった場合には、ラウンド遊技中における所定のタイミングで、V 入賞口 4 8 を開放・閉鎖する開閉扉 4 8 a が開閉されるように開閉扉駆動部 4 8 b の駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 における第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。

【 0 9 9 5 】

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

【 0 9 9 6 】

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

【 0 9 9 7 】

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

【 0 9 9 8 】

10

20

30

40

50

その他、音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 14 に配置された LED などの発光手段からなる各種ランプ 47 の駆動制御や、スピーカー 46 の駆動制御を行うとともに、表示制御装置 100 の制御を行う。また、音声発光制御装置 90 には、演出操作ボタン 24 が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン 24 が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ 47、スピーカー 46、表示制御装置 100 等の制御を行う。

【0999】

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

10

【1000】

図 116 は、大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62 が大当たり抽選、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、図柄表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、大当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C2 が用いられる。図柄表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C3 が用いられる。

20

【1001】

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

30

【1002】

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

【1003】

また、RAM 64 には保留情報記憶エリア 64b と、判定処理実行エリア 64c とが設けられている。保留情報記憶エリア 64b には、第 1 保留エリア Ra と第 2 保留エリア Rb とが設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 33 または第 1 始動口 44 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2 及びリーチ乱数カウンタ C3 の各値が保留情報記憶エリア 64b の第 1 保留エリア Ra に時系列的に記憶される。また、第 2 始動口 34 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2 及びリーチ乱数カウンタ C3 の各値が保留情報記憶エリア 64b の第 2 保留エリア Rb に時系列的に記憶される。

40

【1004】

大当たり乱数カウンタ C1 の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタ C1 は、上述のように大当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタ C1 は、例えば、0 ~ 1199 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタ C1 が 1 周すると、その時点の乱数初期値カウンタ CINI

50

の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 1 1 9 9 ）。

【 1 0 0 5 】

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

【 1 0 0 6 】

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

【 1 0 0 7 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球した場合に、第 1 保留エリア R a に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値を、判定処理実行エリア 6 4 c の第 1 実行エリアに移動して、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理と、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合に、第 2 保留エリア R b に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値を、判定処理実行エリア 6 4 c の第 2 実行エリアに移動して、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理とを、並列的に実行する。以下では、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理とを並列的に実行するとともに、第 1 図柄表示部 3 7 a の変動表示と第 2 図柄表示部 3 7 b の変動表示とを並列的に実行することが可能なパチンコ機を同時変動機とも呼ぶ。

【 1 0 0 8 】

次に、大当たり種別カウンタ C 2 の詳細について説明する。大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタ C 2 は、0 ~ 3 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 1 0 0 9 】

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

【 1 0 1 0 】

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

【 1 0 1 1 】

次に、リーチ乱数カウンタ C 3 の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタ C 3 は、大当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加

10

20

30

40

50

算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 1 0 1 2 】

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

10

【 1 0 1 3 】

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

20

【 1 0 1 4 】

その他の具体例としては、図 1 1 4 (b) の表示面 4 1 a の第 1 サブ表示領域 S A 1 において、最初に図柄列 Z 4 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 6 において Z 4 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 5 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 5 に停止表示される。

30

【 1 0 1 5 】

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

40

【 1 0 1 6 】

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

【 1 0 1 7 】

変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第

50

2 図柄表示部 3 7 b における変動表示の開始時及び図柄表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタ C 5 のバッファ値が取得される。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間の決定に際しては、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【1018】

次に、電動役物開放カウンタ C 4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 4 6 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球したタイミングで RAM 6 4 の電役保留エリア 6 4 d に記憶される。そして、所定のタイ
10
ミングで、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている電動役物開放カウンタ C 4 の値が電動役物用実行エリア 6 4 e に移動した後、電動役物用実行エリア 6 4 e において電動役物開放カウンタ C 4 の値を用いて電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C 4 = 0 ~ 4 6 3 であれば、電動役物 3 4 a を開放状態に制御し、C 4 = 4 6 4 , 4 6 5 であれば、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に維持する。

【1019】

なお、取得された大当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値及び電動役物開放カウンタ C 4 の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第 1 保留エリア R a および第 2 保留エリア R b に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウンタ C 2 の値およびリーチ乱
20
数カウンタ C 3 の値を保留情報とも呼ぶ。

【1020】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタ C 1 に基づいて大当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタ C 1 と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機 1 0 には、大当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における大当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における大当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機
30
1 0 は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 と照合するための当否テーブルと、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア 6 4 c に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機 1 0 は、第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第 2 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の 4 つの当否テーブルを、ROM 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶している。

【1021】

図 1 1 7 は、第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図 1 1 7 (a) は第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図 1 1 7 (b) は第 1 始動口
40
用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【1022】

図 1 1 7 (a) に示すように、第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 4 の 5 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 4 の 5 個の値以外の値（5 ~ 1 1 9 9 ）が外れである。一方、図 1 1 7 (b) に示すように、第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たり
50
に当選する確率が高くなっている。

【1023】

10

20

30

40

50

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC1の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC1の値群に含まれている。ただし、大当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【1024】

図118は、第2始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図118(a)は第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)を示し、図118(b)は第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)を示している。

【1025】

図118(a)に示すように、第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として0~4の5個の値が設定されている。また、第1小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として5~504の500個の値が設定され、第2小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として505~554の50個の値が設定され、第3小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として555~604の50個の値が設定されている。そして、0~1199の値のうち、0~604の605個の値以外の値が外れである。

【1026】

ここで、「小当たり」とは、可変入賞装置36の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、後述する抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【1027】

上述のように、本実施形態においては、小当たりとして、第1小当たり、第2小当たり、及び、第3小当たりが設定されている。第1小当たりは、開閉実行モードとして、開放期間が1.6secの可変入賞装置36の開放が1回発生する。第2小当たりは、開閉実行モードとして、開放期間が60msecの可変入賞装置36の開放が6回発生する。第3小当たりは、開閉実行モードとして、開放期間が60msecの可変入賞装置36の開放が8回発生する。

【1028】

図118(b)に示すように、第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として0~15の16個の値が設定されている。また、第1小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として16~515の500個の値が設定され、第2小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として516~565の50個の値が設定され、第3小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として566~615の50個の値が設定されている。そして、0~1199の値のうち、0~615の616個の値以外の値が外れである。

【1029】

このように、第2始動口用の当否テーブルにおいても、第1始動口用の当否テーブルと同様に、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。さらに、第2始動口用の当否テーブルにおいては、低確率モード用の当否テーブルおよび高確率モード用の当否テーブルのいずれにおいても、小当たり(第1小当たり、第2小当たり、第3小当たり)となる大当たり乱数カウンタC1の値が500個設定されており、第2始動口に遊技球が入球したことを契機として大当たり抽選が実行された場合には、500/1200の確率で小当たりとなるように設定されている。

【1030】

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

10

20

30

40

50

ことにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉回数 (ラウンド数)

(2) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様

(3) 開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モード (低確率モード又は高確率モード)

【 1 0 3 1 】

上記の (2) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 3 6 への遊技球の入球 (入賞) の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。本実施形態では、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉 3 6 b の 1 回の開放は 3 0 秒が経過するまで又は開閉扉 3 6 b への遊技球の入球個数が 1 0 個となるまで継続するように設定される。一方、低頻度入賞モードは、2種類設定されている。1つ目は、開閉実行モードにおける開閉扉 3 6 b の 1 回の開放が 1 . 6 秒が経過するまで又は開閉扉 3 6 b への入球個数が 1 0 個となるまで継続するよう設定されている低頻度入賞モードである。2つ目は、開閉実行モードにおける開閉扉 3 6 b の 1 回の開放が 0 . 0 6 秒が経過するまで又は開閉扉 3 6 b への入球個数が 1 0 個となるまで継続するよう設定されている低頻度入賞モードである。

【 1 0 3 2 】

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

【 1 0 3 3 】

本実施形態では、大当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタ C 2 を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM 6 3 の振分テーブル記憶エリア 6 3 b に振分テーブルとして記憶されている。

【 1 0 3 4 】

図 1 1 9 は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図 1 1 9 (a) は第 1 始動口用の振分テーブルを示し、図 1 1 9 (b) は第 2 始動口用の振分テーブルを示している。第 1 始動口用の振分テーブルは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照され、第 2 始動口用の振分テーブルは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照される。

【 1 0 3 5 】

図 1 1 9 (a) に示すように、第 1 始動口用の振分テーブルには、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、8 R 第 1 種大当たり、及び、8 R 第 2 種大当たりが設定されている。

【 1 0 3 6 】

8 R 第 1 種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数が 8 回 (8 ラウンド) であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8 R 第 1 種大当たりは、ラウンド遊技の 5 ラウンド目に V 入賞口 4 8 が 1 0 秒間開放する大当たりである。開放した V 入賞口 4 8 に遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。但し、高確率モード時において実行される遊技回の回数は 1 2 0 回に制限されており、高確率モードにおいて実行される第 1 始動口用遊技回および第 2 始動口用遊技

10

20

30

40

50

回の実行回数の合計回数が120回に達すると、大当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。なお、高確率モード時に実行された遊技回において、さらに大当たりに当選し、当該大当たりを契機として開放したV入賞口48に遊技球が入賞した場合には、それまでに実行された高確率モードにおける遊技回の回数はリセットされ、当該大当たりを契機として実行されるラウンド遊技を経て、その後に実行される高確率モードにおける遊技回から改めて120回の遊技回のカウントが実行される。よって、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおける遊技回が120回以上継続して実行される場合がある。

【1037】

8R第2種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉回数が8回(8ラウンド)であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8R第2種大当たりは、ラウンド遊技の5ラウンド目にV入賞口48が0.006秒間開放する大当たりである。V入賞口48に遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなるが、V入賞口48の開放時間が0.006秒であるため、遊技球がV入賞口48に入賞する確率は極めて低い。従って、8R第2種大当たりは、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが、実質的に低確率モードとなる大当たりである。

【1038】

このように、第1種大当たりは、第2種大当たりと比較して、ラウンド遊技中におけるV入賞口48の開放時間が長く、V入賞口48に遊技球が入球しやすいため、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が高い。一方、第2種大当たりは、第1種大当たりと比較して、ラウンド遊技中におけるV入賞口48の開放時間が短く、V入賞口48に遊技球が入球しにくいいため、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が非常に低い。

【1039】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0~39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0~19」が8R第1種大当たりに対応し、「20~39」が8R第2種大当たりに対応するように設定されている。

【1040】

図119(b)に示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R第1種大当たり、及び、8R第1種大当たりが設定されている。

【1041】

16R第1種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉回数が16回(16ラウンド)であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、16R第1種大当たりは、ラウンド遊技の13ラウンド目にV入賞口48が10秒間開放する大当たりである。開放したV入賞口48に遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。但し、高確率モード時において実行される遊技回の回数は120回に制限されており、高確率モードにおいて実行される第1始動口用遊技回および第2始動口用遊技回の実行回数の合計回数が120回に達すると、大当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。なお、高確率モード時に実行された遊技回において、さらに大当たりに当選し、当該大当たりを契機として開放したV入賞口48に遊技球が入賞した場合には、それまでに実行された高確率モードにおける遊技回の回数はリセットされ、当該大当たりを契機として実行されるラウンド遊技を経て、その後に実行される高確率モードにおける遊技回から改めて120回の遊技回のカウントが実行される。よって、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおける遊技回が120回以上継続して実行される場合がある。

【1042】

8R第1種大当たりは、上述のように、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開

10

20

30

40

50

閉扉 3 6 b の開閉回数が 8 回 (8 ラウンド) であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8 R 第 1 種大当たりは、ラウンド遊技の 5 ラウンド目に V 入賞口 4 8 が 1 0 秒間開放し、V 入賞口 4 8 に遊技球が入球したことを条件として、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる大当たりである。但し、高確率モード時において実行される遊技回の回数は 1 2 0 回に制限されており、高確率モードにおいて実行される第 1 始動口用遊技回および第 2 始動口用遊技回の実行回数の合計回数が 1 2 0 回に達すると、大当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。

【 1 0 4 3 】

第 2 始動口用の振分テーブルでは、「 0 ~ 3 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 1 9 」が 1 6 R 第 1 種大当たりに対応し、「 2 0 ~ 3 9 」が 8 R 第 1 種大当たりに対応するように設定されている。

10

【 1 0 4 4 】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【 1 0 4 5 】

パチンコ機 1 0 には、上記の (3) 開閉実行モード終了後の第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a のサポートモードの態様として、遊技領域 P A に対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況で比較した場合に、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

20

【 1 0 4 6 】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタ C 4 を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 3 4 a の 1 回の開放時間が長く設定されている。

30

【 1 0 4 7 】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物 3 4 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。

【 1 0 4 8 】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

40

【 1 0 4 9 】

図 1 2 0 は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル (電動役物開放抽選用当否テーブル) の内容を示す説明図である。

【 1 0 5 0 】

図 1 2 0 (a) は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード用) を示している。図 1 2 0 (a) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード用) には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0 ~ 4 6 3 の 4 6 4 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 4 6 4 , 4 6 5 の 2 個の値が設定されている。すなわ

50

ち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、232/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.6秒である。

【1051】

図120(b)は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル(低頻度サポートモード用)を示している。図120(b)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル(低頻度サポートモード用)には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0~461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462~465の4個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.4秒である。

【1052】

N3. 遊技機の遊技性：

次に、本実施形態におけるパチンコ機10の遊技性について説明する。図116において説明したように、本実施形態におけるパチンコ機10は、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理と、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理とを、並列的に実行する同時変動機である。よって、遊技者が操作ハンドル25を操作することによって発射された遊技球が第1始動口33に入球したことを契機とする遊技回(第1始動口用遊技回)と、遊技球が第2始動口34に入球したことを契機とする遊技回(第2始動口用遊技回)とが並列的に実行される。

【1053】

また、上述のように、遊技球がスルーゲート35を通過した場合には電動役物開放抽選が実行され、高頻度サポートモード時は232/233の確率で電役開放当選し、低頻度サポートモード時は231/233の確率で電役開放当選する。よって、遊技盤30の右側に遊技球を流通させ、遊技球がスルーゲート35を通過した場合には、高い確率で電動役物34aが開放する。すなわち、遊技球を遊技盤30の右側に流通させた場合には、高い確率で第2始動口34に遊技球を入球させることが可能である。従って、遊技者は、操作ハンドル25を用いて遊技球の発射強度を調整し、遊技盤30(図113参照)の左側に遊技球を流通させて第1始動口33に遊技球を入球させるとともに、遊技盤30(図113参照)の右側に遊技球を流通させて第2始動口34に遊技球を入球させ、第1始動口用遊技回と第2始動口用遊技回とを並列的に実行させることが可能である。

【1054】

しかし、本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時は、第2始動口用遊技回の変動時間は第1始動口用遊技回の変動時間と比較して非常に長くなるように設定されている。具体的には、低頻度サポートモード時は、第1始動口用遊技回の1遊技回の変動時間は5秒~2分の範囲であり、第2始動口用遊技回の1遊技回の変動時間は10分に設定されている。

【1055】

一方、高頻度サポートモード時は、第2始動口用遊技回の変動時間は第1始動口用遊技回の変動時間と比較して短くなるように設定されている。具体的には、高頻度サポートモード時は、第1始動口用遊技回の1遊技回の変動時間は1分であり、第2始動口用遊技回の1遊技回の変動時間は0.5秒である。

【1056】

従って、本実施形態のパチンコ機10は、低頻度サポートモード時は、遊技盤30の左側に遊技球を流通させ第1始動口33に遊技球を入球させて第1始動口用遊技回を実行させ、一方、高頻度サポートモード時は、遊技盤30の右側に遊技球を流通させ第2始動口

3 4 に遊技球を入球させて第 2 始動口用遊技回を実行させる遊技の流れが、遊技者にとって有利になる遊技性を備えている。

【 1 0 5 7 】

また、図 1 1 8 (b) の第 2 始動口用の当否テーブルに示したように、第 2 始動口への遊技球の入球を契機として実行される大当たり抽選においては、1 / 2 の確率で小当たり（第 1 小当たり、第 2 小当たり、第 3 小当たり）に当選する。小当たりで当選した場合には、開閉実行モードが実行され開閉扉 3 6 b が開放し、遊技球が大入賞口 3 6 a に入球し遊技者に賞球が払い出される。従って、高頻度サポートモード時には、遊技者は、遊技盤 3 0 の右側に遊技球を流通させることによって、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく賞球に加え、小当たり（第 1 小当たり、第 2 小当たり、第 3 小当たり）によって開放された大入賞口 3 6 a への入球に基づく賞球を得ることができる場合がある。

10

【 1 0 5 8 】

以上、説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 での標準的な遊技の流れは以下のようなになる。

【 1 0 5 9 】

低確率モード時かつ低頻度サポートモード時には遊技盤 3 0 の左側に遊技球を流通させて第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させる。

【 1 0 6 0 】

第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく大当たり抽選に当選し、当該大当たりが第 2 種大当たりの場合には、ラウンド遊技を経た後に、高頻度サポートモードで 1 0 0 回の遊技回を実行可能である。この場合には、遊技盤 3 0 の右側に遊技球を流通させ、スルーゲート 3 5 の遊技球の通過に基づく電役開放当選を発生させ、電動役物 3 4 a が開放した状態の第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させ、第 2 始動口への遊技球の入球に基づく大当たり抽選を実行させる。第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく大当たり抽選において大当たりとならない場合でも、当該抽選結果が小当たりであれば開閉扉 3 6 b が開放するため、大入賞口 3 6 a に遊技球を入球させ賞球を得ることができる場合がある。

20

【 1 0 6 1 】

高頻度サポートにおける 1 0 0 回の遊技回中に大当たり抽選において大当たりで当選しなかった場合には、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。なお、抽選モードは低確率モードである。低頻度サポートモードに移行した場合には、再び、遊技盤 3 0 の左側に遊技球を流通させて第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させる。

30

【 1 0 6 2 】

低確率モード時かつ低頻度サポートモード時に遊技盤 3 0 の左側に遊技球を流通させて第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させ、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく大当たり抽選に当選し、当該大当たりが第 1 種大当たりの場合であって、ラウンド遊技中に遊技球が V 入賞口 4 8 に入球した場合には、当該ラウンド遊技を経た後に、高確率モードかつ高頻度サポートモードで 1 2 0 回の遊技回を実行可能である。この場合には、遊技盤 3 0 の右側に遊技球を流通させ、スルーゲート 3 5 の遊技球の通過に基づく電役開放当選を発生させ、電動役物 3 4 a が開放した状態の第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させ、第 2 始動口への遊技球の入球に基づく大当たり抽選を実行させる。第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく大当たり抽選において大当たりとならない場合でも、当該抽選結果が小当たりであれば開閉扉 3 6 b が開放するため、大入賞口 3 6 a に遊技球を入球させ賞球を得ることができる場合がある。

40

【 1 0 6 3 】

高確率モードかつ高頻度サポートモードにおける 1 2 0 回の遊技回中に大当たり抽選において大当たりで当選しなかった場合には、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するとともに、高確率モードから低確率モードに移行する。低確率モードかつ低頻度サポートモードに移行した場合には、再び、遊技盤 3 0 の左側に遊技球を流通させて第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させる。

【 1 0 6 4 】

50

高確率モードかつ高頻度サポートモードにおける１２０回の遊技回中に大当たり抽選において大当たりに当選し、当該大当たりが第１種大当たりである場合であって、ラウンド遊技中に遊技球がＶ入賞口４８に入球した場合には、当該ラウンド遊技を経た後に、改めて高確率モードかつ高頻度サポートモードで１２０回の遊技回を実行可能である。

【１０６５】

高確率モードかつ高頻度サポートモードにおける１２０回の遊技回中に大当たり抽選において大当たりに当選し、当該大当たりが第２種大当たりである場合には、ラウンド遊技を経た後に、低確率モードかつ高頻度サポートモードで１００回の遊技回を実行可能である。

以上、本遊技機の遊技性について説明した。

10

【１０６６】

N４．処理の概要：

<リザルト画像>

図１２１は、パチンコ機１０が実行する処理の一例を説明するタイムチャートである。本タイムチャートには、第１始動口用遊技回、第２始動口用遊技回、特２メイン表示フラグ、高確率モードフラグ、及び、図柄表示装置４１における表示態様が示されている。

【１０６７】

第１始動口用遊技回の実行を示す波形の凸部、および、第２始動口用遊技回の実行を示す波形の凸部に示した数字（１１５～１２５）は、直近の第１種大当たりを契機として高確率モードが開始されてから実行された遊技回の回数（以下、確変後遊技回実行回数とも呼ぶ）を示している。すなわち、図１２１のタイムチャートは、高確率モードかつ高頻度サポートモードにおける１２０回の遊技回が終了し（時刻Ｔｍ４）、低確率モードかつ低頻度サポートモードに移行する様子を示している。

20

【１０６８】

図１２１のタイムチャートに示した例においては、高確率モードかつ高頻度サポートモード時には遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させることによって第２始動口用遊技回を実行させ（図１２１の確変後遊技回実行回数が１１５～１２０の遊技回）、低確率モードかつ低頻度サポートモードへの移行とともに第１始動口３３に遊技球を入球させることによって第１始動口用遊技回を実行させている（図１２１の確変後遊技回実行回数が１２１～１２５の遊技回）。上記の遊技機の遊技性において説明したように、確変後遊技回実行回数が１１５～１２０までの第２始動口用遊技回の変動時間は０．５秒である（例：時刻Ｔｍ１～Ｔｍ２＝０．５秒）。

30

【１０６９】

特２メイン表示フラグは、メイン表示領域ＭＡに表示する液晶用図柄と第１サブ表示領域ＳＡ１に表示する液晶用図柄の切り替えを実行するために用いられるフラグである。特２メイン表示フラグは、高頻度サポートモードの開始とともにＯＮになり、低頻度サポートモードの開始とともにＯＦＦになる。但し、本実施形態においては、低頻度サポートモード時に第２始動口３４に遊技球を入球させることによって第２始動口用遊技回を実行させ大当たり抽選に当選したこと（以下、「特殊大当たり」とも呼ぶ）を契機として高頻度サポートモードが開始された場合は、特２メイン表示フラグはＯＮにしない。

40

【１０７０】

図１２１に示した特２メイン表示フラグと図柄表示装置４１の表示態様との対応関係から分かるように、特２メイン表示フラグがＯＮの場合には、メイン表示領域ＭＡに第２始動口用遊技回に対応した図柄である第２液晶用図柄が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１に第１始動口用遊技回に対応した図柄である第１液晶用図柄が表示される。一方、特２メイン表示フラグがＯＦＦの場合には、メイン表示領域ＭＡに第１始動口用遊技回に対応した図柄である第１液晶用図柄が表示され、第１サブ表示領域ＳＡ１に第２始動口用遊技回に対応した図柄である第２液晶用図柄が表示される。

【１０７１】

上記の遊技機の遊技性において説明したように、本実施形態のパチンコ機１０は、低確

50

率モードかつ低頻度サポートモード時は、遊技盤 30 の左側に遊技球を流通させて遊技球を第 1 始動口 33 に入球させて第 1 始動口用遊技回を実行させ、高確率モード時および高頻度サポートモード時（低確率モード時を含む）は、遊技盤 30 の右側に遊技球を流通させて遊技球を第 2 始動口 34 に入球させて第 2 始動口用遊技回を実行させる遊技の流れが、遊技者にとって有利になる遊技性を備えている。そこで、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技者が本遊技機の遊技性に従って第 1 始動口用遊技回および第 2 始動口用遊技回を実行させる場合には、当該遊技性に沿って実行される遊技回に対応した液晶用図柄（第 1 液晶用図柄又は第 2 液晶用図柄）がメイン表示領域 MA に表示される。なお、図 121 に示した図柄表示装置の表示態様を示すチャートには、第 2 サブ表示領域 SA2 が示されているが、第 2 サブ表示領域 SA2 については後述する。

10

【1072】

また、本実施形態のパチンコ機 10 においては、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回（以下、最終特定遊技回とも呼ぶ）を開始した以降の直近に実行する 2 回の遊技回における変動時間を、予め定めた時間である 12 秒に設定する。図 121 を用いて具体的に説明すると、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回（確変後遊技回実行回数が 120 回目の第 2 始動口用遊技回）を開始した後の直近に実行する遊技回である確変後遊技回実行回数が 121 回の遊技回の変動時間（時刻 Tm5 ~ Tm7）と、確変後遊技回実行回数が 122 回の遊技回の変動時間（時刻 Tm8 ~ Tm9）とを、12 秒に設定する。

【1073】

そして、パチンコ機 10 は、変動時間が 12 秒に設定された 2 回の遊技回の実行中に、高確率モード時に遊技者に付与した特典に関する情報を示す画像であるリザルト画像を、メイン表示領域 MA に 10 秒間表示する。

20

【1074】

図 122 は、図柄表示装置 41 におけるリザルト画像の表示態様を示す説明図である。図 122 (a) は、確変後遊技回実行回数が 120 回目の遊技回が終了するまでの図柄表示装置 41 の表示態様を示している。図 122 (b) は、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回（以下、最終特定遊技回）を開始した以降の直近に実行する 2 回の遊技回が実行される期間であってリザルト画像が表示されている期間における図柄表示装置 41 の表示態様を示している。図 122 (c) は、リザルト画像の表示が終了した後の図柄表示装置 41 の表示態様を示している。図 122 と図 121 のタイムチャートとの対応関係としては、図 122 (a) は時刻 Tm4（図 121）までの図柄表示装置 41 の表示態様に対応し、図 122 (b) は時刻 Tm4 から時刻 Tm6 までの図柄表示装置 41 の表示態様に対応し、図 122 (c) は時刻 Tm6 以後の図柄表示装置 41 の表示態様に対応している。

30

【1075】

図 122 (a) に示すように、確変後遊技回実行回数が 120 回までは、図柄表示装置 41（表示面 41a）のメイン表示領域 MA には、第 2 始動口用遊技回に対応する図柄である第 2 液晶用図柄が表示され、第 1 サブ表示領域 SA1 には、第 1 始動口用遊技回に対応する図柄である第 1 液晶用図柄が表示される。

【1076】

40

また、図柄表示装置 41 には、案内表示 GD1 が表示されている。案内表示 GD1 は、遊技球を遊技盤 30 の右側に流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す案内表示である。上述したように、確変後遊技回実行回数が 120 回までは高頻度サポートモード状態であり、遊技球を遊技盤 30 の右側に流通させた方が遊技者にとって有利であることから、図柄表示装置 41 に案内表示 GD1 を表示する。案内表示 GD1 を表示することで、遊技者にとって有利となる遊技方法を遊技者に案内することができる。

【1077】

図 122 (b) に示すように、最終特定遊技回（本実施形態においては確変後遊技回実行回数が 120 回目の遊技回）を開始した以降の直近に実行する 2 回の遊技回が実行される期間であってリザルト画像が表示されている期間においては、図柄表示装置 41 のメイ

50

ン表示領域 M A にはリザルト画像が表示され、第 1 サブ表示領域 S A 1 には、第 2 始動口用遊技回に対応する図柄である第 2 液晶用図柄が表示される。図 1 2 1 で説明したように、最終特定遊技回（確変後遊技回実行回数が 1 2 0 回目の遊技回）の終了とともに特 2 メイン表示フラグが O F F になっているので、メイン表示領域 M A には、第 1 始動口用遊技回に対応する図柄である第 1 液晶用図柄が表示されるのが原則的な処理である。しかし、メイン表示領域 M A にはリザルト画像が表示されるため、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、表示面 4 1 a の左端の上部に第 2 サブ表示領域 S A 2 が設けられ、当該第 2 サブ表示領域 S A 2 に第 1 液晶用図柄が表示される。このようにすることで、リザルト画像が表示される際の、第 1 液晶用図柄の視認性の低下を抑制することができる。

【 1 0 7 8 】

10

また、図柄表示装置 4 1 には、案内表示 G D 2 が表示されている。案内表示 G D 2 は、遊技球を遊技盤 3 0 の左側に流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す案内表示である。上述したように、確変後遊技回実行回数が 1 2 0 回目の遊技回が終了した以降は、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。よって、遊技球を遊技盤 3 0 の左側に流通させた方が遊技者にとって有利であることから、図柄表示装置 4 1 に案内表示 G D 2 を表示する。案内表示 G D 2 を表示することで、遊技者にとって有利となる遊技方法を遊技者に案内することができる。

【 1 0 7 9 】

図 1 2 2 (c) に示すように、リザルト画像の表示が終了した後は、図柄表示装置 4 1 のメイン表示領域 M A に第 1 液晶用図柄が表示され、図柄表示装置 4 1 の第 1 サブ表示領域 S A 1 に第 2 液晶用図柄が表示される。

20

【 1 0 8 0 】

ここで、リザルト画像について説明する。上述のように、リザルト画像は、高確率モード時に遊技者に付与した特典に関する情報を示す画像である。例えば、第 1 種大当たりによって高確率モードに移行した場合に、当該高確率モード中に再び第 1 種大当たり当選し、高確率モードが継続する場合がある。このような高確率モード中に再び第 1 種大当たり当選し高確率モードとなった回数や、大当たり当選したことによって払い出された賞球に関する情報など、高確率モード時に遊技者に付与した特典に関する情報がリザルト画像として図柄表示装置 4 1 に表示される。

【 1 0 8 1 】

30

次に、パチンコ機 1 0 が実行する処理の他の例について説明する。

【 1 0 8 2 】

図 1 2 3 は、パチンコ機 1 0 が実行する処理の他の例を説明するタイムチャートである。図 1 2 3 に示したタイムチャートは、確変後遊技回実行回数が 1 2 0 回目の第 2 始動口用遊技回が終了し高確率モードが終了したにも関わらず、確変後遊技回実行回数が 1 2 1 回目の遊技回として第 2 始動口用遊技回が実行された場合を示している。このようなタイムチャートとなるのは、確変後遊技回実行回数が 1 2 0 回目の第 2 始動口用遊技回が終了した時点において第 2 始動口用の保留遊技回が残っている場合や、確変後遊技回実行回数が 1 2 0 回目の第 2 始動口用遊技回が終了の前後において遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球した場合である。

40

【 1 0 8 3 】

上述のようにパチンコ機 1 0 は第 1 始動口用遊技回と第 2 始動口用遊技回とが並列的に実行される同時変動機であるので、図 1 2 3 のタイムチャートのように、確変後遊技回実行回数が 1 2 1 回目の第 2 始動口用遊技回の実行中に、並列的に、確変後遊技回実行回数が 1 2 2 回目の第 1 始動口用遊技回が実行される場合がある。

【 1 0 8 4 】

このような場合であっても、図 1 2 1 において説明した例と同様に、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回（最終特定遊技回）を開始した以降の直近に実行する 2 回の遊技回における変動時間を予め定めた時間である 1 2 秒に設定する。すなわち、確変後遊技回実行回数が 1 2 1 回目の第 2 始動口用遊技回と、確変後遊技回実行回数が 1 2 2 回目

50

の第1始動口用遊技回の変動時間を12秒に設定する。そして、最終特定遊技回の終了後に、図柄表示装置41にリザルト画像を10秒間表示する。

【1085】

すなわち、図123のタイムチャートにおける図柄表示装置41の表示態様に示すように、確変後遊技回実行回数が120回（最終特定遊技回）までは、図柄表示装置41のメイン表示領域MAには、第2始動口用遊技回に対応する図柄である第2液晶用図柄が表示され、第1サブ表示領域SA1には、第1始動口用遊技回に対応する図柄である第1液晶用図柄が表示される。

【1086】

そして、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する2回の遊技回が実行される期間であってリザルト画像が表示されている期間においては、図柄表示装置41のメイン表示領域MAにはリザルト画像が表示され、第1サブ表示領域SA1には、第2始動口用遊技回に対応する図柄である第2液晶用図柄が表示される。

10

【1087】

リザルト画像の表示が終了した後は、図柄表示装置41のメイン表示領域MAに第1液晶用図柄が表示され、図柄表示装置41の第1サブ表示領域SA1に第2液晶用図柄が表示される。

【1088】

このように、本実施形態のパチンコ機10は、高確率モードが終了した場合に、高確率モード時に遊技者に付与した特典に関する情報を示すリザルト画像を図柄表示装置41に表示する。遊技者が、リザルト画像として表示されている情報を視認して表示内容を理解するためには数秒の時間が必要であるため、本実施形態のパチンコ機10は、リザルト画像を10秒間の一定時間表示する。

20

【1089】

そのために、本実施形態におけるパチンコ機10は、リザルト画像を図柄表示装置41に表示するために、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する2回の遊技回における変動時間を予め定めた時間である12秒に設定する。

【1090】

同時変動機の場合、第1始動口用遊技回または第2始動口用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、第1始動口用遊技回または第2始動口用遊技回のいずれか他方を実行する場合がある。従って、リザルト画像が図柄表示装置41に表示されている期間中に、例えば、第1始動口用遊技回が終了し新たな第1始動口用遊技回が開始されたり、第2始動口用遊技回が終了し新たな第2始動口用遊技回が開始されたりする場合がある。以下、遊技回の開始のタイミングや、遊技回の終了のタイミングを、「遊技回の区切れ」とも呼ぶ。

30

【1091】

リザルト画像が図柄表示装置41に表示されている期間中に「遊技回の区切れ」が発生すると、遊技者に煩雑な印象を与えてしまう虞がある。また、各遊技回における大当たり抽選の結果に対して、遊技者が集中できない虞がある。

【1092】

本実施形態のパチンコ機10は、図柄表示装置41にリザルト画像を表示する場合には、連続または並行して実行される複数の遊技回の変動時間を、リザルト画像を表示する時間（本実施形態では10秒）以上の時間（12秒）に設定するので、図柄表示装置41にリザルト画像が表示されている期間における遊技回の区切れの発生を抑制することができる。

40

【1093】

また、変動時間を予め定めた時間である12秒に設定する遊技回を最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する2回の遊技回としているので、図柄表示装置41にリザルト画像が表示されている期間における遊技回の区切れの発生を抑制しつつ、リザルト画像が表示されている時間以上の変動時間に設定する遊技回の回数を最小限に抑えることができる。

50

【 1 0 9 4 】

< デモ画像 >

図 1 2 4 は、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 が表示するデモ画像の表示態様について説明する説明図である。デモ画像は、予め設定された所定の期間遊技回が開始されない場合に、図柄表示装置 4 1 に表示される画像である。本実施形態においては、デモ画像として動画（以下、デモ動画とも呼ぶ）を図柄表示装置 4 1 に表示する。本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 始動口遊技回または第 2 始動口用遊技回が所定期間以上開始されない場合に、図柄表示装置 4 1 にデモ動画を表示する。

【 1 0 9 5 】

具体的には、第 1 始動口遊技回が所定期間以上開始されない場合には、その時点において第 1 始動口用遊技回に対応する図柄（第 1 液晶用図柄）を表示している表示領域（メイン表示領域 M A または第 1 サブ表示領域 S A 1 ）に、当該領域用のデモ動画を表示する。また、第 2 始動口遊技回が所定期間以上開始されない場合には、その時点において第 2 始動口用遊技回に対応する図柄（第 2 液晶用図柄）を表示している表示領域（メイン表示領域 M A または第 1 サブ表示領域 S A 1 ）に、当該領域用のデモ動画を表示する。

10

【 1 0 9 6 】

通常、パチンコ機においては、第 1 始動口用遊技回と第 2 始動口用遊技回のいずれの遊技回も所定期間以上開始されない場合に、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a 全体にデモ動画が表示されたが、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 においては、第 1 始動口用遊技回および第 2 始動口用遊技回は、別々にデモ動画が表示されるまでの時間が設定されると共に、メイン表示領域 M A および第 1 サブ表示領域 S A 1 には、各々にデモ動画が表示される。

20

【 1 0 9 7 】

図 1 2 4 (a) は、メイン表示領域 M A にデモ動画が表示され、第 1 サブ表示領域 S A 1 に当該第 1 サブ表示領域 S A 1 に対応する遊技回（第 1 始動口用遊技回または第 2 始動口用遊技回）の図柄（第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄）が表示されている様子を示している。

【 1 0 9 8 】

特 2 メイン表示フラグが O F F の場合に図 1 2 4 (a) のような状態になるのは、以下のような場合である。メイン表示領域 M A に第 1 始動口用遊技回に対応する第 1 液晶用図柄が表示され、第 1 サブ表示領域 S A 1 に第 2 始動口用遊技回に対応する第 2 液晶用図柄が表示されている場合において、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球せず第 1 始動口用遊技回が所定期間開始されない場合に、メイン表示領域 M A に、当該メイン表示領域 M A 用に設定されたデモ動画が図 1 2 4 (a) のように表示される。このとき、第 2 始動口用遊技回が実行されている場合には、第 1 サブ表示領域 S A 1 に第 2 始動口用遊技回に対応する第 2 液晶用図柄が表示される。

30

【 1 0 9 9 】

特 2 メイン表示フラグが O N の場合に図 1 2 4 (a) のような状態になるのは、以下のような場合である。メイン表示領域 M A に第 2 始動口用遊技回に対応する第 2 液晶用図柄が表示され、第 1 サブ表示領域 S A 1 に第 1 始動口用遊技回に対応する第 1 液晶用図柄が表示されている場合において、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球せず第 2 始動口用遊技回が所定期間開始されない場合に、メイン表示領域 M A に、当該メイン表示領域 M A 用に設定されたデモ動画が図 1 2 4 (a) のように表示される。このとき、第 1 始動口用遊技回が実行されている場合には、第 1 サブ表示領域 S A 1 に第 1 始動口用遊技回に対応する第 1 液晶用図柄が表示される。

40

【 1 1 0 0 】

図 1 2 4 (b) は、メイン表示領域 M A に当該メイン表示領域 M A に対応する遊技回（第 1 始動口用遊技回または第 2 始動口用遊技回）の図柄（第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄）が表示され、第 1 サブ表示領域 S A 1 にデモ動画が表示されている様子を示している。

50

【 1 1 0 1 】

特 2 メイン表示フラグが O F F の場合に図 1 2 4 (b) のような状態になるのは、以下のような場合である。メイン表示領域 M A に第 1 始動口用遊技回に対応する第 1 液晶用図柄が表示され、第 1 サブ表示領域 S A 1 に第 2 始動口用遊技回に対応する第 2 液晶用図柄が表示される場合において、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球せず第 2 始動口用遊技回が間開始されない場合に、第 1 サブ表示領域 S A 1 に、当該第 1 サブ表示領域 S A 1 用に設定されたデモ動画が図 1 2 4 (b) のように表示される。このとき、第 1 始動口用遊技回が実行されている場合には、メイン表示領域 M A に第 1 始動口用遊技回に対応する第 1 液晶用図柄が表示される。

【 1 1 0 2 】

特 2 メイン表示フラグが O N の場合に図 1 2 4 (b) のような状態になるのは、以下のような場合である。メイン表示領域 M A に第 2 始動口用遊技回に対応する第 2 液晶用図柄が表示され、第 1 サブ表示領域 S A 1 に第 1 始動口用遊技回に対応する第 1 液晶用図柄が表示される場合において、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球せず第 1 始動口用遊技回が開始されない場合に、第 1 サブ表示領域 S A 1 に、当該第 1 サブ表示領域 S A 1 用に設定されたデモ動画が図 1 2 4 (b) のように表示される。このとき、第 2 始動口用遊技回が実行されている場合には、メイン表示領域 M A に第 2 始動口用遊技回に対応する第 2 液晶用図柄が表示される。

【 1 1 0 3 】

なお、図 1 2 4 (a) および図 1 2 4 (b) においては、メイン表示領域 M A または第 1 サブ表示領域 S A 1 のいずれか一方にデモ動画が表示され、いずれか他方に当該表示領域に対応する図柄が表示されている例を示したが、両方の表示領域に対応する遊技回の各々が所定期間以上開始されない場合には、メイン表示領域 M A および第 1 サブ表示領域 S A 1 の両方に、当該表示領域に対応したデモ動画が表示される。すなわち、メイン表示領域 M A には図 1 2 4 (a) に示したメイン表示領域 M A 用のデモ動画が表示され、第 1 サブ表示領域 S A 1 には図 1 2 4 (b) に示した第 1 サブ表示領域 S A 1 用のデモ動画が表示される。

【 1 1 0 4 】

また、デモ動画の表示中に、当該デモ動画が表示されている表示領域に対応する遊技回が開始された場合には、当該表示領域は、デモ動画の表示から遊技回に対応した図柄の表示に復帰する。

【 1 1 0 5 】

図 1 2 5 は、R T C (R T C : R e a l T i m e C l o c k) 演出動画とデモ動画との関係について説明する説明図である。

【 1 1 0 6 】

図 1 2 5 (a) は、メイン表示領域 M A および第 1 サブ表示領域 S A 1 のいずれにも、当該表示領域に対応する図柄が表示されている場合に、R T C 演出動画が表示される場合を示している。この場合、図柄表示装置 4 1 には、メイン表示領域 M A および第 1 サブ表示領域 S A 1 に対応する図柄が、R T C 演出動画に対応するレイヤー画像よりも上位のレイヤー画像として表示される。

【 1 1 0 7 】

図 1 2 5 (b) は、メイン表示領域 M A および第 1 サブ表示領域 S A 1 にデモ動画が表示され得る状態において、R T C 動画演出が開始された場合を示している。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、メイン表示領域 M A は、デモ動画が表示され得る状態であっても、R T C 演出動画が表示される場合には、当該 R T C 演出動画が優先して表示され、R T C 演出動画の終了後にデモ動画の表示が開始される。一方、第 1 サブ表示領域 S A 1 は、R T C 演出動画が表示される場合であっても、デモ動画が優先して表示される。

【 1 1 0 8 】

図 1 2 5 (b) に示した状態において、仮に、メイン表示領域 M A に対応する遊技回が開始された場合には、図 1 2 5 (a) に示すメイン表示領域 M A のように、メイン表示領

10

20

30

40

50

域 M A に対応する遊技回の図柄が、R T C 演出動画のレイヤー画像よりも上位のレイヤー画像として表示される。この場合において、第 1 サブ表示領域 S A 1 に対応する遊技回が開始されない場合には、第 1 サブ表示領域 S A 1 は、デモ動画が表示された状態が維持される。

【 1 1 0 9 】

図 1 2 5 (b) に示した状態において、仮に、第 1 サブ表示領域 S A 1 に対応する遊技回が開始された場合には、図 1 2 5 (a) に示す第 1 サブ表示領域 S A 1 のように、第 1 サブ表示領域 S A 1 に対応する遊技回の図柄が、R T C 演出動画のレイヤー画像よりも上位のレイヤー画像として表示される。この場合において、メイン表示領域 M A に対応する遊技回が開始されない場合には、メイン表示領域 M A は、R T C 演出動画が、デモ動画よりも優先して表示される状態を維持し、R T C 演出動画の終了後にデモ動画の表示が開始される。

10

【 1 1 1 0 】

N 5 . 主制御装置において実行される各種処理 :

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

【 1 1 1 1 】

主制御装置 6 0 の M P U 6 2 は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。M P U 6 2 は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動される N M I 割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

20

【 1 1 1 2 】

< タイマ割込み処理 >

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

【 1 1 1 3 】

ステップ S 5 1 0 1 では、各種検出センサーの読み込み処理を実行する。具体的には、主制御装置 6 0 に接続されている各種検出センサーの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報 (入球検出情報) を保存する。その後、ステップ S 5 1 0 2 に進む。

30

【 1 1 1 4 】

ステップ S 5 1 0 2 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S 5 1 0 3 に進む。

【 1 1 1 5 】

ステップ S 5 1 0 3 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、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 の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、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 にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S 5 1 0 4 に進む。

40

【 1 1 1 6 】

ステップ S 5 1 0 4 では、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップ S 5 1 0 4 の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S 5 1 0 4 を実行した後、ステップ S 5 1 0 5 に進む。

【 1 1 1 7 】

ステップ S 5 1 0 5 では、スルーゲート 3 5 への遊技球の入球 (通過) に伴うスルーゲート用の入球処理を実行する。ステップ S 5 1 0 5 におけるスルーゲート用の入球処理の

50

詳細については後述する。ステップ S 5 1 0 5 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 1 1 1 8 】

< 始動口用の入球処理 >

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 1 2 6 : S 5 1 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 1 1 9 】

図 1 2 7 は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S 5 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球（始動入賞）したか否かを、第 1 始動口 3 3 に対応した検出センサーの検出状態により判定する。ステップ S 5 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したと判定した場合には（S 5 2 0 1 : Y E S）、ステップ S 5 2 0 2 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドを設定する。その後、ステップ S 5 2 0 3 に進む。

10

【 1 1 2 0 】

ステップ S 5 2 0 3 では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したことを示す信号を遊技ホール側の管理制御装置に対して出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S 5 2 0 4 に進む。

【 1 1 2 1 】

ステップ S 5 2 0 4 では、第 1 始動保留個数 R a 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。ステップ S 5 2 0 4 において、第 1 始動保留個数 R a N が上限値未満でない場合には（S 5 2 0 4 : N O）、本始動口用の入球処理を終了する。

20

【 1 1 2 2 】

一方、ステップ S 5 2 0 4 において、第 1 始動保留個数 R a N が上限値未満である場合には（S 5 2 0 4 : Y E S）、ステップ S 5 2 0 5 に進み、第 1 保留エリアの第 1 始動保留個数 R a N に 1 を加算する。その後、ステップ S 5 2 0 6 に進む。

【 1 1 2 3 】

ステップ S 5 2 0 6 では、ステップ S 5 1 0 3（図 1 2 7）におい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 の各値を、第 1 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 5 2 0 5 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N の値に対応する記憶エリアに記憶する。ステップ S 5 2 0 6 を実行した後、ステップ S 5 2 0 7 に進む。

30

【 1 1 2 4 】

ステップ S 5 2 0 7 では、先判定処理を実行する。先判定処理は、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 の各値の情報（保留情報）に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による大当たり抽選（判定処理）の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップ S 5 2 0 7 を実行した後、ステップ S 5 2 0 8 に進む。

【 1 1 2 5 】

ステップ S 5 2 0 8 では、第 1 保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を第 1 保留コマンドとして設定する。

40

【 1 1 2 6 】

第 1 保留コマンドは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 1 2 9 : ステップ S 5 4 0 2）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

50

【 1 1 2 7 】

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

【 1 1 2 8 】

ステップ S 5 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球していないと判定した場合には (S 5 2 0 1 : N O)、ステップ S 5 2 0 9 に進み、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したか否かを第 2 始動口 3 4 に対応した検出センサーの検出状態により判定する。

10

【 1 1 2 9 】

ステップ S 5 2 0 9 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したと判定した場合には (S 5 2 0 9 : Y E S)、ステップ S 5 2 1 0 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 1 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S 5 2 1 1 に進む。一方、ステップ S 5 2 0 9 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球していないと判定した場合には (S 5 2 0 9 : N O)、本始動口用の入球処理を終了する。

【 1 1 3 0 】

ステップ S 5 2 1 1 では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したことを示す信号を遊技ホール側の管理制御装置に対して出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S 5 2 1 2 に進む。

20

【 1 1 3 1 】

ステップ S 5 2 1 2 では、第 2 始動保留個数 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。ステップ S 5 2 1 2 において、第 2 始動保留個数 R b N が上限値未満でない場合には (S 5 2 1 2 : N O)、本始動口用の入球処理を終了する。

【 1 1 3 2 】

一方、ステップ S 5 2 1 2 において、第 2 始動保留個数 R b N が上限値未満である場合には (S 5 2 1 2 : Y E S)、ステップ S 5 2 1 3 に進み、第 2 保留エリアの第 2 始動保留個数 R b N に 1 を加算する。その後、ステップ S 5 2 1 4 に進む。

【 1 1 3 3 】

ステップ S 5 2 1 4 では、ステップ S 5 1 0 3 (図 1 2 7) におい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 の各値を、第 2 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 5 2 1 3 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N の値に対応する記憶エリアに記憶する。ステップ S 5 2 1 4 を実行した後、ステップ S 5 2 1 5 に進む。

30

【 1 1 3 4 】

ステップ S 5 2 1 5 では、先判定処理を実行する。先判定処理は、上述したように、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の情報 (保留情報) に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果 (抽選結果)、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による大当たり抽選 (判定処理) の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップ S 5 2 1 5 を実行した後、ステップ S 5 2 1 6 に進む。

40

【 1 1 3 5 】

ステップ S 5 2 1 6 では、第 2 保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の情報 (保留情報) に基づいて実行された先判定処理の判定結果を第 2 保留コマンドとして設定する。

【 1 1 3 6 】

第 2 保留コマンドは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させる

50

ためのコマンドである。第 2 保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 1 2 9：ステップ S 5 4 0 2）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【 1 1 3 7 】

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

【 1 1 3 8 】

ステップ S 5 2 1 6 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

10

【 1 1 3 9 】

< スルーゲート用の入球処理 >

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

【 1 1 4 0 】

図 1 2 8 は、スルーゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S 5 3 0 1 では、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球（通過）したか否かを判定する。ステップ S 5 3 0 1 において、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したと判定した場合には（S 5 3 0 1：Y E S）、ステップ S 5 3 0 2 に進み、役物保留個数 S 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。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。

20

【 1 1 4 1 】

ステップ S 5 3 0 2 において、役物保留個数 S N の上限値未満（4 未満）であると判定した場合には（S 5 3 0 2：Y E S）、ステップ S 5 3 0 3 に進み、役物保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S 5 3 0 4 に進む。

【 1 1 4 2 】

ステップ S 5 3 0 4 では、ステップ S 5 1 0 3（図 1 2 6）において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルーゲート用の入球処理を終了する。

30

【 1 1 4 3 】

一方、ステップ S 5 3 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合（S 5 3 0 1：N O）、および、ステップ S 5 3 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満ではないと判定した場合には（S 5 3 0 2：N O）、電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d に記憶することなく、本スルーゲート用の入球処理を終了する。

【 1 1 4 4 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

40

【 1 1 4 5 】

図 1 2 9 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S 5 4 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S 5 4 0 2 に進む。

【 1 1 4 6 】

ステップ S 5 4 0 2 では、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンド

50

の有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 70 に対して送信する。また、後述する変動コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 90 に対して送信する。ステップ S 5 4 0 2 を実行した後、ステップ S 5 4 0 3 に進む。

【 1 1 4 7 】

ステップ S 5 4 0 3 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S 5 4 0 4 に進む。

【 1 1 4 8 】

ステップ S 5 4 0 4 では、払出制御装置 70 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S 5 4 0 5 に進む。ステップ S 5 4 0 5 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、第 1 図柄表示部 3 7 a , 第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S 5 4 0 5 を実行した後、ステップ S 5 4 0 6 に進む。

【 1 1 4 9 】

ステップ S 5 4 0 6 では、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。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S 5 4 0 7 に進む。

【 1 1 5 0 】

ステップ S 5 4 0 7 では、第 2 始動口 3 4 に設けられた電動役物 3 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S 5 4 0 8 に進む。

【 1 1 5 1 】

ステップ S 5 4 0 8 では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理は、遊技者によって操作ハンドル 2 5 または遊技球発射ボタン 2 6 が操作された際に遊技球を遊技領域 P A に発射するために実行する処理である。遊技球発射制御処理の詳細は後述する。ステップ S 5 4 0 8 を実行した後、ステップ S 5 4 0 9 に進む。

【 1 1 5 2 】

ステップ S 5 4 0 9 では、今回の通常処理の開始 (2 巡目以降では、ステップ S 5 4 0 2 のコマンド出力処理の開始) 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。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。

【 1 1 5 3 】

ステップ S 5 4 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間 (4 m s e c) が経過していないと判定した場合には (S 5 4 0 9 : N O) 、ステップ S 5 4 1 0 及びステップ S 5 4 1 1 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S 5 4 1 0 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップ S 5 4 1 1 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。

【 1 1 5 4 】

一方、ステップ S 5 4 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間 (4 m s e c) が経過していると判定した場合には (S 5 4 0 9 : Y E S) 、ステップ S 5 4 0 2 に戻り、ステップ S 5 4 0 2 からステップ S 5 4 0 8 までの各処理を実行する。

10

20

30

40

50

【 1 1 5 5 】

なお、ステップ S 5 4 0 2 からステップ S 5 4 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【 1 1 5 6 】

< 遊技回制御処理 >

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 1 2 9 : S 5 4 0 5 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

10

【 1 1 5 7 】

図 1 3 0 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S 5 5 0 1 では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされるフラグである。

【 1 1 5 8 】

ステップ S 5 5 0 1 において、開閉実行モード中であると判定した場合には（S 5 5 0 1 : Y E S）、ステップ S 5 5 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S 5 5 0 1 において、開閉実行モード中ではないと判定した場合には（S 5 5 0 1 : N O）、ステップ S 5 5 0 2 に進む。

20

【 1 1 5 9 】

ステップ S 5 5 0 2 では、特 1 用変動中フラグが O N であるか否かを判定する。特 1 用変動中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a において図柄が変動中であるか否かを判定するためのフラグであり、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として第 1 図柄表示部 3 7 a の図柄が変動を開始する際に O N にされ、当該図柄が変動を停止する際に O F F にされる。ステップ S 5 5 0 2 において、特 1 用変動中フラグが O N ではないと判定した場合には（S 5 5 0 2 : N O）、ステップ S 5 5 0 3 に進む。

30

【 1 1 6 0 】

ステップ S 5 5 0 3 では、第 1 図柄表示部用の変動開始処理を実行する。第 1 図柄表示部用の変動開始処理は、第 1 図柄表示部 3 7 a における図柄の変動を開始させるための処理である。第 1 図柄表示部用の変動開始処理の詳細については後述する。ステップ S 5 5 0 3 を実行した後、ステップ S 5 5 0 4 に進む。

【 1 1 6 1 】

一方、ステップ S 5 5 0 2 において、特 1 用変動中フラグが O N であると判定した場合には（S 5 5 0 2 : Y E S）、ステップ S 5 5 0 3 における第 1 図柄表示部用の変動開始処理を実行することなく、ステップ S 5 5 0 4 に進む。

【 1 1 6 2 】

40

ステップ S 5 5 0 4 では、特 2 用変動中フラグが O N であるか否かを判定する。特 2 用変動中フラグは、第 2 図柄表示部 3 7 b において図柄が変動中であるか否かを判定するためのフラグであり、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として第 2 図柄表示部 3 7 b の図柄が変動を開始する際に O N にされ、当該図柄が変動を停止する際に O F F にされるフラグである。ステップ S 5 5 0 4 において、特 2 用変動中フラグが O N ではないと判定した場合には（S 5 5 0 4 : N O）、ステップ S 5 5 0 5 に進む。

【 1 1 6 3 】

ステップ S 5 5 0 5 では、第 2 図柄表示部用の変動開始処理を実行する。第 2 図柄表示部用の変動開始処理は、第 2 図柄表示部 3 7 b における図柄の変動を開始させるための処理である。第 2 図柄表示部用の変動開始処理の詳細については後述する。ステップ S 5 5

50

05 を実行した後、ステップ S5506 に進む。

【1164】

一方、ステップ S5504 において、特 2 用変動中フラグが ON であると判定した場合には (S5504: YES)、ステップ S5505 における第 2 図柄表示部用の変動開始処理を実行することなく、ステップ S5506 に進む。

【1165】

ステップ S5506 では、変動停止処理を実行する。変動停止処理は、第 1 図柄表示部 37a および第 2 図柄表示部 37b における図柄の変動を停止させるための処理である。変動停止処理の詳細については後述する。ステップ S5506 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

10

【1166】

< 第 1 図柄表示部用の変動開始処理 >

次に、第 1 図柄表示部用の変動開始処理について説明する。第 1 図柄表示部用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 130: S5503) として主制御装置 60 の MPU62 によって実行される。

【1167】

図 131 は、第 1 図柄表示部用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S5601 では、第 1 始動保留個数 R a N の値が 0 であるか否かを判定する。ステップ S5601 において、第 1 始動保留個数 R a N の値が 0 ではないと判定した場合には (S5601: NO)、ステップ S5602 に進む。一方、ステップ S5601 において、第 1 始動保留個数 R a N の値が 0 であると判定した場合には (S5601: YES)、本第 1 図柄表示部用の変動開始処理を終了する。

20

【1168】

ステップ S5602 では、遊技回数カウント処理を実行する。遊技回数カウント処理は、高確率モードまたは高頻度サポートモードが開始された後に実行された遊技回 (図柄の変動) の回数をカウントするための処理である。遊技回数カウント処理の詳細については後述する。ステップ S5602 を実行した後、ステップ S5603 に進む。

【1169】

ステップ S5603 では、第 1 図柄表示部用の保留情報シフト処理を実行する。第 1 図柄表示部用の保留情報シフト処理は、第 1 保留エリア R a に記憶された保留情報をシフトさせる処理である。第 1 図柄表示部用の保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップ S5603 を実行した後、ステップ S5604 に進む。

30

【1170】

ステップ S5604 では、第 1 図柄表示部用の判定処理を実行する。第 1 図柄表示部用の判定処理では、判定処理実行エリア 64c に記憶された特別情報に基づいて大当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア 64c の第 1 実行エリアに記憶された大当たり乱数カウンタ C1 や大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3 の値に基づいて、大当たりや小当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第 1 図柄表示部用の判定処理の詳細については後述する。ステップ S5604 を実行した後、ステップ S5605 に進む。

40

【1171】

ステップ S5605 では、第 1 図柄表示部用の変動時間の設定処理を実行する。第 1 図柄表示部用の変動時間の設定処理では、第 1 図柄表示部の図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第 1 図柄表示部用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップ S5605 を実行した後、ステップ S5606 に進む。

【1172】

ステップ S5606 では、高確率モード終了処理を実行する。高確率モード終了処理では、高確率モードに移行してから所定回数 (本実施形態では 120 回) の判定処理 (大当たり抽選) が実行された場合に、高確率モードを終了させる処理である。高確率モード終了処理の詳細については後述する。ステップ S5606 を実行した後、ステップ S560

50

7に進む。

【1173】

ステップS5607では、特1用変動コマンドを設定する。特1用変動コマンドには、今回開始される遊技回が第1始動口33への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、大当たりの有無の情報、大当たりの種別の情報、リーチ発生の有無の情報及びステップS5604において設定された変動時間の情報が含まれている。なお、設定された特1用変動コマンドは、通常処理(図129)におけるコマンド出力処理(ステップS5402)によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した特1用変動コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS5607を実行した後、ステップS5608に進む。

10

【1174】

ステップS5608では、第1図柄表示部37aにおける図柄の変動表示を開始させる。その後、ステップS5609に進み、特1用変動中フラグをONにする。ステップS5609を実行した後、本第1図柄表示部用の変動開始処理を終了する。

【1175】

<遊技回数カウント処理>

次に、遊技回数カウント処理について説明する。遊技回数カウント処理は、第1図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン(図131:S5602)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

20

【1176】

図132は、遊技回数カウント処理を示すフローチャートである。ステップS5701では、ST用遊技回数カウントフラグがONであるか否かを判定する。ST用遊技回数カウントフラグは、高確率モードが開始された後の遊技回の回数をカウントする必要があるか否かを判定するために参照されるフラグである。ステップS5701において、ST用遊技回数カウントフラグがONであると判定した場合には(S5701:YES)、ステップS5702に進み、ST用遊技回数カウンタPNC1の値に1を加算する。その後、ステップS5703に進む。一方、ステップS5701において、ST用遊技回数カウントフラグがONではないと判定した場合には(S5701:NO)、ステップS5702~S5704の処理を実行することなく、ステップS5705に進む。

30

【1177】

ステップS5703では、ST用遊技回数カウンタPNC1の値が123であるか否かを判定する。ステップS5703において、ST用遊技回数カウンタPNC1の値が123であると判定した場合には(S5703:YES)、ステップS5704に進み、ST用遊技回数カウントフラグをOFFにする。この理由は、本実施形態では、高確率モードが開始された後の遊技回の回数は、123回以降はカウントする必要がないからである。ステップS5704を実行した後、ステップS5705に進む。一方、ステップS5703において、ST用遊技回数カウンタPNC1の値が123ではないと判定した場合には(S5703:NO)、ステップS5704を実行することなく、ステップS5705に進む。

40

【1178】

ステップS5705では、電サポ用遊技回数カウントフラグがONであるか否かを判定する。電サポ用遊技回数カウントフラグは、高確率モードへの移行を伴わずに高頻度サポートモードが開始された場合において、高頻度サポートモードが開始された後の遊技回の回数をカウントする必要があるか否かを判定するために参照されるフラグである。ステップS5705において、電サポ用遊技回数カウントフラグがONであると判定した場合には(S5705:YES)、ステップS5706に進み、電サポ用遊技回数カウンタPNC2の値に1を加算する。その後、ステップS5707に進む。一方、ステップS5705において、電サポ用遊技回数カウントフラグがONではないと判定した場合には(S5705:NO)、ステップS5706~S5708の処理を実行することなく、本遊技回

50

数カウント処理を終了する。

【 1 1 7 9 】

ステップ S 5 7 0 7 では、電サポ用遊技回数カウンタ P N C 2 の値が 1 0 0 であるか否かを判定する。ステップ S 5 7 0 7 において、電サポ用遊技回数カウンタ P N C 2 の値が 1 0 0 であると判定した場合には (S 5 7 0 7 : Y E S)、ステップ S 5 7 0 8 に進み、電サポ用遊技回数カウントフラグを O F F にする。この理由は、本実施形態では、高確率モードへの移行を伴わずに高頻度サポートモードが開始された場合において、高頻度サポートモードが開始された後の遊技回の回数は、1 0 0 回以降はカウントする必要がないからである。ステップ S 5 7 0 8 を実行した後、本遊技回数カウント処理を終了する。一方、ステップ S 5 7 0 7 において、電サポ用遊技回数カウンタ P N C 2 の値が 1 0 0 ではないと判定した場合には (S 5 7 0 7 : N O)、ステップ S 5 7 0 8 を実行することなく、本遊技回数カウント処理を終了する。

10

【 1 1 8 0 】

< 第 1 図柄表示部用の保留情報シフト処理 >

次に、第 1 図柄表示部用の保留情報シフト処理について説明する。第 1 図柄表示部用の保留情報シフト処理は、第 1 図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン (図 1 3 1 : S 5 6 0 3) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 1 8 1 】

図 1 3 3 は、第 1 図柄表示部用の保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S 5 8 0 1 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N の値から 1 を減算する。その後、ステップ S 5 8 0 2 に進む。

20

【 1 1 8 2 】

ステップ S 5 8 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されているデータ (保留情報) を判定処理実行エリア 6 4 c の第 1 実行エリアに移動させる。その後、ステップ S 5 8 0 3 に進む。

【 1 1 8 3 】

ステップ S 5 8 0 3 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S 5 8 0 3 を実行した後、本第 1 図柄表示部用の保留情報シフト処理を終了する。

30

【 1 1 8 4 】

< 第 1 図柄表示部用の判定処理 >

次に、第 1 図柄表示部用の判定処理について説明する。第 1 図柄表示部用の判定処理は、第 1 図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン (図 1 3 1 : S 5 6 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 1 8 5 】

図 1 3 4 は、第 1 図柄表示部用の判定処理を示すフローチャートである。ステップ S 5 9 0 1 では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、大当たりの当選に係る開閉実行モードにおいて V 入賞口 4 8 に遊技球が入球した場合に、当該開閉実行モードが終了する際に O N にされ、大当たりの当選に係る開閉実行モードにおいて V 入賞口 4 8 に遊技球が入球しなかった場合、または、高確率モード中における大当たり抽選において大当たりに当選せずに 1 2 0 回の大当たり抽選の実行が終了した場合に O F F にされる。ステップ S 5 9 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には (S 5 9 0 1 : Y E S)、ステップ S 5 9 0 2 に進む。

40

【 1 1 8 6 】

50

ステップ S 5 9 0 2 では、第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c の第 1 実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S 5 9 0 4 に進む。一方、ステップ S 5 9 0 1 において、高確率モードではないと判定した場合には（S 5 9 0 1 : N O）、ステップ S 5 9 0 3 に進む。

【 1 1 8 7 】

ステップ S 5 9 0 3 では、第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c の第 1 実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S 5 9 0 4 に進む。

10

【 1 1 8 8 】

ステップ S 5 9 0 4 では、ステップ S 5 9 0 2 又はステップ S 5 9 0 3 における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S 5 9 0 4 において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（S 5 9 0 4 : Y E S）、ステップ S 5 9 0 5 に進む。

【 1 1 8 9 】

ステップ S 5 9 0 5 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の特 1 用当たりフラグを O N にする。特 1 用当たりフラグは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として実行された大当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合に O N にされるフラグである。ステップ S 5 9 0 5 を実行した後、ステップ S 5 9 0 6 に進む。

20

【 1 1 9 0 】

ステップ S 5 9 0 6 では、第 1 始動口用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c の第 1 実行エリアに記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップ S 5 9 0 6 を実行した後、ステップ S 5 9 0 7 に進む。

【 1 1 9 1 】

ステップ S 5 9 0 7 では、ステップ S 5 9 0 6 における振分判定の結果（大当たり種別）が第 1 種大当たりであるか否かを判定する。ステップ S 5 9 0 7 において、振り分けた大当たり種別が第 1 種大当たりであると判定した場合には（S 5 9 0 7 : Y E S）、ステップ S 5 9 0 8 に進む。

30

【 1 1 9 2 】

ステップ S 5 9 0 8 では、ステップ S 5 9 0 7 において振り分けた大当たり種別に対応した特 1 用第 1 種大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）を O N にする。本実施形態では、設定されている第 1 種大当たりの種別は 8 R 第 1 種大当たりのみであるので、特 1 用 8 R 第 1 種大当たりフラグを O N にする。ステップ S 5 9 0 8 を実行した後、ステップ S 5 9 0 9 に進む。

【 1 1 9 3 】

ステップ S 5 9 0 9 では、第 1 種大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。第 1 種大当たり用の停止図柄設定処理では、第 1 種大当たりとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている第 1 種大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップ S 5 9 0 7 において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S 5 9 0 9 を実行した後、ステップ S 5 9 1 0 に進む。

40

【 1 1 9 4 】

ステップ S 5 9 1 0 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の特殊大当たりフラグが O N である場合には特殊大当たりフラグを O F F にする。その後、本第 1 図柄表示

50

部用の判定処理を終了する。なお、後述するように、特殊大当たりフラグは、サポートモードが低頻度サポートモードである期間中に、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり抽選において大当たりに当選した場合にONにされるフラグである。

【1195】

ステップS5907において、振り分けた大当たり種別が第1種大当たりではないと判定した場合には(S5907:NO)、すなわち、振り分けた大当たり種別が第2種大当たりである場合には、ステップS5911に進む。

【1196】

ステップS5911では、ステップS5907において振り分けた大当たり種別に対応した特1用第2種大当たりフラグ(大当たり種別フラグ)をONにする。本実施形態では、設定されている第2種大当たりの種別は8R第2種大当たりのみであるので、特1用8R第2種大当たりフラグをONにする。ステップS5911を実行した後、ステップS5912に進む。

10

【1197】

ステップS5912では、第2種大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。第2種大当たり用の停止図柄設定処理では、第2種大当たりとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37aに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了(停止表示)させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている第2種大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップS5907において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS5912を実行した後、上述したステップS5910に進み、ONの状態である特殊大当たりフラグは当該処理においてOFFにする。その後、本第1図柄表示部用の判定処理を終了する。

20

【1198】

ステップS5904において、ステップS5902又はステップS5903における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には(S5904:NO)、ステップS5913に進み、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア64cの第1実行エリアに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップS5913の処理は、上記ステップS5904における当否判定(大当たり抽選)の結果が大当たりでない場合に実行される。すなわち、ステップS5913においては、当否判定の結果が大当たりではない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップS5913を実行した後、ステップS5914に進む。

30

【1199】

ステップS5914では、ステップS5913におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップS5914において、リーチ発生であると判定した場合には(S5914:YES)、ステップS5915に進み、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの特1用リーチ発生フラグをONにする。ステップS5915を実行した後、ステップS5916に進む。一方、ステップS5914において、リーチ発生ではないと判定した場合には(S5914:NO)、ステップS5915を実行せずに、ステップS5916に進む。

40

【1200】

ステップS5916では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37aに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了(停止表示)させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア64cの第1実行エリアに記憶されてい

50

る大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S 5 9 1 6 を実行した後、本第 1 図柄表示部用の判定処理を終了する。

【 1 2 0 1 】

< 第 1 図柄表示部用の変動時間の設定処理 >

次に、第 1 図柄表示部用の変動時間の設定処理について説明する。第 1 図柄表示部用の変動時間の設定処理は、第 1 図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図 1 3 1 : S 5 6 0 5 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 2 0 2 】

図 1 3 5 は、第 1 図柄表示部用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 6 0 0 1 では、S T 用遊技回数カウンタ P N C 1 の値が「 1 2 1 」であるか否かを判定する。ステップ S 6 0 0 1 において、S T 用遊技回数カウンタ P N C 1 の値が「 1 2 1 」ではないと判定した場合には、ステップ S 6 0 0 2 に進み、S T 用遊技回数カウンタ P N C 1 の値が「 1 2 2 」であるか否かを判定する。ステップ S 6 0 0 2 において、S T 用遊技回数カウンタ P N C 1 の値が「 1 2 2 」ではないと判定した場合には、ステップ S 6 0 0 3 に進む。

【 1 2 0 3 】

ステップ S 6 0 0 3 では、高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 6 0 0 3 において、高頻度サポートモードフラグが O N ではないと判定した場合には（ S 6 0 0 3 : N O ）、ステップ S 6 0 0 4 に進む。

【 1 2 0 4 】

ステップ S 6 0 0 4 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S 6 0 0 5 に進む。

【 1 2 0 5 】

ステップ S 6 0 0 5 では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、特 1 用 8 R 第 1 種大当たりフラグ又は特 1 用 8 R 第 2 種大当たりフラグが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には（ S 6 0 0 5 : Y E S ）、ステップ S 6 0 0 6 に進む。

【 1 2 0 6 】

ステップ S 6 0 0 6 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S 6 0 0 6 を実行した後、ステップ S 6 0 1 0 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第 1 図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。

【 1 2 0 7 】

ステップ S 6 0 0 5 において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ S 6 0 0 5 : N O ）、ステップ S 6 0 0 7 に進み、今回の遊技回に係るリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。具体的には、リーチ発生フラグが O N であるか否かを判定し、リーチ発生フラグが O N であると判定した場合には（ S 6 0 0 7 : Y E S ）、ステップ S 6 0 0 8 に進む。

【 1 2 0 8 】

ステップ S 6 0 0 8 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S 6 0 0 8 を実行した後、ステップ S 6 0 1 0 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第 1 図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。

【 1 2 0 9 】

10

20

30

40

50

ステップS 6 0 0 7において、今回の遊技回に係るリーチ判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には(S 6 0 0 7 : N O)、ステップS 6 0 0 9に進み、変動時間テーブル記憶エリア6 3 dに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間を取得する。ステップS 6 0 0 9を実行した後、ステップS 6 0 1 0に進み、取得した変動時間情報をR A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第1図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。

【1 2 1 0】

ステップS 6 0 0 3において、高頻度サポートモードフラグがO Nであると判定した場合には(S 6 0 0 3 : Y E S)、ステップS 6 0 1 1に進み、特殊大当たりフラグがO Nであるか否かを判定する。ステップS 6 0 1 1において、特殊大当たりフラグがO Nであると判定した場合には(S 6 0 1 1 : Y E S)、上述したステップS 6 0 0 4に進む。一方、ステップS 6 0 1 1において、特殊大当たりフラグがO Nではないと判定した場合には(S 6 0 1 1 : N O)、ステップS 6 0 1 2に進み、R A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた変動時間カウンタエリアに1 m i nに対応する値をセットする。その後、本第1図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。

【1 2 1 1】

ステップS 6 0 0 1において、S T用遊技回数カウンタP N C 1の値が「1 2 1」であると判定した場合(S 6 0 0 1 : Y E S)、及びステップS 6 0 0 2において、S T用遊技回数カウンタP N C 1の値が「1 2 2」であると判定した場合(S 6 0 0 2 : Y E S)には、ステップS 6 0 1 3に進み、R A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた変動時間カウンタエリアに1 2 s e cに対応する値をセットする。その後、本第1図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。

【1 2 1 2】

なお、本実施形態のパチンコ機1 0では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第1始動保留個数R a Nの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、第1始動保留個数R a Nの数に依存しない構成としてもよく、第1始動保留個数R a Nの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。

【1 2 1 3】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、第1種大当たり用の変動時間テーブル、第2種大当たり用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【1 2 1 4】

<高確率モード終了用処理>

次に、高確率モード終了用処理について説明する。高確率モード終了用処理は、第1図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン(図1 3 1 : S 5 6 0 6)として主制御装置6 0の主側M P U 6 2によって実行される。

【1 2 1 5】

図1 3 6は、高確率モード終了用処理を示すフローチャートである。ステップS 6 1 0 1では、高確率モードフラグがO Nであるか否かを判定する。ステップS 6 1 0 1において、高確率モードフラグがO Nではないと判定した場合には(S 6 1 0 1 : N O)、本高確率モード終了用処理を終了する。一方、ステップS 6 1 0 1において、高確率モードフラグがO Nであると判定した場合には(S 6 1 0 1 : Y E S)、ステップS 6 1 0 2に進む。

【1 2 1 6】

ステップS 6 1 0 2では、S T用遊技回数カウンタP N C 1の値が1 2 0であるか否かを判定する。ステップS 6 1 0 2において、S T用遊技回数カウンタP N C 1の値が1 2 0ではないと判定した場合には(S 6 1 0 2 : N O)、本高確率モード終了用処理を終了

10

20

30

40

50

する。一方、ステップ S 6 1 0 2 において、S T 用遊技回数カウンタ P N C 1 の値が 1 2 0 であると判定した場合には (S 6 1 0 2 : Y E S)、ステップ S 6 1 0 3 に進み、高確率モードフラグを O F F にするとともに、ステップ S 6 1 0 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S 6 1 0 5 に進む。

【 1 2 1 7 】

ステップ S 6 1 0 5 では、特殊大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 6 1 0 5 において、特殊大当たりフラグが O N ではないと判定した場合には (S 6 1 0 5 : N O)、ステップ S 6 1 0 6 に進み、最終特定遊技回フラグを O N にする。最終特定遊技回フラグは、高確率モード中の最後の当たり抽選に係る遊技回 (1 2 0 回目の遊技回) であることを特定するためのフラグである。ステップ S 6 1 0 6 を実行した後、本高確率モード終了用処理を終了する。一方、ステップ S 6 1 0 5 において、特殊大当たりフラグが O N であると判定した場合には (S 6 1 0 5 : Y E S)、ステップ S 6 1 0 7 に進み、特殊大当たりフラグを O F F にする。その後、本高確率モード終了用処理を終了する。

10

【 1 2 1 8 】

< 第 2 図柄表示部用の変動開始処理 >

次に、第 2 図柄表示部用の変動開始処理について説明する。第 2 図柄表示部用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 1 3 0 : S 5 5 0 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 2 1 9 】

20

図 1 3 7 は、第 2 図柄表示部用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S 6 2 0 1 では、第 2 始動保留個数 R b N の値が 0 であるか否かを判定する。ステップ S 6 2 0 1 において、第 2 始動保留個数 R a N の値が 0 ではないと判定した場合には (S 6 2 0 1 : N O)、ステップ S 6 2 0 2 に進む。一方、ステップ S 6 2 0 1 において、第 2 始動保留個数 R a N の値が 0 であると判定した場合には (S 6 2 0 1 : Y E S)、本第 2 図柄表示部用の変動開始処理を終了する。

【 1 2 2 0 】

ステップ S 6 2 0 2 では、遊技回数カウント処理を実行する。遊技回数カウント処理は、上述したように、高確率モードまたは高頻度サポートモードが開始された後に実行された遊技回 (図柄の変動) の回数をカウントするための処理である。ステップ S 6 2 0 2 を実行した後、ステップ S 6 2 0 3 に進む。

30

【 1 2 2 1 】

ステップ S 6 2 0 3 では、第 2 図柄表示部用の保留情報シフト処理を実行する。第 2 図柄表示部用の保留情報シフト処理は、第 2 保留エリア R a に記憶された保留情報をシフトさせる処理である。第 2 図柄表示部用の保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップ S 6 2 0 3 を実行した後、ステップ S 6 2 0 4 に進む。

【 1 2 2 2 】

ステップ S 6 2 0 4 では、第 2 図柄表示部用の判定処理を実行する。第 2 図柄表示部用の判定処理では、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c の第 2 実行エリアに記憶された当たり乱数カウンタ C 1 や当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に基づいて、当たりや小当たりの有無を判定する当否判定、当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第 2 図柄表示部用の判定処理の詳細については後述する。ステップ S 6 2 0 4 を実行した後、ステップ S 6 2 0 5 に進む。

40

【 1 2 2 3 】

ステップ S 6 2 0 5 では、第 2 図柄表示部用の変動時間の設定処理を実行する。第 2 図柄表示部用の変動時間の設定処理では、第 2 図柄表示部の図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第 2 図柄表示部用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップ S 6 2 0 5 を実行した後、ステップ S 6 2 0 6 に進む。

【 1 2 2 4 】

50

ステップS 6 2 0 6では、高確率モード終了処理を実行する。高確率モード終了処理では、上述したように、高確率モードに移行してから所定回数（本実施形態では120回）の判定処理（大当たり抽選）が実行された場合に、高確率モードを終了させる処理である。高確率モード終了処理の詳細については後述する。ステップS 6 2 0 6を実行した後、ステップS 6 2 0 7に進む。

【1225】

ステップS 6 2 0 7では、特2用変動コマンドを設定する。特2用変動コマンドには、今回開始される遊技回が第2始動口33への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、大当たりの有無の情報、大当たりの種別の情報、リーチ発生の有無の情報及びステップS 6 2 0 4において設定された変動時間の情報が含まれている。なお、設定された特2用変動コマンドは、通常処理（図129）におけるコマンド出力処理（ステップS 5 4 0 2）によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した特2用変動コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS 6 2 0 7を実行した後、ステップS 6 2 0 8に進む。

【1226】

ステップS 6 2 0 8では、第2図柄表示部37bにおける図柄の変動表示を開始させる。その後、ステップS 6 2 0 9に進み、特2用変動中フラグをONにする。ステップS 6 2 0 9を実行した後、本第2図柄表示部用の変動開始処理を終了する。

【1227】

<第2図柄表示部用の保留情報シフト処理>

次に、第2図柄表示部用の保留情報シフト処理について説明する。第2図柄表示部用の保留情報シフト処理は、第2図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図137：S 6 2 0 3）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1228】

図138は、第2図柄表示部用の保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップS 6 3 0 1では、第2保留エリアRbの第2始動保留個数RbNの値から1を減算する。その後、ステップS 6 3 0 2に進む。

【1229】

ステップS 6 3 0 2では、第2保留エリアRbの第1エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア64cの第2実行エリアに移動させる。その後、ステップS 6 3 0 3に進む。

【1230】

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

【1231】

<第2図柄表示部用の判定処理>

次に、第2図柄表示部用の判定処理について説明する。第2図柄表示部用の判定処理は、第2図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図137：S 6 2 0 4）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1232】

図139は、第2図柄表示部用の判定処理を示すフローチャートである。ステップS 6 4 0 1では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS 6 4 0 1において、高確率モードであると判定した場合には（S 6 4 0 1：YES）、ステップS 6 4 0 2に進む。

10

20

30

40

50

【 1 2 3 3 】

ステップ S 6 4 0 2 では、第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c の第 2 実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S 6 4 0 4 に進む。一方、ステップ S 6 4 0 1 において、高確率モードではないと判定した場合には（ S 6 4 0 1 : N O ）、ステップ S 6 4 0 3 に進む。

【 1 2 3 4 】

ステップ S 6 4 0 3 では、第 2 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c の第 2 実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 2 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S 6 4 0 4 に進む。

10

【 1 2 3 5 】

ステップ S 6 4 0 4 では、ステップ S 6 4 0 2 又はステップ S 6 4 0 3 における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S 6 4 0 4 において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（ S 6 4 0 4 : Y E S ）、ステップ S 6 4 0 5 に進む。

【 1 2 3 6 】

ステップ S 6 4 0 5 では、 R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の特 2 用当たりフラグを O N にする。特 2 用当たりフラグは、第 2 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として実行された大当たり抽選の抽選結果が「大当たり」又は「小当たり」である場合に O N にされるフラグである。ステップ S 6 4 0 5 を実行した後、ステップ S 6 4 0 6 に進む。

20

【 1 2 3 7 】

ステップ S 6 4 0 6 では、第 2 始動口用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c の第 2 実行エリアに記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップ S 6 4 0 6 を実行した後、ステップ S 6 4 0 7 に進む。

【 1 2 3 8 】

ステップ S 6 4 0 7 では、ステップ S 6 4 0 6 における振分判定の結果（大当たり種別）が第 1 種大当たりであるか否かを判定する。ステップ S 6 4 0 7 において、振り分けた大当たり種別が第 1 種大当たりであると判定した場合には（ S 6 4 0 7 : Y E S ）、ステップ S 6 4 0 8 に進む。

30

【 1 2 3 9 】

ステップ S 6 4 0 8 では、ステップ S 6 4 0 7 において振り分けた大当たり種別に対応した特 2 用第 1 種大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）を O N にする。本実施形態では、振り分けた大当たり種別が 8 R 第 1 種大当たりである場合には特 2 用 8 R 第 1 種大当たりフラグを O N にし、振り分けた大当たり種別が 1 6 R 第 1 種大当たりである場合には特 2 用 1 6 R 第 1 種大当たりフラグを O N にする。ステップ S 6 4 0 8 を実行した後、ステップ S 6 4 0 9 に進む。

40

【 1 2 4 0 】

ステップ S 6 4 0 9 では、第 1 種大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。第 1 種大当たり用の停止図柄設定処理では、第 1 種大当たりとなる今回の遊技回において、第 2 図柄表示部 3 7 a に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている第 1 種大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップ S 6 4 0 7 において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S 6 4 0 9 を実行した後、ステップ S 6 4 1 0 に進む。

【 1 2 4 1 】

50

ステップS 6 4 1 0では、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。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS 6 4 1 0において、高頻度サポートモードではないと判定した場合には(S 6 4 1 0 : NO)、ステップS 6 4 1 1に進み、特殊大当たりフラグをONにする。すなわち、上述したように、特殊大当たりフラグは、サポートモードが低頻度サポートモードである期間中に、第2始動口3 4への遊技球の入球に基づく大当たり抽選において大当たりに当選した場合にONにされるフラグである。ステップS 6 4 1 1を実行した後、本第2図柄表示部用の判定処理を終了する。一方、ステップS 6 4 1 0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と判定した場合には(S 6 4 1 0 : YES)、ステップS 6 4 1 1を実行することなく、本第2図柄表示部用の判定処理を終了する。

10

【1 2 4 2】

ステップS 6 4 0 7において、振り分けた大当たり種別が第1種大当たりではないと判定した場合には(S 6 4 0 7 : NO)、すなわち、振り分けた大当たり種別が第2種大当たりである場合には、ステップS 6 4 1 2に進む。なお、本実施形態では、第2始動口用の当否テーブルには第2種大当たりが設定されていないので、以下に説明するステップS 6 4 1 2及びステップS 6 4 1 3の処理は実行されない。

【1 2 4 3】

ステップS 6 4 1 2では、ステップS 6 4 0 7において振り分けた大当たり種別に対応した特2用第2種大当たりフラグ(大当たり種別フラグ)をONにする。ステップS 6 4 1 2を実行した後、ステップS 6 4 1 3に進む。

20

【1 2 4 4】

ステップS 6 4 1 3では、第2種大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。第2種大当たり用の停止図柄設定処理では、第2種大当たりとなる今回の遊技回において、第2図柄表示部3 7 aに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了(停止表示)させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア6 3 eに記憶されている第2種大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップS 6 4 0 7において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM 6 4の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS 6 4 1 3を実行した後、上述したステップS 6 4 1 0に進み、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。ステップS 6 4 1 0において、高頻度サポートモードではないと判定した場合には(S 6 4 1 0 : NO)、ステップS 6 4 1 1に進み、特殊大当たりフラグをONにする。ステップS 6 4 1 1を実行した後、本第2図柄表示部用の判定処理を終了する。一方、ステップS 6 4 1 0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と判定した場合には(S 6 4 1 0 : YES)、ステップS 6 4 1 1を実行することなく、本第2図柄表示部用の判定処理を終了する。

30

【1 2 4 5】

ステップS 6 4 0 4において、ステップS 6 4 0 2又はステップS 6 4 0 3における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には(S 6 4 0 4 : NO)、ステップS 6 4 1 4に進み、ステップS 6 4 0 2又はステップS 6 4 0 3における当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。ステップS 6 4 1 4において、当否判定の結果が小当たりであると判定した場合には(S 6 4 1 4 : YES)、ステップS 6 4 1 5に進み、特2用当たりフラグをONにする。その後、ステップS 6 4 1 6に進み、当否判定の結果に対応する小当たりフラグをONにする。具体的には、本実施形態では、当否判定の結果が第1小当たりである場合には第1小当たりフラグをONにし、当否判定の結果が第2小当たりである場合には第2小当たりフラグをONにし、当否判定の結果が第3小当たりである場合には第3小当たりフラグをONにする。ステップS 6 4 1 6を実行した後、ステップS 6 4 1 7に進む。

40

【1 2 4 6】

ステップS 6 4 1 7では、小当たり用の停止図柄設定処理を実行する。小当たり用の停

50

止図柄設定処理では、小当たりとなる今回の遊技回において、第2図柄表示部37aに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップS6402又はステップS6403における当否判定の結果に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS6417を実行した後、本第2図柄表示部用の判定処理を終了する。

【1247】

ステップS6414において、当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（S6414：NO）、ステップS6418に進む。

10

【1248】

ステップS6418では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第2図柄表示部37aに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア64cの第2実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS6418を実行した後、本第2図柄表示部用の判定処理を終了する。

【1249】

20

<第2図柄表示部用の変動時間の設定処理>

次に、第2図柄表示部用の変動時間の設定処理について説明する。第2図柄表示部用の変動時間の設定処理は、第2図柄表示部用の変動開始処理のサブルーチン（図137：S6205）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1250】

図140は、第2図柄表示部用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップS6501では、ST用遊技回数カウンタPNC1の値が「121」であるか否かを判定する。ステップS6501において、ST用遊技回数カウンタPNC1の値が「121」ではないと判定した場合には（S6501：NO）、ステップS6502に進み、ST用遊技回数カウンタPNC1の値が「122」であるか否かを判定する。ステップS6502において、ST用遊技回数カウンタPNC1の値が「122」ではないと判定した場合には（S6502：NO）、ステップS6503に進む。

30

【1251】

ステップS6503では、高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS6503において、高頻度サポートモードフラグがONではないと判定した場合には（S6503：NO）、ステップS6504に進み、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアに10minに対応する値をセットする。その後、本第2図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。

【1252】

ステップS6503において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（S6503：YES）、ステップS6505に進み、特殊大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS6505において、特殊大当たりフラグがONであると判定した場合には（S6505：YES）、上述したステップS6504に進む。一方、ステップS6505において、特殊大当たりフラグがONではないと判定した場合には（S6505：NO）、ステップS6506に進む。

40

【1253】

ここで、ステップS6505において、特殊大当たりフラグがONであると判定した場合には（S6505：YES）、ステップS6504に進む理由は、以下の通りである。低頻度サポートモード時に遊技盤30の右側に遊技球を流通させ、第2始動口34に遊技球を入球させることによって第2始動口用遊技回を実行させ大当たり抽選に当選した場合に

50

特殊大当たりとなる。本遊技機の遊技性上、低頻度サポートモード時は、遊技盤 30 の左側に遊技球を流通させる方が遊技者にとって有利となるため、低頻度サポートモード時は、遊技盤 30 の左側に遊技球を流通させるように遊技者を誘導することが望ましい。よって、低頻度サポートモード時に遊技盤 30 の右側に遊技球を流通させ第 2 始動口 34 に遊技球を入球させることによって第 2 始動口用遊技回を実行させ大当たり抽選に当選した場合よりも、低頻度サポートモード時に遊技盤 30 の左側に遊技球を流通させ第 1 始動口 33 に遊技球を入球させることによって第 1 始動口用遊技回を実行させ大当たり抽選に当選した場合の方が有利となるような設定にすることが望ましい。従って、低頻度サポートモード時に遊技盤 30 の右側に遊技球を流通させ第 2 始動口 34 に遊技球を入球させることによって第 2 始動口用遊技回を実行させ大当たり抽選に当選（特殊大当たり）した場合に、内部制御としては高頻度サポートモードに移行しているが、遊技盤 30 の右側に遊技球を流通させ第 2 始動口 34 に遊技球を入球させることによって実行される第 2 始動口用遊技回の変動時間を 10 分とすることで、低頻度サポートモード中に遊技盤 30 の右側に遊技球を流通させ第 2 始動口 34 に遊技球を入球させる遊技行為が有利とならないようにしている。また、特殊大当たりを契機として高頻度サポートモードに移行した場合における図柄表示装置 41 における演出や音声は、低頻度サポートモード時と変化がないものに設定することによって、遊技者に誤って遊技球を遊技盤 30 の右側に流通させないようにしてもよい。

10

【1254】

ステップ S 6506 では、RAM 64 の抽選カウンタ用バッファ 64a における変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタ CS の値を取得する。その後、ステップ S 6507 に進む。

20

【1255】

ステップ S 6507 では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、特 2 用 8 R 第 1 種大当たりフラグ又は特 2 用 16 R 第 1 種大当たりフラグが ON であるか否かを判定し、いずれかのフラグが ON である場合には（S 6507：YES）、ステップ S 6508 に進む。

【1256】

ステップ S 6508 では、ROM 63 の変動時間テーブル記憶エリア 63d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ CS の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S 6508 を実行した後、ステップ S 6509 に進み、取得した変動時間情報を RAM 64 の各種カウンタエリア 64f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第 2 図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。

30

【1257】

ステップ S 6507 において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（S 6507：NO）、ステップ S 6510 に進み、RAM 64 の各種カウンタエリア 64f に設けられた変動時間カウンタエリアに 0.5 sec に対応する値をセットする。その後、本第 2 図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。

【1258】

40

ステップ S 6501 において、ST 用遊技回数カウンタ PNC1 の値が「121」であると判定した場合（S 6501：YES）、及びステップ S 6502 において、ST 用遊技回数カウンタ PNC1 の値が「122」であると判定した場合（S 6502：YES）には、ステップ S 6511 に進み、RAM 64 の各種カウンタエリア 64f に設けられた変動時間カウンタエリアに 12 sec に対応する値をセットする。その後、本第 2 図柄表示部用の変動時間の設定処理を終了する。

【1259】

< 変動停止処理 >

次に、変動停止処理について説明する。変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 130：S 5506）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

50

【 1 2 6 0 】

図 1 4 1 は、変動停止処理を示すフローチャートである。ステップ S 6 6 0 1 では、特 1 用変動中フラグが ON であるか否かを判定する。すなわち、第 1 図柄表示部 3 7 a において図柄が変動表示中であるか否かを判定する。ステップ S 6 6 0 1 において、特 1 用変動中フラグが ON であると判定した場合には (S 6 6 0 1 : Y E S)、ステップ S 6 6 0 2 に進む。一方、ステップ S 6 6 0 1 において、特 1 用変動中フラグが ON ではないと判定した場合には (S 6 6 0 1 : N O)、後述するステップ S 6 6 1 9 に進む。

【 1 2 6 1 】

ステップ S 6 6 0 2 では、第 1 図柄表示部 3 7 a における図柄の変動時間が終了したか否かを判定する。ステップ S 6 6 0 2 において、第 1 図柄表示部 3 7 a における図柄の変動時間が終了したと判定した場合には (S 6 6 0 2 : Y E S)、ステップ S 6 6 0 3 に進み、第 1 図柄表示部 3 7 a における図柄の変動を停止する。その後、ステップ S 6 6 0 4 に進む。一方、ステップ S 6 6 0 2 において、第 1 図柄表示部 3 7 a における図柄の変動時間が終了していないと判定した場合には (S 6 6 0 2 : N O)、後述するステップ S 6 6 2 0 に進む。

10

【 1 2 6 2 】

ステップ S 6 6 0 4 では、特 1 用変動中フラグを OFF にする。その後、ステップ S 6 6 0 5 に進み、特 1 用当たりフラグが ON であるか否かを判定する。すなわち、第 1 図柄表示部 3 7 a における図柄の変動表示に対応する大当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S 6 6 0 5 において、特 1 用当たりフラグが ON ではないと判定した場合には (S 6 6 0 5 : N O)、ステップ S 6 6 0 6 に進む。

20

【 1 2 6 3 】

ステップ S 6 6 0 6 では、最終特定遊技回フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S 6 6 0 6 において、最終特定遊技回フラグが ON であると判定した場合には (S 6 6 0 6 : Y E S)、ステップ S 6 6 0 7 に進み、最終特定遊技回終了コマンドを設定する。最終特定遊技回終了コマンドは、高確率モードにおける最後の遊技回 (本実施形態では高確率モードに移行してから 1 2 0 回目の遊技回) が終了することをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。設定された最終特定遊技回終了コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 2 9 : ステップ S 5 4 0 2) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S 6 6 0 7 を実行した後、ステップ S 6 6 0 8 に進み、最終特定遊技回フラグを OFF にする。その後、ステップ S 6 6 0 9 に進む。一方、ステップ S 6 6 0 6 において、最終特定遊技回フラグが ON ではないと判定した場合には (S 6 6 0 6 : N O)、ステップ S 6 6 0 7 およびステップ S 6 6 0 8 を実行することなく、ステップ S 6 6 0 9 に進む。

30

【 1 2 6 4 】

ステップ S 6 6 0 9 では、第 1 始動保留個数 R a N の値が 0 であるか否かを判定する。ステップ S 6 6 0 9 において、第 1 始動保留個数 R a N の値が 0 であると判定した場合には (S 6 6 0 9 : Y E S)、ステップ S 6 6 1 0 に進み、特 1 用客待ちコマンドを設定する。特 1 用客待ちコマンドは、第 1 図柄表示部 3 7 a における図柄の変動が停止し、第 1 始動保留個数 R a N の値が 0 になったことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。設定された特 1 用客待ちコマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 2 9 : ステップ S 5 4 0 2) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S 6 6 1 0 を実行した後、後述するステップ S 6 6 1 9 に進む。一方、ステップ S 6 6 0 9 において、第 1 始動保留個数 R a N の値が 0 ではないと判定した場合には (S 6 6 0 9 : N O)、ステップ S 6 6 1 0 を実行することなく、後述するステップ S 6 6 1 9 に進む。

40

【 1 2 6 5 】

ステップ S 6 6 0 5 において、特 1 用当たりフラグが ON であると判定した場合には (S 6 6 0 6 : Y E S)、ステップ S 6 6 1 1 に進み、特 1 用当たりフラグを OFF にする。その後、ステップ S 6 6 1 2 に進む。

【 1 2 6 6 】

50

ステップ S 6 6 1 2 では、最終特定遊技回フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S 6 6 1 2 において、最終特定遊技回フラグが ON であると判定した場合には (S 6 6 1 2 : Y E S)、ステップ S 6 6 1 3 に進み、最終特定遊技回フラグを OFF にする。その後、ステップ S 6 6 1 4 に進む。一方、ステップ S 6 6 1 2 において、最終特定遊技回フラグが ON ではないと判定した場合には (S 6 6 1 2 : N O)、ステップ S 6 6 1 3 を実行することなく、ステップ S 6 6 1 4 に進む。

【 1 2 6 7 】

ステップ S 6 6 1 4 では、特 2 用変動中フラグが ON であるか否かを判定する。すなわち、第 2 図柄表示部 3 7 b において図柄が変動表示中であるか否かを判定する。ステップ S 6 6 1 4 において、特 2 用変動中フラグが ON であると判定した場合には (S 6 6 1 4 : Y E S)、ステップ S 6 6 1 5 に進む。一方、ステップ S 6 6 1 4 において、特 2 用変動中フラグが ON ではないと判定した場合には (S 6 6 1 4 : N O)、ステップ S 6 6 3 7 に進み、開閉実行モードフラグを ON にし、その後、本変動停止処理を終了する。

10

【 1 2 6 8 】

ステップ S 6 6 1 5 では、第 2 図柄表示部 3 7 b における図柄の変動を外れ用図柄で停止する。その後、ステップ S 6 6 1 6 に進み、特 2 用変動中フラグを OFF にする。その後、ステップ S 6 6 1 7 に進む。

【 1 2 6 9 】

ステップ S 6 6 1 7 では、特 2 用当たりフラグが ON であるか否かを判定する。すなわち、第 2 図柄表示部 3 7 b における図柄の変動表示に対応する大当たり抽選の抽選結果が大当たり又は小当たりであるか否かを判定する。ステップ S 6 6 1 7 において、特 2 用当たりフラグが ON であると判定した場合には (S 6 6 1 7 : Y E S)、ステップ S 6 6 1 8 に進み、特 2 用当たりフラグを OFF にするとともに、特 2 用第 1 種大当たりフラグ又は小当たりフラグのうち、ON になっているフラグを OFF にする。その後、ステップ S 6 6 3 7 に進み、開閉実行モードフラグを ON にし、その後、本変動停止処理を終了する。一方、ステップ S 6 6 1 7 において、特 2 用当たりフラグが ON ではないと判定した場合には (S 6 6 1 7 : N O)、ステップ S 6 6 1 8 を実行することなく、ステップ S 6 6 3 7 に進み、開閉実行モードフラグを ON にし、その後、本変動停止処理を終了する。

20

【 1 2 7 0 】

上述したように、ステップ S 6 6 0 1 において、特 1 用変動中フラグが ON ではないと判定した場合 (S 6 6 0 1 : N O)、ステップ S 6 6 0 2 において、第 1 図柄表示部 3 7 a における図柄の変動時間が終了していないと判定した場合 (S 6 6 0 2 : N O)、ステップ S 6 6 0 9 において、第 1 始動保留個数 R a N の値が 0 ではないと判定した場合 (S 6 6 0 9 : N O)、及び、ステップ S 6 6 1 0 において、特 1 用客待ちコマンドを設定した後には、次に説明するステップ S 6 6 1 9 に進む。

30

【 1 2 7 1 】

ステップ S 6 6 1 9 では、特 2 用変動中フラグが ON であるか否かを判定する。すなわち、第 2 図柄表示部 3 7 b において図柄が変動表示中であるか否かを判定する。ステップ S 6 6 1 9 において、特 2 用変動中フラグが ON であると判定した場合には (S 6 6 1 9 : Y E S)、ステップ S 6 6 2 0 に進む。一方、ステップ S 6 6 1 9 において、特 2 用変動中フラグが ON ではないと判定した場合には (S 6 6 1 9 : N O)、本変動停止処理を終了する。

40

【 1 2 7 2 】

ステップ S 6 6 2 0 では、第 2 図柄表示部 3 7 b における図柄の変動時間が終了したか否かを判定する。ステップ S 6 6 2 0 において、第 2 図柄表示部 3 7 b における図柄の変動時間が終了したと判定した場合には (S 6 6 2 0 : Y E S)、ステップ S 6 6 2 1 に進み、第 2 図柄表示部 3 7 b における図柄の変動を停止する。その後、ステップ S 6 6 2 2 に進む。一方、ステップ S 6 6 2 0 において、第 2 図柄表示部 3 7 b における図柄の変動時間が終了していないと判定した場合には (S 6 6 2 0 : N O)、本変動停止処理を終了する。

50

【 1 2 7 3 】

ステップ S 6 6 2 2 では、特 2 用変動中フラグを O F F にする。その後、ステップ S 6 6 2 3 に進み、特 2 用当たりフラグが O N であるか否かを判定する。すなわち、第 2 図柄表示部 3 7 b における図柄の変動表示に対応する大当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S 6 6 2 3 において、特 2 用当たりフラグが O N ではないと判定した場合には (S 6 6 2 3 : N O)、ステップ S 6 6 2 4 に進む。

【 1 2 7 4 】

ステップ S 6 6 2 4 では、最終特定遊技回フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 6 6 2 4 において、最終特定遊技回フラグが O N であると判定した場合には (S 6 6 2 4 : Y E S)、ステップ S 6 6 2 5 に進み、最終特定遊技回終了コマンドを設定する。最終特定遊技回終了コマンドは、高確率モードにおける最後の遊技回 (本実施形態では高確率モードに移行してから 1 2 0 回目の遊技回) が終了することをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。設定された最終特定遊技回終了コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 2 9 : ステップ S 5 4 0 2) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S 6 6 2 5 を実行した後、ステップ S 6 6 2 6 に進み、最終特定遊技回フラグを O F F にする。その後、ステップ S 6 6 2 7 に進む。一方、ステップ S 6 6 2 4 において、最終特定遊技回フラグが O N ではないと判定した場合には (S 6 6 2 4 : N O)、ステップ S 6 6 2 5 およびステップ S 6 6 2 6 を実行することなく、ステップ S 6 6 2 7 に進む。

【 1 2 7 5 】

ステップ S 6 6 2 7 では、第 2 始動保留個数 R b N の値が 0 であるか否かを判定する。ステップ S 6 6 2 7 において、第 2 始動保留個数 R b N の値が 0 であると判定した場合には (S 6 6 2 7 : Y E S)、ステップ S 6 6 2 8 に進み、特 2 用客待ちコマンドを設定する。特 2 用客待ちコマンドは、第 2 図柄表示部 3 7 b における図柄の変動が停止し、第 2 始動保留個数 R b N の値が 0 になったことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。設定された特 2 用客待ちコマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 2 9 : ステップ S 5 4 0 2) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S 6 6 2 8 を実行した後、本変動停止処理を終了する。一方、ステップ S 6 6 2 7 において、第 2 始動保留個数 R b N の値が 0 ではないと判定した場合には (S 6 6 2 7 : N O)、ステップ S 6 6 2 8 を実行することなく、本変動停止処理を終了する。

【 1 2 7 6 】

ステップ S 6 6 2 3 において、特 2 用当たりフラグが O N であると判定した場合には (S 6 6 2 3 : Y E S)、ステップ S 6 6 2 9 に進み、特 2 用当たりフラグを O F F にする。その後、ステップ S 6 6 3 0 に進む。

【 1 2 7 7 】

ステップ S 6 6 3 0 では、最終特定遊技回フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 6 6 3 0 において、最終特定遊技回フラグが O N であると判定した場合には (S 6 6 3 0 : Y E S)、ステップ S 6 6 3 1 に進み、最終特定遊技回フラグを O F F にする。その後、ステップ S 6 6 3 2 に進む。一方、ステップ S 6 6 3 0 において、最終特定遊技回フラグが O N ではないと判定した場合には (S 6 6 3 0 : N O)、ステップ S 6 6 3 1 を実行することなく、ステップ S 6 6 3 2 に進む。

【 1 2 7 8 】

ステップ S 6 6 3 2 では、特 1 用変動中フラグが O N であるか否かを判定する。すなわち、第 1 図柄表示部 3 7 a において図柄が変動表示中であるか否かを判定する。ステップ S 6 6 3 2 において、特 1 用変動中フラグが O N であると判定した場合には (S 6 6 3 2 : Y E S)、ステップ S 6 6 3 3 に進む。一方、ステップ S 6 6 3 2 において、特 1 用変動中フラグが O N ではないと判定した場合には (S 6 6 3 2 : N O)、ステップ S 6 6 3 7 に進み、開閉実行モードフラグを O N にし、その後、本変動停止処理を終了する。

【 1 2 7 9 】

ステップ S 6 6 3 3 では、第 1 図柄表示部 3 7 a における図柄の変動を外れ用図柄で停

10

20

30

40

50

止する。その後、ステップ S 6 6 3 4 に進み、特 1 用変動中フラグを O F F にする。その後、ステップ S 6 6 3 5 に進む。

【 1 2 8 0 】

ステップ S 6 6 3 5 では、特 1 用当たりフラグが O N であるか否かを判定する。すなわち、第 1 図柄表示部 3 7 a における図柄の変動表示に対応する大当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S 6 6 3 5 において、特 1 用当たりフラグが O N であると判定した場合には (S 6 6 3 5 : Y E S)、ステップ S 6 6 3 6 に進み、特 1 用当たりフラグを O F F にするとともに、特 1 用第 1 種大当たりフラグ又は特 1 用第 2 種大当たりフラグのうち、O N になっているフラグを O F F にする。その後、本変動停止処理を終了する。一方、ステップ S 6 6 3 5 において、特 1 用当たりフラグが O N ではないと判定した場合には (S 6 6 3 5 : N O)、ステップ S 6 6 3 6 を実行することなく、ステップ S 6 6 3 7 に進み、開閉実行モードフラグを O N にし、その後、本変動停止処理を終了する。

10

【 1 2 8 1 】

本処理において説明したように、本実施形態の変動停止処理では、ステップ S 6 6 1 4 において特 2 用変動中フラグが O N であると判定した場合には (S 6 6 1 4 : Y E S)、ステップ S 6 6 1 5 において第 2 図柄表示部 3 7 b における図柄の変動を外れ用図柄で停止する。また、ステップ S 6 6 3 2 において特 1 用変動中フラグが O N であると判定した場合には (S 6 6 3 2 : Y E S)、ステップ S 6 6 3 3 において第 1 図柄表示部 3 7 a における図柄の変動を外れ用図柄で停止する。すなわち、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれもが変動表示中である場合において、この 2 つの図柄表示部のうち一方の図柄表示部の方が他方よりも先に停止表示する場合であって、当該一方の図柄表示部に対応する遊技回における大当たり抽選の結果が大当たりまたは小当たりである場合には、他方の図柄表示部の変動を外れ図柄で停止させる。よって、先に図柄の変動が停止する図柄表示部に対応する抽選結果が優先される場合がある。このようにすることで、以下のような課題を解決することができる。

20

【 1 2 8 2 】

通常、同時変動機においては、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれもが変動が開始された場合において、いずれか一方の図柄表示部に対応する大当たり抽選の結果が大当たりまたは小当たりであると判定した場合には、他方の図柄表示部に対応する大当たり抽選は実行せずに、自動的に外れ用の図柄で他方の図柄表示部を停止表示させる。しかしながら、当該処理を実行した場合、以下の問題が生じる。

30

【 1 2 8 3 】

高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、遊技者が、遊技球を遊技盤 3 0 の右側に流通させていた遊技から遊技球を遊技盤 3 0 の左側に流通させる遊技に切り替えた場合、高頻度サポートモードの終了間際に第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させて残存している第 2 始動口用遊技回に対応する保留遊技回は、低頻度サポートモードに移行後であっても実行される。遊技者は、遊技球を遊技盤 3 0 の右側に流通させていた遊技から遊技球を遊技盤 3 0 の左側に流通させる遊技に切り替え、第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させ第 1 始動口用遊技回を実行させるが、仮に、先に、保留遊技回の第 2 始動口用遊技回が実行され大当たり抽選において大当たりまたは小当たりに当選していた場合、上記した通常の同時変動機の処理を実行した場合、第 1 始動口用遊技回の大当たり抽選は実行されない。このとき、すでにサポートモードは低頻度サポートモードに移行しているため、第 2 始動口用遊技回の変動時間は 1 0 分である。その結果、第 2 図柄表示部 3 7 b が大当たり用または小当たり用の図柄で停止するまでの 1 0 分間、遊技者が第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させて第 1 始動口用遊技回を実行させても、大当たり抽選自体が実行されない状態となってしまう。すなわち、遊技者は、第 2 図柄表示部 3 7 b が大当たり用または小当たり用の図柄で停止するまでの 1 0 分間、実質的に、遊技の中断を余儀なくされてしまうこととなり、遊技者に大きな不利益を与えてしまう。

40

【 1 2 8 4 】

50

その点、本実施形態のように、先に図柄の変動が停止する図柄表示部に対応する抽選結果が優先される処理を採用した場合、保留遊技回の第2始動口用遊技回が実行され大当たり抽選において大当たりまたは小当たりで当選しており、かつ、第2図柄表示部37bの変動時間が10分に設定されている場合であっても、その後第1始動口33に遊技球が入球すると、第1始動口用遊技回としての大当たり抽選は実行される。そして、当該大当たり抽選の結果が大当たりであって、かつ、第1図柄表示部37aの図柄の変動が、第2図柄表示部37bの図柄の変動よりも先に停止する場合には、第1始動口用遊技回の抽選結果が優先され、第1図柄表示部37aの図柄が大当たり用の図柄で停止し、同時に、第2図柄表示部37bの図柄が外れ用の図柄で停止する。すなわち、第2図柄表示部37bは当初設定された変動時間である10分よりも早く図柄を停止させる。よって、通常の同時変動機の処理を採用した場合のように、遊技者が、第2図柄表示部37bが大当たり用または小当たり用の図柄で停止するまでの間(10分間)、遊技の中断を余儀なくされてしまうといった問題を回避することができる。

10

【1285】

このような理由から、本実施形態における変動停止処理では、ステップS6614において特2用変動中フラグがONであると判定した場合には(S6614:YES)、ステップS6615において第2図柄表示部37bにおける図柄の変動を外れ用図柄で停止し、ステップS6632において特1用変動中フラグがONであると判定した場合には(S6632:YES)、ステップS6633において第1図柄表示部37aにおける図柄の変動を外れ用図柄で停止する処理を採用している。

20

【1286】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン(図129:S5406)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1287】

図142は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップS6701では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、エンディング期間であるか否かを判定するために参照されるフラグであり、開閉実行モードにおけるエンディング期間の開始時にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

30

【1288】

ステップS6701において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には(S6701:NO)、ステップS6702に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉処理期間であるか否かを判定するために参照されるフラグであり、開閉処理期間の開始時にONにされ、開閉処理期間の終了時にOFFにされる。開閉処理期間は、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉処理を実行するための期間である。

【1289】

ステップS6702において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には(S6702:NO)、ステップS6703に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間であるか否かを判定するために参照されるフラグであり、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。オープニング期間は、開閉実行モードにおいてオープニング演出を実行するための期間である。

40

【1290】

ステップS6703において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には(S6703:NO)、ステップS6704に進み、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS6704において、開閉実行モードフラグがONではないと判定した場合には(S6704:NO)、本遊技状態移行処理を終了する。一方、

50

ステップ S 6 7 0 4 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には (S 6 7 0 4 : Y E S)、ステップ S 6 7 0 5 に進む。

【 1 2 9 1 】

ステップ S 6 7 0 5 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ (以下、オープニング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。具体的には、オープニング期間の残り時間を示すタイマカウンタエリア T o に「 3 0 0 0 」 (すなわち、 6 . 0 s e c) 又は「 0 」 (すなわち、 0 . 0 s e c) をセットする。なお、タイマカウンタエリア T o は、 R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられており、タイマカウンタエリア T o にセットされた値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。オープニング時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S 6 7 0 5 を実行した後、ステップ S 6 7 0 6 に進む。

10

【 1 2 9 2 】

ステップ S 6 7 0 6 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理 (図 1 2 9) におけるステップ S 5 4 0 2 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定されたオープニング時間の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 は、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容の演出が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S 6 7 0 6 を実行した後、ステップ S 6 7 0 7 に進み、オープニング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

20

【 1 2 9 3 】

ステップ S 6 7 0 3 において、オープニング期間フラグが O N であると判定した場合には (S 6 7 0 3 : Y E S)、ステップ S 6 7 0 8 に進む。

【 1 2 9 4 】

ステップ S 6 7 0 8 では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、タイマカウンタエリア T o の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 6 7 0 8 において、オープニング期間が終了していないと判定した場合には (S 6 7 0 8 : N O)、本遊技状態移行処理を終了する。一方、ステップ S 6 7 0 8 において、オープニング期間が終了したと判定した場合には (S 6 7 0 8 : Y E S)、ステップ S 6 7 0 9 に進み、オープニング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S 6 7 1 0 に進む。

30

【 1 2 9 5 】

ステップ S 6 7 1 0 では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、 R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、 R O M 6 3 に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 に出力する。これにより、ラウンド表示部 3 9 では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップ S 6 7 1 0 を実行した後、ステップ S 6 7 1 1 に進む。

【 1 2 9 6 】

40

ステップ S 6 7 1 1 では、今回の開閉実行モードのラウンド数を設定する。具体的には、 R A M 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグ (特 1 用 8 R 第 1 種大当たりフラグ、特 1 用 8 R 第 2 種大当たりフラグ、特 2 用 1 6 R 第 1 種大当たりフラグ、特 2 用 8 R 第 1 種大当たりフラグ) や小当たりフラグ (第 1 小当たりフラグ、第 2 小当たりフラグ、第 3 小当たりフラグ) を確認するとともに、フラグに対応するラウンド数を、 R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 にセットする。第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 は、開閉扉 3 6 b が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。ラウンド数設定処理の詳細については後述する。 S 6 7 1 1 を実行した後、ステップ S 6 7 1 2 に進む。

【 1 2 9 7 】

50

ステップ S 6 7 1 2 では、開閉処理コマンドを設定する。設定された開閉処理コマンドは、通常処理（図 1 2 9）におけるステップ S 5 4 0 2 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。この開閉処理コマンドには、今回の開閉処理期間において実行されるラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 は、受信した開閉処理コマンドに基づいて、ラウンド数に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S 6 7 1 2 を実行した後、ステップ S 6 7 1 3 に進む。

【 1 2 9 8 】

ステップ S 6 7 1 3 では、開閉処理期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 1 2 9 9 】

ステップ S 6 7 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N である判定した場合には（ S 6 7 0 2 : Y E S ）、ステップ S 6 7 1 4 に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b が閉鎖中である場合には、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 が「 1 」以上であることを条件として、可変入賞駆動部 3 6 c を駆動状態とすることで開閉扉 3 6 b を開放させる。また、開閉扉 3 6 b が開放中である場合には、当該開閉扉 3 6 b の開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数の遊技球が入球していることを条件として、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態を停止し、開閉扉 3 6 b を閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細については後述する。ステップ S 6 7 1 4 を実行した後、ステップ S 6 7 1 5 に進む。

【 1 3 0 0 】

ステップ S 6 7 1 5 では、V 入賞口開閉処理を実行する。具体的には、所定のラウンドにおいて V 入賞口 4 8 に設けられた開閉扉 4 8 a を 1 回開放させる処理を実行する。V 入賞口開閉処理の詳細については後述する。ステップ S 6 7 1 5 を実行した後、ステップ S 6 7 1 6 に進む。

【 1 3 0 1 】

ステップ S 6 7 1 6 では、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」ではないと判定した場合には（ S 6 7 1 6 : N O ）、本遊技状態移行処理を終了する。一方、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であると判定した場合には（ S 6 7 1 6 : Y E S ）、ステップ S 6 7 1 7 に進み、開閉処理期間フラグを O F F にする。ステップ S 6 7 1 7 を実行した後、ステップ S 6 7 1 8 に進む。

【 1 3 0 2 】

ステップ S 6 7 1 8 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。ラウンド表示の終了処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯するように当該ラウンド表示部 3 9 を制御する。ステップ S 6 7 1 8 を実行した後、ステップ S 6 7 1 9 に進む。

【 1 3 0 3 】

ステップ S 6 7 1 9 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング期間の残り時間を示すタイマカウンタエリア T e に「 3 0 0 0」（すなわち、 6 . 0 s e c）又は「 0」（すなわち、 0 s e c）をセットする。なお、タイマカウンタエリア T e は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられており、タイマカウンタエリア T e にセットされた値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。エンディング時間設定処理については後述する。ステップ S 6 7 1 9 を実行した後、ステップ S 6 7 2 0 に進む。

【 1 3 0 4 】

ステップ S 6 7 2 0 では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 1 2 9）におけるステップ S 5 4 0 2 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このエンディングコマンドには、設定されたエンディング時間の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 は、受信したエンディングコマンドに基づいて、

10

20

30

40

50

開閉処理期間に対応した演出を終了させるとともに、エンディング時間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容の演出が実行されるように各種機器を制御する。ステップS 6 7 2 0を実行した後、ステップS 6 7 2 1に進む。

【1305】

ステップS 6 7 2 1では、エンディング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【1306】

ステップS 6 7 0 1において、エンディング期間フラグがONであると判定した場合には(S 6 7 0 1: YES)、ステップS 6 7 2 2に進む。

【1307】

ステップS 6 7 2 2では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理(S 6 7 1 9)においてエンディング時間として設定されたタイマカウンタエリアTeの値が「0」であるか否かを判定する。ステップS 6 7 2 2において、エンディング時間として設定されたタイマカウンタエリアTeの値が「0」ではないと判定した場合には(S 6 7 2 2: NO)、本遊技状態移行処理を終了する。一方、ステップS 6 7 2 2において、エンディング時間として設定されたタイマカウンタエリアTeの値が「0」であると判定した場合には(S 6 7 2 2: YES)、ステップS 6 7 2 3に進む。

【1308】

ステップS 6 7 2 3では、エンディング期間フラグをOFFにする。その後、ステップS 6 7 2 4に進み、開閉実行モードフラグをOFFにする。その後、ステップS 6 7 2 5に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、エンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細については後述する。ステップS 6 7 2 5を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【1309】

< オープニング時間設定処理 >

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン(図142: S 6 7 0 5)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1310】

図143は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS 6 8 0 1では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、RAM64に記憶されている大当たり種別フラグ(特1用8R第1種大当たりフラグ、特1用8R第2種大当たりフラグ、特2用8R第1種大当たりフラグ、特2用16R第1種大当たりフラグ)のいずれかがONである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【1311】

ステップS 6 8 0 1において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には(S 6 8 0 1: YES)、ステップS 6 8 0 2に進み、タイマカウンタエリアToに「3000」(すなわち、6.0sec)をセットする。その後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【1312】

一方、ステップS 6 8 0 1において今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合(S 6 8 0 1: YES)、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が小当たりである場合には、ステップS 6 8 0 3に進む。

【1313】

ステップS 6 8 0 3では、タイマカウンタエリアToに「0」(すなわち、0.0sec)をセットする。すなわち、第2始動口34への遊技球の入球を契機として今回の開閉実行モードへの移行が行われた場合であって、当該入球を契機として実行された大当たり

10

20

30

40

50

抽選の抽選結果が小当たりである場合には、実質、オープニング演出は行わない。ステップ S 6 8 0 3 を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【 1 3 1 4 】

< ラウンド数設定処理 >

次に、ラウンド数設定処理について説明する。ラウンド数設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 1 4 2 : S 6 7 1 1）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 3 1 5 】

図 1 4 4 は、ラウンド数設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 6 9 0 1 では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグ（特 1 用 8 R 第 1 種大当たりフラグ、特 1 用 8 R 第 2 種大当たりフラグ、特 2 用 8 R 第 1 種大当たりフラグ、特 2 用 1 6 R 第 1 種大当たりフラグ）のいずれかが O N である場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

10

【 1 3 1 6 】

ステップ S 6 9 0 1 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（S 6 9 0 1 : Y E S）、ステップ S 6 9 0 2 に進み、今回の開閉実行モードへの移行の契機が 1 6 R 第 1 種大当たりであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 に記憶されている特 2 用 1 6 R 第 1 種大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。

20

【 1 3 1 7 】

ステップ S 6 9 0 2 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が 1 6 R 第 1 種大当たりであると判定した場合には（S 6 9 0 2 : Y E S）、ステップ S 6 9 0 3 に進み、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 に「 1 6 」をセットする。その後、本ラウンド数設定処理を終了する。

【 1 3 1 8 】

一方、ステップ S 6 9 0 2 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が 1 6 R 第 1 種大当たりではないと判定した場合（S 6 9 0 2 : N O）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が 8 R 第 1 種大当たり又は 8 R 第 2 種大当たりである場合には、ステップ S 6 9 0 4 に進み、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 に「 8 」をセットする。その後、本ラウンド数設定処理を終了する。

30

【 1 3 1 9 】

ステップ S 6 9 0 1 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合（S 6 9 0 1 : Y E S）、すなわち、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として今回の開閉実行モードへの移行が行われた場合であって、当該入球を契機として実行された大当たり抽選の抽選結果が小当たりである場合には、ステップ S 6 9 0 5 に進む。

【 1 3 2 0 】

ステップ S 6 9 0 5 では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第 1 小当たりであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 に記憶されている第 1 小当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 6 9 0 5 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第 1 小当たりであると判定した場合には（S 6 9 0 5 : Y E S）、ステップ S 6 9 0 6 に進み、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 に「 1 」をセットする。その後、本ラウンド数設定処理を終了する。一方、ステップ S 6 9 0 5 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第 1 小当たりではないと判定した場合には（S 6 9 0 5 : N O）、ステップ S 6 9 0 7 に進む。

40

【 1 3 2 1 】

ステップ S 6 9 0 7 では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第 2 小当たりであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 に記憶されている第 2 小当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 6 9 0 7 において、今回の開閉実行モードへの移行

50

の契機が第2小当たりであると判定した場合には(S 6 9 0 7 : Y E S)、ステップ S 6 9 0 8 に進み、第1ラウンドカウンタエリア R C 1 に「6」をセットする。その後、本ラウンド数設定処理を終了する。一方、ステップ S 6 9 0 7 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第2小当たりではないと判定した場合は(S 6 9 0 7 : N O)、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第3小当たりである場合には、ステップ S 6 9 0 9 に進み、第1ラウンドカウンタエリア R C 1 に「8」をセットする。その後、本ラウンド数設定処理を終了する。

【 1 3 2 2 】

< 大入賞口開閉処理 >

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン(図 1 4 2 : S 6 7 1 4)として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

10

【 1 3 2 3 】

図 1 4 5 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S 7 0 0 1 では、大入賞口 3 6 a に設けられた開閉扉 3 6 b が開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S 7 0 0 1 において、大入賞口 3 6 a に設けられた開閉扉 3 6 b が開放中ではないと判定した場合には(S 7 0 0 1 : N O)、ステップ S 7 0 0 2 に進み、第1ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S 7 0 0 2 において、第1ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であると判定した場合には(S 7 0 0 2 : Y E S)、本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S 7 0 0 2 において、第1ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」ではないと判定した場合には(S 7 0 0 2 : N O)、ステップ S 7 0 0 3 に進む。

20

【 1 3 2 4 】

ステップ S 7 0 0 3 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第1タイマカウンタエリア T 1 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第1タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a に設けられた開閉扉 3 6 b の閉鎖時間の残時間を計測するためのカウンタとして用いられる。なお、この第1タイマカウンタエリア T 1 にセットされた値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で1減算される。

30

【 1 3 2 5 】

ステップ S 7 0 0 3 において、第1タイマカウンタエリア T 1 の値が「0」ではないと判定した場合には(S 7 0 0 3 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S 7 0 0 3 において、第1タイマカウンタエリア T 1 の値が「0」であると判定した場合には(S 7 0 0 3 : Y E S)、ステップ S 7 0 0 4 に進み、大入賞口 3 6 a に設けられた開閉扉 3 6 b を開放するために可変入賞駆動部 3 6 c を駆動状態とする。その後、ステップ S 7 0 0 5 に進む。

【 1 3 2 6 】

ステップ S 7 0 0 5 では、入球カウンタ設定処理を実行する。入球カウンタ設定処理では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた入球カウンタエリア P C に、大入賞口 3 6 a の1回の開放中(1 ラウンド中)に遊技球の入球を許可する値をセットする。入球カウンタ設定処理の詳細については後述する。ステップ S 7 0 0 5 を実行した後、ステップ S 7 0 0 6 に進む。

40

【 1 3 2 7 】

ステップ S 7 0 0 6 では、大入賞口用開放限度時間設定処理を実行する。大入賞口用開放限度時間設定処理では、大入賞口 3 6 a に設けられた開閉扉 3 6 b の1回の開放時間の限度である開放限度時間を設定する。具体的には、第1タイマカウンタエリア T 1 に開放限度時間に対応する値をセットする。この場合、第1タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a に設けられた開閉扉 3 6 b の開放限度時間の残時間を計測するためのカウンタとして用いられる。上述したように、第1タイマカウンタエリア T 1 にセットされた値は

50

、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。大入賞口用開放限度時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S 7 0 0 6 を実行した後、ステップ S 7 0 0 7 に進む。

【 1 3 2 8 】

ステップ S 7 0 0 7 では、大入賞口開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、大入賞口開放コマンドは、大入賞口 3 6 a に設けられた開閉扉 3 6 b の開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図 1 2 9 : ステップ S 5 4 0 2 ）によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した大入賞口開放コマンドに基づいて、1 ラウンド分の開閉扉 3 6 b の開放が開始されたことを認識するとともに、各種ランプ 4 7 やスピーカー 4 6 における演出内容を、開閉扉 3 6 b の開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置 9 0 は、上記大入賞口開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 1 0 0 に送信する。表示制御装置 1 0 0 は、受信した大入賞口開放コマンドに基づいて、1 ラウンド分の開閉扉 3 6 b の開放が開始されたことを認識するとともに、図柄表示装置 4 1 における演出内容を、開閉扉 3 6 b の開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【 1 3 2 9 】

ステップ S 7 0 0 1 において、大入賞口 3 6 a に設けられた開閉扉 3 6 b が開放中であると判定した場合には（ステップ S 7 0 0 1 : Y E S ）、ステップ S 7 0 0 8 に進み、大入賞口用開放限度時間が経過したか否かを判定する。具体的には、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a に設けられた開閉扉 3 6 b の開放限度時間の残時間を計測するためのカウンタとして用いられる。ステップ S 7 0 0 8 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」ではないと判定した場合には（ S 7 0 0 8 : N O ）、ステップ S 7 0 0 9 に進む。

【 1 3 3 0 】

ステップ S 7 0 0 9 では、大入賞口 3 6 a に遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置 3 6 に対応した検出センサーの検出状態により判定する。ステップ S 7 0 0 9 において、遊技球の入球が発生していないと判定した場合には（ S 7 0 0 9 : N O ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S 7 0 0 9 において、遊技球の入球が発生していると判定した場合には（ S 7 0 0 9 : Y E S ）、ステップ S 7 0 1 0 に進み、入球カウンタエリア P C の値を 1 減算する。その後、ステップ S 7 0 1 1 に進む。

【 1 3 3 1 】

ステップ S 7 0 1 1 では、入球カウンタエリア P C の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 7 0 1 1 において、入球カウンタエリア P C の値が「 0 」ではないと判定した場合には（ S 7 0 1 1 : N O ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【 1 3 3 2 】

ステップ S 7 0 0 8 において第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であると判定した場合（ S 7 0 0 8 : Y E S ）、又は、ステップ S 7 0 1 1 において入球カウンタエリア P C の値が「 0 」であると判定した場合には（ S 7 0 1 1 : Y E S ）、ステップ S 7 0 1 2 に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口 3 6 a に設けられた開閉扉 3 6 b を閉鎖するために可変入賞駆動部 3 6 c を非駆動状態とする。その後、ステップ S 7 0 1 3 に進む。

【 1 3 3 3 】

ステップ S 7 0 1 3 では、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値を 1 減算する。その後、ステップ S 7 0 1 4 に進み、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 7 0 1 4 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であると判定した場合には（ S 7 0 1 4 : Y E S ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S 7 0 1 4 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C

10

20

30

40

50

1の値が「0」ではないと判定した場合には(S7014:NO)、ステップS7015に進む。

【1334】

ステップS7015では、大入賞口用閉鎖時間設定処理を実行する。大入賞口用閉鎖時間設定処理は、大入賞口36aの閉鎖時間を設定するための処理であり、具体的には、第1タイマカウンタエリアT1に閉鎖時間に対応する値をセットする。この場合、第1タイマカウンタエリアT1は、大入賞口36aに設けられた開閉扉36bの閉鎖時間の残時間を計測するためのカウンタとして用いられる。本実施形態では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には、第1タイマカウンタエリアT1に「1000」(2sec)をセットする。また、今回の開閉実行モードへの移行の契機が小

10

【1335】

ステップS7016では、大入賞口閉鎖コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、大入賞口閉鎖コマンドは、大入賞口36aに設けられた開閉扉36bの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90及び表示制御装置100に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理(図129:ステップS5402)によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した大入賞口閉鎖コマンドに基づいて、1ラウンド分の開閉扉36bの開放が終了したことを認識するとともに、各種ランプ47やスピーカー46における演出内容を、開閉扉36bの開放が終了したことに

20

【1336】

<入球カウンタ設定処理>

次に、入球カウンタ設定処理について説明する。入球カウンタ設定処理は、大入賞口開閉処理のサブルーチン(図145:S7005)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

30

【1337】

図146は、入球カウンタ設定処理を示すフローチャートである。ステップS7101では、入球カウンタエリアPCに「10」をセットする。その後、本入球カウンタ設定処理を終了する。

【1338】

<大入賞口用開放限度時間設定処理>

次に、大入賞口用開放限度時間設定処理について説明する。大入賞口用開放限度時間設定処理は、大入賞口開閉処理のサブルーチン(図145:S7006)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

40

【1339】

図147は、大入賞口用開放限度時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS7201では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、RAM64に記憶されている大当たり種別フラグ(特1用8R第1種大当たりフラグ、特1用8R第2種大当たりフラグ、特2用8R第1種大当たりフラグ、特2用16R第1種大当たりフラグ)のいずれかがONである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【1340】

ステップS7201において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりである

50

と判定した場合には (S 7 2 0 1 : Y E S)、ステップ S 7 2 0 2 に進み、第 1 タイマカウンタエリア T 1 に「 1 5 0 0 0 」(すなわち、 3 0 . 0 s e c)をセットする。その後、本大入賞口用開放限度時間設定処理を終了する。

【 1 3 4 1 】

一方、ステップ S 7 2 0 1 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合には (S 7 2 0 1 : N O)、ステップ S 7 2 0 3 に進み、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第 1 小当たりであるか否かを判定する。具体的には、第 1 小当たりフラグが O N である場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第 1 小当たりであると判定する。

【 1 3 4 2 】

ステップ S 7 2 0 3 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第 1 小当たりであると判定した場合には (S 7 2 0 3 : Y E S)、ステップ S 7 2 0 4 に進み、第 1 タイマカウンタエリア T 1 に「 8 0 0 」(すなわち、 1 . 6 s e c)をセットする。その後、本大入賞口用開放限度時間設定処理を終了する。一方、ステップ S 7 2 0 3 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第 1 小当たりではないと判定した場合 (S 7 2 0 3 : N O)、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第 2 小当たり又は第 3 小当たりである場合には、ステップ S 7 2 0 5 に進み、第 1 タイマカウンタエリア T 1 に「 3 0 」(すなわち、 0 . 0 6 s e c)をセットする。その後、本大入賞口用開放限度時間設定処理を終了する。

【 1 3 4 3 】

< V 入賞口開閉処理 >

次に、V 入賞口開閉処理について説明する。V 入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 1 4 2 : S 6 7 1 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 3 4 4 】

図 1 4 8 は、V 入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S 7 3 0 1 では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグ (特 1 用 8 R 第 1 種大当たりフラグ、特 1 用 8 R 第 2 種大当たりフラグ、特 2 用 8 R 第 1 種大当たりフラグ、特 2 用 1 6 R 第 1 種大当たりフラグ) のいずれかが O N である場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【 1 3 4 5 】

ステップ S 7 3 0 1 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合 (S 7 3 0 1 : N O)、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が小当たりである場合には、V 入賞口 4 8 に設けられた開閉扉 4 8 a を開放しないので、本 V 入賞口開閉処理を終了する。一方、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には (S 7 3 0 1 : Y E S)、ステップ S 7 3 0 2 に進む。

【 1 3 4 6 】

ステップ S 7 3 0 2 では、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 3 」であるか否かを判定する。ステップ S 7 3 0 2 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 3 」ではないと判定した場合には (S 7 3 0 2 : Y E S)、ステップ S 7 3 0 3 に進む。

【 1 3 4 7 】

ステップ S 7 3 0 3 では、V 入賞口 4 8 に設けられた開閉扉 4 8 a が開放中であるか否かを判定する。具体的には、開閉扉駆動部 4 8 b の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S 7 3 0 3 において、V 入賞口 4 8 に設けられた開閉扉 4 8 a が開放中ではないと判定した場合には (S 7 3 0 3 : N O)、ステップ S 7 3 0 4 に進み、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 4 」であるか否かを判定する。ステップ S 7 3 0 4 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 4 」ではないと判定した場合には (S 7 3 0 4 : N O)、本 V 入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S 7 3 0 4 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 4 」であると判定した場合には (S 7 3 0 4 : Y E

10

20

30

40

50

S)、ステップS 7 3 0 5に進む。

【1 3 4 8】

ステップS 7 3 0 5では、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 eに記憶されたV入賞口開放済みフラグがONであるか否かを判定する。V入賞口開放済みフラグは、今回の開閉実行モードにおいて、V入賞口4 8に設けられた開閉扉4 8 aが既に開放済みであるか否かを認識するためのフラグである。本実施形態では、開閉扉4 8 aは、1回の開閉実行モードにおいて1回のみ開放するように構成されている。ステップS 7 3 0 5において、V入賞口開放済みフラグがONではないと判定した場合には(S 7 3 0 5 : NO)、ステップS 7 3 0 6に進み、V入賞口4 8に設けられた開閉扉4 8 aを開放するために開閉扉駆動部4 8 bを駆動状態とする。その後、ステップS 7 3 0 7に進む。一方、ステップS 7 3 0 5において、V入賞口開放済みフラグがONであると判定した場合には(S 7 3 0 5 : YES)、本V入賞口開閉処理を終了する。

10

【1 3 4 9】

ステップS 7 3 0 7では、V入賞口用開放限度時間設定処理を実行する。V入賞口用開放限度時間設定処理では、V入賞口4 8に設けられた開閉扉4 8 aの1回の開放時間の限度である開放限度時間を設定する。具体的には、第3タイマカウンタエリアT 3に開放限度時間に対応する値をセットする。この場合、第3タイマカウンタエリアT 3は、V入賞口4 8に設けられた開閉扉4 8 aの開放限度時間の残時間を計測するためのカウンタとして用いられる。第3タイマカウンタエリアT 3にセットされた値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2 m s e c周期で1減算される。V入賞口用開放限度時間設定処理の詳細については後述する。ステップS 7 3 0 7を実行した後、ステップS 7 3 0 8に進む。

20

【1 3 5 0】

ステップS 7 3 0 8では、V入賞口開放コマンドを設定する。その後、本V入賞口開閉処理を終了する。なお、V入賞口開放コマンドは、V入賞口4 8に設けられた開閉扉4 8 aの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置9 0及び表示制御装置1 0 0に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理(図1 2 9 : ステップS 5 4 0 2)によって、音声発光制御装置9 0に送信される。音声発光制御装置9 0は、受信したV入賞口開放コマンドに基づいて、開閉扉4 8 aの開放が開始されたことを認識するとともに、各種ランプ4 7やスピーカ4 6における演出内容を、開閉扉4 8 aの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置9 0は、上記V入賞口開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置1 0 0に送信する。表示制御装置1 0 0は、受信したV入賞口開放コマンドに基づいて、開閉扉4 8 aの開放が開始されたことを認識するとともに、図柄表示装置4 1における演出内容を、開閉扉4 8 aの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

30

【1 3 5 1】

ステップS 7 3 0 3において、V入賞口4 8に設けられた開閉扉4 8 aが開放中であると判定した場合には(ステップS 7 3 0 3 : YES)、ステップS 7 3 0 9に進み、V入賞口4 8に遊技球が入球したか否かをV入賞口4 8に対応した検出センサーの検出状態により判定する。ステップS 7 3 0 9において、遊技球の入球が発生していると判定した場合には(S 7 3 0 9 : YES)、ステップS 7 3 1 0に進み、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 eに記憶されたV入賞フラグがONであるか否かを判定する。

40

【1 3 5 2】

ステップS 7 3 1 0において、V入賞フラグがONではないと判定した場合には(S 7 3 1 0 : NO)、ステップS 7 3 1 1に進み、V入賞フラグをONにするとともに、ステップS 7 3 1 2に進み、V入賞コマンドを設定する。V入賞コマンドは、V入賞口4 8に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置9 0及び表示制御装置1 0 0に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理(図1 2 9 : ステップS 5 4 0 2)によって、音声発光制御装置9 0に送信される。音声発光制御装置9 0は、受信したV入賞コマンドに基づいて、V入賞口4 8に遊技球が入球した

50

ことを認識するとともに、各種ランプ４７やスピーカ－４６における演出内容を、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことに対応する内容に更新する。ステップＳ７３１２を実行した後、ステップＳ７３１３に進む。一方、ステップＳ７３０９において、遊技球の入球が発生していないと判定した場合（Ｓ７３０９：ＮＯ）、及び、ステップＳ７３１０において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７３１０：ＹＥＳ）、ステップＳ７３１１及びステップＳ７３１２を実行することなく、ステップＳ７３１３に進む。

【１３５３】

ステップＳ７３１３では、Ｖ入賞口用開放限度時間が経過したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ７３１３において、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」ではないと判定した場合は（Ｓ７３１３：ＮＯ）、本Ｖ入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップＳ７３１３において、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であると判定した場合には（Ｓ７３１３：ＹＥＳ）、ステップＳ７３１４に進む。

【１３５４】

ステップＳ７３１４では、Ｖ入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、Ｖ入賞口４８を閉鎖するために開閉扉駆動部４８ｂを非駆動状態とする。その後、ステップＳ７３１５に進み、Ｖ入賞口開放済みフラグをＯＮにする。その後、ステップＳ７３１６に進む。

【１３５５】

ステップＳ７３１６では、Ｖ入賞口閉鎖コマンドを設定する。その後、本Ｖ入賞口開閉処理を終了する。なお、Ｖ入賞口閉鎖コマンドは、Ｖ入賞口４８に設けられた開閉扉４８ａの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図１２９：ステップＳ５４０２）によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したＶ入賞口閉鎖コマンドに基づいて、開閉扉４８ａの開放が終了したことを認識するとともに、各種ランプ４７やスピーカ－４６における演出内容を、開閉扉４８ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記Ｖ入賞口閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信したＶ入賞口閉鎖コマンドに基づいて、開閉扉４８ａの開放が終了したことを認識するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、開閉扉４８ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【１３５６】

ステップＳ７３０２において、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「３」であると判定した場合には（Ｓ７３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ７３１７に進み、Ｖ入賞口開放済みフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７３１７において、Ｖ入賞口開放済みフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓ７３１７：ＹＥＳ）、ステップＳ７３１８に進み、Ｖ入賞口開放済みフラグをＯＦＦにする。一方、ステップＳ７３１７において、Ｖ入賞口開放済みフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ７３１７：ＮＯ）、ステップＳ７３１８を実行することなく、本Ｖ入賞口開閉処理を終了する。

【１３５７】

< Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理 >

次に、Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理について説明する。Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理は、Ｖ入賞口開閉処理のサブルーチン（図１４８：Ｓ７３０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３５８】

図１４９は、Ｖ入賞口用開放限度時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳ７４０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１種大当たりであるか否かを判定する。具体的には、特１用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用８Ｒ第１種大当たりフラグ、特２用１６Ｒ第１種大当たりフラグのいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第１種大当たりであると判定する。

【１３５９】

ステップ S 7 4 0 1 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第 1 種大当たりであると判定した場合には (S 7 4 0 1 : Y E S)、ステップ S 7 4 0 2 に進み、第 3 タイマカウンタエリア T 3 に「 5 0 0 0 」 (すなわち、 1 0 . 0 s e c) をセットする。その後、本 V 入賞口用開放限度時間設定処理を終了する。

【 1 3 6 0 】

一方、ステップ S 7 4 0 1 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第 1 種大当たりではないと判定した場合 (S 7 4 0 1 : N O)、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第 2 種大当たりである場合には、ステップ S 7 4 0 3 に進み、第 3 タイマカウンタエリア T 3 に「 3 」 (すなわち、 0 . 0 0 6 s e c) をセットする。このため、本実施形態では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が第 2 種大当たりである場合には、V 入賞口 4 8 に遊技球が入球することは実質的に不可能となっている。ステップ S 7 4 0 3 を実行した後、本 V 入賞口用開放限度時間設定処理を終了する。

10

【 1 3 6 1 】

< エンディング時間設定処理 >

次に、エンディング時間設定処理について説明する。エンディング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 1 4 2 : S 6 7 1 9) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 3 6 2 】

図 1 5 0 は、エンディング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 7 5 0 1 では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグ (特 1 用 8 R 第 1 種大当たりフラグ、特 1 用 8 R 第 2 種大当たりフラグ、特 2 用 8 R 第 1 種大当たりフラグ、特 2 用 1 6 R 第 1 種大当たりフラグ) のいずれかが O N である場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

20

【 1 3 6 3 】

ステップ S 7 5 0 1 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には (S 7 5 0 1 : Y E S)、ステップ S 7 5 0 2 に進み、タイマカウンタエリア T e に「 3 0 0 0 」 (すなわち、 6 . 0 s e c) をセットする。その後、本エンディング時間設定処理を終了する。

【 1 3 6 4 】

30

一方、ステップ S 7 5 0 1 において今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合 (S 7 5 0 1 : N O)、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が小当たりである場合には、ステップ S 7 5 0 3 に進む。

【 1 3 6 5 】

ステップ S 7 5 0 3 では、タイマカウンタエリア T e に「 0 」 (すなわち、 0 . 0 s e c) をセットする。すなわち、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として今回の開閉実行モードへの移行が行われた場合であって、当該入球を契機として実行された大当たり抽選の抽選結果が小当たりである場合には、実質、エンディング演出は行わない。ステップ S 7 5 0 3 を実行した後、本エンディング時間設定処理を終了する。

【 1 3 6 6 】

40

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 1 4 2 : S 6 7 2 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 3 6 7 】

図 1 5 1 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S 7 6 0 1 では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグ (特 1 用 8 R 第 1 種大当たりフラグ、特 1 用 8 R 第 2 種大当たりフラグ、特 2 用 8 R 第 1 種大当たりフラグ、特 2 用 1 6 R 第 1 種大当たりフラグ) のいずれかが O N である場合には、今回の開閉実行モ

50

ードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【1368】

ステップS7601において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には(S7601: YES)、ステップS7602に進み、V入賞フラグがONであるか否かを判定する。ステップS7602において、V入賞フラグがONであると判定した場合には(S7602: YES)、ステップS7603に進む。

【1369】

ステップS7603では、特1用8R第1種大当たりフラグ、特1用8R第2種大当たりフラグ、特2用8R第1種大当たりフラグ、特2用16R第1種大当たりフラグのうち、ONになっているフラグをOFFにする。ステップS7603を実行した後、ステップS7604に進む。

10

【1370】

ステップS7604では、RAM64に記憶されている高確率モードフラグをONにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップS7604を実行した後、ステップS7605に進む。

【1371】

ステップS7605では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップS7605を実行した後、ステップS7606に進む。

20

【1372】

ステップS7606では、高頻度サポートモードフラグをONにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、高頻度サポートモードに移行する。その後、ステップS7607に進む。

【1373】

ステップS7607では、ST用遊技回数カウンタフラグをONにする。その後、ステップS7608に進み、ST用遊技回数カウンタPNC1に「0」をセットする。その後、ステップS7609に進み、V入賞フラグをOFFにする。その後、ステップS7610に進む。

【1374】

30

ステップS7610では、特殊大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS7610において、特殊大当たりフラグがONではないと判定した場合には(S7610: NO)、ステップS7611に進み、特2メイン表示コマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。特2メイン表示コマンドを受信した音声発光制御装置90は、第2始動口34への遊技球の入球に基づく図柄の変動表示を図柄表示装置41のメイン表示領域MAに表示させ、第1始動口33への遊技球の入球に基づく図柄の変動表示を図柄表示装置41の第1サブ表示領域SA1に表示させるように、表示制御装置100にコマンドを送信する。ステップS7611を実行した後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。一方、ステップS7610において、特殊大当たりフラグがONであると判定した場合には(S7610: YES)、ステップS7611を実行することなく、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

40

【1375】

ステップS7602において、V入賞フラグがONではないと判定した場合には(S7602: NO)、ステップS7612に進み、特1用8R第1種大当たりフラグ、特1用8R第2種大当たりフラグ、特2用8R第1種大当たりフラグ、特2用16R第1種大当たりフラグのうち、ONになっているフラグをOFFにする。ステップS7612を実行した後、ステップS7613に進む。

【1376】

ステップS7613では、RAM64に記憶されている高確率モードフラグがONである場合には、当該高確率モードフラグをOFFにする。これにより、開閉実行モードを終

50

了した後に、当否抽選モードが低確率モードに移行する。ステップ S 7 6 1 3 を実行した後、ステップ S 7 6 1 4 に進む。

【 1 3 7 7 】

ステップ S 7 6 1 4 では、低確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。低確率モードコマンドは、当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップ S 7 6 1 4 を実行した後、ステップ S 7 6 1 5 に進む。

【 1 3 7 8 】

ステップ S 7 6 1 5 では、高頻度サポートモードフラグが ON である場合には、当該高頻度サポートモードフラグを OFF にする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、低頻度サポートモードに移行する。その後、ステップ S 7 6 1 6 に進む。

【 1 3 7 9 】

ステップ S 7 6 1 6 では、電サポ用遊技回数カウントフラグを ON にする。その後、ステップ S 7 6 1 7 に進み、電サポ用遊技回数カウンタ P N C 2 に「 0 」をセットする。その後、ステップ S 7 6 1 0 に進む。

【 1 3 8 0 】

ステップ S 7 6 0 1 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合 (S 7 6 0 1 : N O)、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が小当たりである場合には、ステップ S 7 6 1 8 に進み、第 1 小当たりフラグ、第 2 小当たりフラグ、第 3 小当たりフラグのうち、ON になっているフラグを OFF にする。ステップ S 7 6 1 8 を実行した後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 1 3 8 1 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン (図 1 2 9 : S 5 4 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 3 8 2 】

図 1 5 2 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S 7 7 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート中フラグが ON であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a の開閉処理を開始する場合に ON にされ、開閉処理を終了する場合に OFF にされるフラグである。ステップ S 7 7 0 1 において、サポート中フラグが ON ではないと判定した場合には (S 7 7 0 1 : N O)、ステップ S 7 7 0 2 に進む。

【 1 3 8 3 】

ステップ S 7 7 0 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート当選フラグが ON であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合に ON にされるフラグである。ステップ S 7 7 0 2 において、サポート当選フラグが ON ではないと判定した場合には (S 7 7 0 2 : N O)、ステップ S 7 7 0 3 に進む。

【 1 3 8 4 】

ステップ S 7 7 0 3 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。第 2 タイマカウンタエリア T 2 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。

【 1 3 8 5 】

ステップ S 7 7 0 3 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 7 7 0 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 7 7 0 3 : Y E S)、ステップ S 7 7 0 4 に進む。

10

20

30

40

50

【1386】

ステップS7704では、普図ユニット38における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップS7704において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には(S7704: YES)、ステップS7705に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット38における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップS7704において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には(S7704: NO)、ステップS7706に進む。

【1387】

ステップS7706では、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定する。ステップS7706において、役物保留個数SNの値が「0」であると判定した場合には(S7706: NO)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS7706において、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定した場合には(S7706: YES)、ステップS7707に進む。

【1388】

ステップS7707では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップS7708に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップS7707において開閉実行モードではなく(S7707: NO)、且つ、ステップS7708において高頻度サポートモードである場合には(S7708: YES)、ステップS7709に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0～463であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。すなわち、本実施形態では、高頻度サポートモードでは、233分の232の確率で電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「750」(すなわち1.5sec)をセットする。第2タイマカウンタエリアT2は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップS7710に進む。

【1389】

ステップS7710では、ステップS7709の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS7710において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には(S7710: YES)、ステップS7711に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた第2ラウンドカウンタエリアRC2に「1」をセットする。第2ラウンドカウンタエリアRC2は、電動役物34aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップS7712に進む。一方、ステップS7710において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には(S7710: NO)、ステップS7711の処理を実行することなく、ステップS7712に進む。

【1390】

ステップS7712では、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。ステップS7712において、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(S7712: YES)、ステップS7713に進む。一方、ステップS7712において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には(S7712: NO)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【1391】

ステップS7713では、電サポ用遊技回数カウンタPNC2の値が「100」であるか否かを判定する。ステップS7713において、電サポ用遊技回数カウンタPNC2の値が「100」ではないと判定した場合には(S7713: NO)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS7713において、電サポ用遊技回数カウンタPNC2の値が「0」であると判定した場合には、ステップS7714に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFにするとともに、特殊大当たりフラグがONである場合には特殊大当たりフラグをOFFにする。その後、ステップS7715に進む。

10

20

30

40

50

【 1 3 9 2 】

ステップ S 7 7 1 5 では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【 1 3 9 3 】

ステップ S 7 7 1 5 にて設定された低頻度サポートコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 1 2 9：ステップ S 5 4 0 2）によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、低頻度サポートコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

10

【 1 3 9 4 】

ステップ S 7 7 0 7 において開閉実行モードであると判定した場合（S 7 7 0 7：YES）、又は、ステップ S 7 7 0 8 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（S 7 7 0 8：NO）、ステップ S 7 7 1 6 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ～ 4 6 1 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。すなわち、本実施形態では、低頻度サポートモードでは、2 3 3 分の 2 3 1 の確率で電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「7 5 0」（すなわち 1 . 5 s e c）をセットする。その後、ステップ S 7 7 1 7 に進む。

20

【 1 3 9 5 】

ステップ S 7 7 1 7 では、ステップ S 7 7 1 6 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S 7 7 1 7 において、サポート当選でないと判定した場合には（S 7 7 1 7：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S 7 7 1 7 において、サポート当選であると判定した場合には（S 7 7 1 7：YES）、ステップ S 7 7 1 8 に進み、サポート当選フラグを ON にするとともに、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【 1 3 9 6 】

ステップ S 7 7 0 2 において、サポート当選フラグが ON であると判定した場合には（S 7 7 0 2：YES）、ステップ S 7 7 1 9 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップ S 7 7 1 9 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと判定した場合には（S 7 7 1 9：NO）、普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S 7 7 1 9 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には（S 7 7 1 9：YES）、ステップ S 7 7 2 0 に進む。

30

【 1 3 9 7 】

ステップ S 7 7 2 0 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S 7 7 2 1 に進み、サポート中フラグを ON にするとともに、サポート当選フラグを OFF にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

40

【 1 3 9 8 】

ステップ S 7 7 0 1 において、サポート中フラグが ON であると判定した場合には（S 7 7 0 1：YES）、ステップ S 7 7 2 2 に進み、電動役物 3 4 a を開閉制御するための電役開閉処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 1 3 9 9 】

< 電役開閉処理 >

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図 1 5 2：S 7 7 2 2）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

50

【 1 4 0 0 】

図 1 5 3 は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S 7 8 0 1 では、電動役物 3 4 a が開放中であるか否かを判定する。電動役物 3 4 a が開放中であるか否かは、電動役物駆動部 4 4 b が駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物 3 4 a が開放されていると判定した場合には (S 7 8 0 1 : Y E S)、ステップ S 7 8 0 2 に進む。

【 1 4 0 1 】

ステップ S 7 8 0 2 では、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S 7 8 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 7 8 0 2 : N O)、そのまま本電役開閉処理を終了する。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉処理を終了する。

10

【 1 4 0 2 】

ステップ S 7 8 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 7 8 0 2 : Y E S)、ステップ S 7 8 0 3 に進み、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」(すなわち 0 . 5 s e c) をセットする。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」である場合には、電動役物 3 4 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 タイマカウンタエリア T 2 を電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」をセットする。ステップ S 7 8 0 3 を実行した後、ステップ S 7 8 0 4 に進む。

20

【 1 4 0 3 】

ステップ S 7 8 0 4 では、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値を 1 減算した後に、ステップ S 7 8 0 5 に進み、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 7 8 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 7 8 0 5 : N O)、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップ S 7 8 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 7 8 0 5 : Y E S)、ステップ S 7 8 0 6 に進み、サポート中フラグを O F F にする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【 1 4 0 4 】

30

ステップ S 7 8 0 1 において、電動役物 3 4 a が開放中でないと判定した場合には (S 7 8 0 1 : N O)、ステップ S 7 8 0 7 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S 7 8 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」でないと判定した場合には (S 7 8 0 7 : N O)、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップ S 7 8 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」であると判定した場合には (S 7 8 0 7 : Y E S)、ステップ S 7 8 0 8 に進み、電動役物 3 4 a を開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップ S 7 8 0 9 に進む。

【 1 4 0 5 】

40

ステップ S 7 8 0 9 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S 7 8 0 9 : N O)、ステップ S 7 8 1 0 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【 1 4 0 6 】

ステップ S 7 8 1 0 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には (S 7 8 1 0 : Y E S)、ステップ S 7 8 1 1 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 8 0 0 」(すなわち 1 . 6 s e c) をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【 1 4 0 7 】

一方、ステップ S 7 8 0 9 において開閉実行モード中であると判定した場合 (S 7 8 0 9 : Y E S)、又は、ステップ S 7 8 1 0 において高頻度サポートモードではないと判定し

50

た場合には (S 7 8 1 0 : N O)、ステップ S 7 8 1 2 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 7 0 0 」 (すなわち 1 . 4 s e c) をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【 1 4 0 8 】

< 遊技球発射制御処理 >

次に、遊技球発射制御処理について説明する。遊技球発射制御処理は、通常処理のサブルーチン (図 1 2 9 : S 5 4 0 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 4 0 9 】

図 1 5 4 は、遊技球発射制御処理を示すフローチャートである。ステップ S 7 9 0 1 では、タッチセンサー 2 5 a が O N になっているか否かを判定する。すなわち、遊技者が操作ハンドル 2 5 に触っているか否かの判定をする。ステップ S 7 9 0 1 において、タッチセンサー 2 5 a が O N であると判定した場合には (S 7 9 0 1 : Y E S)、ステップ S 7 9 0 2 に進む。一方、ステップ S 7 9 0 1 において、タッチセンサー 2 5 a が O N ではないと判定した場合には (S 7 9 0 1 : N O)、本遊技球発射制御処理を終了する。

10

【 1 4 1 0 】

ステップ S 7 9 0 2 では、遊技球発射ボタン 2 6 が O N であるか否かを判定する。ステップ S 7 9 0 2 において、遊技球発射ボタン 2 6 が O N ではないと判定した場合には (S 7 9 0 2 : N O)、ステップ S 7 9 0 3 に進む。

【 1 4 1 1 】

20

ステップ S 7 9 0 3 では、操作ハンドル 2 5 が原点位置であるか否かの判定を行う。すなわち、操作ハンドル 2 5 の回動操作量が 0 であるか否かの判定を行う。ステップ S 7 9 0 3 において、操作ハンドル 2 5 が原点位置であると判定した場合には (S 7 9 0 3 : Y E S)、本遊技球発射制御処理を終了する。ステップ S 7 9 0 3 において、操作ハンドル 2 5 が原点位置ではないと判定した場合には (S 7 9 0 3 : N O)、ステップ S 7 9 0 4 に進む。

【 1 4 1 2 】

ステップ S 7 9 0 4 では、ウェイトボタン 2 5 b が O N であるか否かの判定を行う。ステップ S 7 9 0 4 において、ウェイトボタンが O N であると判定した場合には (S 7 9 0 4 : Y E S)、本遊技球発射制御処理を終了する。一方、ステップ S 7 9 0 4 において、ウェイトボタンが O N ではないと判定した場合には (S 7 9 0 4 : N O)、ステップ S 7 9 0 5 に進む。

30

【 1 4 1 3 】

ステップ S 7 9 0 5 では、操作ハンドル 2 5 の変位量 (回動操作量) に応じた発射強度で遊技球を発射するように発射制御装置 8 0 に制御信号を送信する。発射制御装置 8 0 は、主側 M P U 6 2 から受信した制御信号に応じた発射強度で、遊技球を遊技領域 P A に発射する。ステップ S 7 9 0 5 を実行した後、本遊技球発射制御処理を終了する。

【 1 4 1 4 】

ステップ S 7 9 0 2 において、遊技球発射ボタン 2 6 が O N であると判定した場合には (S 7 9 0 2 : Y E S)、ステップ S 7 9 0 6 に進む。ステップ S 7 9 0 6 では、右打ち用の発射強度で遊技球を発射するように発射制御装置 8 0 に制御信号を送信する。本実施形態においては、操作ハンドル 2 5 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球を発射するように発射制御装置 8 0 に制御信号を送信する。発射制御装置 8 0 は、主側 M P U 6 2 から受信した制御信号に応じた発射強度で、遊技球を遊技領域 P A に発射する。その後、本遊技球発射制御処理を終了する。

40

【 1 4 1 5 】

N 6 . 音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成 :

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

【 1 4 1 6 】

図 1 5 5 は、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として

50

示すブロック図である。なお、電源装置 8 5 等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置 9 0 に設けられた音声発光制御基板 9 1 には、M P U 9 2 と R T C 9 6 とが搭載されている。M P U 9 2 は、R O M 9 3、R A M 9 4、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【 1 4 1 7 】

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

【 1 4 1 8 】

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

【 1 4 1 9 】

R T C 9 6 (R T C : R e a l T i m e C l o c k) は、年月日情報及び時刻情報を出力する。R T C 9 6 は、バックアップ電源を備えており、パチンコ機 1 0 の電源遮断時においても年月日情報及び時刻情報を更新することができる。M P U 9 2 は、R T C 9 6 から出力された年月日情報及び時刻情報を取得するとともに、取得した年月日情報及び時刻情報に基づいた演出である R T C 演出を実行する。本実施形態では、音声発光制御装置 9 0 は、取得した時刻情報が R T C 演出開始条件として設定されている所定の時刻と一致するか否かを判定し、一致すると判定した場合には、R T C 演出を実行するための処理を開始する。本実施形態の R T C 演出は、3 0 0 秒間の R T C 演出動画と、当該 R T C 演出動画に対応した R T C 演出音楽とによって構成されており、毎時 0 0 分に実行される。

【 1 4 2 0 】

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

【 1 4 2 1 】

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

【 1 4 2 2 】

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

【 1 4 2 3 】

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

【 1 4 2 4 】

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

【 1 4 2 5 】

V D P 1 0 5 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置 4 1 に組み込まれた液晶表示部

10

20

30

40

50

ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

【1426】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

【1427】

ビデオRAM107は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【1428】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

【1429】

N7. 音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置90において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【1430】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

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

【1431】

図156は、音光側MPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（本実施形態では4msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【1432】

ステップS8001では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に記憶するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップS8001を実行した後、ステップS8002に進む。

【1433】

ステップS8002では、表示態様切替処理を実行する。表示態様切替処理では、第1始動口33への遊技球の入球に基づく図柄の変動をメイン表示領域MAに表示するとともに第2始動口34への遊技球の入球に基づく図柄の変動を第1サブ表示領域SA1に表示

10

20

30

40

50

する表示態様（以下では、特１メイン表示態様とも呼ぶ）と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく図柄の変動をメイン表示領域ＭＡに表示するとともに第１始動口３３への遊技球の入球に基づく図柄の変動を第１サブ表示領域ＳＡ１に表示する表示態様（以下では、特２メイン表示態様とも呼ぶ）とを切り替えるための処理を実行する。表示態様切替処理の詳細については後述する。ステップＳ８００２を実行した後、ステップＳ８００３に進む。

【１４３４】

ステップＳ８００３では、特１用遊技回演出用処理を実行する。特１用遊技回演出用処理では、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく遊技回において実行する演出の内容を設定する処理である。特１用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳ８００３を実行した後、ステップＳ８００４に進む。

10

【１４３５】

ステップＳ８００４では、特２用遊技回演出用処理を実行する。特２用遊技回演出用処理では、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく遊技回において実行する演出の内容を設定する処理である。特２用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳ８００４を実行した後、ステップＳ８００５に進む。

【１４３６】

ステップＳ８００５では、デモ動画（メインデモ動画）やサブデモ動画の表示を表示制御装置１００に開始させるための待機用処理を実行する。待機用処理の詳細については後述する。ステップＳ８００５を実行した後、ステップＳ８００６に進む。

20

【１４３７】

ステップＳ８００６では、ＲＴＣ演出用処理を実行する。ＲＴＣ演出用処理では、ＲＴＣ演出に関する処理を実行する。ＲＴＣ演出用処理の詳細について以下に説明する。ステップＳ８００６を実行した後、ステップＳ８００７に進む。

【１４３８】

ステップＳ８００７では、リザルト表示用処理を実行する。リザルト表示用処理では、高確率モードにおける大当たり抽選において大当たりに当選せずに１２０回の遊技回が終了した場合にリザルト画面を表示するための処理を実行する。リザルト表示用処理の詳細については後述する。ステップＳ８００７を実行した後、ステップＳ８００８に進む。

【１４３９】

30

ステップＳ８００８では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップＳ８００２～Ｓ８００７の各種処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳ８００８を実行した後、ステップＳ８００９に進む。

【１４４０】

ステップＳ８００９では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳ８００２～Ｓ８００７の各種処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳ８００９を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【１４４１】

40

<表示態様切替処理>

次に、表示態様切替処理について説明する。表示態様切替処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１５６：Ｓ８００２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１４４２】

図１５７は、表示態様切替処理を示すフローチャートである。ステップＳ８１０１では、主側ＭＰＵ６２から特２メイン表示コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ８１０１において、特２メイン表示コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ８１０１：ＹＥＳ）、ステップＳ８１０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶されている特２メイン表示フラグをＯＮにする。特２メイン表示フラグ

50

は、第2始動口34への遊技球の入球に基づく図柄の変動をメイン表示領域MAに表示するとともに第1始動口33への遊技球の入球に基づく図柄の変動を第1サブ表示領域SA1に表示する表示態様(特2メイン表示態様)であることを音光側MPU92において特定するためのフラグである。ステップS8102を実行した後、ステップS8103に進む。

【1443】

ステップS8103では、特2メイン表示コマンドを表示制御装置100に送信する。特2メイン表示コマンドは、特1メイン表示態様から特2メイン表示態様に切り替えることを表示制御装置100に指示するためのコマンドである。特2メイン表示コマンドを受信した表示制御装置100は、特1メイン表示態様から特2メイン表示態様に切り替えるための処理を実行する。ステップS8103を実行した後、ステップS8104に進む。一方、ステップS8101において、特2メイン表示コマンドを受信していないと判定した場合には(S8101:NO)、ステップS8102及びステップS8103を実行することなく、ステップS8104に進む。

10

【1444】

ステップS8104では、主側MPU62から最終特定遊技回終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS8104において、最終特定遊技回終了コマンドを受信していると判定した場合には(S8104:YES)、ステップS8105に進み、特2メイン表示フラグをOFFにする。ステップS8105を実行した後、ステップS8106に進む。

20

【1445】

ステップS8106では、特1メイン表示コマンドAを表示制御装置100に送信する。特1メイン表示コマンドAは、特2メイン表示態様からリザルト画像の表示を経由して特1メイン表示態様に切り替えることを表示制御装置100に指示するためのコマンドである。特1メイン表示コマンドAを受信した表示制御装置100は、特2メイン表示態様からリザルト画像の表示を経由して特1メイン表示態様に切り替えるための処理を実行する。ステップS8106を実行した後、ステップS8107に進む。一方、ステップS8104において、最終特定遊技回終了コマンドを受信していないと判定した場合には(S8104:NO)、ステップS8105及びステップS8106を実行することなく、ステップS8107に進む。

30

【1446】

ステップS8107では、主側MPU62から低頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS8107において、低頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には(S8107:YES)、ステップS8108に進み、特2メイン表示フラグをOFFにする。ステップS8108を実行した後、ステップS8109に進む。

【1447】

ステップS8109では、特1メイン表示コマンドBを表示制御装置100に送信する。特1メイン表示コマンドBは、高頻度サポートモードが開始されてから100回目の遊技回における図柄の変動が終了した後に特2メイン表示態様から特1メイン表示態様に切り替えることを表示制御装置100に指示するためのコマンドである。特1メイン表示コマンドBを受信した表示制御装置100は、高頻度サポートモードが開始されてから100回目の遊技回における図柄の変動が終了した後に特2メイン表示態様から特1メイン表示態様に切り替えるための処理を実行する。ステップS8109を実行した後、本表示態様切替処理を終了する。一方、ステップS8107において、低頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には(S8107:NO)、ステップS8108及びステップS8109を実行することなく、本表示態様切替処理を終了する。

40

【1448】

<特1用遊技回演出用処理>

次に、特1用遊技回演出用処理について説明する。特1用遊技回演出用処理は、タイマ

50

割込み処理のサブルーチン（図 1 5 6 : S 8 0 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 4 4 9 】

図 1 5 8 は、特 1 用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。特 1 用遊技回演出用処理は、特 1 用変動コマンドを受信した場合に、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として実行される遊技回における演出の内容を設定するための処理である。以下、特 1 用遊技回演出用処理の具体的な処理について説明する。

【 1 4 5 0 】

ステップ S 8 2 0 1 では、主側 M P U 6 2 から特 1 用変動コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S 8 2 0 1 において、特 1 用変動コマンドを受信していないと判定した場合には（S 8 2 0 1 : N O）、以下に説明するステップ S 8 2 0 2 ~ S 8 2 1 0 の処理を実行することなく、本特 1 用遊技回演出用処理を終了する。一方、ステップ S 8 2 0 1 において、特 1 用変動コマンドを受信していると判定した場合には（S 8 2 0 1 : Y E S）、ステップ S 8 2 0 2 に進む。

【 1 4 5 1 】

ステップ S 8 2 0 2 では、今回受信した特 1 用変動コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S 8 2 0 3 に進む。

【 1 4 5 2 】

ステップ S 8 2 0 3 では、特 2 メイン表示フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 8 2 0 3 において、特 2 メイン表示フラグが O N ではないと判定した場合には（S 8 2 0 3 : N O）、ステップ S 8 2 0 4 に進み、メイン表示領域用の演出パターンの設定処理を実行する。メイン表示領域用の演出パターンの設定処理では、ステップ S 8 2 0 2 において読み出した情報に基づいて、メイン表示領域 M A に表示する予告演出およびリーチ演出の内容を設定する。その後、ステップ S 8 2 0 6 に進む。一方、ステップ S 8 2 0 3 において、特 2 メイン表示フラグが O N であると判定した場合には（S 8 2 0 3 : Y E S）、ステップ S 8 2 0 5 に進み、サブ表示領域用の演出パターンの設定処理を実行する。サブ表示領域用の演出パターンの設定処理では、ステップ S 8 2 0 2 において読み出した情報に基づいて、第 1 サブ表示領域 S A 1 に表示する予告演出およびリーチ演出の内容を設定する。その後、ステップ S 8 2 0 6 に進む。

【 1 4 5 3 】

ステップ S 8 2 0 6 では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 第 1 種大当たり、8 R 第 1 種大当たり、8 R 第 2 種大当たりである場合には、有効ライン L（L 1 または L 2）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 第 1 種大当たり又は 8 R 第 1 種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、1 6 R 第 1 種大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、8 R 第 2 種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【 1 4 5 4 】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れである場合には、特 1 用変動コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L（L 1 または L 2）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L（L 1 または L 2）上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した

10

20

30

40

50

情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL（L1またはL2）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL（L1またはL2）上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップS8206を実行した後、ステップS8207に進む。

【1455】

ステップS8207では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している特1用変動コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップS8206において特定した液晶用図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ROM93の変動表示パターンテーブル記憶エリア93bに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。ステップS8207を実行した後、ステップS8208に進む。

10

【1456】

ステップS8208では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンの情報を特1用遊技回演出コマンドに設定する。その後、ステップS8209に進み、当該特1用遊技回演出コマンドを表示制御装置100に送信する。表示制御装置100の表示側MPU102は、受信した特1用遊技回演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置41に表示させる処理を実行する。ステップS8209を実行した後、ステップS8210に進む。

20

【1457】

ステップS8210では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側RAM94の第1保留個数カウンタエリアに記憶されている第1保留個数が1減算されるように、当該第1保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップS8210を実行した後、本特1用遊技回演出用処理を終了する。

【1458】

<特2用遊技回演出用処理>

次に、特2用遊技回演出用処理について説明する。特2用遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図156：S8004）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

30

【1459】

図159は、特2用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。特2用遊技回演出用処理は、特2用変動コマンドを受信した場合に、第2始動口34への遊技球の入球を契機として実行される遊技回における演出の内容を設定するための処理である。以下、特2用遊技回演出用処理の具体的な処理について説明する。

【1460】

ステップS8301では、主側MPU62から特2用変動コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS8301において、特2用変動コマンドを受信していないと判定した場合には（S8301：NO）、以下に説明するステップS8302～S8310の処理を実行することなく、本特2用遊技回演出用処理を終了する。一方、ステップS8301において、特2用変動コマンドを受信していると判定した場合には（S8301：YES）、ステップS8302に進む。

40

【1461】

ステップS8302では、今回受信した特2用変動コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、小当たりの有無、小当たりの種別、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側MPU92のレジスタに記憶する。その後、ステップS8303に進む。

【1462】

ステップS8303では、特2メイン表示フラグがONであるか否かを判定する。ステップS8303において、特2メイン表示フラグがONであると判定した場合には（S8

50

303: YES)、ステップS8304に進み、メイン表示領域用の演出パターンの設定処理を実行する。メイン表示領域用の演出パターンの設定処理では、ステップS8302において読み出した情報に基づいて、メイン表示領域MAに表示する予告演出の内容を設定する。その後、ステップS8306に進む。一方、ステップS8303において、特2メイン表示フラグがONではないと判定した場合には(S8303:NO)、ステップS8305に進み、サブ表示領域用の演出パターンの設定処理を実行する。サブ表示領域用の演出パターンの設定処理では、ステップS8302において読み出した情報に基づいて、第1サブ表示領域SA1に表示する予告演出の内容を設定する。その後、ステップS8306に進む。

【1463】

ステップS8306では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、16R第1種大当たり、8R第1種大当たり、8R第2種大当たりである場合には、有効ラインL(L1またはL2)上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、16R第1種大当たり又は8R確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機10では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R第1種大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、8R第2種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【1464】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れである場合には、特2用変動コマンドの内容から小当たりの有無を判定する。小当たりに対応していると判定した場合には、有効ラインL(L1またはL2)上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL(L1またはL2)上に所定の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、小当たりに対応していないと判定した場合には、有効ラインL(L1またはL2)上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップS8306を実行した後、ステップS8307に進む。

【1465】

ステップS8307では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している特2用変動コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップS8306において特定した液晶用図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ROM93の変動表示パターンテーブル記憶エリア93bに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。ステップS8307を実行した後、ステップS8308に進む。

【1466】

ステップS8308では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンの情報を特2用遊技回演出コマンドに設定する。その後、ステップS8309に進み、当該特2用遊技回演出コマンドを表示制御装置100に送信する。表示制御装置100の表示側MPU102は、受信した特2用遊技回演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置41に表示させる処理を実行する。ステップS8309を実行した後、ステップS8310に進む。

【1467】

ステップS8310では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側RAM94の第2保留個数カウンタエリアに記憶されている第2保留個数が1減算

10

20

30

40

50

されるように、当該第 2 保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップ S 8 3 1 0 を実行した後、本特 2 用遊技回演出用処理を終了する。

【 1 4 6 8 】

< 待機用処理 >

次に、待機用処理について説明する。待機用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 1 5 6 : S 8 0 0 5）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 4 6 9 】

図 1 6 0 は、待機用処理を示すフローチャートである。待機用処理は、特 1 用客待ちコマンドまたは特 2 用客待ちコマンドを受信した場合に、デモ動画（メインデモ動画）やサブデモ動画の表示を表示制御装置 1 0 0 に開始させるための処理である。以下、待機用処理の具体的な処理について説明する。

10

【 1 4 7 0 】

ステップ S 8 4 0 1 では、特 1 用移行準備処理を実行する。特 1 用移行準備処理は、特 1 用客待ちコマンドを受信した場合に、デモ動画（メインデモ動画）またはサブデモ動画を開始するための準備を実行する処理である。特 1 用移行準備処理の詳細については後述する。ステップ S 8 4 0 1 を実行した後、ステップ S 8 4 0 2 に進む。

【 1 4 7 1 】

ステップ S 8 4 0 2 では、特 2 用移行準備処理を実行する。特 2 用移行準備処理は、特 2 用客待ちコマンドを受信した場合に、デモ動画（メインデモ動画）またはサブデモ動画を開始するための準備を実行する処理である。特 2 用移行準備処理の詳細については後述する。ステップ S 8 4 0 2 を実行した後、ステップ S 8 4 0 3 に進む。

20

【 1 4 7 2 】

ステップ S 8 4 0 3 では、メイン用デモ移行処理を実行する。メイン用デモ移行処理は、メイン表示領域 M A にデモ動画（メインデモ動画）を表示させるための処理である。メイン用デモ移行処理の詳細については後述する。ステップ S 8 4 0 3 を実行した後、ステップ S 8 4 0 4 に進む。

【 1 4 7 3 】

ステップ S 8 4 0 4 では、サブ用デモ移行処理を実行する。サブ用デモ移行処理は、第 1 サブ表示領域 S A 1 にサブデモ動画を表示させるための処理である。サブ用デモ移行処理の詳細については後述する。ステップ S 8 4 0 4 を実行した後、ステップ S 8 4 0 5 に進む。

30

【 1 4 7 4 】

ステップ S 8 4 0 5 では、復帰処理を実行する。復帰処理は、特 1 用変動コマンドまたは特 2 用変動コマンドを受信した場合に、デモ動画（メインデモ動画）またはサブデモ動画を終了させて通常の状態に復帰させるための処理である。復帰処理の詳細については後述する。ステップ S 8 4 0 5 を実行した後、本待機用処理を終了する。

【 1 4 7 5 】

< 特 1 用移行準備処理 >

次に、特 1 用移行準備処理について説明する。特 1 用移行準備処理は、待機用処理のサブルーチン（図 1 6 0 : S 8 4 0 1）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

40

【 1 4 7 6 】

図 1 6 1 は、特 1 用移行準備処理を示すフローチャートである。特 1 用移行準備処理では、特 1 用客待ちコマンドを受信した場合には、特 1 用客待ちフラグを O N にする。特 1 用客待ちフラグが O N になった際に、特 1 メイン表示態様中である場合には、1 5 秒間の特 1 用待機状態に移行する。そして、1 5 秒間の特 1 用待機状態が終了した場合には、音量低減フラグを O N にし、スピーカ 4 6 から出力される音量の低減処理を開始する。その後、音量がゼロになると、後述するメイン用デモ移行処理において、メイン表示領域 M A においてデモ動画（メインデモ動画）の表示が開始される。一方、特 1 用客待ちフラグが O N になった際に、特 2 メイン表示態様中である場合には、サブデモ開始フラグを O N

50

にする。その後、後述するサブ用デモ移行処理において、第1サブ表示領域SA1においてサブデモ動画の表示が開始される。以下、特1用移行準備処理の具体的な処理について説明する。

【1477】

ステップS8501では、主側MPU62から特1用客待ちコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS8501において、特1用客待ちコマンドを受信していると判定した場合には(S8501: YES)、ステップS8502に進み、音光側RAM94の各種フラグ記憶エリア94aに記憶されている特1用客待ちフラグをONにする。その後、ステップS8503に進む。一方、ステップS8501において、特1用客待ちコマンドを受信していないと判定した場合には(S8501: NO)、ステップS8502

10

【1478】

ステップS8503では、音光側RAM94の各種フラグ記憶エリア94aに記憶されている特1用待機状態フラグがONであるか否かを判定する。ステップS8503において、特1用待機状態フラグがONではないと判定した場合には(S8503: NO)、ステップS8504に進み、特1用客待ちフラグがONであるか否かを判定する。ステップS8504において、特1用客待ちフラグがONではないと判定した場合には(S8504: NO)、本特1用移行準備処理を終了する。一方、ステップS8504において、特1用客待ちフラグがONであると判定した場合には(S8504: YES)、ステップS8505に進む。

20

【1479】

ステップS8505では、特2メイン表示フラグがONであるか否かを判定する。ステップS8505において、特2メイン表示フラグがONではないと判定した場合には(S8505: NO)、ステップS8506に進み、特1用待機状態フラグをONにする。その後、ステップS8507に進み、特1用待機状態時間設定処理を実行する。具体的には、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに記憶されている特1用待機状態タイマカウンタTw1に「7500」(すなわち、15.0sec)をセットする。特1用待機状態タイマカウンタTw1は、特1用待機状態フラグがONになってからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。ステップS8507を実行した後、ステップS8508に進み、特1用客待ちフラグをOFFにする。その後、本特1用移行準備処理を終了する。

30

【1480】

ステップS8505において、特2メイン表示フラグがONであると判定した場合には(S8505: YES)、ステップS8509に進み、サブデモ開始フラグをONにする。これにより、後述するサブ用デモ移行処理が実行されることによって、第1サブ表示領域SA1においてサブデモ動画の表示が開始される。ステップS8509を実行した後、ステップS8510に進み、特1用客待ちフラグをOFFにする。その後、本特1用移行準備処理を終了する。

【1481】

ステップS8503において、特1用待機状態フラグがONであると判定した場合には(S8503: YES)、ステップS8511に進み、特1用待機状態期間が終了したか否かを判定する。具体的には、特1用待機状態タイマカウンタTw1の値が0であるか否かを判定し、特1用待機状態タイマカウンタTw1の値が0であれば、15秒間の特1用待機状態期間が終了したと判定する。ステップS8511において、特1用待機状態期間が終了していないと判定した場合には(S8511: NO)、本特1用移行準備処理を終了する。一方、ステップS8511において、特1用待機状態期間が終了したと判定した場合には(S8511: YES)、ステップS8512に進み、音光側RAM94の各種フラグ記憶エリア94aに記憶されている音量低減フラグをONにする。これにより、後述するメイン用デモ移行処理が実行されることによって、スピーカ46から出力される音量の低減処理が開始される。ステップS8512を実行した後、ステップS8513に

40

50

進み、特 1 用待機状態フラグを OFF にする。その後、本特 1 用移行準備処理を終了する。

【 1 4 8 2 】

< 特 2 用移行準備処理 >

次に、特 2 用移行準備処理について説明する。特 2 用移行準備処理は、待機用処理のサブルーチン（図 1 6 0 : S 8 4 0 2 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 4 8 3 】

図 1 6 2 は、特 2 用移行準備処理を示すフローチャートである。特 2 用移行準備処理では、特 2 用客待ちコマンドを受信した場合には、特 2 用客待ちフラグを ON にする。特 2 用客待ちフラグが ON になった際に、特 2 メイン表示態様中である場合には、1 5 秒間の特 2 用待機状態に移行する。そして、1 5 秒間の特 2 用待機状態が終了した場合には、音量低減フラグを ON にし、スピーカー 4 6 から出力される音量の低減処理を開始する。その後、音量がゼロになると、後述するメイン用デモ移行処理において、メイン表示領域 M A においてデモ動画（メインデモ動画）の表示が開始される。一方、特 2 用客待ちフラグが ON になった際に、特 1 メイン表示態様中である場合には、サブデモ開始フラグを ON にする。その後、後述するサブ用デモ移行処理において、第 1 サブ表示領域 S A 1 においてサブデモ動画の表示が開始される。以下、特 2 用移行準備処理の具体的な処理について説明する。

【 1 4 8 4 】

ステップ S 8 6 0 1 では、主側 M P U 6 2 から特 2 用客待ちコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S 8 6 0 1 において、特 2 用客待ちコマンドを受信していると判定した場合には（S 8 6 0 1 : Y E S ）、ステップ S 8 6 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種フラグ記憶エリア 9 4 a に記憶されている特 2 用客待ちフラグを ON にする。その後、ステップ S 8 6 0 3 に進む。一方、ステップ S 8 6 0 1 において、特 2 用客待ちコマンドを受信していないと判定した場合には（S 8 6 0 1 : N O ）、ステップ S 8 6 0 2 を実行することなく、ステップ S 8 6 0 3 に進む。

【 1 4 8 5 】

ステップ S 8 6 0 3 では、音光側 R A M 9 4 の各種フラグ記憶エリア 9 4 a に記憶されている特 2 用待機状態フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S 8 6 0 3 において、特 2 用待機状態フラグが ON ではないと判定した場合には（S 8 6 0 3 : N O ）、ステップ S 8 6 0 4 に進み、特 2 用客待ちフラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S 8 6 0 4 において、特 2 用客待ちフラグが ON ではないと判定した場合には（S 8 6 0 4 : N O ）、本特 2 用移行準備処理を終了する。一方、ステップ S 8 6 0 4 において、特 2 用客待ちフラグが ON であると判定した場合には（S 8 6 0 4 : Y E S ）、ステップ S 8 6 0 5 に進む。

【 1 4 8 6 】

ステップ S 8 6 0 5 では、特 2 メイン表示フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S 8 6 0 5 において、特 2 メイン表示フラグが ON であると判定した場合には（S 8 6 0 5 : Y E S ）、ステップ S 8 6 0 6 に進み、特 2 用待機状態フラグを ON にする。その後、ステップ S 8 6 0 7 に進み、特 2 用待機状態時間設定処理を実行する。具体的には、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に記憶されている特 2 用待機状態タイマカウンタ T w 2 に「7 5 0 0」（すなわち、1 5 . 0 s e c）をセットする。特 2 用待機状態タイマカウンタ T w 2 は、特 2 用待機状態フラグが ON になってからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。ステップ S 8 6 0 7 を実行した後、ステップ S 8 6 0 8 に進み、特 2 用客待ちフラグを OFF にする。その後、本特 2 用移行準備処理を終了する。

【 1 4 8 7 】

ステップ S 8 6 0 5 において、特 2 メイン表示フラグが ON ではないと判定した場合には（S 8 6 0 5 : N O ）、ステップ S 8 6 0 9 に進み、サブデモ開始フラグを ON にする。これにより、後述するサブ用デモ移行処理が実行されることによって、第 1 サブ表示領

10

20

30

40

50

域 S A 1 においてサブデモ動画の表示が開始される。ステップ S 8 6 0 9 を実行した後、ステップ S 8 6 1 0 に進み、特 2 用客待ちフラグを O F F にする。その後、本特 2 用移行準備処理を終了する。

【 1 4 8 8 】

ステップ S 8 6 0 3 において、特 2 用待機状態フラグが O N であると判定した場合には (S 8 6 0 3 : Y E S)、ステップ S 8 6 1 1 に進み、特 2 用待機状態期間が終了したか否かを判定する。具体的には、特 2 用待機状態タイマカウンタ T w 2 の値が 0 であるか否かを判定し、特 2 用待機状態タイマカウンタ T w 2 の値が 0 であれば、15 秒間の特 2 用待機状態期間が終了したと判定する。ステップ S 8 6 1 1 において、特 2 用待機状態期間が終了していないと判定した場合には (S 8 6 1 1 : N O)、本特 2 用移行準備処理を終了する。一方、ステップ S 8 6 1 1 において、特 2 用待機状態期間が終了したと判定した場合には (S 8 6 1 1 : Y E S)、ステップ S 8 6 1 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種フラグ記憶エリア 9 4 a に記憶されている音量低減フラグを O N にする。これにより、後述するメイン用デモ移行処理が実行されることによって、スピーカー 4 6 から出力される音量の低減処理が開始される。ステップ S 8 6 1 2 を実行した後、ステップ S 8 6 1 3 に進み、特 2 用待機状態フラグを O F F にする。その後、本特 2 用移行準備処理を終了する。

10

【 1 4 8 9 】

< メイン用デモ移行処理 >

次に、メイン用デモ移行処理について説明する。メイン用デモ移行処理は、待機用処理のサブルーチン (図 1 6 0 : S 8 4 0 3) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。なお、以下では、メイン表示領域 M A に表示されるメインデモ動画を単にデモ動画とも呼ぶ。

20

【 1 4 9 0 】

図 1 6 3 は、メイン用デモ移行処理を示すフローチャートである。ステップ S 8 7 0 1 では、R T C 演出中フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 8 7 0 1 において、R T C 演出中フラグが O N であると判定した場合には (S 8 7 0 1 : Y E S)、本メイン用デモ移行処理を終了する。すなわち、R T C 演出が実行されている期間中は、メイン表示領域 M A にデモ動画を表示する態様に移行しないように構成されている。一方、ステップ S 8 7 0 1 において、R T C 演出中フラグが O N ではないと判定した場合には (S 8 7 0 1 : N O)、ステップ S 8 7 0 2 に進み、メイン復帰フラグが O N であるか否かを判定する。メイン復帰フラグは、後述する復帰処理において、特 1 用変動コマンドまたは特 2 用変動コマンドを受信した場合に O N になるフラグである。ステップ S 8 7 0 2 において、メイン復帰フラグが O N ではないと判定した場合には (S 8 7 0 2 : N O)、ステップ S 8 7 0 3 に進む。

30

【 1 4 9 1 】

ステップ S 8 7 0 3 では、デモ動画表示中フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 8 7 0 3 において、デモ動画表示中フラグが O N ではないと判定した場合には (S 8 7 0 3 : N O)、ステップ S 8 7 0 4 に進む。一方、ステップ S 8 7 0 3 において、デモ動画表示中フラグが O N であると判定した場合には (S 8 7 0 3 : Y E S)、本メイン用デモ移行処理を終了する。

40

【 1 4 9 2 】

ステップ S 8 7 0 4 では、デモ動画開始待ちフラグが O N であるか否かを判定する。デモ動画開始待ちフラグは、デモ動画の開始を待機している期間であることを音声発光制御装置 9 0 において特定するためのフラグであり、音声の出力レベル (音量) がゼロになったタイミングで O N にされ、音声の出力レベル (音量) がゼロになってから 5 秒が経過したタイミングにおいて O F F にされるフラグである。ステップ S 8 7 0 4 において、デモ動画開始待ちフラグが O N ではないと判定した場合には (S 8 7 0 4 : N O)、ステップ S 8 7 0 5 に進む。

【 1 4 9 3 】

ステップ S 8 7 0 5 では、音量低減フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S

50

8 7 0 5において、音量低減フラグがONであると判定した場合には (S 8 7 0 5 : Y E S)、ステップS 8 7 0 6に進む。一方、ステップS 8 7 0 5において、音量低減フラグがONではないと判定した場合には (S 8 7 0 5 : N O)、本メイン用デモ移行処理を終了する。

【 1 4 9 4 】

ステップS 8 7 0 6では、音声の出力レベル (音量) を低減する処理を実行する。具体的には、本実施形態では、音声の出力レベル (音量) は3 0 0 0段階に設定されており、音声の出力レベルを1段階下げる処理を実行する。本実施形態では、2 m s e c周期でメイン用デモ移行処理が実行されるので、音声の出力レベル (音量) は、6秒程度で最大値からゼロになる。ステップS 8 7 0 6を実行した後、ステップS 8 7 0 7に進む。

10

【 1 4 9 5 】

ステップS 8 7 0 7では、音声の出力レベル (音量) がゼロになったか否かを判定する。ステップS 8 7 0 7において、音声の出力レベル (音量) がゼロになったと判定した場合には (S 8 7 0 7 : Y E S)、ステップS 8 7 0 8に進み、音量低減フラグをOFFにするとともに、ステップS 8 7 0 9に進み、デモ動画開始待ちフラグをONにする。その後、ステップS 8 7 1 0に進む。一方、ステップS 8 7 0 7において、音声の出力レベル (音量) がゼロになっていないと判定した場合には (S 8 7 0 7 : N O)、本メイン用デモ移行処理を終了する。

【 1 4 9 6 】

ステップS 8 7 1 0では、デモ動画開始待ち時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア9 4 bに記憶されているデモ動画開始待ちタイマカウンタTxに「2 5 0 0」(すなわち、5 . 0 s e c)をセットする。デモ動画開始待ちタイマカウンタTxは、音声の出力レベル (音量) がゼロになってからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2 m s e c周期で1減算される。ステップS 8 7 1 0を実行した後、本メイン用デモ移行処理を終了する。

20

【 1 4 9 7 】

ステップS 8 7 0 4において、デモ動画開始待ちフラグがONであると判定した場合には (S 8 7 0 4 : Y E S)、ステップS 8 7 1 1に進む。

【 1 4 9 8 】

ステップS 8 7 1 1では、5秒間のデモ動画開始待ち期間が終了したか否かを判定する。具体的には、デモ動画開始待ちタイマカウンタTxの値が0であるか否かを判定し、デモ動画開始待ちタイマカウンタTxの値が0であれば、5秒間のデモ動画開始待ち期間が終了したと判定する。ステップS 8 7 1 1において、デモ動画開始待ち期間が終了したと判定した場合には、ステップS 8 7 1 2に進む。一方、ステップS 8 7 1 1において、デモ動画開始待ち期間が終了していないと判定した場合には、本メイン用デモ移行処理を終了する。

30

【 1 4 9 9 】

ステップS 8 7 1 2では、背景音楽の出力停止処理を実行する。その後、ステップS 8 7 1 3に進み、デモ動画開始コマンドを表示側MPU 1 0 2に送信する。デモ動画開始コマンドを受信した表示側MPU 1 0 2は、デモ動画を図柄表示装置4 1に表示させるための処理を開始する。ステップS 8 7 1 3を実行した後、ステップS 8 7 1 4に進む。

40

【 1 5 0 0 】

ステップS 8 7 1 4では、デモ動画開始待ちフラグをOFFにするとともに、ステップS 8 7 1 5に進み、デモ動画表示中フラグをONにする。その後、ステップS 8 7 1 6に進み、頭出し判定フラグをONにして、本メイン用デモ移行処理を終了する。

【 1 5 0 1 】

ステップS 8 7 0 2において、メイン復帰フラグがONであると判定した場合には (S 8 7 0 2 : Y E S)、ステップS 8 7 1 7に進み、頭出し判定フラグがONであるか否かを判定する。ステップS 8 7 1 7において、頭出し判定フラグがONではないと判定した場合には (S 8 7 1 7 : N O)、ステップS 8 7 1 8に進み、音声の出力レベル (音量)

50

を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。本実施形態では、遊技者によって予め設定された値は最大値であるので、音声の出力レベル（音量）を最大値に復帰させる。ステップ S 8 7 1 8 を実行した後、ステップ S 8 7 1 9 に進む。

【 1 5 0 2 】

ステップ S 8 7 1 9 では、音量低減フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S 8 7 1 9 において、音量低減フラグが ON であると判定した場合には（ S 8 7 1 9 : Y E S ）、ステップ S 8 7 2 0 に進み、音量低減フラグを OFF にする。その後、ステップ S 8 7 2 1 に進む。一方、ステップ S 8 7 1 9 において、音量低減フラグが ON ではないと判定した場合には（ S 8 7 1 9 : N O ）、ステップ S 8 7 2 0 を実行せずにステップ S 8 7 2 1 に進む。

10

【 1 5 0 3 】

ステップ S 8 7 2 1 では、デモ動画開始待ちフラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S 8 7 2 1 において、デモ動画開始待ちが ON であると判定した場合には（ S 8 7 2 1 : Y E S ）、ステップ S 8 7 2 2 に進み、デモ動画開始待ちフラグを OFF にする。その後、ステップ S 8 7 2 3 に進み、メイン復帰フラグを OFF にする。一方、ステップ S 8 7 2 1 において、デモ動画開始待ちフラグが ON ではないと判定した場合には（ S 8 7 2 1 : N O ）、ステップ S 8 7 2 2 を実行せずにステップ S 8 7 2 3 に進み、メイン復帰フラグを OFF にする。ステップ S 8 7 2 3 を実行した後、本メイン用デモ移行処理を終了する。

【 1 5 0 4 】

20

ステップ S 8 7 1 7 において、頭出し判定フラグが ON であると判定した場合には（ S 8 7 1 7 : Y E S ）、ステップ S 8 7 2 4 に進み、デモ動画終了コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。デモ動画終了コマンドを受信した表示側 M P U 1 0 2 は、デモ動画の表示を終了させるための処理を実行する。ステップ S 8 7 2 4 を実行した後、ステップ S 8 7 2 5 に進み、デモ動画表示中フラグを OFF にする。その後、ステップ S 8 7 2 6 に進む。

【 1 5 0 5 】

ステップ S 8 7 2 6 では、背景動画開始コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。背景動画開始コマンドを受信した表示側 M P U 1 0 2 は、背景動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置 4 1 に表示させるための処理を開始する。その後、ステップ S 8 7 2 7 に進む。

30

【 1 5 0 6 】

ステップ S 8 7 2 7 では、音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。本実施形態では、遊技者によって予め設定された値は最大値であるので、音声の出力レベル（音量）を最大値に復帰させる。ステップ S 8 7 2 7 を実行した後、ステップ S 8 7 2 8 に進む。

【 1 5 0 7 】

ステップ S 8 7 2 8 では、背景音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、頭出し判定フラグが ON であるため、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、ステップ S 8 7 2 9 に進み、頭出し判定フラグを OFF にする。その後、ステップ S 8 7 3 0 に進み、メイン復帰フラグを OFF にして、本メイン用デモ移行処理を終了する。

40

【 1 5 0 8 】

< サブ用デモ移行処理 >

次に、サブ用デモ移行処理について説明する。サブ用デモ移行処理は、待機用処理のサブルーチン（図 1 6 0 : S 8 4 0 4 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 5 0 9 】

図 1 6 4 は、サブ用デモ移行処理を示すフローチャートである。ステップ S 8 8 0 1 では、サブ復帰フラグが ON であるか否かを判定する。サブ復帰フラグは、後述する復帰処理において、特 1 用変動コマンドまたは特 2 用変動コマンドを受信した場合に ON になる

50

フラグである。ステップ S 8 8 0 1 において、サブ復帰フラグが O N ではないと判定した場合には (S 8 8 0 1 : N O)、ステップ S 8 8 0 2 に進む。

【 1 5 1 0 】

ステップ S 8 8 0 2 では、サブデモ動画表示中フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 8 8 0 2 において、サブデモ動画表示中フラグが O N ではないと判定した場合には (S 8 8 0 2 : N O)、ステップ S 8 8 0 3 に進む。一方、ステップ S 8 8 0 2 において、サブデモ動画表示中フラグが O N であると判定した場合には (S 8 8 0 2 : Y E S)、本サブ用デモ移行処理を終了する。

【 1 5 1 1 】

ステップ S 8 8 0 3 では、サブデモ開始フラグが O N であるか否かを判定する。サブデモ開始フラグは、上述した特 1 用移行準備処理 (図 1 6 1) または特 2 用移行準備処理 (図 1 6 2) において O N にされるフラグである。ステップ S 8 8 0 3 において、サブデモ開始フラグが O N であると判定した場合には (S 8 8 0 3 : Y E S)、ステップ S 8 8 0 4 に進む。一方、ステップ S 8 8 0 3 において、サブデモ開始フラグが O N ではないと判定した場合には (S 8 8 0 3 : N O)、本サブ用デモ移行処理を終了する。

【 1 5 1 2 】

ステップ S 8 8 0 4 では、サブデモ動画開始コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。サブデモ動画開始コマンドを受信した表示側 M P U 1 0 2 は、サブデモ動画を図柄表示装置 4 1 の第 1 サブ表示領域 S A 1 に表示させるための処理を開始する。ステップ S 8 8 0 4 を実行した後、ステップ S 8 8 0 5 に進む。

【 1 5 1 3 】

ステップ S 8 8 0 5 では、サブデモ開始フラグを O F F にするとともに、ステップ S 8 8 0 6 に進み、サブデモ動画表示中フラグを O N にする。その後、本サブ用デモ移行処理を終了する。

【 1 5 1 4 】

ステップ S 8 8 0 1 において、サブ復帰フラグが O N であると判定した場合には (S 8 8 0 1 : Y E S)、ステップ S 8 8 0 7 に進み、サブデモ動画終了コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。サブデモ動画終了コマンドを受信した表示側 M P U 1 0 2 は、サブデモ動画の表示を終了させるための処理を実行する。ステップ S 8 8 0 7 を実行した後、ステップ S 8 8 0 8 に進み、サブデモ動画表示中フラグを O F F にする。その後、ステップ S 8 8 0 9 に進み、サブ復帰フラグを O N にして、本サブ用デモ移行処理を終了する。

【 1 5 1 5 】

< 復帰処理 >

次に、復帰処理について説明する。復帰処理は、待機用処理のサブルーチン (図 1 6 0 : S 8 4 0 5) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 5 1 6 】

図 1 6 5 は、復帰処理を示すフローチャートである。ステップ S 8 9 0 1 では、主側 M P U 6 2 から特 1 用変動コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S 8 9 0 1 において、主側 M P U 6 2 から特 1 用変動コマンドを受信していないと判定した場合には (S 8 9 0 1 : N O)、後述するステップ S 8 9 1 1 に進む。一方、ステップ S 8 9 0 1 において、主側 M P U 6 2 から特 1 用変動コマンドを受信していると判定した場合には (S 8 9 0 1 : Y E S)、ステップ S 8 9 0 2 に進む。

【 1 5 1 7 】

ステップ S 8 9 0 2 では、特 2 メイン表示フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 8 9 0 2 において、特 2 メイン表示フラグが O N ではないと判定した場合には (S 8 9 0 2 : N O)、ステップ S 8 9 0 3 に進み、特 1 用客待ちフラグまたは特 1 用待機状態フラグのいずれかが O N であるか否かを判定する。ステップ S 8 9 0 3 において、特 1 用客待ちフラグまたは特 1 用待機状態フラグのいずれかが O N であると判定した場合には (S 8 9 0 3 : Y E S)、ステップ S 8 9 0 4 に進み、特 1 用客待ちフラグまたは特 1 用待機状態フラグのうち、O N であるフラグを O F F にする。その後、ステップ S 8 9 0 5

に進む。一方、ステップ S 8 9 0 3 において、特 1 用客待ちフラグまたは特 1 用待機状態フラグのいずれかが ON ではないと判定した場合には (S 8 9 0 3 : N O)、ステップ S 8 9 0 4 を実行することなく、ステップ S 8 9 0 5 に進む。

【 1 5 1 8 】

ステップ S 8 9 0 5 では、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかが ON であるか否かを判定する。ステップ S 8 9 0 5 において、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかが ON であると判定した場合には (S 8 9 0 5 : Y E S)、ステップ S 8 9 0 6 に進み、メイン復帰フラグを O F F にする。その後、ステップ S 8 9 1 1 に進む。一方、ステップ S 8 9 0 5 において、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかが ON ではないと判定した場合には (S 8 9 0 5 : N O)、ステップ S 8 9 0 6 を実行することなく、ステップ S 8 9 1 1 に進む。

10

【 1 5 1 9 】

ステップ S 8 9 0 2 において、特 2 メイン表示フラグが ON であると判定した場合には (S 8 9 0 2 : Y E S)、ステップ S 8 9 0 7 に進み、特 1 用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのいずれかが ON であるか否かを判定する。ステップ S 8 9 0 7 において、特 1 用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのいずれかが ON であると判定した場合には (S 8 9 0 7 : Y E S)、ステップ S 8 9 0 8 に進み、特 1 用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのうち、ON であるフラグを O F F にする。その後、ステップ S 8 9 0 9 に進む。一方、ステップ S 8 9 0 7 において、特 1 用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのいずれかが ON ではないと判定した場合には (S 8 9 0 7 : N O)、ステップ S 8 9 0 8 を実行することなく、ステップ S 8 9 0 9 に進む。

20

【 1 5 2 0 】

ステップ S 8 9 0 9 では、サブデモ動画表示中フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S 8 9 0 9 において、サブデモ動画表示中フラグが ON であると判定した場合には (S 8 9 0 9 : Y E S)、ステップ S 8 9 1 0 に進み、サブ復帰フラグを ON にする。その後、ステップ S 8 9 1 1 に進む。一方、ステップ S 8 9 0 9 において、サブデモ動画表示中フラグが ON ではないと判定した場合には (S 8 9 0 9 : N O)、ステップ S 8 9 1 0 を実行することなく、ステップ S 8 9 1 1 に進む。

【 1 5 2 1 】

ステップ S 8 9 1 1 では、主側 M P U 6 2 から特 2 用変動コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S 8 9 1 1 において、主側 M P U 6 2 から特 2 用変動コマンドを受信していないと判定した場合には (S 8 9 1 1 : N O)、本復帰処理を終了する。一方、ステップ S 8 9 1 1 において、主側 M P U 6 2 から特 2 用変動コマンドを受信していると判定した場合には (S 8 9 1 1 : Y E S)、ステップ S 8 9 1 2 に進む。

30

【 1 5 2 2 】

ステップ S 8 9 1 2 では、特 2 メイン表示フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S 8 9 1 2 において、特 2 メイン表示フラグが ON であると判定した場合には (S 8 9 1 2 : Y E S)、ステップ S 8 9 1 3 に進み、特 2 用客待ちフラグまたは特 2 用待機状態フラグのいずれかが ON であるか否かを判定する。ステップ S 8 9 1 3 において、特 2 用客待ちフラグまたは特 2 用待機状態フラグのいずれかが ON であると判定した場合には (S 8 9 1 3 : Y E S)、ステップ S 8 9 1 4 に進み、特 2 用客待ちフラグまたは特 2 用待機状態フラグのうち、ON であるフラグを O F F にする。その後、ステップ S 8 9 1 5 に進む。一方、ステップ S 8 9 1 3 において、特 2 用客待ちフラグまたは特 2 用待機状態フラグのいずれかが ON ではないと判定した場合には (S 8 9 1 3 : N O)、ステップ S 8 9 1 4 を実行することなく、ステップ S 8 9 1 5 に進む。

40

【 1 5 2 3 】

ステップ S 8 9 1 5 では、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかが ON であるか否かを判定する。ステップ S 8 9 1 5 において、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかが ON であると判

50

定した場合には (S 8 9 1 5 : Y E S)、ステップ S 8 9 1 6 に進み、メイン復帰フラグを O F F にする。その後、本復帰処理を終了する。一方、ステップ S 8 9 1 5 において、音量低減フラグ、デモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれもが O N ではないと判定した場合には (S 8 9 1 5 : N O)、ステップ S 8 9 1 6 を実行することなく、本復帰処理を終了する。

【 1 5 2 4 】

ステップ S 8 9 1 2 において、特 2 メイン表示フラグが O N ではないと判定した場合には (S 8 9 1 2 : N O)、ステップ S 8 9 1 7 に進み、特 2 用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのいずれかが O N であるか否かを判定する。ステップ S 8 9 1 7 において、特 2 用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのいずれかが O N であると判定した場合には (S 8 9 1 7 : Y E S)、ステップ S 8 9 1 8 に進み、特 2 用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのうち、O N であるフラグを O F F にする。その後、ステップ S 8 9 1 9 に進む。一方、ステップ S 8 9 1 7 において、特 2 用客待ちフラグまたはサブデモ開始フラグのいずれもが O N ではないと判定した場合には (S 8 9 1 7 : N O)、ステップ S 8 9 1 8 を実行することなく、ステップ S 8 9 1 9 に進む。

10

【 1 5 2 5 】

ステップ S 8 9 1 9 では、サブデモ動画表示中フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 8 9 1 9 において、サブデモ動画表示中フラグが O N であると判定した場合には (S 8 9 1 9 : Y E S)、ステップ S 8 9 1 0 に進み、サブ復帰フラグを O N にする。その後、本復帰処理を終了する。一方、ステップ S 8 9 1 9 において、サブデモ動画表示中フラグが O N ではないと判定した場合には (S 8 9 1 9 : N O)、ステップ S 8 9 1 0 を実行することなく、本復帰処理を終了する。

20

【 1 5 2 6 】

< R T C 演出用処理 >

次に、R T C 演出用処理について説明する。R T C 演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 1 5 6 : S 8 0 0 6) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 5 2 7 】

図 1 6 6 は、R T C 演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S 9 0 0 1 では、R T C 演出中フラグが O N であるか否かを判定する。R T C 演出中フラグは、R T C 演出が実行されているか否かを音光側 M P U 9 2 が認識するためのフラグである。ステップ S 9 0 0 1 において、R T C 演出中フラグが O N ではないと判定した場合には (S 9 0 0 1 : N O)、ステップ S 9 0 0 2 に進み、R T C 9 6 から出力された時刻情報を読み込む。その後、ステップ S 9 0 0 3 に進む。

30

【 1 5 2 8 】

ステップ S 9 0 0 3 では、読み込んだ時刻情報が R T C 演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致するか否かを判定する。本実施形態では、読み込んだ時刻情報が毎時 0 0 分と一致するか否かを判定する。ステップ S 9 0 0 3 において、読み込んだ時刻情報が R T C 演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致しないと判定した場合には (S 9 0 0 3 : N O)、そのまま本 R T C 演出用処理を終了する。一方、ステップ S 9 0 0 3 において、読み込んだ時刻情報が R T C 演出の実行を開始する時刻として予め設定されている時刻と一致すると判定した場合には (S 9 0 0 3 : Y E S)、ステップ S 9 0 0 4 に進む。

40

【 1 5 2 9 】

ステップ S 9 0 0 4 では、R T C 演出時間設定処理を実行する。具体的には、各種カウンタエリア 9 4 b に記憶されている R T C 演出時間タイマカウンタ T r に「 1 5 0 0 0 0 」 (すなわち、5 . 0 m i n) をセットする。R T C 演出時間タイマカウンタ T r は、R T C 演出が開始されてからの経過時間を計測するためのカウンタであり、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。ステップ S 9 0 0 4 を実行した後、ステップ S 9 0 0 5 に進む。

50

【 1 5 3 0 】

ステップ S 9 0 0 5 では、R T C 演出動画開始コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。R T C 演出動画開始コマンドを受信した表示側 M P U 1 0 2 は、R T C 演出動画を図柄表示装置 4 1 に表示させるための処理を開始する。ステップ S 9 0 0 5 を実行した後、ステップ S 9 0 0 6 に進む。

【 1 5 3 1 】

ステップ S 9 0 0 6 では、R T C 演出音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、R T C 演出音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。なお、背景音楽を出力している場合には、当該背景音楽の出力を停止するとともに、R T C 演出音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、ステップ S 9 0 0 7 に進み、R T C 演出中フラグを O N にする。その後、ステップ S 9 0 0 8 に進む。

10

【 1 5 3 2 】

ステップ S 9 0 0 8 では、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかが O N であるか否かを判定する。音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかが O N である状況とは、音声の出力レベル（音量）が低減されている状況を意味している。ステップ S 9 0 0 8 において、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのいずれかが O N であると判定した場合には（S 9 0 0 8 : Y E S）、ステップ S 9 0 0 9 に進む。

【 1 5 3 3 】

ステップ S 9 0 0 9 では、低減されていた音声の出力レベル（音量）を遊技者によって予め設定された値に復帰させる。その後、ステップ S 9 0 1 0 に進み、R T C 演出後デモ動画開始フラグを O N にする。R T C 演出後デモ動画開始フラグは、R T C 演出が終了した後にデモ動画を開始させるためのフラグである。ステップ S 9 0 1 0 を実行した後、ステップ S 9 0 1 1 に進み、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグのうち、O N になっていたフラグを O F F にする。その後、ステップ S 9 0 1 2 に進む。一方、ステップ S 9 0 0 8 において、音量低減フラグ、テモ動画開始待ちフラグ、デモ動画表示中フラグの全てが O F F であると判定した場合には（S 9 0 0 8 : N O）、ステップ S 9 0 0 9 からステップ S 9 0 1 1 の処理を実行することなく、ステップ S 9 0 1 2 に進む。

20

【 1 5 3 4 】

ステップ S 9 0 1 2 では、メイン復帰フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 9 0 1 2 において、メイン復帰フラグが O N であると判定した場合には（S 9 0 1 2 : Y E S）、ステップ S 9 0 1 3 に進み、R T C 演出後デモ動画開始フラグを O F F にするとともに、ステップ S 9 0 1 4 に進み、メイン復帰フラグを O F F にする。一方、ステップ S 9 0 1 2 において、メイン復帰フラグが O N ではないと判定した場合には（S 9 0 1 2 : N O）、ステップ S 9 0 1 3 及びステップ S 9 0 1 4 の処理を実行することなく、そのまま本 R T C 演出用処理を終了する。

30

【 1 5 3 5 】

ステップ S 9 0 0 1 において、R T C 演出中フラグが O N であると判定した場合（S 9 0 0 1 : Y E S）、すなわち、R T C 演出が実行されている場合には、ステップ S 9 0 1 5 に進む。

40

【 1 5 3 6 】

ステップ S 9 0 1 5 では、R T C 演出が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、ステップ S 9 0 0 3 においてセットされた R T C 演出時間タイマカウンタ r が 0 であるか否かを判定する。ステップ S 9 0 1 5 において、R T C 演出が終了するタイミングであると判定した場合には（S 9 0 1 5 : Y E S）、ステップ S 9 0 1 6 に進み、R T C 演出が終了する場合における処理に進む。一方、ステップ S 9 0 1 5 において、R T C 演出が終了するタイミングではないと判定した場合には（S 9 0 1 5 : N O）、上述したステップ S 9 0 0 8 からステップ S 9 0 1 4 の処理に進む。この理由は、R T C 演出が実行されている期間中においても、音量低減フラグやメイン復帰フラグが O N になる

50

可能性があり、ステップ S 9 0 0 8 からステップ S 9 0 1 4 の処理を実行する必要があるためである。

【 1 5 3 7 】

ステップ S 9 0 1 6 では、R T C 演出中フラグを O F F にする。その後、ステップ S 9 0 1 7 に進み、R T C 演出音楽の出力停止処理を実行する。その後、ステップ S 9 0 1 8 に進む。

【 1 5 3 8 】

ステップ S 9 0 1 8 では、R T C 演出後デモ動画開始フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 9 0 1 8 において、R T C 演出後デモ動画開始フラグが O N ではないと判定した場合には (S 9 0 1 8 : N O)、ステップ S 9 0 1 9 に進み、背景動画開始コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。背景動画開始コマンドを受信した表示側 M P U 1 0 2 は、背景動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置 4 1 に表示させるための処理を開始する。その後、ステップ S 9 0 2 0 に進み、背景音楽の出力開始処理を実行する。具体的には、背景音楽の時間的な先頭位置から出力を開始する。その後、本 R T C 演出用処理を終了する。

10

【 1 5 3 9 】

ステップ S 9 0 1 8 において、R T C 演出後デモ動画開始フラグが O N であると判定した場合には (S 9 0 1 8 : Y E S)、ステップ S 9 0 2 1 に進み、デモ動画開始コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。デモ動画開始コマンドを受信した表示側 M P U 1 0 2 は、デモ動画を時間的な先頭位置から図柄表示装置 4 1 に表示させるための処理を開始する。その後、ステップ S 9 0 2 2 に進み、デモ動画表示中フラグを O F F にする。その後、ステップ S 9 0 2 3 に進む。

20

【 1 5 4 0 】

ステップ S 9 0 2 3 では、音声の出力レベル (音量) を 0 に低減する。本実施形態では、デモ動画と共に出力する音楽は設定されていないからである。ステップ S 9 0 2 3 を実行した後、ステップ S 9 0 2 4 に進み、頭出し判定フラグを O N にする。この処理によって、デモ動画の表示中において頭出し判定フラグを O N にすることができる。ステップ S 9 0 2 4 を実行した後、ステップ S 9 0 2 5 に進み、R T C 演出後デモ動画開始フラグを O F F にする。その後、本 R T C 演出用処理を終了する。

【 1 5 4 1 】

30

< リザルト表示用処理 >

次に、リザルト表示用処理について説明する。リザルト表示用処理は、タイマ割り込み処理のサブルーチン (図 1 5 6 : S 8 0 0 7) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 5 4 2 】

図 1 6 7 は、リザルト表示用処理を示すフローチャートである。ステップ S 9 1 0 1 では、リザルト表示用集計処理を実行する。リザルト表示用集計処理は、主制御装置 6 0 から送信された賞球コマンドや高確率モード中に大当たりや当選した回数を示すコマンド等に基づいて、リザルト画像を表示する場合に必要な情報を算出する。ステップ S 9 1 0 1 を実行した後、ステップ S 9 1 0 2 に進む。

40

【 1 5 4 3 】

ステップ S 9 1 0 2 では、主側 M P U 6 2 から最終特定遊技回終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S 9 1 0 2 において、主側 M P U 6 2 から最終特定遊技回終了コマンドを受信していると判定した場合には (S 9 1 0 2 : Y E S)、ステップ S 9 1 0 3 に進み、表示制御装置 1 0 0 にリザルト表示開始コマンドを送信する。リザルト表示開始コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、リザルト画像を図柄表示装置 4 1 に表示するための処理を実行する。その後、本リザルト表示用処理を終了する。一方、ステップ S 9 1 0 2 において、主側 M P U 6 2 から最終特定遊技回終了コマンドを受信していないと判定した場合には (S 9 1 0 2 : N O)、ステップ S 9 1 0 3 を実行することなく、本リザルト表示用処理を終了する。

50

【 1 5 4 4 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 1 5 4 5 】

表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、V D P 1 0 5 から送信されるV割込み信号を検出した場合に実行されるV割込み処理とがある。V割込み信号は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎にV D P 1 0 5 からM P U 1 0 2 に対して送信される信号である。

10

【 1 5 4 6 】

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

【 1 5 4 7 】

< メイン処理 >

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

20

【 1 5 4 8 】

図 1 6 8 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 1 5 4 9 】

ステップ S 9 2 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M 1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S 9 2 0 2 に進む。

30

【 1 5 5 0 】

ステップ S 9 2 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【 1 5 5 1 】

< コマンド割込み処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

40

【 1 5 5 2 】

図 1 6 9 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S 9 3 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコ

50

マンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【 1 5 5 3 】

< V 割込み処理 >

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

【 1 5 5 4 】

図 1 7 0 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 1 0 5 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、V D P 1 0 5 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

10

【 1 5 5 5 】

上述したように、V 割込み信号は、V D P 1 0 5 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に生成されるとともに、M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。したがって、M P U 1 0 2 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、V D P 1 0 5 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に行われることになる。このため、V D P 1 0 5 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

20

【 1 5 5 6 】

ステップ S 9 4 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 1 6 9 ）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【 1 5 5 7 】

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

30

【 1 5 5 8 】

なお、コマンド対応処理（S 9 4 0 1 ）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 2 0 ミリ秒間隔で行われるため、その 2 0 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

40

【 1 5 5 9 】

ステップ S 9 4 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（S 9 4 0 1 ）などによって設定された図柄表示装置 4 1 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S 9 4 0 3 に進む。

50

【 1 5 6 0 】

ステップ S 9 4 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（ S 9 4 0 2 ）によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップ S 9 4 0 4 に進む。

【 1 5 6 1 】

ステップ S 9 4 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（ S 9 4 0 3 ）によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、 V D P 1 0 5 に対して送信する。 V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S 9 4 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、 V 割込み処理を終了する。

【 1 5 6 2 】

N 8 . 効果 :

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、特 1 用客待ちコマンドは、第 1 始動口用遊技回の保留遊技回の有無（第 1 始動保留個数 R a N が 0 か否か）に基づいて送信され、特 2 用客待ちコマンドは、第 2 始動口用遊技回の保留遊技回の有無（第 2 始動保留個数 R b N が 0 か否か）に基づいて送信される。そして、図柄表示装置 4 1 は、特 1 用客待ちコマンドに基づいて第 1 液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様とを切り替えるとともに、送信された特 2 用客待ちコマンドに基づいて第 2 液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様とを切り替える。

【 1 5 6 3 】

よって、第 1 液晶用図柄と第 2 液晶用図柄とを、各々、図柄表示装置 4 1 の異なる表示領域に表示する場合において、第 1 液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様との切り替えを、第 2 始動口用遊技回の保留遊技回の有無（第 2 始動保留個数 R b N が 0 か否か）とは独立した態様で、第 1 始動口用遊技回の保留遊技回の有無（第 1 始動保留個数 R a N が 0 か否か）に基づいて行うことができるとともに、第 2 液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様との切り替えを、第 1 始動口用遊技回の保留遊技回の有無（第 1 始動保留個数 R a N が 0 か否か）とは独立した態様で、第 2 始動口用遊技回の保留遊技回の有無（第 2 始動保留個数 R b N が 0 か否か）に基づいて行うことができる。

【 1 5 6 4 】

従って、図柄表示装置 4 1 は、第 1 液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様との切り替えを、第 2 液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様との切り替えとは独立した態様で行うことができるとともに、第 2 液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様との切り替えを、第 1 液晶用図柄を表示する態様とデモ動画を表示する態様との切り替えとは独立した態様で行うことができる。

【 1 5 6 5 】

その結果、メイン表示領域 M A の表示状態の移行について第 1 サブ表示領域 S A 1（第 2 サブ表示領域 S A 2）に表示している液晶用図柄に対応する遊技回と相関がある構成や、第 1 サブ表示領域 S A 1（第 2 サブ表示領域 S A 2）の表示状態の移行についてメイン表示領域 M A に表示している液晶用図柄に対応する遊技回と相関がある構成と比較して、各々の表示領域に表示している液晶用図柄に対応した遊技回（第 1 始動口用遊技回または第 2 始動口用遊技回）の有無（保留遊技回の有無）に関する情報を遊技者に対して明確に示すことができる。すなわち、遊技者は、遊技回が実行されている場合に、第 1 始動口用遊技回または第 2 始動口用遊技回のいずれの遊技回が実行されており、いずれの遊技回が実行されていないのかを容易に把握することができる。

【 1 5 6 6 】

本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、メイン表示領域 M A と第 1 サブ表示領域 S A 1

10

20

30

40

50

とを、各々独立に、異なる表示状態に移行させることができる。よって、メイン表示領域 M A および第 1 サブ表示領域 S A 1 に対して、各々が独立した表示制御を容易に実行することができる。

【 1 5 6 7 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、遊技状態が移行した場合、すなわち、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行した場合、または、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した場合には、第 1 液晶用図柄および第 2 液晶用図柄を表示する表示領域を遊技状態が移行する前と異なる表示領域に表示するので、遊技者に対して、遊技の状態が移行したことを容易に認識させることができる。

【 1 5 6 8 】

さらに、遊技状態が移行した場合に、第 1 始動口用遊技回に対応する第 1 液晶用図柄および第 2 始動口用遊技回に対応する第 2 液晶用図柄の 2 つの液晶用図柄を表示する表示領域を、メイン表示領域 M A と第 1 サブ表示領域 S A 1 (第 2 サブ表示領域 S A 2) との間で入れ替えるので、例えば、第 1 液晶用図柄および第 2 液晶用図柄について、遊技における役割に変更があったことを遊技者に推測させるなど、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 5 6 9 】

本実施形態においては、パチンコ機 1 0 は同時変動機であるので、遊技者に対して、第 1 始動口用遊技回および第 2 始動口用遊技回の 2 つの大当たり抽選の結果について、同時に期待感を付与することができる。

【 1 5 7 0 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも 2 回の遊技回における変動時間を予め定めた 1 2 秒に設定するので、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも 2 回の遊技回の変動時間を考慮した制御を予め設定することができる。具体的には、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも 2 回の遊技回において、予め実行時間が 1 0 秒に設定された演出であるリザルト画像を図柄表示装置 4 1 に表示する演出を実行することができる。

【 1 5 7 1 】

また、パチンコ機 1 0 のような同時変動機の場合、第 1 始動口用遊技回または第 2 始動口用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、第 1 始動口用遊技回または第 2 始動口用遊技回のいずれか他方を実行する場合があるので、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも 2 回の遊技回における変動時間を予め定めた 1 2 秒に設定したとしても、当該 2 回の遊技回のうち先に開始された遊技回の開始から後に開始された遊技回の終了までの時間は、変動時間が所定の時間である遊技回 2 回分の合計時間より短い場合がある。しかしながら、当該 2 回の遊技回のうち先に開始された遊技回の開始から後に開始された遊技回の終了までの時間として、少なくとも変動時間が 1 2 秒である遊技回 1 回分の時間を確保することが可能である。すなわち、当該 2 回の遊技回の開始から終了までの時間として、少なくとも変動時間が 1 2 秒である遊技回 1 回分の時間を確保することができ、当該確保した時間を考慮した制御を予め設定することができる。本実施形態においては、当該確保した時間を用いてリザルト画像を表示する演出を実行することができる。

【 1 5 7 2 】

さらに、同時変動機の場合、第 1 始動口用遊技回または第 2 始動口用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、第 1 始動口用遊技回または第 2 始動口用遊技回のいずれか他方を実行する場合がある。従って、所定の演出が実行されている期間中に、例えば、第 1 始動口用遊技回が終了し新たな第 1 始動口用遊技回が開始されたり、第 2 始動口用遊技回が終了し新たな第 2 始動口用遊技回が開始されたりする場合がある。上述のように、遊技回の開始のタイミングや、遊技回の終了のタイミングを、「遊技回の区切れ」とも呼ぶ。

【 1 5 7 3 】

ここで、所定の演出の実行中に「遊技回の区切れ」が発生すると、実行している演出に対して、遊技者に煩雑な印象を与えてしまう虞がある。また、各遊技回における大当たり

10

20

30

40

50

抽選の抽選結果に対して、遊技者が集中できない虞がある。

【 1 5 7 4 】

そこで、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、リザルト画像を表示する演出を実行する場合には、連続または並行して実行される複数の遊技回の変動時間を、リザルト画像を表示する演出の実行に要する時間（ 1 0 秒）以上の時間（ 1 2 秒）に設定するので、リザルト画像を表示する演出が実行されている期間における遊技回の区切れの発生を抑制することができる。

【 1 5 7 5 】

また、変動時間を 1 2 秒に設定する遊技回数を 2 回にすることで、リザルト画像を表示する演出が実行されている期間における遊技回の区切れの発生を抑制しつつ、リザルト画像を表示する演出の実行に要する時間（ 1 0 秒）以上の変動時間（ 1 2 秒）に設定する遊技回の回数を最小限に抑えることができる。

【 1 5 7 6 】

遊技者に付与した特典に関する情報を報知する演出としてリザルト画像を表示する演出を実行するので、遊技者は、付与された特典の把握をしやすくなる。

【 1 5 7 7 】

また、遊技者にとって、付与された特典に関する情報は、関心の高い情報である。本実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技者にとって関心の高い情報を報知する演出の実行中に、遊技回の区切れが発生することを抑制することができる。

【 1 5 7 8 】

さらに、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、リザルト画像を、高確率モードにおける最後の遊技回（確変後遊技回実行回数が 1 2 0 回目の遊技回）の終了後に表示する。すなわち、案内表示 G D 1 の表示が終了した後に、リザルト画像を表示する。ここで、仮に、リザルト画像を高確率モードにおける最後の遊技回の終了前に表示する構成とした場合、リザルト画像は高確率モードが終了することを遊技者に認識させる画像であることから、遊技者は、遊技球を流通させる方向を遊技盤 3 0 の右側から左側に変更して方がいいのではないかと、といった認識を抱く。しかしながら、この構成では、リザルト画像が表示された時点で、遊技球を遊技盤 3 0 の右側に流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す案内表示 G D 1 が表示されている。よって、リザルト画像と案内表示 G D 1 とを同時に表示する構成とした場合、遊技者に懐疑的な感情を付与してしまう可能性がある。その点、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、リザルト画像が高確率モード中に表示されることがなく、遊技者が懐疑的な感情を抱くことを回避することができる。

【 1 5 7 9 】

N 9 . 第 1 1 実施形態の他の態様：

< 態様 1 >

第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 において、リザルト画像表示中の大当たり用演出を、専用の演出動画（以下、リザルト専用大当たり演出とも呼ぶ）として備えてもよい。具体的には、図 1 2 2 （ b ）に示すように、リザルト画像が表示された状態において、第 2 サブ表示領域 S A 2 に表示している液晶用図柄に対応する第 1 始動口用遊技回、または、第 1 サブ表示領域 S A 1 に表示している液晶用図柄に対応する第 2 始動口用遊技回のいずれか一方の大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、メイン表示領域 M A に表示するリザルト画像を、予め設定されたリザルト画像の表示時間（ 1 0 秒）よりも短い時間で非表示にして、リザルト専用大当たり演出を実行する。遊技者は、リザルト画像の表示によって高確率モードが終了してしまったと認識した後に、リザルト専用大当たり演出によって大当たり抽選に当選したことを認識する。従って、遊技者に対して意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 5 8 0 】

また、第 1 1 実施形態においては、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する 2 回の遊技回における変動時間を予め定めた時間である 1 2 秒に設定したが、当該 2 回の遊技回のいずれかの大当たり抽選において大当たりであった場合には、変動時間を 1 2 秒で

はなく、特定の変動時間に設定する構成としてもよい。例えば、リザルト画像の表示、および、リザルト専用大当たり演出を実行するために必要な変動時間に設定する構成としてもよい。

【 1 5 8 1 】

< 態様 2 >

第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する 2 回の遊技回における変動時間を予め定めた時間である 1 2 秒に設定したが、図 1 2 1 に示した例のように、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する 2 回の遊技回の 1 回目（最初）の遊技回において 1 0 秒間のリザルト画像の表示が終了する場合には、2 回目の遊技回の変動時間を 1 2 秒に設定しない構成としてもよい。例えば、1 0 秒間のリザルト画像の表示が完了したことを意味するフラグを用意し、当該フラグを指標として、1 2 秒の変動時間の設定の適用、不適用を決定することによって実現することができる。このようにすることで、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも 2 回の遊技回の実行時間として不要な時間を省略することができる。

10

【 1 5 8 2 】

< 態様 3 >

最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する 2 回の遊技回における変動時間を予め定めた時間である 1 2 秒に設定する処理として他の態様を採用してもよい。具体的には、高確率モードが開始されてから 1 2 2 回目までの遊技回と各遊技回における変動時間とが対応付けされたテーブルデータである変動パターンテーブルを用いて、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する 2 回の遊技回における変動時間を設定してもよい。変動パターンテーブルには、1 2 1 回目および 1 2 2 回目の遊技回（最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する 2 回の遊技回）に対応する変動時間として 1 2 秒が記録されており、1 2 1 回目と 1 2 2 回目以外の遊技回に対応する変動時間は変動種別カウンタ C S と変動時間テーブルとによって設定される旨のコマンドが記録されている。このような変動パターンテーブルを、高確率モードの開始時に読み出し、変動パターンテーブルに記録されている変動時間の値またはコマンドを、遊技回が 1 つ進む毎に、1 つずつシフトさせながら読み込むことによって変動時間の設定を実現することができる。よって、変動時間を設定するために高確率モードが開始されてから 1 2 2 回目までの遊技回の実行回数をカウントする処理を省略することができる。よって、変動パターンテーブルを用いることによって、特定の遊技回の変動時間を特定の値に設定する処理を簡易化することができる。

20

30

【 1 5 8 3 】

< 態様 4 >

第 1 1 実施形態においては、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する 2 回の遊技回における変動時間を予め定めた時間である 1 2 秒に設定したが、1 2 秒に設定する遊技回数は 2 回に制限されることなく、他の任意の回数を適用することができる。第 1 1 実施形態のように遊技機が同時変動機である場合には、第 1 始動口用遊技回または第 2 始動口用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、第 1 始動口用遊技回または第 2 始動口用遊技回のいずれか他方を実行する場合があるので、最終特定遊技回を開始した以降の直近に実行する遊技回であって変動時間を予め定めた時間である 1 2 秒に設定する遊技回数は 2 回以上であることが好ましい。このようにすることで、リザルト画像を表示する演出のように予め実行時間が設定された演出を、予め変動時間を設定した遊技回が実行される期間内で実行することができ、変動時間および演出を設定する制御を簡易化することができる。

40

【 1 5 8 4 】

< 態様 5 >

第 1 1 実施形態においては、1 回の第 1 種大当たりにおいて高確率モードに移行した場合に、高確率モードにおいて実行可能な遊技回の回数を 1 2 0 回としたが、1 2 0 回に制限されることなく、他の任意の回数を設定してもよい。

【 1 5 8 5 】

50

< 態様 6 >

大当たり（第 1 種大当たり、および、第 2 種大当たり）に当選した場合に実行される開閉実行モードにおける、大入賞口 3 6 a および V 入賞口 4 8 の開閉制御を、予め設定された大入賞口 3 6 a および V 入賞口 4 8 の開放パターンのプログラムに基づいて実行してもよい。例えば、8 R 第 1 種大当たり、および、8 R 第 2 種大当たりにおける大入賞口 3 6 a および V 入賞口 4 8 を、以下のような開放パターンとして設定したプログラムに基づいて開閉制御することができる。下記開放パターンの例示においては、1 ラウンド遊技で 1 つの（ ）内の処理を実行する。

【 1 5 8 6 】

・[8 R 第 1 種大当たり] : (大入賞口 : 3 0 秒開放) (大入賞口 : 3 0 秒開放) (大入賞口 : 3 0 秒開放) (大入賞口 : 3 0 秒開放) (V 入賞口 : 3 0 秒開放) (大入賞口 : 3 0 秒開放) (大入賞口 : 3 0 秒開放)

10

・[8 R 第 2 種大当たり] : (大入賞口 : 3 0 秒開放) (大入賞口 : 3 0 秒開放) (大入賞口 : 3 0 秒開放) (大入賞口 : 3 0 秒開放) (V 入賞口 : 0 . 0 0 6 秒開放) (大入賞口 : 3 0 秒開放) (大入賞口 : 3 0 秒開放) (大入賞口 : 3 0 秒開放)

【 1 5 8 7 】

このように、各ラウンド遊技において開放させる対象となる入賞口と、当該入賞口の開放時間とを、各ラウンド遊技毎に設定した開放パターンプログラムを、開閉実行モード時に読み出して実行することによって、大入賞口 3 6 a および V 入賞口 4 8 の開閉制御を実現することができる。

20

【 1 5 8 8 】

< 態様 7 >

リザルト画像の表示は、遊技者に対して、高確率モードが終了する、または、終了した、と言う認識を与えることから、リザルト画像を用いて、種々の演出を実行することができる。例えば、高確率モード中に第 1 種大当たりで当選した場合に、大当たり時の演出の一つとして、最初にダミーのリザルト画像を表示し、その後、大当たり抽選に当選したことを報知する演出を実行する。リザルト画像の表示によって遊技者に高確率モードが終了してしまったことを認識させた直後に、大当たりで当選したことを認識させるので、遊技者に対して意外性を付与することができるとともに、興趣の向上を図ることができる。

【 1 5 8 9 】

30

< 態様 8 >

リザルト画像の表示中は、大当たり抽選に当選したことを報知するために用いる報知音以外の音声を小さくする、または、消音状態にしてもよい。遊技者は、リザルト画像の表示中に出力された報知音や演出用の音声を認識すると、とっさに大当たり抽選に当選したと期待感を抱く。しかし当該報知音や演出用の音声が当選したことを報知する報知音ではなかった場合には、期待感を抱いた後に大きく意気消沈してしまい、遊技者に対する意欲が低下してしまう。例えば、リザルト画像の表示中に R T C (R T C : R e a l T i m e C l o c k) 演出動画が開始され急に大きな音声が出力された場合、遊技者は、音声を認識すると同時に、とっさに大当たり抽選に当選したと期待感を抱いてしまう。その後、当該音声が R T C 演出動画の音声であることを認識すると、遊技者は大きく意気消沈してしまう。

40

【 1 5 9 0 】

そこで、リザルト画像の表示中は、大当たり抽選に当選したことを報知するために用いる報知音以外の音声を小さくする、または、消音状態にすることで、遊技者に対して不要な期待感を付与することを抑制することができる。

【 1 5 9 1 】

< 態様 9 >

上述したように、遊技盤 3 0 の右側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利である場合には、遊技盤 3 0 の右側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す案内表示である案内表示 G D 1 を図柄表示装置 4 1 に表示し、遊技盤 3 0 の左側に

50

遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利である場合には、遊技盤 30 の左側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す案内表示である案内表示 G D 2 を図柄表示装置 41 に表示した。すなわち、案内表示 G D 1 および案内表示 G D 2 は、遊技者に有利となる操作ハンドル 25 の操作方法を案内していると言うことができる。具体的には、案内表示 G D 1 における案内の内容は、遊技盤 30 の右側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す内容であり、案内表示 G D 2 における案内の内容は、遊技盤 30 の左側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利であることを示す内容である。

【1592】

このような案内の内容が異なる案内表示 G D 1 および案内表示 G D 2 を用いて、種々の演出を実行することができる。例えば、高頻度サポートモードが終了した後であっても、高頻度サポートモードが終了する直前に遊技盤 30 の右側に遊技球を流通させていた遊技球が第 2 始動口 34 に入球し、当該入球によって実行された大当たり抽選によって大当たり、または、小当たりに当選していた場合には、遊技盤 30 の右側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利であることから、案内表示 G D 2 の表示を継続する。すなわち、案内表示 G D 1 および案内表示 G D 2 の表示の制御を、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果に基づいて制御する。

【1593】

遊技者は、高頻度サポートモードが終了したと認識したにも関わらず案内表示 G D 2 が継続的に表示されていることを認識することで、期待感を抱く。当該大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、遊技者にとって期待通りの結果であるので遊技者の気持ちをさらに高揚させることができる。一方、当該大当たり抽選の結果が小当たり（第 1 小当たり、第 2 小当たり、第 3 小当たり）である場合には、遊技者の期待とは反する結果であるので、遊技者の高揚感は低下する。このように、高頻度サポートモードが終了した後であっても遊技盤 30 の右側に遊技球を流通させた方が遊技者にとって有利である場合に、案内表示 G D 2 の表示を継続することによって、大当たり抽選の結果が大当たりか、それとも、小当たりかを推測させ、遊技者に緊迫感を付与することができる。結果として、案内表示 G D 1 および案内表示 G D 2 を、大当たり抽選の結果を示唆する示唆演出として用いることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1594】

また、案内表示 G D 1 や案内表示 G D 2 の表示態様として、大当たり抽選の結果を示唆する表示態様を採用してもよい。例えば、案内表示 G D 2 の表示態様として、青色の案内表示 G D 2 と赤色の案内表示 G D 2 とを用いる。そして、高頻度サポートモードが終了する直前に遊技盤 30 の右側に流通させていた遊技球が第 2 始動口 34 に入球し、当該入球によって実行された大当たり抽選の結果が小当たりである場合には、高頻度サポートモードが終了した後に継続的に表示させる案内表示 G D 2 の表示態様として、青色の案内表示 G D 2 を表示させる頻度（確率）を高くする。一方、高頻度サポートモードが終了する直前に遊技盤 30 の右側に流通させていた遊技球が第 2 始動口 34 に入球し、当該入球によって実行された大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、高頻度サポートモードが終了した後に継続的に表示させる案内表示 G D 2 の表示態様として、赤色の案内表示 G D 2 を表示させる頻度（確率）を高くする。このように、案内表示 G D 1 や案内表示 G D 2 の表示態様として、大当たり抽選の結果を示唆する表示態様を採用することによって、案内表示 G D 1 や案内表示 G D 2 を、大当たり抽選の結果を示唆する示唆演出として用いることができる。

【1595】

遊技者は、案内表示 G D 1 や案内表示 G D 2 を操作ハンドル 25 の操作方法や遊技方法を案内する表示と捉えるだけでなく、案内表示 G D 1 や案内表示 G D 2 の表示継続される期間や表示態様に注目するようになる。その結果、案内表示 G D 1 や案内表示 G D 2 を用いて遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、新たな遊技性を創出することができる。結果として、案内表示 G D 1 を表示するか、案内表示 G D 2 を表示するかといった案

10

20

30

40

50

内表示の内容の制御や、案内表示 G D 1 や案内表示 G D 2 の表示形態の制御によって、案内表示 G D 1 および案内表示 G D 2 を示唆演出として用いることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、案内表示 G D 1 や案内表示 G D 2 の表示態様の制御としては、案内表示 G D 1 や案内表示 G D 2 の色や形状など、種々の形状を制御することができる。

【 1 5 9 6 】

< 態様 1 0 >

上記実施形態においては、メイン表示領域 M A と第 1 サブ表示領域 S A 1 とが独立して、液晶用図柄の表示とデモ動画の表示との切り替えを実行する態様であったが、他の態様を採用してもよい。例えば、メイン表示領域 M A と第 1 サブ表示領域 S A 1 とは、液晶用図柄からデモ動画への移行は、各々独立して実行し、メイン表示領域 M A と第 1 サブ表示領域 S A 1 の両方がデモ動画を表示している状態において、一方の表示領域がデモ動画の表示から液晶用図柄の表示に復帰することを契機として、他方の表示領域もデモ動画の表示から液晶用図柄の表示に復帰する態様を採用してもよい。

【 1 5 9 7 】

< 態様 1 1 >

大当たり抽選の抽選結果が大当たりとなったことを契機として実行される開閉実行モード時の挙動と、大当たり抽選の抽選結果が小当たり（第 1 小当たり、第 2 小当たり、第 3 小当たり）となったことを契機として実行される開閉実行モード時の挙動とを、遊技者に見分けが付きにくくしてもよい。

【 1 5 9 8 】

具体的には、大当たり抽選において大当たりに当選した場合に実行する大当たり用の演出と、小当たりに当選した場合に実行する小当たり用の演出とが遊技者に区別が付きにくい態様にする。さらに、大当たり抽選の抽選結果が大当たりであった場合に実行する開閉実行モードと、大当たり抽選の抽選結果が小当たりであった場合に実行する開閉実行モードとの、可変入賞装置 3 6 の開放パターンの差異を遊技者が見分けが付きにくい態様にする。例えば、高確率モードかつ高頻度サポートモード時に第 1 種大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開放の態様を 1 . 6 秒開放を 2 回実行させる態様にする。可変入賞装置 3 6 の 1 . 6 秒開放が 1 回である第 1 小当たりと見分けが付きにくくすることができる。さらに、第 1 種大当たりを契機として実行される開閉実行モードにおけるオープニング演出の期間（オープニング期間）と、エンディング演出の期間（エンディング期間）とを短くする（例えば、0 秒にする）ことによって、より一層、大当たり抽選の抽選結果が大当たりとなったことを契機として実行される開閉実行モード時の挙動と、大当たり抽選の抽選結果が小当たりとなったことを契機として実行される開閉実行モード時の挙動とを、遊技者に見分けが付きにくくすることができる。

【 1 5 9 9 】

このようにすることで、例えば、高確率モードかつ高頻度サポートモード時に、遊技者が遊技盤 3 0 の右側に遊技球を流通させて第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させることによって第 2 始動口用遊技回を連続的に実行させている状態においては、大当たり抽選の抽選結果が高い割合で小当たりとなるため、大当たり抽選の抽選結果が第 1 種大当たりであっても大当たりに当選したことを遊技者に認識しにくくすることができる。第 1 種大当たりに当選した場合、高確率モードかつ高頻度サポートモードで実行可能な遊技回の実行回数は、改めて 1 2 0 回となるため、高確率モードかつ高頻度サポートモードで実行可能な遊技回の回数は実質的に増加する。しかし、高確率モードかつ高頻度サポートモードにおける実行可能回数が増加したことは、最初に高確率モードかつ高頻度サポートモードが開始された時点から 1 2 0 回目の遊技回が終了する間に遊技者に報知する。この場合、高確率モードかつ高頻度サポートモードで実行可能な遊技回の回数が上乘せされたように遊技者に対して認識させることができ、遊技者に意外性を付与することができる。

【 1 6 0 0 】

< 態様 1 2 >

第 1 1 実施形態においては、リザルト画像は、表示が開始されてから 1 0 秒経過後に表示が終了する構成としたが、音声発光制御装置 9 0 が主制御装置 6 0 からリザルト画像の表示を終了するためのコマンド（以下、リザルト表示終了コマンドとも呼ぶ）を受信した場合に、当該リザルト画像の表示を終了する構成としてもよい。

【 1 6 0 1 】

例えば、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回である最終特定遊技回（確変後遊技回実行回数が 1 2 0 回目の遊技回）の終了後にリザルト画像の表示を開始し、確変後遊技回実行回数が 1 2 1 回目の遊技回の終了時に、主制御装置 6 0 が音声発光制御装置 9 0 にリザルト表示終了コマンドを送信し、音声発光制御装置 9 0 が受信したリザルト表示終了コマンドに基づいてリザルト画像の表示を終了する構成としてもよい。

10

【 1 6 0 2 】

しかしながら、このような構成とした場合、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回である最終特定遊技回の終了と同時に遊技者が遊技を終了してしまうと、確変後遊技回実行回数が 1 2 1 回目の遊技回が開始および終了されないため、リザルト画像が継続的に表示されたまま維持されてしまう。すなわち、新たな遊技者が当該遊技機で遊技を開始し、確変後遊技回実行回数が 1 2 1 回目の遊技回が開始され当該遊技回が終了するときにはじめて主制御装置 6 0 が音声発光制御装置 9 0 にリザルト表示終了コマンドを送信し、音声発光制御装置 9 0 が受信したリザルト表示終了コマンドに基づいてリザルト画像の表示を終了する。従って、新たな遊技者が当該遊技機で遊技を開始するときには、図柄表示装置 4 1 には、前の遊技者の遊技結果を示すリザルト画像が表示された状態であり、遊技を開始する図柄表示装置 4 1 の状態としては好ましくはない。

20

【 1 6 0 3 】

そこで、音声発光制御装置 9 0 は、リザルト表示終了コマンドを受信しない場合であっても、例えば、デモ動画が開始される状態に移行した場合には、リザルト画像の表示を終了する構成とする。具体的には、第 1 1 実施形態におけるデモ動画開始中フラグが ON になったと判定した場合には、リザルト表示終了コマンドを受信しない場合であっても、リザルト画像の表示を終了する。以下、具体的な処理について説明する。

【 1 6 0 4 】

図 1 7 1 は、第 1 1 実施形態の態様 1 2 における音光側 M P U が実行するリザルト表示用処理を示すフローチャートである。リザルト表示用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 1 5 6 : S 8 0 0 7 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

30

【 1 6 0 5 】

ステップ S 9 5 0 1 では、リザルト表示用集計処理を実行する。リザルト表示用集計処理は、主制御装置 6 0 から送信された賞球コマンドや高確率モード中に大当たりに当選した回数を示すコマンド等に基づいて、リザルト画像を表示する場合に必要な情報を算出する。ステップ S 9 5 0 1 を実行した後、ステップ S 9 5 0 2 に進む。

【 1 6 0 6 】

ステップ S 9 5 0 2 では、主側 M P U 6 2 から最終特定遊技回終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S 9 5 0 2 において、主側 M P U 6 2 から最終特定遊技回終了コマンドを受信していると判定した場合には（S 9 5 0 2 : Y E S）、ステップ S 9 5 0 3 に進み、表示制御装置 1 0 0 にリザルト表示開始コマンドを送信する。リザルト表示開始コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、リザルト画像を図柄表示装置 4 1 に表示するための処理を実行する。ステップ S 9 5 0 3 を実行した後、ステップ S 9 5 0 4 に進む。ステップ S 9 5 0 4 では、リザルト表示中フラグを ON にし、その後、ステップ S 9 5 0 5 に進む。

40

【 1 6 0 7 】

一方、ステップ S 9 5 0 2 において、主側 M P U 6 2 から最終特定遊技回終了コマンドを受信していないと判定した場合には（S 9 5 0 2 : N O）、ステップ S 9 5 0 3 および

50

ステップ S 9 5 0 4 を実行することなく、ステップ S 9 5 0 5 に進む。

【 1 6 0 8 】

ステップ S 9 5 0 5 では、リザルト表示中フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 9 5 0 5 において、リザルト表示中フラグが O N であると判定した場合には (S 9 5 0 5 : Y E S)、ステップ S 9 5 0 6 に進む。一方、ステップ S 9 5 0 5 において、リザルト表示中フラグが O N ではないと判定した場合には (S 9 5 0 5 : N O)、本リザルト表示用処理を終了する。

【 1 6 0 9 】

ステップ S 9 5 0 6 では、リザルト表示終了コマンドを主制御装置 6 0 から受信したか否かを判定する。本態様においては、上述したように、リザルト表示終了コマンドは、確変後遊技回実行回数が 1 2 1 回目の遊技回の終了時に、主制御装置 6 0 が音声発光制御装置 9 0 に送信するコマンドである。

【 1 6 1 0 】

ステップ S 9 5 0 6 において、リザルト表示終了コマンドを受信したと判定した場合には (S 9 5 0 6 : Y E S)、ステップ S 9 5 0 7 に進み、リザルト表示終了コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。すなわち、確変後遊技回実行回数が 1 2 1 回目の遊技回の終了時にリザルト表示終了コマンドが表示制御装置 1 0 0 に送信される。リザルト表示終了コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、リザルト画像の表示を終了する。その後、ステップ S 9 5 0 8 に進む。

【 1 6 1 1 】

一方、ステップ S 9 5 0 6 において、リザルト表示終了コマンドを受信していないと判定した場合には (S 9 5 0 6 : N O)、ステップ S 9 5 0 9 に進み、デモ動画表示中フラグが O N であるか否かを判定する。デモ動画表示中フラグは、デモ動画が開始されるときに O N になり、デモ動画が終了するときに O F F になるフラグである。デモ動画表示中フラグが O N になる場合には、パチンコ機 1 0 の遊技者が遊技を停止し退席した可能性が高い。

【 1 6 1 2 】

ステップ S 9 5 0 9 において、デモ動画表示中フラグが O N であると判定した場合には (S 9 5 0 9 : Y E S)、ステップ S 9 5 0 7 に進み、リザルト表示終了コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。すなわち、リザルト表示終了コマンドを受信しない場合であっても、リザルト表示終了コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信し、リザルト画像の表示を終了する。より具体的には、高確率モードの終了前に実行する最後の遊技回である最終特定遊技回 (確変後遊技回実行回数が 1 2 0 回目の遊技回) の終了後にリザルト画像の表示を開始し、その後、リザルト表示終了コマンドを受信しない場合であっても、確変後遊技回実行回数が 1 2 1 回目の遊技回が開始および終了されない場合には、リザルト画像の表示を終了する。その後、ステップ S 9 5 0 8 に進む。

【 1 6 1 3 】

ステップ S 9 5 0 8 では、リザルト表示中フラグを O F F にし、その後、本リザルト表示用処理を終了する。

【 1 6 1 4 】

ステップ S 9 5 0 9 において、デモ動画表示中フラグが O N ではないと判定した場合には (S 9 5 0 9 : N O)、ステップ S 9 5 0 7 およびステップ S 9 5 0 8 を実行しないで、本リザルト表示用処理を終了する。

【 1 6 1 5 】

このような処理を実行することによって、例えば、高確率モードの終了と同時に遊技者が退席した場合など、音声発光制御装置 9 0 が主制御装置 6 0 からリザルト表示終了コマンドを受信していない場合であっても、リザルト画像の表示を終了することができる。よって、遊技の実行が中断された場合であっても、リザルト画像の表示が維持されてしまう事象を回避することができる。本態様においては、遊技回が実行されている遊技状態から遊技回が実行されていない遊技状態に移行した場合であっても、遊技回が実行されてい

10

20

30

40

50

い遊技状態への移行を契機として、リザルト画像の表示を終了する処理を実行することができる。

【1616】

その結果、新たな遊技者が当該遊技機で遊技を開始し、確変後遊技回実行回数が121回目の遊技回が開始される場合であっても、図柄表示装置41のリザルト画像の表示は終了されており、通常の遊技開始時と同様の遊技状態で遊技を実行することができる。

【1617】

○. 第12実施形態:

○1. 第12実施形態の概要:

次に第12実施形態について説明する。以下では、本実施形態と上記第11実施形態との相違点について説明する。本実施形態において上記第11実施形態と異なる点は、遊技盤30の遊技領域PAの右側領域に、後述する右打ち用ユニット200が設けられている点である。

10

【1618】

以下の説明においては、主に、本実施形態のパチンコ機10が備える右打ち用ユニット200の構成、右打ち用ユニット200に到達した遊技球の挙動、及び図柄表示装置41の表示態様について説明する。なお、上記第11実施形態と同一の構成および処理については説明を省略する。

【1619】

図172は、第12実施形態のパチンコ機10が備える右打ち用ユニット200の構成を模式的に示す説明図である。本実施形態では、右打ち用ユニット200は、遊技球発射機構81から所定以上の発射強度で発射された遊技球の全てが、当該右打ち用ユニット200の上端部に設けられたスルーゲート35を通過するように構成されている。右打ち用ユニット200は、遊技球が通過可能なスルーゲート35と、スルーゲート35の下流に設けられた振分機構204と、振分機構204の下流の左側に設けられた経路R1と、振分機構204の下流の中央に設けられた経路R2と、振分機構204の下流の右側に設けられた経路R3とを備えている。そして、経路R1には、可変入球装置36が設けられており、経路R2には、第2始動口34を内部に含む開閉入球装置34xが設けられており、経路R3には、一般入賞口32が設けられている。

20

【1620】

振分機構204は、スルーゲート35を通過して到達した遊技球を3つの経路R1~R3に順番に振り分ける機能を有しており、本実施形態では、経路R1 経路R2 経路R3 経路R1 経路R2 経路R3 経路R1...といった順序で、到達した遊技球を振り分ける。

30

【1621】

可変入球装置36は、下部の回転軸を基点として前後に開閉動作する特別電動役物としての開閉扉36bを備えるとともに、遊技球が入球可能な大入賞口36a及びV入賞口48を開閉扉36bの内側に備えている。

【1622】

開閉入球装置34xは、下部の回転軸を基点として前後に開閉動作する普通電動役物としての開閉扉34aを備えるとともに、遊技球が入球可能な第2始動口34を開閉扉34aの内側に備えている。

40

【1623】

経路R1は、スルーゲート35を通過して当該経路R1に振り分けられた遊技球が、スルーゲート35を通過してから0.3秒後に可変入球装置36に到達するように構成されているとともに、遊技球が到達したタイミングにおいて可変入球装置36の開閉扉36bが開放状態である場合には、当該遊技球が必ず、開閉扉36bの内側に設けられた大入賞口36aに入球するように構成されている。

【1624】

経路R2は、スルーゲート35を通過して当該経路R2に振り分けられた遊技球が、ス

50

ルーゲート 3 5 を通過してから 0 . 3 秒後に開閉入球装置 3 4 x に到達するように構成されているとともに、遊技球が到達したタイミングにおいて開閉入球装置 3 4 x の開閉扉 3 4 a が開放状態である場合には、当該遊技球が必ず、開閉扉 3 4 a の内側に設けられた第 2 始動口 3 4 に入球するように構成されている。

【 1 6 2 5 】

経路 R 3 は、ルーゲート 3 5 を通過して当該経路 R 3 に振り分けられた遊技球が、ルーゲート 3 5 を通過してから 0 . 3 秒後に一般入賞口 3 2 に到達するように構成されているとともに、当該遊技球が必ず、一般入賞口 3 2 に入球するように構成されている。

【 1 6 2 6 】

次に、本実施形態における電動役物開放抽選及び普図ユニット 3 8 における図柄（以下では、普通図柄とも呼ぶ）の変動について説明する。上記第 1 1 実施形態において説明したように、電動役物開放抽選は、遊技球がルーゲート 3 5 を通過したことを契機として実行される。

10

【 1 6 2 7 】

本実施形態では、高頻度サポートモード中における普通図柄の変動時間と停止時間との合計は、0 . 5 秒に設定されている。また、高頻度サポートモード中における電動役物開放抽選において電役開放に当選する確率は、2 3 3 分の 2 3 2 に設定されている。すなわち、本実施形態では、高頻度サポートモード中に電動役物開放抽選が実行されれば、実質的に電役開放に当選することになる。

【 1 6 2 8 】

20

また、電動役物開放抽選において電役開放に当選した場合における開閉入球装置 3 4 x の開閉扉 3 4 a の開放回数は 1 回、開放時間は 1 . 8 秒に設定されている。

【 1 6 2 9 】

また、電役開放に当選した場合において、普通図柄の停止時間が経過してから開閉入球装置 3 4 x の開閉扉 3 4 a が開放を開始するまでの時間（いわゆるオープニング時間）は、0 秒に設定されている。すなわち、電役開放に当選した場合には、開閉入球装置 3 4 x の開閉扉 3 4 a は、普通図柄の停止時間が経過した直後に、開放を開始する。また、開閉入球装置 3 4 x の開閉扉 3 4 a の 1 回の開放中に遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球可能な最大数（開放限度個数）は、1 個に設定されている。すなわち、開閉入球装置 3 4 x の開閉扉 3 4 a は、第 2 始動口 3 4 に 1 個の遊技球が入球した直後に閉鎖状態となる。また、開閉入球装置 3 4 x の開閉扉 3 4 a が閉鎖してから普通図柄の次の変動の開始が可能となるまでの時間（いわゆるエンディング時間）は、0 秒に設定されている。すなわち、電動役物開放抽選が保留されている場合には、開閉入球装置 3 4 x の開閉扉 3 4 a が閉鎖した直後に、普通図柄の次の変動が開始する。

30

【 1 6 3 0 】

次に、本実施形態における大当たり抽選及び特図ユニット 3 7 における図柄（以下では、特別図柄とも呼ぶ）の変動について説明する。上記第 1 1 実施形態において説明したように、大当たり抽選は、遊技球が第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に入球したことを契機として実行される。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく大当たり抽選において大当たり当選した場合には、全て 2 R 第 1 種大当たりとなる。2 R 第 1 種大当たりとは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数が 2 回（2 ラウンド）であり、遊技球が V 入賞口 4 8 に入球することが可能となる大当たりである。V 入賞口 4 8 に遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる。

40

【 1 6 3 1 】

本実施形態では、高確率モード中における特別図柄の変動時間と停止時間との合計は、0 . 6 秒に設定されている。また、高確率モード中に第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく大当たり抽選が実行された場合において小当たり当選する確率は、7 5 分の 7 4 に設定されている。また、高確率モード中に第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく大

50

当たり抽選が実行された場合において大当たり（２Ｒ第１種大当たり）に当選する確率は、７５分の１に設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中に第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり抽選が実行されれば、実質的に小当たり又は大当たり（２Ｒ第１種大当たり）のいずれかに当選することになる。

【１６３２】

また、大当たり抽選において小当たりに当選した場合における可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は１回、開放時間は１．０秒に設定されている。また、大当たり抽選において大当たり（２Ｒ第１種大当たり）に当選した場合における可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は２回、１回目の開放時間は０．２秒、２回目の開放時間は０．６秒、１回目の開放と２回目の開放との間隔は０．２秒に設定されている。なお、第１種大当たりを契機として可変入球装置３６の開閉扉３６ｂが開放した場合のみ、可変入球装置３６の内部に設けられた振分片が動作し、可変入球装置３６に入球した遊技球は、Ｖ入賞口４８に入球することになる。一方、小当たりを契機として可変入球装置３６の開閉扉３６ｂが開放した場合には、可変入球装置３６の内部に設けられた振分片は動作せず、可変入球装置３６に入球した遊技球は、大入賞口３６ａに入球することになる。

10

【１６３３】

また、小当たり又は大当たりに当選した場合において、特別図柄の停止時間が経過してから可変入球装置３６の開閉扉３６ｂが開放を開始するまでの時間（いわゆるオープニング時間）は、０秒に設定されている。すなわち、小当たり又は大当たりに当選した場合には、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂは、特別図柄の停止時間が経過した直後に、開放を開始する。また、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂの１回の開放中に遊技球が大入賞口３６ａまたはＶ入賞口４８に入球可能な最大数（開放限度個数）は、１個に設定されている。すなわち、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂは、大入賞口３６ａまたはＶ入賞口４８に１個の遊技球が入球した直後に閉鎖状態となる。また、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂが閉鎖してから特別図柄の次の変動の開始が可能となるまでの時間（いわゆるエンディング時間）は、０秒に設定されている。すなわち、大当たり抽選が保留されている場合には、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂが閉鎖した直後に、特別図柄の次の変動が開始する。

20

【１６３４】

図１７３は、右打ち用ユニット２００に到達した遊技球の挙動を示すタイムチャートである。図１７３において、遊技球を示す下向きの矢印とスルーゲート等を示す横軸とが交わるポイントは、当該横軸が示すスルーゲート等に当該矢印が示す遊技球が到達したことを意味している。また、図１７３に示されている縦の破線の間隔は、０．１秒である。

30

【１６３５】

図１７３に示した例では、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードは高頻度サポートモードである。また、遊技球は、遊技球発射機構８１によって、遊技盤３０の右側に設けられた右打ち用ユニット２００に到達することができる一定の発射強度で、０．６秒間隔で連続して発射されている。したがって、遊技球は、０．６秒間隔で右打ち用ユニット２００のスルーゲート３５を通過する。

【１６３６】

１個目の遊技球ＰＢ１がスルーゲート３５を通過すると、当該遊技球ＰＢ１は、振分機構２０４によって経路Ｒ１に振り分けられ、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に可変入球装置３６に到達する。この図１７３に示した例では、可変入球装置３６の開閉扉３６ｂは閉鎖状態であるため、当該遊技球ＰＢ１は、大入賞口３６ａに入球せずにそのまま通過する。

40

【１６３７】

遊技球ＰＢ１に続いて発射された２個目の遊技球ＰＢ２は、遊技球ＰＢ１の０．６秒後にスルーゲート３５を通過するとともに、振分機構２０４によって経路Ｒ２に振り分けられ、スルーゲート３５を通過してから０．３秒後に開閉入球装置３４×に到達する。ここで、図１７３に示した例では、１個目の遊技球ＰＢ１がスルーゲート３５を通過したことを契機とした電役開放抽選において電役開放に当選しているため、開閉入球装置３４×の

50

開閉扉 3 4 a は、1 個目の遊技球 P B 1 がスルーゲート 3 5 を通過してから 0 . 5 秒後に普通図柄の変動時間及び停止時間が終了し、開放を開始する。したがって、2 個目の遊技球 P B 2 が開閉入球装置 3 4 x に到達したタイミングにおいては、開閉入球装置 3 4 x の開閉扉 3 4 a は開放状態となっており、当該遊技球 P B 2 は、第 2 始動口 3 4 に入球する。本実施形態では、開閉入球装置 3 4 x の開閉扉 3 4 a の 1 回の開放における開放限度個数は 1 個に設定されているため、第 2 始動口 3 4 に遊技球 P B 2 が入球すると、開閉入球装置 3 4 x の開閉扉 3 4 a は閉鎖状態となる。そして、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として、1 個の遊技球が賞球として払い出される。なお、2 個目の遊技球 P B 2 がスルーゲート 3 5 を通過したことを契機とした電役開放抽選は保留される。

【 1 6 3 8 】

遊技球 P B 2 に続いて発射された 3 個目の遊技球 P B 3 は、遊技球 P B 2 の 0 . 6 秒後にスルーゲート 3 5 を通過するとともに、振分機構 2 0 4 によって経路 R 3 に振り分けられ、スルーゲート 3 5 を通過してから 0 . 3 秒後に一般入賞口 3 2 に入球する。そして、一般入賞口 3 2 への遊技球の入球を契機として、3 個の遊技球が賞球として払い出される。なお、3 個目の遊技球 P B 3 がスルーゲート 3 5 を通過したことを契機とした電役開放抽選は保留される。

【 1 6 3 9 】

遊技球 P B 3 に続いて発射された 4 個目の遊技球 P B 4 は、遊技球 P B 3 の 0 . 6 秒後にスルーゲート 3 5 を通過するとともに、振分機構 2 0 4 によって経路 R 1 に振り分けられ、スルーゲート 3 5 を通過してから 0 . 3 秒後に可変入球装置 3 6 に到達する。ここで、図 1 7 3 に示した例では、2 個目の遊技球 P B 2 が第 2 始動口 3 4 に入球したことを契機とした大当たり抽選において小当たりに当選しているため、可変入球装置 3 6 の開閉扉 3 6 b は、2 個目の遊技球 P B 2 が第 2 始動口 3 4 に入球してから 0 . 6 秒後に特別図柄の変動時間及び停止時間が終了し、開放を開始する。したがって、4 個目の遊技球 P B 4 が可変入球装置 3 6 に到達したタイミングにおいては、可変入球装置 3 6 の開閉扉 3 6 b は開放状態となっており、当該遊技球 P B 4 は、大入賞口 3 6 a に入球する。本実施形態では、可変入球装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の 1 回の開放における開放限度個数は 1 個に設定されているため、大入賞口 3 6 a に遊技球 P B 4 が入球すると、可変入球装置 3 6 の開閉扉 3 6 b は閉鎖状態となる。そして、大入賞口 3 6 a への遊技球の入球を契機として、6 個の遊技球が賞球として払い出される。なお、4 個目の遊技球 P B 4 がスルーゲート 3 5 を通過したことを契機とした電役開放抽選は保留される。

【 1 6 4 0 】

遊技球 P B 4 に続いて発射された 5 個目の遊技球 P B 5 は、遊技球 P B 4 の 0 . 6 秒後にスルーゲート 3 5 を通過するとともに、振分機構 2 0 4 によって経路 R 2 に振り分けられ、スルーゲート 3 5 を通過してから 0 . 3 秒後に開閉入球装置 3 4 x に到達する。ここで、保留されていた電役開放抽選（2 個目の遊技球 P B 2 がスルーゲート 3 5 を通過したことを契機とした電役開放抽選）は、2 個目の遊技球 P B 2 が第 2 始動口 3 4 に入球して開閉入球装置 3 4 x の開閉扉 3 4 a が閉鎖状態となった直後に開始され、図 1 7 3 に示した例では、当該電役開放抽選において電役開放に当選しているため、開閉入球装置 3 4 x の開閉扉 3 4 a は、開閉入球装置 3 4 x の開閉扉 3 4 a が閉鎖状態となってから 0 . 5 秒後に開放を開始する。そして、開閉入球装置 3 4 x の開閉扉 3 4 a の 1 回の開放時間は 1 . 8 秒に設定されているので、5 個目の遊技球 P B 5 が開閉入球装置 3 4 x に到達したタイミングにおいては、開閉入球装置 3 4 x の開閉扉 3 4 a は開放状態となっており、当該遊技球 P B 5 は、第 2 始動口 3 4 に入球する。第 2 始動口 3 4 に遊技球 P B 5 が入球すると、開閉入球装置 3 4 x の開閉扉 3 4 a は閉鎖状態となる。そして、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として、1 個の遊技球が賞球として払い出される。なお、5 個目の遊技球 P B 5 がスルーゲート 3 5 を通過したことを契機とした電役開放抽選は保留される。

【 1 6 4 1 】

遊技球 P B 5 に続いて発射された 6 個目の遊技球 P B 6 は、遊技球 P B 5 の 0 . 6 秒後にスルーゲート 3 5 を通過するとともに、振分機構 2 0 4 によって経路 R 3 に振り分けら

10

20

30

40

50

れ、スルーゲート 3 5 を通過してから 0 . 3 秒後に一般入賞口 3 2 に入球する。そして、一般入賞口 3 2 への遊技球の入球を契機として、3 個の遊技球が賞球として払い出される。なお、6 個目の遊技球 P B 6 がスルーゲート 3 5 を通過したことを契機とした電役開放抽選は保留される。

【 1 6 4 2 】

遊技球 P B 6 に続いて発射された 7 個目の遊技球 P B 7 の挙動は、上述した遊技球 P B 4 と同様の挙動となり、大入賞口 3 6 a に入球する。8 個目の以降の遊技球は、上述した遊技球 P B 5 から遊技球 P B 7 までの入球パターンの繰り返しとなる。

【 1 6 4 3 】

なお、この図 1 7 3 に示した例において、大当たり (2 R 第 1 種大当たり) に当選した場合には、遊技球は、可変入球装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の 2 回目の開放中に入球するとともに、内部に設けられた振分片が動作して V 入賞口 4 8 に入球することになる。

【 1 6 4 4 】

以上のように構成された右打ち用ユニット 2 0 0 によれば、高確率モードであり、かつ、高頻度サポートモードである期間中においては、右打ち用ユニット 2 0 0 に向けて発射された遊技球の全てが、順番に、第 2 始動口 3 4、一般入賞口 3 2、大入賞口 3 6 a に入球することになる。そして、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて 1 個の遊技球が賞球として払い出され、一般入賞口 3 2 への遊技球の入球に基づいて 3 個の遊技球が賞球として払い出され、大入賞口 3 6 a 又は V 入賞口 4 8 への遊技球の入球に基づいて 6 個の遊技球が賞球として払い出される。すなわち、高確率モードであり、かつ、高頻度サポートモードである期間中において、遊技球が右打ち用ユニット 2 0 0 に向けて一定の発射強度で連続して発射されている場合には、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく大当たり抽選 (遊技回) が 1 回実行される毎に合計で 1 0 個の遊技球が賞球として払い出されることになる。

【 1 6 4 5 】

また、上記第 1 1 実施形態において説明したように、本実施形態においても、高確率モード中に実行された大当たり抽選 (遊技回) の回数が、大当たりに当選することなく規定回数 (本実施形態では 1 2 0 回) に達すると、高確率モードが終了する。そして、高確率モードの終了に伴って、高頻度サポートモードも終了する。そこで、本実施形態では、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選 (遊技回) の残り回数に基づいて、高確率モードが終了するまでに遊技者に賞球として払い出される遊技球の残りの個数を算出する。そして、高確率モード中においては、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選 (遊技回) の残り回数を表示することに代えて、高確率モードが終了するまでに遊技者に賞球として払い出される予定の残りの遊技球の個数を表示する。以下では、高確率モードが終了するまでに遊技者に賞球として払い出される予定の残りの遊技球の個数を、「残り獲得球数」とも呼ぶ。

【 1 6 4 6 】

図 1 7 4 は、高確率モード中かつ高頻度サポートモード中において図柄表示装置 4 1 に表示される画像を示す説明図である。図 1 7 4 (a) に示すように、本実施形態では、高確率モードが開始された直後に、表示面 4 1 a の左上部に、残り獲得球数を遊技者に示唆する残り獲得球数示唆画像 C P を表示する。本実施形態では、上述したように、右打ち用ユニット 2 0 0 の第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球して 1 回の大当たり抽選 (遊技回) が実行される間に、1 0 個の遊技球が賞球として払い出される。したがって、高確率モードが開始された直後は、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選 (遊技回) の残り回数が 1 2 0 回であるため、当該 1 2 0 回の大当たり抽選 (遊技回) において 1 回も大当たりに当選しなかった場合には、当該高確率モードが終了するまでに遊技者に賞球として払い出される予定の残りの遊技球の個数 (残り獲得球数) は、1 2 0 0 個となる。したがって、高確率モードが開始された直後における残り獲得球数示唆画像 C P には「 1 2 0 0 」が表示されている。そして、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選 (遊技回) の残りの回数が減少するにしたがって、残り獲得球数示唆画像 C P に表示さ

10

20

30

40

50

れている個数を減少させる。本実施形態では、大当たり抽選（遊技回）を1回実行する毎に、残り獲得球数示唆画像CPに表示されている個数を「10」ずつ減少させる。

【1647】

図175は、高確率モード中の大当たり抽選において大当たりに当選した場合における残り獲得球数の変遷を示す説明図である。この図175には、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残り回数と、実際の残り獲得球数と、残り獲得球数示唆画像CPに表示されている個数と、後述する加算可能な残り獲得球数とが示されている。

【1648】

図175に示した例では、高確率モードが開始された後、残り獲得球数示唆画像CPに「950」が表示されているタイミングにおいて大当たり（2R第1種大当たり）に当選し、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残り回数が再び120回となっている。このため、実際の残り獲得球数は再び1200個となるが、本実施形態では、残り獲得球数示唆画像CPにはそのまま「950」を継続して表示する。このため、実際の残り獲得球数（1200個）は、残り獲得球数示唆画像CPに表示されている個数（950個）よりも250個多いことになる。すなわち、この250個分だけ、残り獲得球数示唆画像CPに表示されている個数に加算することが可能となる。以下では、実際の残り獲得球数から残り獲得球数示唆画像CPに表示されている個数を引いた個数を、「加算可能な残り獲得球数」とも呼ぶ。なお、本実施形態では、残り獲得球数示唆画像CPを表示中に大当たりに当選しても、遊技者に対して大当たり当選したことを示唆する演出は実行しない。したがって、遊技者は、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残り回数が再び120回となっていることに気付くのが困難となっている。

【1649】

さらに、図175に示した例では、残り獲得球数示唆画像CPに「170」が表示されているタイミングにおいて大当たり（2R第1種大当たり）に当選し、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残り回数が再び120回となっている。このため、実際の残り獲得球数は再び1200個となるが、本実施形態では、残り獲得球数示唆画像CPにはそのまま「170」を継続して表示する。このため、実際の残り獲得球数（1200個）は、残り獲得球数示唆画像CPに表示されている個数（170個）よりも1030個多いことになる。したがって、加算可能な残り獲得球数は、1030個となる。

【1650】

本実施形態では、残り獲得球数示唆画像CPに「90」が表示されているタイミングにおいて、加算可能な残り獲得球数が500個以上である場合には、残り獲得球数が500個増加したことを示唆する残り獲得球数増加示唆画像CPBを表示面41aの中央部に表示するとともに（図174（b））、残り獲得球数示唆画像CPに表示されている個数（90個）に500個を加算する。したがって、残り獲得球数示唆画像CPに「590」が表示される（図174（c））。

【1651】

この図175に示した例では、残り獲得球数示唆画像CPに「90」が最初に表示されたタイミングにおいて、加算可能な残り獲得球数が1030個になっているので、残り獲得球数が500個増加したことを示唆する残り獲得球数増加示唆画像CPBを表示面41aの中央部に表示するとともに（図174（b））、残り獲得球数示唆画像CPに表示されている個数（90個）に500個を加算する。したがって、残り獲得球数示唆画像CPに「590」が表示される（図174（c））。そして、加算可能な残り獲得球数は530個となる。

【1652】

その後、残り獲得球数示唆画像CPに再び「90」が表示されたタイミングにおいて、加算可能な残り獲得球数が530個になっているので、残り獲得球数が500個増加した

10

20

30

40

50

ことを示唆する残り獲得球数増加示唆画像C P Bを表示面4 1 aの中央部に表示するとともに(図1 7 4 (b))、残り獲得球数示唆画像C Pに表示されている個数(9 0 個)に5 0 0 個を加算する。したがって、残り獲得球数示唆画像C Pに「 5 9 0 」が表示される(図1 7 4 (c))。そして、加算可能な残り獲得球数は3 0 個となる。

【 1 6 5 3 】

また、本実施形態では、残り獲得球数示唆画像C Pに「 0 」が表示されているタイミングにおいて、加算可能な残り獲得球数が1 個以上のX 個である場合には、残り獲得球数がX 個増加したことを示唆する残り獲得球数増加示唆画像C P Bを表示面4 1 aの中央部に表示するとともに、残り獲得球数示唆画像C Pに「 X 」を表示する。この図1 7 5 に示した例では、残り獲得球数示唆画像C Pに「 0 」が表示されているタイミングにおいて、加算可能な残り獲得球数が3 0 個であるので、残り獲得球数が3 0 個増加したことを示唆する残り獲得球数増加示唆画像C P Bを表示面4 1 aの中央部に表示するとともに、残り獲得球数示唆画像C Pに「 3 0 」を表示する。この時点において、残り獲得球数示唆画像C Pに表示されている個数が、実際の残り獲得球数と一致することになる。

【 1 6 5 4 】

O 2 . 音声発光制御装置において実行される処理 :

< 残り獲得球数表示用処理 >

次に、残り獲得球数を表示するために音光側M P U 9 2 が実行する処理の一例について説明する。

【 1 6 5 5 】

図1 7 6 は、音光側M P U 9 2 が実行する残り獲得球数表示用処理を示すフローチャートである。この残り獲得球数表示用処理は、図1 5 6 に示したタイマ割込み処理において実行される。したがって、本実施形態では、残り獲得球数表示用処理は、4 m s e c 毎に繰り返し実行される。

【 1 6 5 6 】

ステップS 9 6 0 1 では、音光側R A M 9 4 の各種フラグ記憶エリア9 4 aにおける残り獲得球数表示中フラグがO N であるか否かを判定する。残り獲得球数表示中フラグは、残り獲得球数示唆画像C P が図柄表示装置4 1 に表示中であるか否かを判定するためのフラグである。ステップS 9 6 0 1 において、残り獲得球数表示中フラグがO N ではないと判定した場合には(S 9 6 0 1 : N O)、ステップS 9 6 0 2 に進み、高確率モードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【 1 6 5 7 】

ステップS 9 6 0 2 において、高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には(S 9 6 0 2 : N O)、本残り獲得球数表示用処理を終了する。一方、ステップS 9 6 0 2 において、高確率モードコマンドを受信していると判定した場合には(S 9 6 0 2 : Y E S)、ステップS 9 6 0 3 に進み、実際の残り獲得球数を示すカウンタに1 2 0 0 をセットする。その後、ステップS 9 6 0 4 に進み、残り獲得球数として「 1 2 0 0 」が表示された残り獲得球数示唆画像C P を表示させるためのコマンドを表示側M P U 1 0 2 に送信する。このコマンドを受信した表示側M P U 1 0 2 は、残り獲得球数示唆画像C P を図柄表示装置4 1 に表示させるための処理を実行する。ステップS 9 6 0 4 を実行した後、ステップS 9 6 0 5 に進み、残り獲得球数表示中フラグをO N にする。その後、本残り獲得球数表示用処理を終了する。

【 1 6 5 8 】

ステップS 9 6 0 1 において、残り獲得球数表示中フラグがO N であると判定した場合には(S 9 6 0 1 : Y E S)、ステップS 9 6 0 6 に進み、変動コマンド(特1 用変動コマンドまたは特2 用変動コマンド)を受信しているか否かを判定する。ステップS 9 6 0 6 において、変動コマンドを受信していると判定した場合には(S 9 6 0 6 : Y E S)、ステップS 9 6 0 7 に進み、残り獲得球数示唆画像C P に表示中の残り獲得球数から1 0 を減算させるためのコマンドを表示側M P U 1 0 2 に送信する。このコマンドを受信した表示側M P U 1 0 2 は、残り獲得球数示唆画像C P に表示中の残り獲得球数から1 0 を減

算させるための処理を実行する。ステップS 9 6 0 7を実行した後、ステップS 9 6 0 8に進み、実際の残り獲得球数を示すカウンタから10を減算する。その後、ステップS 9 6 0 9に進む。一方、ステップS 9 6 0 6において、変動コマンドを受信していないと判定した場合には(S 9 6 0 6 : NO)、ステップS 9 6 0 7及びステップS 9 6 0 8の処理を実行することなく、ステップS 9 6 0 9に進む。

【1 6 5 9】

ステップS 9 6 0 9では、V入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS 9 6 0 9において、V入賞コマンドを受信していると判定した場合には(S 9 6 0 9 : YES)、ステップS 9 6 1 0に進み、「1 2 0 0」から、残り獲得球数示唆画像C Pに表示されている残り獲得球数を減算した値を、加算可能な残り獲得球数を示すカウンタに
10
セットする。その後、ステップS 9 6 1 1に進み、実際の残り獲得球数を示すカウンタに1 2 0 0をセットする。その後、ステップS 9 6 1 2に進む。一方、ステップS 9 6 0 9において、V入賞コマンドを受信していないと判定した場合には(S 9 6 0 9 : NO)、ステップS 9 6 1 0及びステップS 9 6 1 1の処理を実行することなく、ステップS 9 6 1 2に進む。

【1 6 6 0】

ステップS 9 6 1 2では、残り獲得球数示唆画像C Pに表示中の残り獲得球数が9 0であるか否かを判定する。ステップS 9 6 1 2において、残り獲得球数示唆画像C Pに表示中の残り獲得球数が9 0であると判定した場合には(S 9 6 1 2 : YES)、ステップS 9 6 1 3に進み、加算可能な残り獲得球数が5 0 0以上であるか否かを判定する。
20
ステップS 9 6 1 3において、加算可能な残り獲得球数が5 0 0以上であると判定した場合には(S 9 6 1 3 : YES)、ステップS 9 6 1 4に進み、獲得球数増加示唆画像C P Bを表示させるためのコマンドを表示側M P U 1 0 2に送信する。このコマンドを受信した表示側M P U 1 0 2は、獲得球数増加示唆画像C P Bを図柄表示装置4 1に表示させるための処理を実行する。ステップS 9 6 1 4を実行した後、ステップS 9 6 1 5に進み、残り獲得球数示唆画像C Pに表示中の残り獲得球数に5 0 0を加算させるためのコマンドを表示側M P U 1 0 2に送信する。このコマンドを受信した表示側M P U 1 0 2は、残り獲得球数示唆画像C Pに表示中の残り獲得球数に5 0 0を加算させるための処理を実行する。
30
ステップS 9 6 1 5を実行した後、ステップS 9 6 1 6に進み、加算可能な残り獲得球数を示すカウンタから5 0 0を減算する。その後、ステップS 9 6 1 7に進む。一方、ステップS 9 6 1 2において、残り獲得球数示唆画像C Pに表示中の残り獲得球数が9 0ではないと判定した場合(S 9 6 1 2 : NO)、及び、ステップS 9 6 1 3において、加算可能な残り獲得球数が5 0 0以上ではないと判定した場合には(S 9 6 1 3 : NO)、ステップS 9 6 1 4からステップS 9 6 1 6の処理を実行することなく、ステップS 9 6 1 7に進む。

【1 6 6 1】

ステップS 9 6 1 7では、残り獲得球数示唆画像C Pに表示中の残り獲得球数が0であるか否かを判定する。ステップS 9 6 1 7において、残り獲得球数示唆画像C Pに表示中の残り獲得球数が0であると判定した場合には(S 9 6 1 7 : YES)、ステップS 9 6 1 8に進み、加算可能な残り獲得球数があるか否かを判定する。ステップS 9 6 1 8において、加算可能な残り獲得球数があると判定した場合には(S 9 6 1 8 : YES)、
40
ステップS 9 6 1 9に進み、獲得球数増加示唆画像C P Bを表示させるためのコマンドを表示側M P U 1 0 2に送信する。このコマンドを受信した表示側M P U 1 0 2は、獲得球数増加示唆画像C P Bを図柄表示装置4 1に表示させるための処理を実行する。ステップS 9 6 1 9を実行した後、ステップS 9 6 2 0に進み、残り獲得球数示唆画像C Pに表示中の残り獲得球数に、加算可能な残り獲得球数を示すカウンタの値を加算させるためのコマンドを表示側M P U 1 0 2に送信する。このコマンドを受信した表示側M P U 1 0 2は、残り獲得球数示唆画像C Pに表示中の残り獲得球数に、当該カウンタの値を加算させるための処理を実行する。ステップS 9 6 2 0を実行した後、ステップS 9 6 2 1に進み、加算可能な残り獲得球数を示すカウンタに0をセットする。その後、本残り獲得球数表示用処
50

理を終了する。

【 1 6 6 2 】

一方、ステップ S 9 6 1 7 において、残り獲得球数示唆画像 C P に表示中の残り獲得球数が 0 ではないと判定した場合には (S 9 6 1 7 : N O)、ステップ S 9 6 1 8 からステップ S 9 6 2 1 の処理を実行することなく、本残り獲得球数表示用処理を終了する。また、ステップ S 9 6 1 8 において、加算可能な残り獲得球数がないと判定した場合 (S 9 6 1 8 : N O)、すなわち、加算可能な残り獲得球数を示すカウンタの値が 0 である場合には、ステップ S 9 6 2 2 に進み、残り獲得球数示唆画像 C P の表示を終了させるためのコマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。このコマンドを受信した表示側 M P U 1 0 2 は、残り獲得球数示唆画像 C P の表示を終了させるための処理を実行する。ステップ S 9 6 2 2 を実行した後、ステップ S 9 6 2 3 に進み、残り獲得球数表示中フラグを O F F にする。その後、本残り獲得球数表示用処理を終了する。

10

【 1 6 6 3 】

O 3 . 第 1 2 実施形態の効果 :

以上説明したように、本実施形態によれば、残り獲得球数に対応した情報を示す残り獲得球数示唆画像 C P を表示するので、高確率モードが終了するまでに獲得することのできる遊技球の個数を遊技者に把握させることができる。また、例えば、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選の残りの回数を表示する構成と比較して、高確率モードに対してどの程度の期待感を持つことができるのかを遊技者に明確に認識させることができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 1 6 6 4 】

さらに、本実施形態によれば、大当たり抽選において第 1 種大当たりに当選し、遊技球が V 入賞口 4 8 に入球して残り獲得球数が増加した場合には、残り獲得球数示唆画像 C P が示す残り獲得球数を、加算可能な残り獲得球数を上限として更新するので、高確率モードが終了するまでに獲得することのできる遊技球が増加したことを遊技者に認識させることができ、高確率モードに対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【 1 6 6 5 】

さらに、本実施形態によれば、残り獲得球数が増加した場合には、残り獲得球数増加示唆画像 C P B を表示するので、高確率モードが終了するまでに獲得することのできる遊技球の増加した個数を遊技者に明確に認識させることができ、高確率モードに対する遊技者の期待感を向上させることができる。

30

【 1 6 6 6 】

さらに、本実施形態によれば、残り獲得球数が増加したことが決定したタイミング (本実施形態では、遊技球が V 入賞口 4 8 に入球したタイミング) とは異なるタイミングで、残り獲得球数示唆画像 C P が示す残り獲得球数を増加させるので、遊技に意外性を付与することができるとともに、どのようなタイミングで残り獲得球数示唆画像 C P が示す残り獲得球数が増加するのかといった新たな期待感を遊技者に提供することができる。

【 1 6 6 7 】

さらに、本実施形態によれば、500 個の増加を 1 単位として、残り獲得球数増加示唆画像 C P B が示す残り獲得球数を増加させるので、1 回の増加に対する期待感を向上させることができる。なお、増加の 1 単位は 500 個に限らず、300 個や 1000 個等、任意の個数に設定してもよい。

40

【 1 6 6 8 】

さらに、本実施形態によれば、加算可能な残り獲得球数が、増加の 1 単位である 500 個未満である場合には、残り獲得球数示唆画像 C P が示す残り獲得球数が 0 個となったタイミングで、残り獲得球数示唆画像 C P が示す残り獲得球数に、当該 500 個未満の個数を加算するので、残り獲得球数示唆画像 C P が示す残り獲得球数が 0 個となって期待感が減少していた遊技者に対して、500 個未満の残り獲得球数の増加であっても大きな期待感を与えることができる。

【 1 6 6 9 】

50

さらに、本実施形態によれば、残り獲得球数が増加した場合であっても、所定期間は、残り獲得球数示唆画像C Pが示す残り獲得球数を増加させずに継続して表示するので、遊技者に対して、実際の残り獲得球数が、残り獲得球数増加示唆画像C P Bが示す残り獲得球数よりも多い場合があるといった期待感を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1670】

さらに、本実施形態によれば、高確率モードにおいて、遊技球が右打ち用ユニット200に達することのできる一定の発射強度で0.6秒間隔で連続して発射されている場合には、発射された遊技球の個数(3個)に占める大入賞口36a(V入賞口48)、第2始動口34、一般入賞口32に入球する遊技球の個数(3個)が一定となるように構成されているので、高確率モードが終了するまでに実際に払い出される遊技球の個数と、残り獲得球数とを一致させることが可能となる。

10

【1671】

O4. 第12実施形態の他の態様：

<態様1>

第12実施形態では、小当たりに当選した場合における可変入球装置36の開閉扉36bの開放パターンは、2R第1種大当たりに当選した場合における可変入球装置36の開閉扉36bの開放パターンと異なる構成としたが、小当たりに当選した場合における可変入球装置36の開閉扉36bの開放パターンが2R第1種大当たりに当選した場合における可変入球装置36の開閉扉36bの開放パターンと同じである構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者は、2R第1種大当たりに当選したことに気付くことがさらに困難となる。したがって、残り獲得球数増加示唆画像C P Bが表示された場合における遊技者の幸福感をより一層向上させることができる。

20

【1672】

<態様2>

加算可能な残り獲得球数が500個以上となった場合において、残り獲得球数が500個増加したことを示唆する残り獲得球数増加示唆画像C P Bを表示するタイミングを、抽選によって決定する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者は、残り獲得球数増加示唆画像C P Bが表示されるタイミングを予測することが困難となるので、残り獲得球数増加示唆画像C P Bが表示された場合における遊技者の幸福感をより一層向上させることができる。

30

【1673】

<態様3>

残り獲得球数示唆画像C Pが表示されている場合において、例えば、遊技者が操作ハンドル25を操作することによって遊技球の発射間隔や発射強度を変更し、遊技球が入球する予定であった大入賞口36aや一般入賞口32等に入球しなかった場合には、遊技球が予定通りに入球しなかったことを示唆する演出を実行する構成としてもよい。例えば、図柄表示装置41の表示面41aに「ミス!!」といった画像を表示する構成としてもよい。

【1674】

<態様4>

第2始動口34への入球に基づく大当たり抽選において大当たりに当選した場合に振り分けられる大当たり種別として、2R第1種大当たり以外の大当たり種別が設定された構成としてもよい。例えば、16R第1種大当たりが設定された構成としてもよい。この構成を採用した場合には、16R第1種大当たりを契機として実行された開閉実行モード中に払い出される遊技球の個数を、上述した加算可能な残り獲得球数にさらに追加する構成とすればよい。

40

【1675】

<態様5>

残り獲得球数示唆画像C Pに加えて、実際に払い出された遊技球の個数を表示する構成としてもよい。また、残り獲得球数示唆画像C Pに加えて又は獲得球数示唆画像C Pに代

50

えて、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残りの回数を表示する構成としてもよい。このような構成において、高確率モードが終了するまでに実行可能な大当たり抽選（遊技回）の残りの回数が増加した場合であっても、所定期間は、表示中の大当たり抽選（遊技回）の残りの回数を増加させずに継続して表示する構成とすれば、遊技者に対して、高確率モードが終了するまでに実行可能な実際の大当たり抽選（遊技回）の残りの回数が、表示されている残りの回数よりも多い場合があるといった期待感を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1676】

P．第13実施形態：

P1．遊技機の構造：

10

次に第13実施形態について説明する。以下では、本実施形態と上記実施形態との相違点について説明する。本実施形態において上記各実施形態と異なる点は、主側MPU62に、後述する遊技履歴管理チップ300が設けられている点である。上記実施形態と同一の構成および処理については説明を省略する。

【1677】

図177は、第13実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

20

【1678】

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

30

【1679】

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

40

50

である。遊技者がレバー 23 を操作して排出口 22 を開状態にすると、排出口 22 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 21 から外部に排出される。

【1680】

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

【1681】

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

10

【1682】

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

20

【1683】

図 178 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 とを備えている。具体的には、これら機構部は内枠 13 の背面に設けられている。

【1684】

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

30

【1685】

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

【1686】

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

40

【1687】

50

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

【1688】

図 179 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 31a と、外レール部 31b とが取り付けられている。内レール部 31a と外レール部 31b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 31 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 31 に誘導されて遊技領域 PA の上部に放出され、その後、遊技領域 PA を流下する。遊技領域 PA には、遊技盤 30 に対して略垂直に複数の釘 42 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 42 や風車は、遊技領域 PA を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

10

【1689】

遊技盤 30 には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、および、可変入賞装置 36 が設けられている。また、遊技盤 30 には、可変表示ユニット 40 及びメイン表示部 45 が設けられている。メイン表示部 45 は、特図ユニット 37 と、普図ユニット 38 と、ラウンド表示部 39 とを有している。

【1690】

一般入賞口 32 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤 30 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 32 に遊技球が入球すると、10 個の遊技球が賞球として払出装置 71 から払い出される。本実施形態では、一般入賞口 32 として、3 つの一般入賞口 32a、32b、32c が設けられている。以下では、一般入賞口 32a を第 1 入賞口 32a、一般入賞口 32b を第 2 入賞口 32b、一般入賞口 32c を第 3 入賞口 32c とも呼ぶ。

20

【1691】

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

【1692】

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

30

【1693】

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

40

【1694】

可変入賞装置 36 は、遊技盤 30 の背面側へと通じる大入賞口 36a と、当該大入賞口 36a を開閉する開閉扉 36b とを備えている。開閉扉 36b は、通常は遊技球が大入賞口 36a に入球できない閉鎖状態となっている。第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 に遊技球が入球すると、主制御装置 60 は、大当たり抽選（内部抽選）を実行する。大当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選すると、パチンコ機 10 は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置 36 の開閉扉 36b の開閉処理を実行する

50

モードである。具体的には、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b は、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球すると、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。

【 1 6 9 5 】

また、遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【 1 6 9 6 】

なお、本実施形態では、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、第 1 入賞口 3 2 a、第 2 入賞口 3 2 b、第 3 入賞口 3 2 c、大入賞口 3 6 a 及びアウト口 4 3 に入球した遊技球は、遊技盤 3 0 の背面に設けられた排出通路に合流するように構成されており、当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。後述するように、本実施形態では、排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤 3 0 に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【 1 6 9 7 】

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

【 1 6 9 8 】

第 1 図柄表示部 3 7 a は第 1 の図柄を表示するための表示部である。第 1 の図柄とは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 1 図柄表示部 3 7 a は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 1 の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 3 7 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 1 の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として大当たり抽選が実行される遊技回を第 1 始動口用遊技回とも呼ぶ。

【 1 6 9 9 】

第 2 図柄表示部 3 7 b は第 2 の図柄を表示するための表示部である。第 2 の図柄とは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 2 の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 図柄表示部 3 7 b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 2 の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として大当たり抽選が実行される遊技回を第 2 始動口用遊技回とも呼ぶ。

【 1 7 0 0 】

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

【 1 7 0 1 】

特図ユニット 3 7 は、さらに、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に隣接した位置に、LED ランプからなる第 1 保留表示部 3 7 c および第 2 保留表示部 3 7 d を備えている。

【 1 7 0 2 】

10

20

30

40

50

第 1 保留表示部 3 7 c は、点灯させる L E D ランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口 3 3 の保留個数を表示する。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。

【 1 7 0 3 】

第 2 保留表示部 3 7 d は、点灯させる L E D ランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 3 4 の保留個数を表示する。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。

【 1 7 0 4 】

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

10

【 1 7 0 5 】

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

20

【 1 7 0 6 】

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

【 1 7 0 7 】

可変表示ユニット 4 0 は、遊技領域 P A の略中央に配置されている。可変表示ユニット 4 0 は、図柄表示装置 4 1 を備える。図柄表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置 4 1 は、表示制御装置 1 0 0 によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット 4 0 が備える表示装置の構成は、図柄表示装置 4 1 に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置又は C R T など、種々の表示装置によって構成されてもよい。

30

【 1 7 0 8 】

図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて第 1 図柄表示部 3 7 a が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置 4 1 は、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて第 2 図柄表示部 3 7 b が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をすることに限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、図柄表示装置 4 1 の詳細について説明する。

40

【 1 7 0 9 】

図 1 8 0 は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄及び表示面 4 1 a を示す説明図である。図 1 8 0 (a) は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄を示す説明図である。図 1 8 0 (a) に示すように、図柄表示装置 4 1 には、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【 1 7 1 0 】

50

図 1 8 0 (b) は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a を示す説明図である。図示するように、表示面 4 1 a には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 が表示される。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、図 1 8 0 (a) に示した数字 1 ~ 8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 1 8 0 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 上に停止した状態で表示される。具体的には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入賞すると、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z 1、図柄列 Z 3、図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 6 0 による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。なお、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

10

【 1 7 1 1 】

ここで、遊技回とは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての大当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の 1 単位である。換言すれば、パチンコ機 1 0 は、1 遊技回毎に、1 つの特別情報についての 1 つの大当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、第 1 結果表示部 3 7 a 又は第 2 結果表示部 3 7 b のいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、図柄表示装置 4 1 において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1 回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

20

30

【 1 7 1 2 】

さらに、図 1 8 0 (b) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく保留個数が表示される。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大 4 つまでである。

【 1 7 1 3 】

P 2 . 遊技機の電氣的構成 :

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

40

【 1 7 1 4 】

図 1 8 1 は、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 1 0 は、主に、主制御装置 6 0 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを備えている。

【 1 7 1 5 】

主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 6 1 を備えている。主制御基板 6 1 は、複数の機能を有する素子によって構成される M P U 6 2 を備えている。M P U 6 2 は、各種制御プログラムを実行する C P U 6 2 x と、各種制御プログラムや固定値デー

50

タを記録したROM 63と、ROM 63内に記録されているプログラムをCPU 62xが実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM 64と、入出力ポート 62aとを備えている。MPU 62は、さらに、遊技履歴管理チップ 300と、検査用端子 65とを備えている。

【1716】

遊技履歴管理チップ 300は、始動口や入賞口、ゲート（以下ではこれらをまとめて「入球口」とも呼ぶ）への遊技球の入球情報に基づいて、後述する各種の遊技履歴情報を算出する。検査用端子 65は、遊技履歴管理チップ 300に記憶された遊技履歴情報を後述する検査機に送信するための端子である。遊技履歴管理チップ 300及び検査用端子 65の詳細については後述する。

10

【1717】

MPU 62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU 62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。

【1718】

MPU 62の入力側には、払出制御装置 70と、電源装置 85に設けられた停電監視回路 86とが接続されている。主制御基板 61は、停電監視回路 86を介して、電源装置 85から直流安定 24Vの電源の供給を受ける。電源装置 85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 60や払出制御装置 70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、本実施形態では、電源装置 85は、コンデンサ 87を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチがOFFにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

20

【1719】

また、MPU 62の入力側には、各入球口に設けられた入球検知センサーが接続されている。具体的には、大入賞口 36aに入球した遊技球を検知する大入賞口検知センサー 44aと、第1始動口 33に入球した遊技球を検知する第1始動口検知センサー 44bと、第2始動口 34に入球した遊技球を検知する第2始動口検知センサー 44cと、第1入賞口 32aに入球した遊技球を検知する第1入賞口検知センサー 44dと、第2入賞口 32bに入球した遊技球を検知する第2入賞口検知センサー 44eと、第3入賞口 32cに入球した遊技球を検知する第3入賞口検知センサー 44fと、スルーゲート 35を通過した遊技球を検知するスルーゲート検知センサー 44gと、上述した排出通路を通過した遊技球を検知する排出通路検知センサー 44hとが接続されている。MPU 62は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域PAを流下する遊技球が始動口や入賞口に入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートや排出通路を通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU 62は、第1始動口 33、第2始動口 34への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行する。

30

【1720】

MPU 62の出力側には、可変入賞装置 36の開閉扉 36bを開閉動作させる可変入賞駆動部 36cと、第2始動口 34の電動役物 34aを開閉動作させる電動役物駆動部 34bと、メイン表示部 45とが接続されている。主制御基板 61には各種ドライバ回路が設けられており、MPU 62は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

40

【1721】

具体的には、MPU 62は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 36bが開閉されるように可変入賞駆動部 36cの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU 62は、電動役物 34aが開放されるように電動役物駆動部 44bの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、MPU 62は、メイン表示部 45における第1図柄表示部 37a又は第2図柄表示部 37bの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部 45におけるラウンド表示部 39の表示制御を実行する。

50

【 1 7 2 2 】

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

10

【 1 7 2 3 】

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

20

【 1 7 2 4 】

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

30

【 1 7 2 5 】

表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、第 1 液晶用図柄や第 2 液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄が停止表示している時間である停止時間は一定ある。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技回時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明した。

40

【 1 7 2 6 】

図 1 8 2 は、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 が備える主制御装置 6 0 の構成及び検査機 3 2 0 の構成を詳細に示すブロック図である。以下では、M P U 6 2、C P U 6 2 x、R O M 6 3 及び R A M 6 4 を、それぞれ主側 M P U 6 2、主側 C P U 6 2 x、主側 R O M 6 3 及び主側 R A M 6 4 と呼ぶ。

【 1 7 2 7 】

主側 M P U 6 2 の主側 R O M 6 3 には、賞球数データ記憶エリアと、演算実行条件記憶エリアとが設けられている。

【 1 7 2 8 】

賞球数データ記憶エリアには、各入球部に遊技球が入球した場合に賞球として払い出さ

50

れる遊技球の個数（賞球数データ）が記憶されている。本実施形態では、賞球数データ記憶エリアには、以下の賞球数データが記憶されている。

- ・第1始動口33に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第1始動口賞球数 P_1 ）：3
 - ・第2始動口34に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第2始動口賞球数 P_2 ）：3
 - ・第1入賞口32aに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第1入賞口賞球数 P_{N1} ）：10
 - ・第2入賞口32bに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第2入賞口賞球数 P_{N2} ）：10
 - ・第3入賞口32cに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（第3入賞口賞球数 P_{N3} ）：10
 - ・大入賞口36aに遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（大入賞口賞球数 P_S ）：15
- 【1729】

主側MPU62は、主側ROM63の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データを参照することによって、遊技球が各入球部に入球した場合に賞球として払い出す遊技球の個数を決定する。

【1730】

さらに、本実施形態では、この主側ROM63に記憶された賞球数データは、パチンコ機10の電源がONにされた後に実行される初期設定処理において遊技履歴管理チップ300に送信される。これにより、遊技履歴管理チップ300は、本パチンコ機10に設定されている賞球数データを把握することが可能となる。

【1731】

演算実行条件記憶エリアには、遊技履歴管理チップ300が遊技履歴情報を算出するための演算を開始する条件である演算実行条件が記憶されている。本実施形態では、排出通路を通過した遊技球の個数が500個に達することが演算実行条件として記憶されている。この主側ROM63に記憶された演算実行条件は、パチンコ機10の電源がONにされた後に実行される初期設定処理において遊技履歴管理チップ300に送信される。これにより、遊技履歴管理チップ300は、本パチンコ機10に設定されている演算実行条件を把握することが可能となる。

【1732】

遊技履歴管理チップ300は、各入球口への遊技球の入球情報に基づいて各種の遊技履歴情報を算出するとともに、算出した遊技履歴情報を記憶する半導体チップである。遊技履歴管理チップ300は、CPU62xから各入球口への遊技球の入球情報を取得するバッファ302と、各入球口への遊技球の入球個数を記憶するレジスタ304と、主側ROM63から取得した賞球数データを記憶する賞球数データ記憶用メモリ306と、主側ROM63から取得した演算実行条件を記憶する演算実行条件記憶用メモリ307と、遊技履歴管理チップ300の全体の制御を司るとともに、演算実行条件の成立を契機として各入球口への遊技球の入球個数と各入球口に設定された賞球数とに基づいて遊技履歴情報を算出するCPU308と、算出された遊技履歴情報を記憶する演算結果記憶用メモリ309とを備えている。

【1733】

検査用端子65は、検査機320とパチンコ機10とを接続するための端子である。本実施形態では、検査用端子65を介して演算結果記憶用メモリ309に記憶された遊技履歴情報が検査機320に送信される。

【1734】

検査機320は、各種制御プログラムを実行するCPU321と、各種制御プログラムや固定値データ等を記録したROM324と、各種データを一時的に記憶するためのメモリであるRAM326と、遊技履歴管理チップ300から受信した遊技履歴情報を表示す

10

20

30

40

50

る表示部 328 と、パチンコ機 10 の検査用端子 65 に接続するための接続ケーブル 329 とを備えている。

【1735】

図 183 は、遊技履歴管理チップ 300 及び検査機 320 における処理の内容を模式的に示す説明図である。

【1736】

バッファ 302 は、主側 MPU 62 の CPU 62x とレジスタ 304 との間に設けられており、各入球口における入球情報を CPU 62x から取得する。具体的には、バッファ 302 には、各入球口に対応した複数のビットが設けられており、CPU 62x は、遊技球が入球したと判定した入球口に対応したビットを ON (「1」) にする。例えば、CPU 62x は、第 1 始動口 33 に遊技球が入球したと判定すると、バッファ 302 の第 1 始動口 33 に対応したビットを ON (「1」) にする。

【1737】

また、バッファ 302 には、遊技球が各入球口に入球した際の遊技モードやパチンコ機 10 の状態 (以下では、遊技状態とも呼ぶ) を把握するためのビットも設けられている。本実施形態では、通常モード中 (高確率モード中でもなく、高頻度サポートモード中でもなく、開閉実行モード中でもないモード) であるか否かを判定するためのビットと、高確率モード中であるか否かを判定するためのビットと、高頻度サポートモード中であるか否かを判定するためのビットと、開閉実行モード中であるか否かを判定するためのビットと、第 1 保留個数が上限値である期間中であるか否かを判定するためのビットと、第 2 保留個数が上限値である期間中であるか否かを判定するためのビットと、前扉枠 14 が開放中であるか否かを判定するためのビットと、パチンコ機 10 に故障等のトラブルが発生しているエラー中であるか否かを判定するためのビットとが設けられている。例えば、CPU 62x は、第 1 始動口 33 に遊技球が入球したタイミングにおいて通常モード中であると判定すると、バッファ 302 の通常モード中であるか否かを判定するためのビットを ON (「1」) にする。

【1738】

レジスタ 304 は、各入球口に入球した遊技球の個数を記憶する。具体的には、レジスタ 304 は、各入球口に対応した複数のカウンタによって構成されており、バッファ 302 のビットに入球情報があると判定した場合 (すなわち、ビットが ON になっている場合) には、入球情報があると判定されたビットに対応したカウンタの値に 1 が加算される。なお、本実施形態では、レジスタ 304 は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のレジスタによって構成されている。

【1739】

本実施形態では、レジスタ 304 は、各入球口に対応した各カウンタによって、下記の値を記憶している。

- ・大入賞口 36a に入球した遊技球の個数 = 大入賞口入球個数 N_S
- ・第 1 始動口 33 に入球した遊技球の個数 = 第 1 始動口入球個数 N_1
- ・第 2 始動口 34 に入球した遊技球の個数 = 第 2 始動口入球個数 N_2
- ・第 1 入賞口 32a に入球した遊技球の個数 = 第 1 入賞口入球個数 N_{N1}
- ・第 2 入賞口 32b に入球した遊技球の個数 = 第 2 入賞口入球個数 N_{N2}
- ・第 3 入賞口 32c に入球した遊技球の個数 = 第 3 入賞口入球個数 N_{N3}
- ・スルーゲート 35 を通過した遊技球の個数 = スルーゲート通過個数 N_G
- ・排出通路を通過した遊技球の個数 = 排出通路通過個数 N_{OUT}

なお、上述したように、排出通路通過個数 N_{OUT} は、遊技盤 30 に発射された遊技球の個数と一致する。

【1740】

さらに、本実施形態では、レジスタ 304 は、遊技状態毎に各入球口に入球した遊技球の個数を記憶する。

- ・通常モード中に各入球口に入球した遊技球の個数

- ・高確率モード中に各入球口に入球した遊技球の個数
- ・高頻度サポートモード中に各入球口に入球した遊技球の個数
- ・開閉実行モード中に各入球口に入球した遊技球の個数
- ・通常モード中かつ第1保留個数が上限値である期間中に第1始動口33に入球した遊技球の個数
- ・通常モード中かつ第2保留個数が上限値である期間中に第2始動口34に入球した遊技球の個数
- ・前扉枠14が開放中に各入球口に入球した遊技球の個数
- ・エラー中に各入球口に入球した遊技球の個数

【1741】

例えば、バッファ302の第1始動口33に対応したビットに入球情報がある（ビットがONになっている）と判定し、かつ、通常モード中であるか否かを判定するビットに情報がある（ビットがONになっている）と判定した場合には、第1始動口33に入球した遊技球の入球個数を記憶するカウンタである第1始動口入球個数カウンタの値に1が加算されるとともに、通常モード中に第1始動口33に入球した遊技球の入球個数を記憶するカウンタである通常モード中の第1始動口入球個数カウンタの値に1が加算される。

【1742】

賞球数データ記憶用メモリ306は、パチンコ機10に設定されている賞球数データを記憶するためのメモリである。本実施形態では、パチンコ機10の電源が投入されると、主側ROM63に記憶されている賞球数データが遊技履歴管理チップ300に送信され、賞球数データ記憶用メモリ306に記憶される。したがって、賞球数データ記憶用メモリ306に記憶される賞球数データの内容は、主側ROM63に記憶されている賞球数データの内容と同一となる。

【1743】

演算実行条件記憶用メモリ307は、パチンコ機10に設定されている演算実行条件を記憶するためのメモリである。演算実行条件は、上述したように、遊技履歴情報を算出するための演算を開始する条件である。本実施形態のパチンコ機10においては、排出通路を通過した遊技球の個数が500個に達する毎に遊技履歴情報を算出するための演算を開始するように設定されている。パチンコ機10の電源が投入されると、主側ROM63に記憶されている演算実行条件がCPU62xによって遊技履歴管理チップ300に送信され、演算実行条件記憶用メモリ307に記憶される。したがって、演算実行条件記憶用メモリ307に記憶される演算実行条件の内容は、主側ROM63に記憶されている演算実行条件の内容と同一となる。なお、演算実行条件として、排出通路以外を通過または入球した遊技球の個数が基準として記憶されていてもよく、また500個以外の個数が基準として記憶されていてもよい。

【1744】

CPU308は、演算実行条件記憶用メモリ307に記憶されている演算実行条件が成立したか否かを判定するとともに、演算実行条件が成立したと判定した場合には、賞球数データ記憶用メモリ306に記憶された賞球数データと、レジスタ304に記憶された各入球口への遊技球の入球個数とに基づいて、各種の遊技履歴情報を算出する。本実施形態では、CPU308は、レジスタ304に記憶された排出通路通過個数NOUTの値が500個に達する毎に、遊技履歴情報として下記の値を算出する。

【1745】

- ・役物比率

= 役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数 / 賞球として払い出された遊技球の合計個数

$$= (N_2 \times P_2 + N_S \times P_S) / (N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S)$$

- ・連続役物比率

= 連続役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数 / 賞球として払い出され

10

20

30

40

50

た遊技球の合計個数

$$= (N_S \times P_S) / (N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S)$$

・出玉率（トータル）

= 賞球として払い出された遊技球の合計個数 / 遊技盤 30 に発射された遊技球の個数

$$= (N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S) / N_{OUT}$$

【1746】

なお、上記の値の算出根拠は以下の通りである。

・役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数

10

= 普通電動役物としての電動役物 34 a 及び特別電動役物としての可変入賞装置 36 が作動することによって賞球として払い出された遊技球の個数

= 第 2 始動口 34 及び大入賞口 36 a への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数

$$= N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$$

・連続役物作動によって賞球として払い出された遊技球の個数

= 特別電動役物としての可変入賞装置 36 が作動することによって賞球として払い出された遊技球の個数

= 大入賞口 36 a への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数

$$= N_S \times P_S$$

20

・第 1 ～ 第 3 入賞口 32 a ～ 32 c への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数

$$= N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3}$$

・賞球として払い出された遊技球の合計個数

= 第 1 ～ 第 3 入賞口 32 a ～ 32 c、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34 及び大入賞口 36 a への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数

$$= N_{N1} \times P_{N1} + N_{N2} \times P_{N2} + N_{N3} \times P_{N3} + N_1 \times P_1 + N_2 \times P_2 + N_S \times P_S$$

【1747】

さらに、本実施形態では、遊技状態毎にカウントされた各入球部への遊技球の入球個数に基づいて、下記の遊技履歴情報を算出する。

30

【1748】

・払出比率（通常モード中）

= 通常モード中に第 1 始動口 33 への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数 / 通常モード中に第 1 始動口 33 への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数 + 通常モード中に第 1 ～ 第 3 入賞口 32 a ～ 32 c への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数

・出玉率（通常モード中）

= 通常モード中に賞球として払い出された遊技球の合計個数 / 通常モード中に遊技盤 30 に発射された遊技球の個数

・出玉率（高頻度サポートモード中）

40

= 高頻度サポートモード中に賞球として払い出された遊技球の合計個数 / 高頻度サポートモード中に遊技盤 30 に発射された遊技球の個数

・BY（通常モード中）

= 通常モード中に第 1 ～ 第 3 入賞口 32 a ～ 32 c への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数 + 通常モード中かつ第 1 保留個数が上限値である期間中に第 1 始動口 33 への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数 + 通常モード中かつ第 2 保留個数が上限値である期間中に第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数 / 通常モード中に遊技盤 30 に発射された遊技球の個数

・BYMIN（通常モード中）

50

= 通常モード中に第 1 ~ 第 3 入賞口 3 2 a ~ 3 2 c への遊技球の入球に基づいて賞球として払い出された遊技球の個数 / 通常モード中に遊技盤 3 0 に発射された遊技球の個数

・前扉枠開放中入球率

= 前扉枠 1 4 が開放中に各入球口に入球した遊技球の個数 / 遊技盤 3 0 に発射された遊技球の個数

・エラー中入球率

= エラー中に各入球口に入球した遊技球の個数 / 遊技盤 3 0 に発射された遊技球の個数

なお、上記の遊技履歴情報は一例であり、これら以外の遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。

【 1 7 4 9 】

C P U 3 0 8 は、上記の各種の遊技履歴情報を算出すると、算出した各種の遊技履歴情報を演算結果記憶用メモリ 3 0 9 に記憶させるとともに、レジスタ 3 0 4 の各カウンタの値を「 0 」にリセットする。なお、以下では、5 0 0 個の遊技球が遊技盤 3 0 に発射される毎に算出された各種の遊技履歴情報をまとめて「短期遊技履歴情報群」とも呼ぶ。

【 1 7 5 0 】

演算結果記憶用メモリ 3 0 9 は、C P U 3 0 8 によって算出された遊技履歴情報を記憶するメモリであり、本実施形態では、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリによって構成されている。演算結果記憶用メモリ 3 0 9 には、短期遊技履歴情報群が書き込まれた順番に関する情報も記憶されており、C P U 3 0 8 は、算出した短期遊技履歴情報群を書き込むための空きエリアがない場合には、算出した短期遊技履歴情報群を、書き込まれた順番が最も古い短期遊技履歴情報群が記憶されているエリアに記憶させる。すなわち、演算結果記憶用メモリ 3 0 9 は、最も古い短期遊技履歴情報群から順番に上書きされるように構成（ファーストイン・ファーストアウト方式）されており、常に直近の短期遊技履歴情報群が記憶されている状態となる。

【 1 7 5 1 】

本実施形態では、演算結果記憶用メモリ 3 0 9 は、5 0 0 個の遊技球が遊技盤 3 0 に発射される毎に算出された短期遊技履歴情報群を、1 2 0 0 個分記憶することが可能な容量を有している。例えば、1 日に遊技球が連続して 1 0 時間発射される場合には、1 日に 6 0 0 0 0 個の遊技球が発射されることになるので、1 日に 1 2 0 個の短期遊技履歴情報群が演算結果記憶用メモリ 3 0 9 に記憶されることになる。したがって、演算結果記憶用メモリ 3 0 9 は、直近の 1 0 日間分の短期遊技履歴情報群を記憶することが可能となる。

【 1 7 5 2 】

検査機 3 2 0 は、接続ケーブル 3 2 9 が検査用端子 6 5 に接続されたことを検出すると、遊技履歴情報の送信を要求する送信要求コマンドを遊技履歴管理チップ 3 0 0 に送信する。遊技履歴管理チップ 3 0 0 の C P U 3 0 8 は、検査機 3 2 0 から送信要求コマンドを受信すると、検査用端子 6 5 を介して演算結果記憶用メモリ 3 0 9 に記憶された遊技履歴情報を検査機 3 2 0 に送信する。これにより、検査機 3 2 0 は、演算結果記憶用メモリ 3 0 9 に記憶されている遊技履歴情報を取得するとともに、取得した遊技履歴情報を表示部 3 2 8 に表示させる。

【 1 7 5 3 】

このように、本実施形態では、排出通路を通過した遊技球の個数が 5 0 0 個に達する毎に、すなわち、5 0 0 個の遊技球が遊技盤 3 0 に発射される毎に、役物比率等の遊技履歴情報が算出されて演算結果記憶用メモリ 3 0 9 に記憶される。そして、算出された遊技履歴情報が検査機 3 2 0 の表示部 3 2 8 に表示されることになる。

【 1 7 5 4 】

P 3 . 遊技機において実行される各種処理の詳細 :

次に、M P U 6 2 (本実施形態では、C P U 6 2 x) にて実行される各処理を説明する。かかる M P U 6 2 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に (本実施形態では 4 m s e c 周期で) 起動されるタイマ割込み処理とがある。

【 1 7 5 5 】

10

20

30

40

50

先ず、図 1 8 4 のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。

【 1 7 5 6 】

図 1 8 4 は、主側 M P U 6 2 にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。ステップ S 9 7 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などを実行する。さらに、本実施形態では、初期設定処理において、演算用データを遊技履歴管理チップ 3 0 0 に送信する処理を実行する。具体的には、主側 R O M 6 3 に記憶されている演算用データ（賞球数データ及び演算実行条件）を遊技履歴管理チップ 3 0 0 に送信する。後述するように、当該演算用データを受信した遊技履歴管理チップ 3 0 0 は、賞球数データ及び演算実行条件を賞球数データ記憶用メモリ 3 0 6 及び演算実行条件記憶用メモリ 3 0 7 にそれぞれ記憶し、記憶が完了したことを示す設定完了コマンドを主側 M P U 6 2 に送信する。ステップ S 9 7 0 1 を実行した後、ステップ S 9 7 0 2 に進む。

10

【 1 7 5 7 】

ステップ S 9 7 0 2 では、設定完了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S 9 7 0 2 において、設定完了コマンドを受信していると判定した場合には（S 9 7 0 2 : Y E S）、ステップ S 9 7 0 3 に進み、タイマ割込み処理の発生を許可するために割込み許可の設定を行う。一方、ステップ S 9 7 0 2 において、設定完了コマンドを受信していないと判定した場合には（S 9 7 0 2 : N O）、再びステップ S 9 7 0 2 の処理を実行する。すなわち、設定完了コマンドを受信するまでは、ステップ S 9 7 0 3 に進まず、タイマ割込み処理の発生を許可するための割込み許可の設定を行なわない。

20

【 1 7 5 8 】

ステップ S 9 7 0 3 を実行した後、ステップ S 9 7 0 4 ~ ステップ S 9 7 0 7 の残余処理に進む。つまり、主側 M P U 6 2 は後述するようにタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、1 のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップ S 9 7 0 4 ~ ステップ S 9 7 0 7 の残余処理を繰り返し実行する。この点、ステップ S 9 7 0 4 ~ ステップ S 9 7 0 7 の残余処理は、非定期的に実行される非定期処理であると言える。

【 1 7 5 9 】

残余処理では、まずステップ S 9 7 0 4 では、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップ S 9 7 0 5 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップ S 9 7 0 6 では、変動種別カウンタ C S の更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、主側 R A M 6 4 の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を 1 加算する処理を実行した後、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値に達した際それぞれ「0」にクリアする。その後、ステップ S 9 7 0 7 にて、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップ S 9 7 0 7 の処理を実行した後は、ステップ S 9 7 0 4 に戻り、ステップ S 9 7 0 4 ~ ステップ S 9 7 0 7 の処理を繰り返す。

30

【 1 7 6 0 】

次に、主側 M P U 6 2（本実施形態では、C P U 6 2 x）にて実行されるタイマ割込み処理について説明する。

40

【 1 7 6 1 】

図 1 8 5 は、主側 M P U 6 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。当該タイマ割込み処理は、特定の周期（本実施形態では 4 m s e c 周期）で起動される。

【 1 7 6 2 】

タイマ割込み処理では、まずステップ S 9 8 0 1 にて抽選用乱数更新処理を実行する。抽選用乱数更新処理では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び電動役物開放カウンタ C 4 の更新を実行する。具体的には、大当

50

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 及び電動役物開放カウンタ C 4 から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ 1 加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値に達した際それぞれ「0」にクリアする。その後、ステップ S 9 8 0 2 に進む。

【1763】

ステップ S 9 8 0 2 では、乱数初期値更新処理において乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行するとともに、ステップ S 9 8 0 3 に進み、変動種別カウンタ更新処理において変動種別カウンタ C S の更新を実行する。その後、ステップ S 9 8 0 4 に進む。

【1764】

ステップ S 9 8 0 4 では、ポート出力処理を実行する。ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部 3 6 c、3 4 b に行うための処理を実行する。例えば、大入賞口 3 6 a を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には可変入賞駆動部 3 6 c への駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には電動役物駆動部 3 4 b への駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。その後、ステップ S 9 8 0 5 に進む。

【1765】

ステップ S 9 8 0 5 では、読み込み処理を実行する。読み込み処理では、入球信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。その後、ステップ S 9 8 0 6 に進む。

【1766】

ステップ S 9 8 0 6 では、各入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h から受信している信号を読み込むとともに、その読み込んだ情報に対応した処理を行うための入球検知処理を実行する。当該入球検知処理の処理内容は、後に詳細に説明する。その後、ステップ S 9 8 0 7 に進む。

【1767】

ステップ S 9 8 0 7 では、入球検知情報を遊技履歴管理チップ 3 0 0 のバッファ 3 0 2 のビットに出力する。具体的には、ステップ S 9 8 0 6 の入球検知処理において遊技球が入球したと判定した入球口に対応したビットを ON (「1」) にするとともに、パチンコ機 1 0 の遊技状態に対応したビットを ON (「1」) にする。その後、ステップ S 9 8 0 8 に進む。

【1768】

ステップ S 9 8 0 8 では、主側 R A M 6 4 に設けられている所定のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する。その後、ステップ S 9 8 0 9 に進み、賞球コマンドの出力設定処理を実行する。その後、ステップ S 9 8 1 0 に進む。

【1769】

ステップ S 9 8 1 0 では、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。始動口用の入球処理の内容は、上述した実施形態と同様であるため、詳細な説明は省略する。ステップ S 9 8 1 0 を実行した後、ステップ S 9 8 1 1 に進む。

【1770】

ステップ S 9 8 1 1 では、スルーゲート 3 5 への遊技球の入球 (通過) に伴うスルーゲート用の入球処理を実行する。スルーゲート用の入球処理の内容は、上述した実施形態と同様であるため、詳細な説明は省略する。ステップ S 9 8 1 1 を実行した後、ステップ S 9 8 1 2 に進む。

【1771】

ステップ S 9 8 1 2 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実

10

20

30

40

50

行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選や、第1図柄表示部37a、第2図柄表示部37bの表示制御などを行う。遊技回制御処理の内容は、上述した実施形態と同様であるため、詳細な説明は省略する。ステップS9812を実行した後、ステップS9813に進む。

【1772】

ステップS9813では、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。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の内容は、上述した実施形態と同様であるため、詳細な説明は省略する。ステップS9813を実行した後、ステップS9814に進む。

10

【1773】

ステップS9814では、電動役物34aを制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物34aを開放状態とするか否かの判定を行うとともに、開放状態とすると判定した場合には電動役物34aを駆動制御する。電役サポート用処理の内容は、上述した実施形態と同様であるため、詳細な説明は省略する。ステップS9814を実行した後、ステップS9815に進む。

【1774】

ステップS9815では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理は、遊技者によって操作ハンドル25が操作された際に遊技球を遊技領域PAに発射するために実行する処理である。遊技球発射制御処理の内容は、上述した実施形態と同様であるため、詳細な説明は省略する。ステップS9815を実行した後、ステップS9816に進む。

20

【1775】

ステップS9816では、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するように外部情報設定処理を実行する。ステップS9816を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【1776】

次に、タイマ割込み処理(図185)のステップS9806にて実行される入球検知処理について説明する。

【1777】

入球検知処理では、入球検知センサー44a~44hにおける検知結果を確認する処理を実行するが、当該確認に際しては主側MPU62の入出力ポート62aのうちの入力ポート62bが確認される。ここで、入球検知処理の説明に先立ち、図186を参照しながら、主側MPU62に設けられた入力ポート62bの構成について説明する。

30

【1778】

図186は、主側MPU62に設けられた入力ポート62bの構成について説明する説明図である。入力ポート62bは、8種類の信号を同時に扱うことができるように8ビットの平行インターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「0」又は「1」の情報が格納されるエリアが、各端子に1対1で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第0ビットD0~第7ビットD7を備えている。

【1779】

また、入力ポート62bには8種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を8種類に制限するために、入力ポート62bへの入力対象となる信号群はドライバICによる切換制御を通じて切り換えられる。入球検知処理では、入力ポート62bへの入力対象となる信号群が各入球検知センサー44a~44hに設定される。

40

【1780】

かかる設定がなされた状況では、第0ビットD0は大入賞口検知センサー44aからの入球信号に対応した情報が格納され、第1ビットD1は第1始動口検知センサー44bからの入球信号に対応した情報が格納され、第2ビットD2は第2始動口検知センサー44cからの入球信号に対応した情報が格納され、第3ビットD3は第1入賞口検知センサー44dからの入球信号に対応した情報が格納され、第4ビットD4は第2入賞口検知セン

50

サー 4 4 e からの入球信号に対応した情報が格納され、第 5 ビット D 5 は第 3 入賞口検知センサー 4 4 f からの入球信号に対応した情報が格納され、第 6 ビット D 6 はスルーゲート検知センサー 4 4 g からの入球信号に対応した情報が格納され、第 7 ビット D 7 は排出通路検知センサー 4 4 h からの入球信号に対応した情報が格納される。

【 1 7 8 1 】

この場合に、上記各入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h は、遊技球の通過を検知していない場合には入球信号として非検知中であることを示す H I レベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には入球信号として検知中であることを示す L O W レベル信号を出力する。但し、主制御基板 1 5 1 には反転回路が設けられており、入力ポート 6 2 b に上記各検知信号が入力される前に信号の状態が反転される。そして、入力ポート 6 2 b では当該反転回路を通じて L O W レベル信号を受信している場合に該当するビットに「 0 」の情報（データ 0 又は無し情報）を格納し、反転回路を通じて H I レベル信号を受信している場合に該当するビットに「 1 」の情報（データ 1 又は有り情報）を格納する。

10

【 1 7 8 2 】

つまり、入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h において遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに非検知中を示す情報に対応した「 0 」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに検知中を示す情報に対応した「 1 」の情報が格納される。

【 1 7 8 3 】

なお、各入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h は、遊技球の通過を検知していない間は入球信号として L O W レベル信号を出力するとともに遊技球の通過を検知している間は入球信号として H I レベル信号を出力する構成としてもよい。この場合、上記反転回路を不具備とすればよい。

20

【 1 7 8 4 】

図 1 8 7 は、主側 M P U 6 2 にて実行される入球検知処理を説明する説明図である。図 1 8 7 (a) は、主側 M P U 6 2 にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。図 1 8 7 (b) は、入球検知処理において利用される入球判定エリアを模式的に示す説明図である。入球検知処理では、図 1 8 7 (a) のフローチャートに示すように、まずステップ S 9 9 0 1 にて、上記第 0 ~ 第 7 ビット D 0 ~ D 7 に現状格納されている情報を、主側 M P U 6 2 のレジスタにおける第 1 入球判定エリア W A 1 に移行させる処理を実行する。当該第 1 入球判定エリア W A 1 は、図 1 8 7 (b - 1) に示すように 8 ビットから構成されており、上記第 0 ~ 第 7 ビット D 0 ~ D 7 に格納されている情報の全てを格納することが可能なデータ容量となっている。この場合、第 0 ~ 第 7 ビット D 0 ~ D 7 における格納元のビットと、第 1 入球判定エリア W A 1 における格納先のビットとは 1 対 1 で対応させて予め定められており、例えば第 0 ビット D 0 の情報は常に第 1 入球判定エリア W A 1 における所定のビットに格納される。

30

【 1 7 8 5 】

続くステップ S 9 9 0 2 では、入球検知用のウェイト処理を実行する。当該ウェイト処理では、予め定められたウェイト時間が経過するまで主側 M P U 6 2 において何ら処理を実行することなく待機する。本パチンコ機 1 0 では、当該ウェイト時間として 1 0 μ s e c が設定されているが、定期的なタイマ割込み処理の実行を阻害することなく、さらに当該ウェイト処理に設定したことによる後述する作用効果を十分に奏することができるのであれば、具体的なウェイト時間は任意であるが、2 μ s e c ~ 5 0 0 μ s e c の範囲であることが好ましく、より好ましくは 1 0 μ s e c ~ 1 0 0 μ s e c の範囲である。

40

【 1 7 8 6 】

ちなみに、一のステップの処理を実行するには少なくとも 1 . 2 μ s e c を要する。したがって、ステップ S 9 9 0 2 の処理が設定されていなくても、ステップ S 9 9 0 1 とステップ S 9 9 0 3 との間には 1 . 2 μ s e c の強制的なウェイト時間が発生することとなる。この点、ステップ S 9 9 0 2 では、処理を実行する上で最低限要する時間だけでなく、それに対して追加のウェイト時間をステップ S 9 9 0 1 の処理とステップ S 9 9 0 3 の

50

処理との間に設定していることとなる。

【1787】

続くステップS9903では、上記第0～第7ビットD0～D7に現状格納されている情報を、主側MPU62のレジスタにおける第2入球判定エリアWA2に移行させる処理を実行する。ちなみに、入力ポート62bにおける情報の更新はステップS9901が完了してからステップS9903が開始されるまでの時間よりも短い間隔で行われているため、ステップS9903にて第0～第7ビットD0～D7から移行される情報は、ステップS9901の場合と異なるものとなり得る。

【1788】

第2入球判定エリアWA2は、第1入球判定エリアWA1と同様に、図187(b-2)に示すように8ビットから構成されており、上記第0～第7ビットD0～D7に格納されている情報の全てを格納することが可能なデータ容量となっている。この場合、第0～第7ビットD0～D7における格納元のビットと、第2入球判定エリアWA2における格納先のビットとは1対1で対応させて予め定められており、さらに格納元のビットと格納先のビットとの関係は、第1入球判定エリアWA1の場合と同一となっている。

【1789】

その後、ステップS9904にて、入球判定処理を実行した後に、本入球検知処理を終了する。当該入球判定処理について、図188のフローチャートを参照しながら説明する。

【1790】

図188は、主側MPU62にて実行される入球判定処理を示すフローチャートである。入球判定処理では、先ずステップS10001にて、主側RAM64に設けられた入球判定カウンタに8をセットする。続くステップS10002では、第1入球判定エリアWA1及び第2入球判定エリアWA2における現状の入球判定カウンタの数値情報に対応したビットの各情報を把握する。この場合に把握される各情報は、入力ポート62bにおける同一のビットから読み出された情報である。

【1791】

続くステップS10003では、ステップS10002にて把握した各情報のAND処理を実行し、そのAND処理結果をレジスタに記憶するとともに、ステップS10004にて、第1演算後エリアWA3及び第2演算後エリアWA4のうち、前回のタイマ割込み処理の処理回における入球検知処理にてAND処理の結果の情報が格納された側とは異なる側の対応するビットに上記AND処理結果を格納する。第1演算後エリアWA3及び第2演算後エリアWA4は、図187(b-3)及び図187(b-4)に示すように8ビットから構成されており、第1入球判定エリアWA1の各ビットと第2入球判定エリアWA2の各ビットとのAND処理結果の各情報を全て格納することが可能なデータ容量となっている。この場合、AND処理の対象となった第1入球判定エリアWA1及び第2入球判定エリアWA2のビットの順番と、第1演算後エリアWA3及び第2演算後エリアWA4における各ビットの順番とは一義的に定められている。

【1792】

その後、ステップS10005にて、第1演算後エリアWA3及び第2演算後エリアWA4のうち、前回のタイマ割込み処理の処理回における入球判定処理にてAND処理の結果の情報が格納された側であって、現状の入球判定カウンタの数値情報に対応したビットの情報を読み出す。そして、ステップS10006にて、その読み出した情報を「0」と「1」との間で反転させるための反転処理を実行する。

【1793】

その後、ステップS10007にて、ステップS10003におけるAND処理結果の情報と、ステップS10006における反転処理結果の情報とのAND処理を実行し、続くステップS10008にて、そのAND処理の結果が入球検知開始情報に対応した「1」であるか否かを判定する。ステップS10008にてAND処理結果が「1」であると判定した場合には、ステップS10009以降の処理に進む。

【1794】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 0 0 0 9 では、現状の入球判定カウンタの数値情報が第 1 始動口 4 3 及び第 2 始動口 4 4 のいずれかに対応したビットを示す情報であるか否かを判定する。第 1 始動口 4 3 及び第 2 始動口 4 4 のいずれかに対応している場合には、ステップ S 1 0 0 1 0 にて、主側 R A M 6 4 に設けられた始動口入球フラグに「1」をセットし、ステップ S 1 0 0 1 1 にて、主側 R A M 6 4 に設けられた 3 個賞球カウンタの数値情報を 1 加算する。
【1795】

始動口入球フラグは、第 1 始動口 4 3 又は第 2 始動口 4 4 への遊技球の入球を主側 M P U 6 2 にて特定するとともに、第 1 始動口 4 3 又は第 2 始動口 4 4 への遊技球の入球に対応した処理であって賞球の実行以外の処理を実行すべき状態であることを主側 M P U 6 2 にて特定するためのフラグである。ちなみに、第 1 始動口 4 3 と第 2 始動口 4 4 とのそれぞれに入球検知センサー 4 4 b , 4 4 c が設けられているため、第 1 始動口 4 3 への入球と第 2 始動口 4 4 への入球とがタイマ割込み処理の 1 処理回の範囲内で同時に把握されることがある。したがって、これに対応すべく、始動入球フラグは、始動口 4 3 , 4 4 の数に対応させて設けられており、具体的には 2 個設けられている。また、3 個賞球カウンタは、3 個の賞球の実行を指示する 3 個賞球コマンドを出力すべき回数を主側 M P U 6 2 において特定するためのカウンタである。

10

【1796】

ステップ S 1 0 0 0 9 にて否定判定をした場合には、ステップ S 1 0 0 1 2 にて、現状の入球判定カウンタの数値情報が可変入賞装置 3 6 に対応したビットを示す情報であるか否かを判定する。可変入賞装置 3 6 に対応している場合には、ステップ S 1 0 0 1 3 にて、主側 R A M 6 4 に設けられた大入賞口入球フラグに「1」をセットし、ステップ S 1 0 0 1 4 にて、主側 R A M 6 4 に設けられた 1 5 個賞球カウンタの数値情報を 1 加算する。

20

【1797】

大入賞口入球フラグは、可変入賞装置 3 6 への遊技球の入球を主側 M P U 6 2 にて特定するとともに、可変入賞装置 3 6 への遊技球の入球に対応した処理であって賞球の実行以外の処理を実行すべき状態であることを主側 M P U 6 2 にて特定するためのフラグである。また、1 5 個賞球カウンタは、1 5 個の賞球の実行を指示する 1 5 個賞球コマンドを出力すべき回数を主側 M P U 6 2 にて特定するためのカウンタである。

【1798】

ステップ S 1 0 0 1 2 にて否定判定をした場合には、ステップ S 1 0 0 1 5 にて、現状の入球判定カウンタの数値情報がスルーゲート 3 5 に対応したビットを示す情報であるか否かを判定する。スルーゲート 3 5 に対応している場合には、ステップ S 1 0 0 1 6 にて、主側 R A M 6 4 に設けられたスルー通過フラグに「1」をセットする。

30

【1799】

スルー通過フラグは、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過したことを主側 M P U 6 2 にて特定するとともに、スルーゲート 3 5 への遊技球の入球に対応した処理を実行すべき状態であることを主側 M P U 6 2 にて特定するためのフラグである。

【1800】

ステップ S 1 0 0 1 5 にて否定判定をした場合には、ステップ S 1 0 0 1 7 にて、現状の入球判定カウンタの数値情報が第 1 入賞口 3 2 a、第 2 入賞口 3 2 b 及び第 3 入賞口 3 2 c のいずれかに対応したビットを示す情報であるか否かを判定する。第 1 入賞口 3 2 a、第 2 入賞口 3 2 b 及び第 3 入賞口 3 2 c のいずれかに対応している場合には、ステップ S 1 0 0 1 8 にて、主側 R A M 6 4 に設けられた一般入賞口入球フラグに「1」をセットし、ステップ S 1 0 0 1 9 にて、主側 R A M 6 4 に設けられた 3 個賞球カウンタの数値情報を 1 加算する。

40

【1801】

一般入賞口入球フラグは、第 1 入賞口 3 2 a、第 2 入賞口 3 2 b 又は第 3 入賞口 3 2 c への遊技球の入球を主側 M P U 6 2 にて特定するためのフラグである。ちなみに、第 1 入賞口 3 2 a、第 2 入賞口 3 2 b 及び第 3 入賞口 3 2 c のそれぞれに入球検知センサー 4 4 d , 4 4 e , 4 4 f が設けられているため、第 1 入賞口 3 2 a への入球と第 2 入賞口 3 2

50

b への入球と第 3 入賞口への入球とがタイマ割込み処理の 1 処理回の範囲内で同時に把握されることがある。したがって、これに対応すべく、一般入賞口入球フラグは、一般入賞口 3 2 a , 3 2 b , 3 2 c の数に対応させて設けられており、具体的には 3 個設けられている。また、1 0 個賞球カウンタは、1 0 個の賞球の実行を指示する 3 個賞球コマンドを出力すべき回数を主側 M P U 6 2 において特定するためのカウンタである。

【 1 8 0 2 】

ステップ S 1 0 0 1 7 にて否定判定をした場合には、今回の入球が排出通路に対応していることを意味するため、ステップ S A D 2 0 にて、主側 R A M 6 4 に設けられた排出通路通過フラグに「 1 」をセットする。排出通路通過フラグは、遊技球が排出通路を通過したことを主側 M P U 6 2 にて特定するためのフラグである。

10

【 1 8 0 3 】

ステップ S 1 0 0 0 8 にて否定判定をした場合、又はステップ S 1 0 0 1 1、ステップ S 1 0 0 1 4、ステップ S 1 0 0 1 6、ステップ S 1 0 0 1 9、ステップ S 1 0 0 2 0 のいずれかの処理を実行した後は、ステップ S 1 0 0 2 1 に進む。ステップ S 1 0 0 2 1 では、入球判定カウンタを 1 減算し、その後、ステップ S 1 0 0 2 2 にて入球判定カウンタが「 0 」であるか否かを判定する。

【 1 8 0 4 】

入球判定カウンタが「 0 」でない場合には、ステップ S 1 0 0 2 1 にて更新した入球判定カウンタの数値情報に応じたビットについて、ステップ S 1 0 0 0 2 ~ ステップ S 1 0 0 2 0 の処理を実行する。かかるステップ S 1 0 0 0 2 ~ ステップ S 1 0 0 2 0 の処理を、ステップ S 1 0 0 0 1 にてセットした数値情報分実行した場合には、ステップ S 1 0 0 2 2 にて肯定判定をすることとなり、本入球判定処理を終了する。

20

【 1 8 0 5 】

次に、上記入球検知処理（図 1 8 7 ）が実行されることにより、一般入賞口 3 2、可変入賞装置 3 6、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び排出通路への入球の有無が検知される様子について図 1 8 9 を参照しながら説明する。

【 1 8 0 6 】

図 1 8 9 は、入球の有無が検知される様子を説明する説明図である。まず、図 1 8 9 (A) を参照しながら、入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h における検知結果（以下、入球情報ともいう）を監視するタイミングを説明する。図 1 8 9 (A) は各入球情報を監視するタイミングを説明するためのタイミングチャートである。

30

【 1 8 0 7 】

図 1 8 9 (A) に示すように、T 1（具体的には 4 m s e c）周期でタイマ割込み処理（図 1 8 5 ）が起動される構成において、入球情報を監視する処理はタイマ割込み処理の各処理回で 2 回（ステップ S 9 9 0 1、ステップ S 9 9 0 3）行われる。各 1 組の入球情報を監視する処理はタイミングが前後するように実行されるが、先側の入球情報を監視する処理（ステップ S 9 9 0 1）はタイマ割込み処理が起動されたタイミングに対して T 2 の時間が経過したタイミングで実行される。

【 1 8 0 8 】

この場合に、タイマ割込み処理において入球検知処理が実行されるタイミングは遊技回制御処理及び電役サポート用処理といった処理時間が変動し易い処理よりも先に実行され、さらにタイマ割込み処理において入球検知処理よりも先に実行される処理は処理時間が比較的変動しにくい処理となっている。したがって、各処理回のタイマ割込み処理において先側の入球情報を監視する処理が開始されるまでの期間は T 2 で同一、略同一又は同様となる。よって、タイマ割込み処理の各処理回に含まれる 1 組の入球情報を監視する処理のうち、先側の入球情報を監視する処理は定期的に行われることとなる。

40

【 1 8 0 9 】

また、各 1 組の入球情報を監視する処理のうち、先側の入球情報を監視する処理（ステップ S 9 9 0 1）と後側の入球情報を監視する処理（ステップ S 9 9 0 3）の間では、入球検知用のウェイト処理（ステップ S 9 9 0 2）が実行されるが、かかるウェイト処理

50

では何ら処理を実行することなく一定のウェイト時間 T 3 が経過するまで待機するだけである。したがって、タイマ割込み処理の各処理回に含まれる 1 組の入球情報を監視する処理のうち、後側の入球情報を監視する処理は定期的に行われることとなる。

【 1 8 1 0 】

次に、図 1 8 9 (B) を参照しながら、入球判定が行われる場合に実行される演算の内容を説明する。図 1 8 9 (B) は入球判定が行われる場合に実行される演算の内容を説明するための説明図である。なお、実際には 1 ビット単位で各種演算が行われるが、以下の説明では 1 バイト単位で演算の内容を説明する。但し、以下に説明するような 1 バイト単位での演算が実際に行われる構成としてもよい。

【 1 8 1 1 】

図 1 8 9 (B) の場合では、先ず n 回目のタイマ割込み処理における先側の入球情報を監視する処理にて、図 1 8 9 (B 1) に示すように、第 1 入球判定エリア W A 1 に「 0 0 1 0 0 0 0 0 」がセットされている。この場合、各入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h のうち第 3 入賞口検知センサー 4 4 f の入球情報が遊技球を検知している旨の情報（以下、入球有り情報ともいう）となっており、他のセンサーの入球情報は遊技球を検知していない旨の情報（以下、入球無し情報ともいう）となっている。

【 1 8 1 2 】

また、当該 n 回目のタイマ割込み処理における後側の入球情報を監視する処理では、図 1 8 9 (B 2) に示すように、第 2 入球判定エリア W A 2 に「 1 0 1 0 0 0 0 0 」がセットされている。この場合、各入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h のうち排出通路検知センサー 4 4 h 及び第 3 入賞口検知センサー 4 4 f のそれぞれが入球有り情報となっており、他のセンサーは入球無し情報となっている。

【 1 8 1 3 】

上記のように第 1 入球判定エリア W A 1 及び第 2 入球判定エリア W A 2 の情報のセットが行われた場合、その AND 処理結果は、図 1 8 9 (B 3) に示すように「 0 0 1 0 0 0 0 0 」となり、当該情報が n 回目の処理回のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果として第 1 演算後エリア W A 3 にセットされる。なお、n - 1 回目のタイマ割込み処理にて入球情報の監視結果が第 1 演算後エリア W A 3 にセットされている場合には n 回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果は第 2 演算後エリア W A 4 にセットされる。また、n - 1 回目における入球情報の監視結果と n 回目における入球情報の監視結果とを利用して入球判定処理が実行されるが、この処理の演算の内容はここでは省略する。

【 1 8 1 4 】

次に n + 1 回目のタイマ割込み処理における先側の入球情報を監視する処理にて、図 1 8 9 (B 4) に示すように、第 1 入球判定エリア W A 1 に「 1 0 1 0 0 1 1 0 」がセットされている。この場合、各入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h のうち排出通路検知センサー 4 4 h、第 3 入賞口検知センサー 4 4 f、第 2 始動口検知センサー 4 4 c 及び第 1 始動口検知センサー 4 4 b のそれぞれが入球有り情報となっており他のセンサーは入球無し情報となっている。

【 1 8 1 5 】

また、当該 n + 1 回目のタイマ割込み処理における後側の入球情報を監視する処理にて、図 1 8 9 (B 5) に示すように、第 2 入球判定エリア W A 2 に「 1 0 1 0 0 0 1 0 」がセットされている。この場合、各入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h のうち排出通路検知センサー 4 4 h、第 3 入賞口検知センサー 4 4 f 及び第 1 始動口検知センサー 4 4 b のそれぞれが入球有り情報となっており、他のセンサーは入球無し情報となっている。

【 1 8 1 6 】

上記のように第 1 入球判定エリア W A 1 及び第 2 入球判定エリア W A 2 の情報のセットが行われた場合、その AND 処理結果は、図 1 8 9 (B 6) に示すように「 1 0 1 0 0 0 1 0 」となり、当該情報が n + 1 回目の処理回のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果として第 2 演算後エリア W A 4 にセットされる。

【 1 8 1 7 】

その後、当該 $n + 1$ 回目のタイマ割込み処理における入球判定処理（図 188）にて、先ず n 回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果が第 1 演算後エリア W A 3 から読み出されるとともにその読み出された監視結果の情報に対して反転処理が実行される。そうすると、図 189（B7）に示すように、「11011111」となる。そして、当該反転処理の結果の情報に、 $n + 1$ 回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果を AND 処理する。これにより、図 189（B8）に示すように、「10000010」となる。この場合、当該入球判定処理では、排出通路検知センサー 44h にて遊技球の入球が検知されたと判定するとともに、第 1 始動口検知センサー 44b にて遊技球の入球が検知されたと判定する。

【1818】

10

また、図 189（B4）に示すように、 $n + 1$ 回目のタイマ割込み処理における先側の入球情報を監視する処理にて第 2 始動口検知センサー 44c が入球有り情報となっているが、これは電氣的なノイズにより発生したものである。この場合に、入球無し情報から入球有り情報への切り換えを確認したとしても即座に入球発生と特定するのではなく、入球有り情報が複数回に亘って確認された場合に入球発生と特定する構成である。したがって、図 189（B5）に示すように、 $n + 1$ 回目のタイマ割込み処理における後側の入球情報を監視する処理では第 2 始動口検知センサー 44c が入球無し情報となっており、電氣的なノイズの発生を遊技球の入球と取り扱わないようになっている。

【1819】

20

また、第 3 入賞口検知センサー 44f では n 回目のタイマ割込み処理における 1 組の入球情報を監視する処理及び $n + 1$ 回目のタイマ割込み処理における 1 組の入球情報を監視する処理のそれぞれにて入球有り情報となっているが、これは既に入球の発生が把握された遊技球を継続して検知している状態を示している。この場合に、 n 回目のタイマ割込み処理における入球情報の監視結果が「0」であることを条件に入球の発生を特定しているため、1 個の遊技球の入球を複数個の入球として扱ってしまわない。

【1820】

上記のように入球検知処理が実行されることにより、各入球検知センサー 44a ~ 44h における検知結果の監視が実行されることとともに、遊技球の付与に対応した入球が発生している場合には、その入球箇所に応じて、3 個賞球カウンタ、10 個賞球カウンタ及び 15 個賞球カウンタへの加算処理が実行される。これらカウンタのいずれかが「1」以上となっている場合には、タイマ割込み処理（図 185）における賞球コマンドの出力設定処理（ステップ S9809）にて賞球コマンドの設定が行われ、その設定された賞球コマンドが払出制御装置 70 に送信される。この場合、賞球コマンドの出力設定はタイマ割込み処理の 1 処理回において 1 回のみ行われる。したがって、例えば 15 個賞球カウンタが「2」以上となっていたとしても、1 処理回では 15 個賞球コマンドが 1 回のみ送信される。但し、これに限定されることはなく、1 処理回において所定の複数（例えば 2 個又は 3 個）の賞球コマンドが送信される構成としてもよい。

30

【1821】

また、3 個賞球カウンタ、10 個賞球カウンタ及び 15 個賞球カウンタのそれぞれが「1」以上となっている場合も考えられるが、この場合、賞球個数の多い賞球コマンドの出力が優先される。つまり、15 個賞球コマンドの出力が 10 個賞球コマンドの出力や 3 個賞球コマンドの出力よりも優先され、10 個賞球コマンドの出力が 3 個賞球コマンドの出力よりも優先される。

40

【1822】

15 個賞球カウンタが「1」以上の場合に 15 個賞球コマンドが出力対象として設定された場合に、当該 15 個賞球カウンタは 1 減算される。また、10 個賞球カウンタが「1」以上の場合に 10 個賞球コマンドが出力対象として設定された場合に、当該 10 個賞球カウンタは 1 減算される。また、3 個賞球カウンタが「1」以上の場合に 3 個賞球コマンドが出力対象として設定された場合に、当該 3 個賞球カウンタは 1 減算される。

【1823】

50

次に、遊技履歴管理チップ300のCPU308が実行する処理について説明する。本実施形態では、遊技履歴管理チップ300のCPU308は、パチンコ機10の電源投入に伴い下記のメイン処理を実行する。

【1824】

図190は、遊技履歴管理チップ300のCPU308が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【1825】

ステップS10101では、賞球数データ及び演算実行条件を含む演算用データを受信しているか否かを判定する。ステップS10101において、演算用データを受信していると判定した場合には(S10101: YES)、ステップS10102に進む。一方、ステップS10101において、演算用データを受信していないと判定した場合には(S10101: NO)、再びこのステップS10101の処理を実行する。すなわち、演算用データを受信するまでは、次のステップS10102の処理に進まずに無限ループを継続する。

10

【1826】

ステップS10102では、受信した賞球数データを賞球数データ記憶用メモリ306に記憶させる。その後、ステップS10103に進み、受信した演算実行条件を演算実行条件記憶用メモリ307に記憶させる。その後、ステップS10104に進む。

【1827】

ステップS10104では、賞球数データの賞球数データ記憶用メモリ306への記憶が完了し、かつ、演算実行条件の演算実行条件記憶用メモリ307への記憶が完了したことを意味する設定完了コマンドを主側CPU62xに送信する。その後、ステップS10105に進む。

20

【1828】

ステップS10105では、バッファ302のビットに主側CPU62xから受信した入球情報がある(ビットに「1」が格納されている)か否かを判定する。ステップS10105において、バッファ302のビットに主側CPU62xから受信した入球情報があると判定した場合には(S10105: YES)、ステップS10106に進み、バッファ302のビットに対応したレジスタのカウンタに1を加算する。具体的には、例えば、バッファ302の第1始動口入球情報に対応したビットが「1」であり、通常モード中に対応したビットが「1」である場合には、レジスタ304の大入賞口入球個数Nsに対応したカウンタに1を加算するとともに、通常モード中の大入賞口入球個数に対応したカウンタに1を加算する。その後、ステップS10107に進む。一方、ステップS10105において、バッファ302のビットに主側CPU62xから受信した入球情報がないと判定した場合には(S10105: NO)、ステップS10106を実行することなく、ステップS10107に進む。

30

【1829】

ステップS10107では、演算実行条件記憶用メモリ307に記憶された演算実行条件が成立したか否かを判定する。本実施形態では、レジスタ304に記憶された排出通路通過個数NOUTの値が500であるか否か、すなわち、遊技盤30に発射された遊技球の個数が500個に達したか否かを判定する。ステップS10107において、演算実行条件記憶用メモリ307に記憶された演算実行条件が成立したと判定した場合には(S10107: YES)、ステップS10108に進む。

40

【1830】

ステップS10108では、賞球数データ記憶用メモリ306に記憶された賞球数データと、レジスタ304に記憶された各入球口への遊技球の入球個数とに基づいて、各種の遊技履歴情報を算出するための演算処理を実行する。その後、ステップS10109に進み、算出した各種の遊技履歴情報を演算結果記憶用メモリ309に記憶させる。その後、ステップS10110に進み、レジスタ304に記憶された各入球口への遊技球の入球個数を0にクリアする。その後、ステップS10111に進む。

50

【1831】

一方、ステップS10107において、演算実行条件記憶用メモリ307に記憶された演算実行条件が成立していないと判定した場合には(S10107:NO)、ステップS10108からステップS10110を実行することなく、ステップS10111に進む。

【1832】

ステップS10111では、検査機320から遊技履歴情報の送信要求コマンドを受信しているか否かを判定し、送信要求コマンドを受信していると判定した場合には(S10111:YES)、ステップS10112に進み、演算結果記憶用メモリ309に記憶されている遊技履歴情報を検査機320に対して送信する。検査機320は、受信した遊技履歴情報を表示部328に表示させる。ステップS10112を実行した後、ステップS10105に戻り、ステップS10105以下の処理を繰り返す。一方、ステップS10111において、検査機320から遊技履歴情報の送信要求コマンドを受信していないと判定した場合には(S10111:NO)、ステップS10112の処理を実行することなく、ステップS10105に戻り、ステップS10105以下の処理を繰り返す。

【1833】

以上説明したように、本実施形態によれば、遊技履歴管理チップ300は、実行された遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報である遊技履歴情報を算出することができる。仮に、遊技機に不正な改造等が施されていると、算出された遊技履歴情報が、想定された値とは異なる不自然な値になる場合がある。したがって、パチンコ機10の検査者は、遊技履歴情報を確認することによって、パチンコ機10に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【1834】

さらに、本実施形態によれば、遊技履歴管理チップ300は、算出した遊技履歴情報を不揮発的に記憶する演算結果記憶用メモリ309を備える。遊技履歴情報は、実行された遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該遊技履歴情報はパチンコ機10毎に異なるとともに、パチンコ機10の固有の情報である。すなわち、遊技履歴情報は、パチンコ機10の特性が反映された情報である。本実施形態によれば、当該パチンコ機10の特性が反映された情報である遊技履歴情報をパチンコ機10本体の筐体内部に格納された遊技履歴管理チップ300の演算結果記憶用メモリ309に記憶する。よって、例えば、当該パチンコ機10の特性を検査する場合には、当該パチンコ機10本体自身から遊技履歴情報を取得することによって、当該パチンコ機10の特性を検査することができる。パチンコ機10は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによってパチンコ機10の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、パチンコ機10は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来のパチンコ機10では、当該パチンコ機10の特性に関する情報を保持することができない。本実施形態のパチンコ機10は、パチンコ機10の特性が反映された情報である遊技履歴情報をパチンコ機10本体の筐体内部に格納された遊技履歴管理チップ300の演算結果記憶用メモリ309に記憶するので、パチンコ機10がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該パチンコ機10本体から遊技履歴情報を取得することができる。すなわち、本実施形態のパチンコ機10は、当該パチンコ機10がいかなる状態(遊技ホールに設置されている状態や流通状態)に置かれても、パチンコ機10と遊技履歴情報とを常に1対1で紐付けした状態にすることが可能であり、当該パチンコ機10の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【1835】

さらに、本実施形態では、遊技履歴管理チップ300及び主側CPU62xは、共に主側MPU62に搭載されており、これらは同一の電源によって動作するように構成されている。したがって、例えば、当該パチンコ機10が遊技ホールに設置されている場合であって、ホールコンピュータによってパチンコ機10の遊技履歴情報を算出していた場合に、当該ホールコンピュータの電源系統に不具合が生じた場合や、当該ホールコンピュータ

10

20

30

40

50

の処理に不具合が生じた場合であっても、パチンコ機 10 に電源が供給されている状況であれば、遊技履歴情報を算出することができる。仮に、主側 CPU 62x と遊技履歴管理チップ 300 とが異なる電源によって動作している場合、遊技履歴管理チップ 300 の電源供給に不具合があった場合に、パチンコ機 10 によって遊技が実行されているに関わらず遊技履歴情報を算出できないといった不具合が生じる。これに対して、本実施形態によれば、主側 CPU 62x と遊技履歴管理チップ 300 とが同一の電源によって動作しているので、遊技が実行可能な状況であれば必ず遊技履歴情報を算出することができる。よって、遊技履歴情報の信頼性を向上させることができる。

【1836】

さらに、本実施形態によれば、開閉の痕跡が残る基板ボックスの内部に、演算結果記憶用メモリ 309 を格納している。したがって、演算結果記憶用メモリ 309 に対して物理的な接触をした場合には、基板ボックスを開いた痕跡が残る。よって、仮に、演算結果記憶用メモリ 309 に記憶されている遊技履歴情報が演算結果記憶用メモリ 309 への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを基板ボックスの痕跡から把握することが可能となる。したがって、遊技履歴情報の不正な改変を防止することができる。パチンコ機 10 は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る基板ボックスの内部に演算結果記憶用メモリ 309 を格納するので、パチンコ機 10 が転々流通する状況であっても、何者かによる遊技履歴情報の不正な改変を抑制することができる。また、遊技履歴情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、遊技履歴情報を用いてパチンコ機 10 の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、本実施形態によれば、パチンコ機 10 の遊技に関する特性を反映した遊技履歴情報の不正な改変を防止することで、適正にパチンコ機 10 を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【1837】

さらに、本実施形態によれば、遊技履歴管理チップ 300 は、主側 ROM 63 の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データを取得するので、払い出した賞球に関するパチンコ機 10 の特性を算出することができる。さらに、パチンコ機 10 の種類（機種）毎に異なる賞球数データが設定されていても、遊技履歴管理チップ 300 は、パチンコ機 10 の種類毎に設定された賞球数データを用いて正しい遊技履歴情報を算出することができる。仮に、遊技機に不正な改造等が施されていると、算出された遊技履歴情報が、想定された値とは異なる不自然な値になる場合がある。したがって、パチンコ機 10 の検査者は、正しい遊技履歴情報を確認することによって、パチンコ機 10 に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【1838】

さらに、本実施形態によれば、主側 CPU 62x は、主側 ROM 63 の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データを含む信号を遊技履歴管理チップ 300 に送信するので、遊技履歴管理チップ 300 が主側 ROM 63 の賞球数データ記憶エリアにアクセスすることができない構成や、遊技履歴管理チップ 300 が主側 ROM 63 の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データの記憶位置（メモリアドレス）を把握することができない構成であっても、遊技履歴管理チップ 300 が主側 ROM 63 の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データを取得することが可能となる。

【1839】

さらに、本実施形態によれば、主側 CPU 62x のメイン処理において、設定完了コマンドを受信するまでは、タイマ割込み処理の割り込みが許可されず、タイマ割込み処理に含まれる遊技球発射制御処理が実行されない構成となっている。すなわち、賞球数データの賞球数データ記憶用メモリ 306 への記憶が完了するまでは遊技球が発射されないので、遊技履歴管理チップ 300 による遊技履歴情報の算出対象から遊技球が漏れてしまうことを抑制することができる。

【 1 8 4 0 】

さらに、本実施形態によれば、排出通路検知センサー 4 4 h によって 5 0 0 個の遊技球が検知されるまでの期間毎の遊技履歴情報を算出して記憶するので、各パチンコ機 1 0 によって 5 0 0 個の遊技球が検知されるまでの時間にバラつきがあったとしても、その時間のバラつきに影響しない遊技履歴情報を算出、記憶することができる。すなわち、遊技球が発射される頻度に高低差がある場合であっても、その影響を受けにくい精度の高い遊技履歴情報を算出、記憶することができる。また、各入球口への入球情報をそのまま記憶する構成と比較して、必要な記憶容量を低減することができる。

【 1 8 4 1 】

パチンコ機 1 0 の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を算出するための演算を実行する最適な条件も異なることになる。このため、演算実行条件は、パチンコ機 1 0 の種類（機種）毎に異なる条件が記憶されている。本実施形態によれば、遊技履歴管理チップ 3 0 0 は、主側 R O M 6 3 の演算実行条件記憶エリアに記憶されている演算実行条件を取得するので、パチンコ機 1 0 の種類（機種）毎に設定された演算実行条件が成立した場合に遊技履歴情報を算出するための演算を実行することができる。

10

【 1 8 4 2 】

さらに、本実施形態によれば、遊技履歴管理チップ 3 0 0 の C P U 3 0 8 が遊技履歴情報を算出するための演算を実行した後に、レジスタ 3 0 4 に記憶されている各入球口への遊技球の入球個数（カウンタ値）を消去するので、再びレジスタ 3 0 4 に遊技球の入球個数に関する情報を記憶することが可能となる。したがって、レジスタ 3 0 4 に必要な記憶容量を低減することができる。

20

【 1 8 4 3 】

さらに、本実施形態によれば、パチンコ機 1 0 の遊技履歴情報が検査機 3 2 0 に送信されるので、検査機 3 2 0 は、当該パチンコ機 1 0 の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、パチンコ機 1 0 の検査者は、検査機 3 2 0 に表示された遊技履歴情報を確認することができる。

【 1 8 4 4 】

P 4 . 第 1 3 実施形態の他の態様：

< 態様 1 >

上記第 1 3 実施形態では、主側 R O M 6 3 の演算実行条件記憶エリアに記憶された演算実行条件として、排出通路検知センサー 4 4 h に検知された遊技球が 5 0 0 個に達することが設定されていたが、演算実行条件として、演算を実行する時間的間隔が設定されている構成としてもよい。例えば、演算を実行する時間的間隔として 1 時間が設定されており、遊技履歴管理チップ 3 0 0 の C P U 3 0 8 は、1 時間が経過する毎に遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。パチンコ機 1 0 の検査者は、1 時間毎に算出された詳細な遊技履歴情報を確認することができ、パチンコ機 1 0 に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

30

【 1 8 4 5 】

なお、パチンコ機 1 0 の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を算出するための演算を実行する最適な条件（時間的間隔）も異なることになる。このため、演算実行条件は、パチンコ機 1 0 の種類（機種）毎に異なる条件が記憶されている。したがって、この態様 1 においても、遊技履歴管理チップ 3 0 0 は、主側 R O M 6 3 の演算実行条件記憶エリアに記憶されている演算実行条件を取得するので、パチンコ機 1 0 の種類（機種）毎に設定された演算実行条件が成立した場合に演算を実行することができる。

40

【 1 8 4 6 】

また、遊技履歴管理チップ 3 0 0 の C P U 3 0 8 は、演算が実行されてからの経過時間を計測するとともに、遊技者によって遊技が行なわれているか否かを判定し、遊技が行なわれていないと判定している期間は、経過時間の計測を中断する構成としてもよい。具体的には、例えば、バッファ 3 0 2 のビットに入球情報がない状態が所定時間（例えば 3 分

50

）経過した場合に、遊技が行なわれていないと判定して経過時間の計測を中断し、バッファ 302 のビットに入球情報が確認された場合に、遊技が再開されたと判定して経過時間の計測を再開する構成としてもよい。この構成によれば、実際に遊技が行なわれている期間のみを対象として遊技履歴情報を算出することができる。

【1847】

なお、経過時間の計測は、タイマカウンタを用いる構成としてもよく、RTC (Real Time Clock) を設けて RTC の日時情報を用いる構成としてもよい。また、所定の時刻毎に遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。

【1848】

< 態様 2 >

上記第 13 実施形態では、主側 ROM 63 の演算実行条件記憶エリアに記憶された演算実行条件として、排出通路検知センサー 44h に検知された遊技球が 500 個に達することが設定されていたが、演算実行条件として、電源の遮断の発生が検知されたことが設定されている構成としてもよい。具体的には、停電監視回路 86 は、電源の遮断の発生を検知すると、電源遮断が発生したことを示す信号を遊技履歴管理チップ 300 に出力する。当該信号を受信した遊技履歴管理チップ 300 の CPU 308 は、電源の遮断が発生したと判定し、遊技履歴情報を算出する。そして、この構成ではレジスタ 304 は揮発性のメモリによって構成されており、入球個数情報が消去されることになる。このような構成によれば、パチンコ機 10 への電源の供給が開始されてから電源の遮断が発生するまでの期間中において検知された遊技球の個数に基づいて遊技履歴情報を算出することができる。すなわち、遊技ホールの営業が開始してから終了するまでの期間毎に遊技履歴情報が算出されるので、遊技ホールの営業日毎に遊技履歴情報が算出されることになる。したがって、パチンコ機 10 の検査者は、遊技ホールの営業日を跨いで遊技履歴情報の特性に変化があったか否かを容易に把握することができるので、パチンコ機 10 に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【1849】

さらに、電源の遮断が発生した後においても遊技履歴管理チップ 300 に対して電源を供給するコンデンサ 87 を備える構成とすれば、CPU 308 による遊技履歴情報の算出及び遊技履歴情報の演算結果記憶用メモリ 309 への記憶を確実に完了させることができる。

【1850】

< 態様 3 >

上記第 13 実施形態において、主側 CPU 62x が演算結果記憶用メモリ 309 にアクセス可能な構成とし、演算結果記憶用メモリ 309 に記憶されている遊技履歴情報を図柄表示装置 41 に表示させる構成としてもよい。この構成によれば、遊技履歴情報がパチンコ機 10 の図柄表示装置 41 に表示されるので、パチンコ機 10 の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置（検査機 320 等）を用いることなく、当該パチンコ機 10 の遊技履歴情報を確認することができる。なお、主側 CPU 62x は、演算結果記憶用メモリ 309 にアクセスは可能であるが、データの変更等は不可能な構成とすることが好ましい。このような構成によれば、遊技履歴情報が、ノイズやプログラムのバグ等によって破壊されたり、内容が書き換えられてしまうことを抑制することができる。

【1851】

< 態様 4 >

上記第 13 実施形態において、主側 CPU 62x が演算結果記憶用メモリ 309 にアクセス可能な構成とし、演算結果記憶用メモリ 309 に記憶されている遊技履歴情報が所定の条件を満たしていないことを報知するための LED ランプをパチンコ機 10 の前面（例えば、メイン表示部 45 の所定の箇所）に備える構成としてもよい。例えば、遊技履歴情報に含まれる特定の値（例えば、役物比率、連続役物比率、払出比率（通常モード中））が所定の範囲に含まれなくなった場合に LED ランプを発光させる構成としてもよい。こ

10

20

30

40

50

の構成によれば、パチンコ機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなったパチンコ機 10 を容易に発見することができる。そして、当該パチンコ機 10 の遊技履歴情報を確認することによって、パチンコ機 10 に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。特に、第 1 始動口 33 や一般入賞口（第 1 ～ 第 3 入賞口 32 a ～ 32 c）の近傍の釘に不正が施されていると、上述した払出比率（通常モード中）がパチンコ機の設計時に想定された所定の範囲（例えば、0.60 ～ 0.70）から外れることになる。したがって、払出比率（通常モード中）が所定の範囲（例えば、0.60 ～ 0.70）に含まれなくなった場合に L E D ランプを発光させる構成とすることによって、第 1 始動口 33 や一般入賞口（第 1 ～ 第 3 入賞口 32 a ～ 32 c）の近傍の釘に不正が施されていないかを適切に判断することができる。

10

【1852】

さらに、遊技履歴情報に含まれる特定の値（例えば、役物比率、連続役物比率、払出比率（通常モード中））の所定の範囲からの乖離度に応じて L E D ランプの発光態様（色）を決定する構成としてもよい。例えば、役物比率が所定の範囲（0.70 以下）に含まれている場合には第 1 L E D ランプは青色に発光し、役物比率が 0.71 ～ 0.80 の場合には第 1 L E D ランプは紫色に発光し、役物比率が 0.81 ～ 1.00 の場合には第 1 L E D ランプは赤色に発光する構成としてもよい。連続役物比率が所定の範囲（0.60 以下）に含まれている場合には第 2 L E D ランプは青色に発光し、連続役物比率が 0.61 ～ 0.70 の場合には第 2 L E D ランプは紫色に発光し、連続役物比率が 0.71 ～ 1.00 の場合には第 2 L E D ランプは赤色に発光する構成としてもよい。また、払出比率（通常モード中）が所定の範囲（0.60 ～ 0.70）に含まれている場合には第 3 L E D ランプは青色に発光し、払出比率（通常モード中）が 0.71 ～ 0.80 の場合には第 3 L E D ランプは紫色に発光し、払出比率（通常モード中）が 0.81 ～ 1.00 の場合には第 3 L E D ランプは赤色に発光する構成としてもよい。この構成によれば、パチンコ機 10 の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。なお、主側 C P U 62 x は、演算結果記憶用メモリ 309 にアクセスは可能であるが、データの変更等は不可能な構成とすることが好ましい。このような構成によれば、遊技履歴情報が、ノイズやプログラムのバグ等によって破壊されたり、内容が書き換えられてしまうことを抑制することができる。

20

30

【1853】

< 態様 5 >

上記第 13 実施形態では、主側 R O M 63 に記憶されている演算用データ（賞球数データ及び演算実行条件）は主側 M P U 62（C P U 62 x）が実行する初期設定処理において遊技履歴管理チップ 300 に送信される構成としたが、遊技履歴管理チップ 300 が主側 R O M 63 の賞球数データ記憶エリア及び演算実行条件記憶エリアにアクセス可能な構成とし、パチンコ機 10 の電源投入直後に遊技履歴管理チップ 300 が当該主側 R O M 63 にアクセスして演算用データ（賞球数データ及び演算実行条件）を取得し、取得した演算用データを賞球数データ記憶用メモリ 306 及び演算実行条件記憶用メモリ 307 に記憶させる構成としてもよい。このような構成によれば、主側 M P U 62 の処理負荷を低減することができる。

40

【1854】

< 態様 6 >

上記第 13 実施形態では、遊技履歴管理チップ 300 が役物比率等の遊技履歴情報を算出する構成としたが、レジスタに記憶された 500 個毎の入球個数をそのまま記憶し、検査機 320 が遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴管理チップ 300 の処理負荷を低減することができる。以下、態様 6 の詳細について、上記第 13 実施形態との相違点を中心に説明する。

【1855】

図 191 は、第 13 実施形態の態様 6 のパチンコ機 10 が備える主制御装置 60 の構成

50

及び検査機 3 2 0 の構成を詳細に示すブロック図である。

【 1 8 5 6 】

主側 M P U 6 2 の主側 R O M 6 3 には、賞球数データ記憶エリアと、記憶実行条件記憶エリアとが設けられている。

【 1 8 5 7 】

賞球数データ記憶エリアには、上記第 1 3 実施形態と同様に、各入球部に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数データ）が記憶されている。また、上記第 1 3 実施形態と同様に、この主側 R O M 6 3 に記憶された賞球数データは、パチンコ機 1 0 の電源が O N にされた後に実行される初期設定処理において遊技履歴管理チップ 3 0 0 に送信される。これにより、遊技履歴管理チップ 3 0 0 は、本パチンコ機 1 0 に設定されている賞球数データを把握することが可能となる。

10

【 1 8 5 8 】

記憶実行条件記憶エリアには、遊技履歴管理チップ 3 0 0 が後述する記憶処理を実行する条件である記憶実行条件が記憶されている。この態様 6 では、排出通路を通過した遊技球の個数が 5 0 0 個に達することが記憶実行条件として記憶されている。この主側 R O M 6 3 に記憶された記憶実行条件は、パチンコ機 1 0 の電源が O N にされた後に実行される初期設定処理において遊技履歴管理チップ 3 0 0 に送信される。これにより、遊技履歴管理チップ 3 0 0 は、本パチンコ機 1 0 に設定されている記憶実行条件を把握することが可能となる。

【 1 8 5 9 】

20

遊技履歴管理チップ 3 0 0 は、C P U 6 2 x から各入球口への遊技球の入球情報を取得するバッファ 3 0 2 と、各入球口への遊技球の入球個数を記憶するレジスタ 3 0 4 と、主側 R O M 6 3 から取得した賞球数データを記憶する賞球数データ記憶用メモリ 3 0 6 と、主側 R O M 6 3 から取得した記憶実行条件を記憶する記憶実行条件記憶用メモリ 3 0 7 a と、遊技履歴管理チップ 3 0 0 の全体の制御を司る C P U 3 0 8 と、レジスタ 3 0 4 に記憶された各入球口への遊技球の入球個数を順次記憶する入球個数記憶用メモリ 3 0 9 a とを備えている。上述した記憶処理は、レジスタ 3 0 4 に記憶された各入球口への遊技球の入球個数を、入球個数記憶用メモリ 3 0 9 a に記憶させる処理である。

【 1 8 6 0 】

検査用端子 6 5 は、検査機 3 2 0 とパチンコ機 1 0 とを接続するための端子である。この態様 6 では、検査用端子 6 5 を介して入球個数記憶用メモリ 3 0 9 a に記憶された入球個数情報及び賞球数データ記憶用メモリ 3 0 6 に記憶された賞球数データが検査機 3 2 0 に送信される。

30

【 1 8 6 1 】

検査機 3 2 0 は、各種制御プログラムを実行する C P U 3 2 1 と、各種制御プログラムや固定値データ等を記録した R O M 3 2 4 と、各種データを一時的に記憶するためのメモリである R A M 3 2 6 と、各種情報を表示する表示部 3 2 8 と、パチンコ機 1 0 の検査用端子 6 5 に接続するための接続ケーブル 3 2 9 とを備えている。

【 1 8 6 2 】

この態様 6 では、検査機 3 2 0 は、接続ケーブル 3 2 9 が検査用端子 6 5 に接続されたことを検出すると、入球個数情報及び賞球数データの送信を要求する送信要求コマンドを遊技履歴管理チップ 3 0 0 に送信する。遊技履歴管理チップ 3 0 0 の C P U 3 0 8 は、検査機 3 2 0 から送信要求コマンドを受信すると、検査用端子 6 5 を介して入球個数記憶用メモリ 3 0 9 a に記憶された入球個数情報と、賞球数データ記憶用メモリ 3 0 6 に記憶された賞球数データとを検査機 3 2 0 に送信する。そして、検査機 3 2 0 は、受信した入球個数情報と賞球数データとに基づいて遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を表示部 3 2 8 に表示させる。

40

【 1 8 6 3 】

図 1 9 2 は、第 1 3 実施形態の態様 6 の遊技履歴管理チップ 3 0 0 及び検査機 3 2 0 における処理の内容を模式的に示す説明図である。

50

【 1 8 6 4 】

バッファ 3 0 2 及びレジスタ 3 0 4 における処理の内容は、上述した第 1 3 実施形態と同じであるため、説明を省略する。

【 1 8 6 5 】

賞球数データ記憶用メモリ 3 0 6 は、パチンコ機 1 0 に設定されている賞球数データを記憶するためのメモリである。この態様 6 では、パチンコ機 1 0 の電源が投入されると、主側 R O M 6 3 に記憶されている賞球数データが遊技履歴管理チップ 3 0 0 に送信され、賞球数データ記憶用メモリ 3 0 6 に記憶される。したがって、賞球数データ記憶用メモリ 3 0 6 に記憶される賞球数データの内容は、主側 R O M 6 3 に記憶されている賞球数データの内容と同一となる。

10

【 1 8 6 6 】

記憶実行条件記憶用メモリ 3 0 7 a は、パチンコ機 1 0 に設定されている記憶実行条件を記憶するためのメモリである。パチンコ機 1 0 の電源が投入されると、主側 R O M 6 3 に記憶されている記憶実行条件が C P U 6 2 x によって遊技履歴管理チップ 3 0 0 に送信され、記憶実行条件記憶用メモリ 3 0 7 a に記憶される。したがって、記憶実行条件記憶用メモリ 3 0 7 a に記憶される記憶実行条件の内容は、主側 R O M 6 3 に記憶されている記憶実行条件の内容と同一となる。

【 1 8 6 7 】

C P U 3 0 8 は、記憶実行条件記憶用メモリ 3 0 7 a に記憶されている記憶実行条件が成立したか否かを判定するとともに、記憶実行条件が成立したと判定した場合には、レジスタ 3 0 4 に記憶された各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を、入球個数記憶用メモリ 3 0 9 a に記憶させるとともに、レジスタ 3 0 4 の各カウンタの値を「 0 」にリセットする。この態様 6 では、C P U 3 0 8 は、レジスタ 3 0 4 に記憶された排出通路通過個数 N O U T の値が 5 0 0 個に達する毎に、当該レジスタ 3 0 4 に記憶された各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を、入球個数記憶用メモリ 3 0 9 a に記憶させる。なお、以下では、5 0 0 個の遊技球が遊技盤 3 0 に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を「短期入球個数情報群」とも呼ぶ。

20

【 1 8 6 8 】

入球個数記憶用メモリ 3 0 9 a は、レジスタ 3 0 4 に記憶された入球個数に関する情報（短期入球個数情報群）を順次記憶するメモリであり、本実施形態では、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリによって構成されている。入球個数記憶用メモリ 3 0 9 a には、短期入球個数情報群が書き込まれた順番に関する情報も記憶されており、C P U 3 0 8 は、短期入球個数情報群を書き込むための空きエリアがない場合には、短期入球個数情報群を、書き込まれた順番が最も古い短期入球個数情報群が記憶されているエリアに記憶させる。すなわち、入球個数記憶用メモリ 3 0 9 a は、最も古い短期入球個数情報群から順番に上書きされるように構成（ファーストイン・ファーストアウト方式）されており、常に直近の短期入球個数情報群が記憶されている状態となる。

30

【 1 8 6 9 】

この態様 6 では、入球個数記憶用メモリ 3 0 9 a は、5 0 0 個の遊技球が遊技盤 3 0 に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報である短期入球個数情報群を、1 2 0 0 個分記憶することが可能な容量を有している。例えば、1 日に遊技球が連続して 1 0 時間発射される場合には、1 日に 6 0 0 0 0 個の遊技球が発射されることになるので、1 日に 1 2 0 個の短期入球個数情報群が入球個数記憶用メモリ 3 0 9 a に記憶されることになる。したがって、入球個数記憶用メモリ 3 0 9 a は、直近の 1 0 日間分の短期入球個数情報群を記憶することが可能となる。

40

【 1 8 7 0 】

検査機 3 2 0 は、上述したように、接続ケーブル 3 2 9 が検査用端子 6 5 に接続されたことを検出すると、送信要求コマンドを遊技履歴管理チップ 3 0 0 に送信する。遊技履歴管理チップ 3 0 0 の C P U 3 0 8 は、検査機 3 2 0 から送信要求コマンドを受信すると、検査用端子 6 5 を介して短期入球個数情報群及び賞球数データを検査機 3 2 0 に送信する

50

。そして、検査機 3 2 0 は、短期入球個数情報群及び賞球数データに基づいて、役物比率等の遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を表示部 3 2 8 に表示させる。

【 1 8 7 1 】

具体的には、この態様 6 では、検査機 3 2 0 は、上記の第 1 3 実施形態の CPU 3 0 8 と同様に、1 つの短期入球個数情報群に対して 1 つの短期遊技履歴情報群を算出することが可能であるとともに、複数の短期入球個数情報群のそれぞれに記憶された各入球口への遊技球の入球個数を加算し、当該加算した入球個数を用いて長期間における遊技履歴情報（長期遊技履歴情報群）を算出することが可能である。すなわち、この態様 6 の検査機 3 2 0 は、5 0 0 個の遊技球が発射された短期間における各入球口への入球個数に基づいた短期遊技履歴情報群だけでなく、例えば、6 0 0 0 0 個（約 1 0 日分）の遊技球が発射された長期間における各入球口への入球個数に基づいた長期遊技履歴情報群を算出することが可能である。

10

【 1 8 7 2 】

なお、この態様 6 において、以下の構成を採用してもよい。

【 1 8 7 3 】

検査機 3 2 0 は、受信した短期入球個数情報群を表示部 3 2 8 に表示可能な構成としてもよい。また、検査機 3 2 0 は、レジスタ 3 0 4 に記憶されている各カウンタ値を受信するとともに、受信した各カウンタ値を表示部 3 2 8 に表示可能な構成としてもよい。

【 1 8 7 4 】

また、遊技履歴管理チップ 3 0 0 が賞球数データ記憶用メモリ 3 0 6 に記憶されている賞球数データを検査機 3 2 0 に送信する構成に代えて、主側 CPU 6 2 x が主側 ROM 6 3 に記憶されている賞球数データを検査機 3 2 0 に対して送信する構成としてもよい。このような構成によれば、賞球数データ記憶用メモリ 3 0 6 を省略することができ、遊技履歴管理チップ 3 0 0 の製造コストを低減することができる。

20

【 1 8 7 5 】

また、主側 ROM 6 3 の記憶実行条件記憶エリアに記憶された記憶実行条件として、記憶処理を実行する時間的間隔が設定されている構成としてもよい。例えば、記憶処理を実行する時間的間隔として 1 時間が設定されており、遊技履歴管理チップ 3 0 0 の CPU 3 0 8 は、1 時間が経過する毎に記憶処理を実行する構成としてもよい。

【 1 8 7 6 】

30

また、主側 ROM 6 3 の記憶実行条件記憶エリアに記憶された記憶実行条件として、電源の遮断の発生が検知されたことが設定されている構成としてもよい。具体的には、停電監視回路 8 6 は、電源の遮断の発生を検知すると、電源遮断が発生したことを示す信号を遊技履歴管理チップ 3 0 0 に出力する構成とし、当該信号を受信した遊技履歴管理チップ 3 0 0 の CPU 3 0 8 は、電源の遮断が発生したと判定し、記憶処理を実行する構成としてもよい。

【 1 8 7 7 】

また、態様 6 では、遊技履歴情報を算出するための演算を検査機 3 2 0 の CPU 3 2 1 が実行する構成としたが、当該演算の一部又は全部を遊技履歴管理チップ 3 0 0 の CPU 3 0 8 が実行し、当該演算の結果である遊技履歴情報を検査機 3 2 0 に送信する構成としてもよい。

40

【 1 8 7 8 】

< 態様 7 >

上記第 1 3 実施形態では、遊技履歴管理チップ 3 0 0 が役物比率等の遊技履歴情報を算出する構成としたが、パッファにおける入球情報をそのまま記憶し、当該入球情報に基づいて検査機 3 2 0 が遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴管理チップ 3 0 0 の処理負荷を低減することができる。以下、態様 7 の詳細について、上記第 1 3 実施形態との相違点を中心に説明する。

【 1 8 7 9 】

図 1 9 3 は、第 1 3 実施形態の態様 7 のパチンコ機 1 0 が備える主制御装置 6 0 の構成

50

及び検査機 320 の構成を詳細に示すブロック図である。

【1880】

この態様 7 では、主側 MPU 62 には、年月日情報及び時刻情報を遊技履歴管理チップ 300 に対して出力する RTC 96 (RTC: Real Time Clock) が設けられている。RTC 96 は、バックアップ電源を備えており、パチンコ機 10 の電源遮断時においても年月日情報及び時刻情報を更新することができる。

【1881】

主側 MPU 62 の主側 ROM 63 には、賞球数データ記憶エリアが設けられている。なお、この態様 7 では、演算開始条件記憶エリアは設けられていない。

【1882】

賞球数データ記憶エリアには、上記第 13 実施形態と同様に、各入球部に遊技球が入球した場合に賞球として払い出される遊技球の個数 (賞球数データ) が記憶されている。また、上記第 13 実施形態と同様に、この主側 ROM 63 に記憶された賞球数データは、パチンコ機 10 の電源が ON にされた後に実行される初期設定処理において遊技履歴管理チップ 300 に送信される。これにより、遊技履歴管理チップ 300 は、本パチンコ機 10 に設定されている賞球数データを把握することが可能となる。

【1883】

遊技履歴管理チップ 300 は、CPU 62x から各入球口への遊技球の入球情報を取得するバッファ 302 と、主側 ROM 63 から取得した賞球数データを記憶する賞球数データ記憶用メモリ 306 と、遊技履歴管理チップ 300 の全体の制御を司る CPU 308 と、バッファ 302 に記憶された各入球口への遊技球の入球情報等を順次記憶する入球情報記憶用メモリ 309b とを備えている。

【1884】

検査用端子 65 は、検査機 320 とパチンコ機 10 とを接続するための端子である。この態様 7 では、検査用端子 65 に検査機 320 が接続されると、入球情報記憶用メモリ 309b に記憶された入球情報等及び賞球数データ記憶用メモリ 306 に記憶された賞球数データが検査機 320 に送信される。

【1885】

検査機 320 は、各種制御プログラムを実行する CPU 321 と、各種制御プログラムや固定値データ等を記録した ROM 324 と、各種データを一時的に記憶するためのメモリである RAM 326 と、各種情報を表示する表示部 328 と、パチンコ機 10 の検査用端子 65 に接続するための接続ケーブル 329 とを備えている。

【1886】

この態様 7 では、検査機 320 は、接続ケーブル 329 が検査用端子 65 に接続されたことを検出すると、入球情報等及び賞球数データの送信を要求する送信要求コマンドを遊技履歴管理チップ 300 に送信する。遊技履歴管理チップ 300 の CPU 308 は、検査機 320 から送信要求コマンドを受信すると、検査用端子 65 を介して入球情報記憶用メモリ 309b に記憶された入球情報等と、賞球数データ記憶用メモリ 306 に記憶された賞球数データとを検査機 320 に送信する。そして、検査機 320 は、受信した入球情報等と賞球数データとに基づいて遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を表示部 328 に表示させる。

【1887】

図 194 は、第 13 実施形態の態様 7 の遊技履歴管理チップ 300 及び検査機 320 における処理の概要を模式的に示す説明図である。

【1888】

バッファ 302 における処理の内容は、上述した第 13 実施形態と同じであるため、説明を省略する。

【1889】

入球情報記憶用メモリ 309b は、バッファ 302 に記憶された入球情報及び遊技球が入球した際の遊技状態に関する情報を順次記憶するメモリであり、本実施形態では、電源

10

20

30

40

50

の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリによって構成されている。さらに、本実施形態では、入球情報及び遊技状態に関する情報が記憶される際に、遊技球が各入球口に入球した日時情報が付加されて記憶される。また、入球情報記憶用メモリ 309b には、入球情報等が書き込まれた順番に関する情報も記憶されており、CPU 308 は、入球情報等を書き込むための空きエリアがない場合には、入球情報等を、書き込まれた順番が最も古い入球情報等が記憶されているエリアに記憶させる。すなわち、入球情報記憶用メモリ 309b は、最も古い入球情報等から順番に上書きされるように構成（ファーストイン・ファーストアウト方式）されており、常に直近の入球情報等が記憶されている状態となる。

【1890】

賞球数データ記憶用メモリ 306 は、パチンコ機 10 に設定されている賞球数データを記憶するためのメモリである。この態様 7 では、パチンコ機 10 の電源が投入されると、主側 ROM 63 に記憶されている賞球数データが遊技履歴管理チップ 300 に送信され、賞球数データ記憶用メモリ 306 に記憶される。したがって、賞球数データ記憶用メモリ 306 に記憶される賞球数データの内容は、主側 ROM 63 に記憶されている賞球数データの内容と同一となる。さらに、この態様 7 では、検査用端子 65 に検査機 320 が接続されると、賞球数データ記憶用メモリ 306 に記憶される賞球数データが当該検査機 320 に送信される。

【1891】

検査機 320 は、上述したように、接続ケーブル 329 が検査用端子 65 に接続されたことを検出すると、入球情報等及び賞球数データの送信を要求する送信要求コマンドを遊技履歴管理チップ 300 に送信する。遊技履歴管理チップ 300 の CPU 308 は、検査機 320 から送信要求コマンドを受信すると、検査用端子 65 を介して入球情報記憶用メモリ 309b に記憶された入球情報、遊技状態に関する情報及び日時情報と、賞球数データ記憶用メモリ 306 に記憶された賞球数データとを検査機 320 に送信する。そして、検査機 320 は、受信したこれらの情報に基づいて遊技履歴情報を算出し、算出した遊技履歴情報を表示部 328 に表示させる。

【1892】

具体的には、この態様 7 の検査機 320 は、500 個の遊技球が発射された短期間における各入球口への入球個数に基づいた遊技履歴情報（短期遊技履歴情報群）を算出することだけでなく、例えば、60000 個（約 10 日分）の遊技球が発射された長期間における各入球口への入球個数に基づいた遊技履歴情報（長期遊技履歴情報群）を算出することが可能である。すなわち、任意の期間における遊技履歴情報を算出することが可能である。

【1893】

さらに、この態様 7 では、入球情報等に日時情報（年月日情報及び時刻情報）が付加されているので、検査機 320 は、受信した入球情報等に付加されている日時情報の範囲内において、遊技履歴情報の算出対象となる日時の範囲を指定して遊技履歴情報を算出することも可能である。したがって、パチンコ機 10 の検査者は、日時の範囲を指定した遊技履歴情報に基づいて詳細な検査をすることができる。

【1894】

なお、この態様 7 において、以下の構成を採用してもよい。

【1895】

検査機 320 は、受信した入球情報等を表示部 328 に表示可能な構成としてもよい。このような構成によれば、パチンコ機 10 の検査者は、各入球検知センサーによって遊技球が検知された日時についても把握することが可能となる。

【1896】

また、遊技履歴管理チップ 300 が賞球数データ記憶用メモリ 306 に記憶されている賞球数データを検査機 320 に送信する構成に代えて、主側 CPU 62x が主側 ROM 63 に記憶されている賞球数データを検査機 320 に対して送信する構成としてもよい。こ

10

20

30

40

50

のような構成によれば、賞球数データ記憶用メモリ 306 を省略することができ、遊技履歴管理チップ 300 の製造コストを低減することができる。

【1897】

また、態様 7 では、遊技履歴情報を算出するための演算を検査機 320 の CPU 321 が実行する構成としたが、当該演算の一部又は全部を遊技履歴管理チップ 300 の CPU 308 が実行し、当該演算の結果である遊技履歴情報を検査機 320 に送信する構成としてもよい。

【1898】

<態様 8>

上記第 13 実施形態及び上記の他の態様では、主側 ROM 63 に演算実行条件又は記憶実行条件が記憶されており、遊技履歴管理チップ 300 がこれらの条件を主側 ROM 63 から取得する構成としたが、遊技履歴管理チップ 300 がこれらの条件を不揮発性のメモリに当初から記憶している構成としてもよい。この構成によれば、不適切な演算実行条件又は記憶実行条件が主側 ROM 63 に記憶されてしまっており、遊技履歴情報又は入球個数情報を適切に記憶できないといった事態の発生を抑制することができる。例えば、演算実行条件又は記憶実行条件として極端に短い期間（例えば、排出通路通過個数 $N_{OUT} = 5$ ）が記憶されてしまっており、演算結果記憶用メモリ 309 又は入球個数記憶用メモリ 309a には極端に短い期間分（例えば、1 時間分程度）の遊技履歴情報又は入球個数情報しか記憶されないといった事態の発生を抑制することができる。

【1899】

<態様 9>

上記第 13 実施形態及び上記の他の態様では、各入球口への遊技球の入球個数を記憶する機能や、役物比率等の遊技履歴情報を算出する機能、算出した遊技履歴情報を記憶する機能を遊技履歴管理チップ 300 が備える構成としたが、主側 CPU 62x（遊技履歴管理チップ 300 を除いた主側 MPU 62）がこれらの機能の一部を備える構成としてもよい。また、遊技履歴管理チップ 300 を設けず、主側 CPU 62x（遊技履歴管理チップ 300 を除いた主側 MPU 62）がこれらの機能の全部を備える構成としてもよい。このような構成によれば、別途に遊技履歴管理チップ 300 を設ける必要がないため、製造コストの低減を図ることができる。ただし、遊技履歴管理チップ 300 を設ける構成によれば、主側 CPU 62x の処理負荷を低減することができる。

【1900】

<態様 10>

上記第 13 実施形態及び上記の他の態様において、遊技履歴管理チップ 300 以外の機能部（例えば、検査機 320 や主側 CPU 62x）が備える機能の一部又は全部を遊技履歴管理チップ 300 が備える構成としてもよく、遊技履歴管理チップ 300 が備える機能の一部又は全部を遊技履歴管理チップ 300 以外の機能部が備える構成としてもよい。例えば、検査機 320 が備える機能の一部を遊技履歴管理チップ 300 が備える構成とすれば、検査機 320 の処理負荷や製造コストをさらに低減することができ、遊技履歴管理チップ 300 が備える機能の一部を検査機 320 が備える構成とすれば、遊技履歴管理チップ 300 の処理負荷や製造コストをさらに低減することができる。

【1901】

<態様 11>

上記第 13 実施形態では、遊技履歴管理チップ 300 が役物比率等の遊技履歴情報を算出する構成としたが、遊技履歴管理チップ 300 を設けず、主側 CPU 62x が遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。以下、態様 11 の詳細について、上記第 13 実施形態との相違点を中心に説明する。

【1902】

図 195 は、第 13 実施形態の態様 11 におけるパチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。この態様 11 では、遊技履歴管理チップ 300 が設けられていない点と、主側 RAM 64 に入球個数記憶エリアと演算結果記憶エリアが設けられている点が、上

10

20

30

40

50

記第 1 3 実施形態 (図 1 8 1) と異なっている。

【 1 9 0 3 】

主側 C P U 6 2 x は、入出力ポート 6 2 a から受信した遊技球の入球情報に基づいて、主側 R A M 6 4 の入球個数記憶エリアに記憶されている各入球口への遊技球の入球個数を更新する。そして、主側 R O M 6 3 の演算実行条件記憶エリアに記憶されている演算実行条件が成立した場合には、主側 R O M 6 3 の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データと、主側 R A M 6 4 の入球個数記憶エリアに記憶されている各入球部における遊技球の入球個数とに基づいて演算を実行して遊技履歴情報を算出し、当該遊技履歴情報を主側 R A M 6 4 の演算結果記憶エリアに記憶させる。以下、具体的に説明する。

【 1 9 0 4 】

図 1 9 6 は、第 1 3 実施形態の態様 1 1 の主側 M P U 6 2 における処理の概要を模式的に示す説明図である。主側 C P U 6 2 x は、主側 R O M 6 3 の演算実行条件記憶エリアに記憶されている演算実行条件が成立したか否かを判定するとともに、演算実行条件が成立したと判定した場合には、主側 C P U 6 2 x のキャッシュに記憶された各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を、主側 R A M 6 4 の入球個数記憶エリアに記憶させる。この態様 1 1 では、主側 C P U 6 2 x は、主側 C P U 6 2 x のキャッシュに記憶された排出通路通過個数 N O U T の値が 5 0 0 個に達する毎に、各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を、主側 R A M 6 4 の入球個数記憶エリアに記憶させる。なお、上述したように、5 0 0 個の遊技球が遊技盤 3 0 に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報を「短期入球個数情報群」とも呼ぶ。

【 1 9 0 5 】

主側 R A M 6 4 の入球個数記憶エリアは、入球個数に関する情報 (短期入球個数情報群) を順次記憶するエリアである。主側 R A M 6 4 の入球個数記憶エリアには、短期入球個数情報群が書き込まれた順番に関する情報も記憶されており、主側 C P U 6 2 x は、短期入球個数情報群を書き込むための空きエリアがない場合には、新たに書き込み対象となった短期入球個数情報群を、書き込まれた順番が最も古い短期入球個数情報群が記憶されているエリアに記憶させる。すなわち、主側 R A M 6 4 の入球個数記憶エリアは、最も古い短期入球個数情報群から順番に上書きされるように構成 (ファーストイン・ファーストアウト方式) されており、常に直近の短期入球個数情報群が記憶されている状態となる。

【 1 9 0 6 】

この態様 1 1 では、主側 R A M 6 4 の入球個数記憶エリアは、5 0 0 個の遊技球が遊技盤 3 0 に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報である短期入球個数情報群を、1 2 0 0 個分記憶することが可能な容量を有している。例えば、1 日に遊技球が連続して 1 0 時間発射される場合には、1 日に 6 0 0 0 0 個の遊技球が発射されることになるので、1 日に 1 2 0 個の短期入球個数情報群が主側 R A M 6 4 の入球個数記憶エリアに記憶されることになる。したがって、主側 R A M 6 4 の入球個数記憶エリアは、直近の 1 0 日間分の短期入球個数情報群を記憶することが可能となる。

【 1 9 0 7 】

そして、主側 C P U 6 2 x は、演算実行条件が成立する毎に、新たに記憶された 1 つの短期入球個数情報群に対して 1 つの短期遊技履歴情報群を新たに算出する。さらに、主側 C P U 6 2 x は、演算実行条件が成立する毎に、新たに記憶された短期入球個数情報群を含む複数の短期入球個数情報群のそれぞれに記憶された各入球口への遊技球の入球個数を加算し、当該加算した入球個数を用いて長期間における遊技履歴情報 (長期遊技履歴情報群) を算出する。すなわち、この態様 1 1 の主側 C P U 6 2 x は、5 0 0 個の遊技球が発射された短期間における各入球口への入球個数に基づいた短期遊技履歴情報群だけでなく、例えば、6 0 0 0 0 0 個 (約 1 0 日分) の遊技球が発射された長期間における各入球口への入球個数に基づいた長期遊技履歴情報群を算出することが可能である。そして、算出したこれらの遊技履歴情報を主側 R A M 6 4 の演算結果記憶エリアに記憶させる。

【 1 9 0 8 】

主側 R A M 6 4 の演算結果記憶エリアは、短期遊技履歴情報群を順次記憶するエリアと

10

20

30

40

50

、長期遊技履歴情報群を記憶するエリアとによって構成されている。短期遊技履歴情報群を順次記憶するエリアには、短期遊技履歴情報群が書き込まれた順番に関する情報も記憶されており、主側CPU62xは、短期遊技履歴情報群を書き込むための空きエリアがない場合には、新たに算出された短期遊技履歴情報群を、書き込まれた順番が最も古い短期遊技履歴情報群が記憶されているエリアに記憶させる。すなわち、主側RAM64の短期遊技履歴情報群を順次記憶するエリアは、最も古い短期遊技履歴情報群から順番に上書きされるように構成（ファーストイン・ファーストアウト方式）されており、常に直近の短期遊技履歴情報群が記憶されている状態となる。長期遊技履歴情報群を記憶するエリアには、演算実行条件が成立する毎に新たに算出された長期遊技履歴情報群が上書きされる。すなわち、長期遊技履歴情報群を記憶するエリアには、最新の短期入球個数情報群を含む複数の短期入球個数情報群に基づいて算出された最新の長期遊技履歴情報群が記憶されることになる。

10

【1909】

検査機320は、接続ケーブル329が検査用端子65に接続されたことを検出すると、送信要求コマンドを主側CPU62xに送信する。主側CPU62xは、検査機320から送信要求コマンドを受信すると、主側RAM64に記憶された遊技履歴情報を検査機320に送信する。そして、検査機320は、受信した遊技履歴情報を表示部328に表示させる。

【1910】

また、この態様11では、遊技履歴情報を図柄表示装置41に表示させるための所定の操作が実行されると、主側RAM64に記憶された遊技履歴情報が入出力ポート62xを介して音声発光制御装置90に出力され、図柄表示装置41に表示される。

20

【1911】

また、この態様11では、パチンコ機10への電源の供給が絶たれても、コンデンサ87から供給されるバックアップ電源によって、主側RAM64に記憶された短期入球個数情報群及び遊技履歴情報が数日間保持されるように構成されている。

【1912】

このような構成によれば、単一の処理部である主側CPU62xが、大当たり抽選処理等の遊技を進行するための処理と、遊技履歴情報を算出、記憶する処理とを実行するので、遊技履歴情報を算出、記憶するための専用の遊技履歴管理チップ300を設ける必要がなく、パチンコ機10の製造コストを低減させることができる。

30

【1913】

さらに、500個の遊技球が遊技盤30に発射される間にカウントされた各入球口への遊技球の入球個数に関する情報である短期入球個数情報群を主側RAM64に記憶するように構成されているので、遊技球の入球情報をそのままの形式で記憶する構成（例えば、図194の入球情報記憶用メモリ309bに記憶されている入球情報の形式で記憶する構成）と比較して、主側RAM64に必要なメモリ容量を大幅に低減しつつ、直近の短期遊技履歴情報群及び長期遊技履歴情報群を算出することが可能となる。

【1914】

なお、主側CPU62xは、遊技履歴情報として短期遊技履歴情報群及び長期遊技履歴情報群の両方を算出する構成に限らず、これらの一方のみを算出する構成としてもよい。

40

【1915】

<態様12>

図197は、第13実施形態の態様12におけるパチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。上述した態様11（図195）との違いは、主側MPU62に、書き換え可能であるとともに電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリであるフラッシュメモリ64xが設けられている点である。このフラッシュメモリ64xには、上述した態様11における短期入球個数情報群を記憶するための入球個数記憶エリアと、上述した態様11における短期遊技履歴情報群及び長期遊技履歴情報群を記憶するための演算結果記憶エリアとが設けられている。

50

【 1 9 1 6 】

この態様 1 2 の主側 CPU 6 2 x は、演算実行条件が成立する毎に、短期入球個数情報群及び算出した遊技履歴情報をフラッシュメモリ 6 4 x に記憶するように構成されている。

【 1 9 1 7 】

このような構成によれば、遊技履歴管理チップ 3 0 0 を備える構成と比較して、パチンコ機 1 0 の製造コストを低減することができる。さらに、パチンコ機 1 0 への電源の供給が長期間にわたって絶たれても、短期入球個数情報群及び遊技履歴情報が保持されるので、当該パチンコ機 1 0 がいかなる状態（例えば、長期間にわたってパチンコ機 1 0 に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、パチンコ機 1 0 と遊技履歴情報とを常に 1 対 1 で紐付けした状態にすることが可能であり、当該パチンコ機 1 0 の特性を管理、検査することができる。

10

【 1 9 1 8 】

また、主側 RAM 6 4 に短期入球個数情報群及び遊技履歴情報を記憶させるためのエリアを設けなくてもよい。また、主側 RAM 6 4 の記憶容量を抑えることができ、パチンコ機 1 0 の製造コストを低減することができる。

【 1 9 1 9 】

< 態様 1 3 >

上記第 1 3 実施形態及び上記の他の態様において、主制御装置 6 0 は、遊技を進行するための処理である遊技進行処理を実行可能なモードである遊技モードと、遊技履歴情報を検査機 3 2 0 に出力するモードである検査モードとを切り替えて実行可能な構成としてもよい。遊技進行処理は、入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h によって遊技球が検知されたことに基づいて実行される処理であり、大当たり抽選処理や、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部 4 5 における図柄の変動表示処理、開閉扉 3 6 b や電動役物 3 4 a の開閉処理等が含まれる。

20

【 1 9 2 0 】

そして、検査モードでは、遊技球が入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h によって検出される領域を通過した場合であっても、遊技進行処理を実行しない構成としてもよい。

【 1 9 2 1 】

具体的には、例えば、検査モードに移行すると、主制御装置 6 0 において検査モードであるか否かを判定するための検査モードフラグが ON になる。そして、主制御装置 6 0 は、検査モードフラグが ON であるか否かを判定し、検査モードフラグが ON であると判定した場合には、通常の遊技進行処理を実行する処理フローには進まず、検査モード用の処理フローに進む。この結果、主制御装置 6 0 は、入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h から遊技球が検知されたことを示す信号を受信した場合であっても、当該信号を受信したことに基づく処理（例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を取得する処理や、賞球の払出処理、音声発光制御装置 9 0 にコマンドを送信する処理等）を実行しないように構成されている。

30

【 1 9 2 2 】

このような構成によれば、遊技進行処理と並行して実行することが好ましくない処理や、遊技進行処理と並行して実行した場合に不具合が生じやすい処理等を検査モードにおいて実行することができる。また、このような構成によれば、検査モードにおいては遊技進行処理を実行しないので、検査モードにおいて実行する処理のプログラムを開発する際に、遊技進行処理が並行して実行された場合における対策を考慮しなくてもよい。また、検査モードにおいて実行する処理のプログラムの開発効率を大幅に向上させることができる。

40

【 1 9 2 3 】

また、遊技履歴情報は、遊技球が検知されて遊技進行処理が実行されると内容が変化する情報である。したがって、仮に、遊技進行処理と並行して遊技履歴情報を出力する処理を実行する構成を採用すると、パチンコ機 1 0 の検査者が遊技履歴情報によって当該パチンコ機 1 0 の特性を検査している間に遊技進行処理が実行されて当該遊技履歴情報の内容が随時変化してしまい、円滑に検査を実施することが困難になってしまう場合がある。こ

50

れに対して、この態様 1 3 の構成によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない検査モードにおいて遊技履歴情報を出力するので、遊技履歴情報を出力している間に当該遊技履歴情報の内容が変化してしまうことを抑制することができる。この結果、パチンコ機 1 0 の検査者は円滑に検査を実施することができる。

【 1 9 2 4 】

なお、検査モードにおいて遊技履歴情報を出力する態様は、遊技履歴情報を検査機 3 2 0 に出力して表示させる態様に限らず、他の様態であってもよい。例えば、遊技履歴情報を図柄表示装置 4 1 に出力して表示させる構成としてもよい。

【 1 9 2 5 】

また、検査モードにおいて出力する情報は、遊技履歴情報に限らず、他の情報であってもよい。例えば、遊技球の入球情報や入球個数情報等のように、入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h によって遊技球が検知されたことに基づく他の情報であってもよい。

【 1 9 2 6 】

< 態様 1 4 >

上記第 1 3 実施形態及び上記の他の態様のうち、主制御装置 6 0 が遊技モードと検査モードとを切り替えて実行可能な構成において、遊技モードの遊技進行処理の実行中に、遊技モードから検査モードに移行させるための所定の操作（以下では「モード切替操作」とも呼ぶ）が検査者によって実行された場合には、実行中の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで完了したタイミングで、遊技モードから検査モードに移行する構成としてもよい。

【 1 9 2 7 】

具体的には、例えば、遊技モードの遊技進行処理の実行中に、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するというモード切替操作が実行された場合には、実行中の各遊技進行処理（大当たり抽選処理や、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部 4 5 における図柄の変動表示処理、開閉扉 3 6 b や電動役物 3 4 a の開閉処理等）毎に予め定められた処理段階まで処理を完了させる。そして、予め定められた処理段階まで遊技進行処理が完了すると、当該処理段階の後の処理は実行されずに待機状態となる。そして、実行中の各遊技進行処理の全てが予め定められた処理段階まで処理が完了したタイミングで、遊技モードから検査モードに移行する。

【 1 9 2 8 】

このような構成によれば、実行中の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで処理が完了したか否かに関わらずにモード切替操作が実行された直後のタイミングで遊技モードから検査モードに移行する構成と比較して、検査モードに移行する際の処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【 1 9 2 9 】

例えば、仮に、実行中の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで処理が完了したか否かに関わらずにモード切替操作が実行された直後のタイミングで遊技モードから検査モードに移行する構成を採用した場合において、遊技モードにおいて遊技進行処理としてのメイン表示部 4 5 における図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、モード切替操作が実行された場合には、メイン表示部 4 5 における図柄の変動表示の途中で検査モードに移行することになり、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となる。これに対して、この態様 1 4 の構成によれば、例えば、遊技モードにおいて図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、モード切替操作が実行された場合には、図柄の変動表示処理が終了して図柄が停止したという処理段階まで処理が完了したタイミングで検査モードに移行することになる。したがって、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となるといった処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【 1 9 3 0 】

なお、検査モードから遊技モードに移行（復帰）した際には、検査モードに移行する前において実行予定であった残りの処理段階の遊技進行処理を実行する構成としてもよい。このような構成によれば、期待していた遊技進行処理が不完全な状態で終了するといった

10

20

30

40

50

不快感を遊技者に与えてしまうことを抑制することができる。

【 1 9 3 1 】

また、遊技モードにおける遊技進行処理の実行中に、モード切替操作が実行された場合には、実行中の各遊技進行処理の全ての処理が完了したタイミングで、遊技モードから検査モードに移行する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技進行処理を再開させる場合における処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【 1 9 3 2 】

また、遊技モードにおける遊技進行処理の実行中に、モード切替操作が実行された場合には、遊技実行処理を中断させるとともに、中断させた遊技進行処理の再開を可能とする情報を主側 R A M 6 4 に記憶し、当該記憶が完了したタイミングで、遊技モードから検査モードに移行する構成としてもよい。このような構成によれば、パチンコ機 1 0 は、遊技モードから検査モードに速やかに移行するので、短期間で多くのパチンコ機 1 0 を検査することが可能となる。

10

【 1 9 3 3 】

また、遊技モードから検査モードに移行させるためのモード切替操作は、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作に限らず、他の態様であってもよい。例えば、モード切替ボタンを押下するという単独の操作であってもよい。また、検査用端子 6 5 に検査機 3 2 0 が接続された場合に、モード切替操作が実行された場合と同様の処理を実行する構成としてもよい。

【 1 9 3 4 】

20

< 態様 1 5 >

上記第 1 3 実施形態及び上記の他の態様のうち、主制御装置 6 0 が遊技モードと検査モードとを切り替えて実行可能な構成において、検査モード中に、当該検査モードに移行した時点から 1 0 分が経過したという自動復帰条件が成立した場合には、検査モードから遊技モードに移行させるための所定の操作（例えば、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されていない場合であっても、検査モードから遊技モードに移行する構成としてもよい。

【 1 9 3 5 】

このような構成によれば、検査モードに移行した時点から 1 0 分が経過した場合には、検査モードから遊技モードに移行させるための所定の操作が実行されていない場合であっても、検査モードから遊技モードに移行するように構成されているので、所定の操作の実行がされずに遊技モードに復帰しないことを確実に抑制することができる。例えば、パチンコ機 1 0 の検査者が検査モードにおいて出力される遊技履歴情報によって当該パチンコ機 1 0 の特性を検査した後、所定の操作の実行を失念してしまった場合であっても、検査モードに移行した時点から 1 0 分が経過すれば遊技モードに復帰するので、パチンコ機 1 0 が遊技進行処理を実行可能な遊技モードに復帰せずに遊技者が当該パチンコ機 1 0 で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

30

【 1 9 3 6 】

なお、自動復帰条件は、検査モードに移行した時点から 1 0 分が経過したという条件に限らず、他の態様であってもよい。例えば、検査モードに移行した時点から 5 分が経過したという条件であってもよく、検査用端子 6 5 から検査機 3 2 0 が取り外された時点から 1 0 分が経過したという条件であってもよい。

40

【 1 9 3 7 】

また、検査モードから遊技モードに移行させるための所定の操作は、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作に限らず、他の態様であってもよい。例えば、モード切替ボタンを押下するという単独の操作であってもよい。

【 1 9 3 8 】

< 態様 1 6 >

上記第 1 3 実施形態及び上記の他の態様において、主側 R A M 6 4 を初期化するための R A M クリアボタンを主制御装置 6 0 に設け、R A M クリアボタンを押下しながら電源ボ

50

タンを押下するという操作（以下では「消去用操作」とも呼ぶ）が実行された場合に、主側 R A M 6 4 に記憶されている情報を消去する（初期化する）構成としてもよい。

【 1 9 3 9 】

さらに、主制御装置 6 0 が遊技モードと検査モードとを切り替えて実行可能な構成としてもよい。そして、検査モードに移行後であって遊技モードに移行する前の状態、例えば、検査モード中の状態や、検査モードに移行後にそのまま電源が O F F になった状態では、R A M クリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという消去用操作が実行された場合であっても、主側 R A M 6 4 に記憶された情報を消去しない構成としてもよい。

【 1 9 4 0 】

このような構成によれば、検査モードに移行後であって遊技モードに移行する前の状態では、主側 R A M 6 4 に記憶されている情報を消去するための消去用操作が実行された場合であっても、主側 R A M 6 4 に記憶された情報を消去しないので、検査モードに移行後であって遊技モードに移行する前の状態において、遊技モードに移行させようとして誤って消去用操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。

【 1 9 4 1 】

例えば、主側 R A M 6 4 に記憶されている情報を消去するための消去用操作が、R A M クリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作であり、遊技モードと検査モードとの間でモードを移行させるための操作が、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作である構成においては、検査モードから遊技モードに移行させようとしてモード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って R A M クリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまう虞がある。しかしながら、この態様 1 6 の構成によれば、検査モードに移行後であって遊技モードに移行する前の状態では、誤って R A M クリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという消去用操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。

【 1 9 4 2 】

より具体的には、例えば、遊技モードから検査モードに移行する際に、遊技モードにおいて実行していた遊技進行処理を一時的に停止させるとともに、当該停止させた遊技進行処理を検査モードへの復帰後に再開させるための情報を主側 R A M 6 4 に記憶させる構成を採用した場合において、検査モードから遊技モードに復帰させようとしてモード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って R A M クリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合には、遊技進行処理を再開するための情報が消去されてしまい、検査モードへの復帰後に遊技進行処理を再開させることができなくなり、遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。これに対して、この態様 1 6 の構成によれば、検査モードに移行後であって遊技モードに移行する前の状態において、遊技モードに移行させようとして誤って R A M クリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合であっても、主側 R A M 6 4 に記憶された情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができるので、遊技者に不利益を与えてしまうことを抑制することができる。

【 1 9 4 3 】

なお、主側 R A M 6 4 に遊技履歴情報を記憶する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴情報を記憶するための専用のメモリを別途設けなくてもよいので、パチンコ機 1 0 の製造コストを低減することができる。

【 1 9 4 4 】

また、消去用操作が実行された場合には、パチンコ機 1 0 の状態（電源のオン、オフの状態や、遊技モードか検査モードかといった状態）に関わらず、主側 R A M 6 4 に記憶された遊技履歴情報は消去されず、主側 R A M 6 4 に記憶された遊技履歴情報以外の情報（遊技進行処理を再開するために記憶されている情報等）のみが消去される（初期化される）構成としてもよい。このような構成によれば、所定の規定範囲から逸脱した遊技履歴情報が意図的に消去されてしまうことを抑制することができる。

10

20

30

40

50

【 1 9 4 5 】

なお、消去用操作は、R A Mクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作に限らず、他の態様であってもよい。例えば、R A Mクリアボタンを押下するという単独の操作であってもよい。

【 1 9 4 6 】

< 態様 1 7 >

上記第 1 3 実施形態及び上記の他の態様のうち、主制御装置 6 0 が遊技モードと検査モードとを切り替えて実行可能な構成において、主制御装置 6 0 が遊技モードから検査モードに移行する際には、検査モードに移行して遊技進行処理が一時的に停止することを示すコマンドである遊技停止コマンドを音声発光制御装置 9 0 に対して送信するとともに、実行中であった遊技進行処理を検査モードにおいて一時的に停止させる構成としてもよい。具体的には、例えば、メイン表示部 4 5 における図柄の変動表示を実行中に検査モードに移行した場合には、メイン表示部 4 5 における表示を消灯させ、メイン表示部 4 5 における図柄の変動時間のカウンタを停止する。また、主制御装置 6 0 が検査モードから遊技モードに移行する際には、遊技モードに移行して遊技進行処理が再開することを示すコマンドである遊技再開コマンドを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する構成としてもよい。

【 1 9 4 7 】

そして、音声発光制御装置 9 0 は、遊技停止コマンドを受信した場合には、実行中の演出を一時的に停止させ、その後、遊技再開コマンドを受信した場合には、一時的に停止させていた演出を再開させる構成とする。このような構成によれば、主制御装置 6 0 が遊技モードと検査モードとの間で移行する場合であっても、主制御装置 6 0 が実行する遊技進行処理（例えば、メイン表示部 4 5 における図柄の変動表示処理）と、音声発光制御装置 9 0 が制御する演出（例えば、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示処理）とを同期させることが可能となり、遊技モードへの移行後に遊技者が違和感を感じてしまうことを抑制することができる。

【 1 9 4 8 】

なお、音声発光制御装置 9 0 は、遊技停止コマンドを受信した場合であっても、実行中の演出を停止させない構成としてもよい。具体的には、例えば、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示中に遊技停止コマンドを受信した場合には、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示の制御を継続したまま、図柄の変動表示のレイヤーの上に別の画像（例えば、黒色の画像）のレイヤーを表示させる構成とする。ただし、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示の制御は継続しているため、黒色の画像のレイヤーの下では、図柄の変動表示が継続している。そして、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間が経過した場合には、黒色の画像のレイヤーの下で図柄の変動表示は終了するが、図柄は停止せずに小さく揺れている態様となる。

【 1 9 4 9 】

そして、遊技再開コマンドを主制御装置 6 0 から受信した場合には、図柄の変動表示のレイヤーよりも上に表示されていた黒色の画像のレイヤーを取り除き、再び、図柄のレイヤーを表示させる。このとき、主制御装置 6 0 は、検査モードから遊技モードに移行（復帰）し、停止していた遊技進行処理（メイン表示部 4 5 における図柄の変動表示）を再開する。

【 1 9 5 0 】

そして、主制御装置 6 0 は、変動時間のカウンタを停止していたメイン表示部 4 5 における図柄の変動表示を再開し、残りの変動時間が経過した場合、すなわち、メイン表示部 4 5 における図柄の変動を停止させるタイミングになった場合には、音声発光制御装置 9 0 に対して図柄停止コマンドを送信する。当該図柄停止コマンドを受信した音声発光制御装置 9 0 は、表示制御装置 1 0 0 に対して図柄停止コマンドを送信し、表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 において小さく揺れた態様で表示されていた図柄を完全に停止させる。

【 1 9 5 1 】

このような構成によれば、主制御装置 60 が検査モード中には、メイン表示部 45 における表示は消灯し、図柄表示装置 41 における表示は黒色の画像となる。そして、主制御装置 60 が検査モードから遊技モードに移行すると、変動時間のカウンタを停止していたメイン表示部 45 における図柄の変動表示が再開され、図柄表示装置 41 における図柄は変動表示している状態又は小さく揺れている表示状態となる。そして、メイン表示部 45 における図柄が停止するタイミングで図柄表示装置 41 における図柄も停止することになる。すなわち、メイン表示部 45 における図柄の変動表示と図柄表示装置 41 における図柄の変動表示とを同期させることが可能となる。また、遊技停止コマンドを受信した場合であっても実行中の演出の制御を停止させないので、実行中の演出の制御を一時的に停止させることによる不具合の発生を抑制することができる。不具合としては、例えば、一時的に演出の制御を停止させた状態から演出の制御を再開すると、複数の演出を実行していた場合において当該複数の演出のタイミングにずれが生じたり、図柄表示装置 41 に表示される動画とスピーカー 46 から出力される音声とにずれが生じたりすること等が挙げられる。

10

【1952】

なお、メイン表示部 45 における図柄の変動を停止させるタイミングになった場合であっても主制御装置 60 が音声発光制御装置 90 に対して図柄停止コマンドを送信しない構成を採用した場合には、図柄表示装置 41 における図柄の変動表示は、小さく揺れている状態が継続することになり、その後に主制御装置 60 から送信される変動コマンドや、保留情報が記憶されていない場合に送信される待機コマンドを受信することによって図柄表示装置 41 における図柄が停止することになる。

20

【1953】

< 状態 18 >

上記第 13 実施形態及び上記の他の状態において、所定時刻になったことを契機として当該パチンコ機 10 に記憶されている遊技履歴情報を図柄表示装置 41 に表示する構成としてもよい。具体的には、例えば、午後 11 時 10 分になったことを契機として遊技モードから検査モードに移行するとともに、当該パチンコ機 10 の遊技履歴情報を図柄表示装置 41 に表示する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技ホールの閉店後である午後 11 時 10 分頃に、各パチンコ機 10 の遊技履歴情報が図柄表示装置 41 に表示された状態となるので、パチンコ機 10 の検査者は、各パチンコ機 10 を遊技モードから検査モードに移行させる手間をかけることなく、遊技ホールの閉店後に、速やかに多くのパチンコ機 10 の遊技履歴情報を検査、確認することが可能となる。

30

【1954】

また、ホールコンピュータから所定の信号を受信したことを契機として当該パチンコ機 10 に記憶されている遊技履歴情報を図柄表示装置 41 に表示する構成としてもよい。このような構成によれば、例えば、遊技ホールに設置された全てのパチンコ機 10 を一斉に検査モードに移行させるとともに、各パチンコ機 10 の遊技履歴情報をそれぞれの図柄表示装置 41 に表示させることができるので、パチンコ機 10 の検査者は、各パチンコ機 10 を遊技モードから検査モードに移行させる手間をかけることなく、速やかに多くのパチンコ機 10 の遊技履歴情報を検査、確認することが可能となる。

40

【1955】

< 状態 19 >

上記第 13 実施形態及び上記の他の状態において、遊技履歴情報を常に図柄表示装置 41 に表示する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者や検査者は常に遊技履歴情報を確認することができるので、遊技履歴情報が所定の範囲から逸脱している等の異変が生じた場合に、早急に当該異変に気付くことが可能となる。この結果、遊技の健全性を早急に確保することが可能となる。

【1956】

< 状態 20 >

上記第 13 実施形態及び上記の他の状態において、7 つの発光ダイオードによって構成

50

された 7 セグメント表示器をパチンコ機 10 の背面に設け、当該 7 セグメント表示器に当該パチンコ機 10 に記憶されている遊技履歴情報に関連した情報を表示する構成としてもよい。例えば、主制御装置 60 が上述した遊技モードから検査モードに移行した際に、当該パチンコ機 10 に記憶されている役物比率や払出比率（通常モード時）等が所定の範囲内であるか否かを 7 セグメント表示器に表示させる構成としてもよい。

【 1 9 5 7 】

より具体的には、例えば、主制御装置 60 が遊技モードから検査モードに移行すると、役物比率に関する表示を行なうことを示す「1」が 7 セグメント表示器に表示された後、当該役物比率が所定の範囲内である場合（具体的には、役物比率が 0 . 7 0 0 以下の場合）には、OK を意味する「O」が 7 セグメント表示器に表示され、一方、当該役物比率が所定の範囲内ではない場合には、エラーを示す「E」が 7 セグメント表示器に表示される構成としてもよい。役物比率に関する表示を行なった後、連続役物比率に関する表示を行なうことを示す「2」が 7 セグメント表示器に表示され、当該連続役物比率が所定の範囲内である場合（具体的には、連続役物比率が 0 . 6 0 0 以下の場合）には、OK を意味する「O」が 7 セグメント表示器に表示され、一方、当該連続役物比率が所定の範囲内ではない場合には、エラーを示す「E」が 7 セグメント表示器に表示される構成としてもよい。連続役物比率に関する表示を行なった後、払出比率（通常モード時）に関する表示を行なうことを示す「2」が 7 セグメント表示器に表示され、当該払出比率（通常モード時）が所定の範囲内である場合（具体的には、払出比率（通常モード時）が 0 . 6 0 から 0 . 7 0 の範囲内である場合）には、OK を意味する「O」が 7 セグメント表示器に表示され、一方、当該払出比率（通常モード時）が所定の範囲内ではない場合には、エラーを示す「E」が 7 セグメント表示器に表示される構成としてもよい。

【 1 9 5 8 】

このような構成によれば、役物比率等の遊技履歴情報を簡易的に速やかに検査することが可能となる。また、7 セグメント表示器は消費電力が少ないため、パチンコ機 10 の電源がオフの状態であっても、パチンコ機 10 の内部に設けられたコンデンサやバッテリー等による少ない電力のみで遊技履歴情報を検査することが可能となる。

【 1 9 5 9 】

また、パチンコ機 10 に記憶されている遊技履歴情報に関連した情報を 7 セグメント表示器に常に表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技モードから検査モードに切り替えることなく、役物比率等の遊技履歴情報を簡易的に速やかに検査することが可能となる。また、検査モードを有さないパチンコ機 10 においても、役物比率等の遊技履歴情報を簡易的に速やかに検査することが可能となる。さらに、当該 7 セグメント表示器がパチンコ機 10 の背面に設けられている構成とすれば、当該 7 セグメント表示器が遊技者の視界に入らないので、遊技者が当該 7 セグメント表示器の表示が気になってしまい、遊技に集中できなくなってしまうことを抑制することができる。一方、パチンコ機 10 の検査者が当該パチンコ機 10 の遊技履歴情報を検査する場合には、ヒンジ 15 によって支持されているパチンコ機本体 12 を手前に回動させ、パチンコ機本体 12 の背面に設けられた 7 セグメント表示器の表示を確認すればよい。役物比率等の遊技履歴情報を簡易的に速やかに検査することが可能となる。なお、7 セグメント表示器の代わりに、7 つ以外の個数の発光ダイオードによって構成されたセグメント表示器など、遊技履歴情報を認識可能な態様で表示可能な他の表示器を採用してもよい。

【 1 9 6 0 】

< 態様 2 1 >

上記第 1 3 実施形態及び上記の他の態様において、音声発光制御装置 90 が遊技履歴情報を算出する構成としてもよい。具体的には、例えば、主制御装置 60 の主側 CPU 6 2 x が初期設定処理において主側 ROM 6 3 の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データを含む信号を音声発光制御装置 90 に送信する構成とし、音声発光制御装置 90 は、取得した賞球数データと、主制御装置 60 から送信される遊技球の入球情報とに基づいて遊技履歴情報を算出し、当該算出した遊技履歴情報を図柄表示装置 4 1 に表示させ

る構成としてもよい。

【 1 9 6 1 】

このような構成によれば、音声発光制御装置 9 0 が主側 R O M 6 3 の賞球数データ記憶エリアにアクセスすることができない構成や、音声発光制御装置 9 0 が主側 R O M 6 3 の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データの記憶位置（メモリアドレス）を把握することができない構成であっても、音声発光制御装置 9 0 が主側 R O M 6 3 の賞球数データ記憶エリアに記憶されている賞球数データを取得することが可能となり、遊技履歴情報を算出することが可能となる。また、主制御装置 6 0 の代わりに音声発光制御装置 9 0 が遊技履歴情報を算出するので、主制御装置 6 0 の処理負荷を大幅に低減させることができる。

10

【 1 9 6 2 】

< 態様 2 2 >

上記第 1 3 実施形態及び上記の他の態様は、遊技モードから検査モードに移行可能なパチンコ機 1 0 に限らず、遊技モードから他のモードに移行可能な遊技機に対しても適用することができる。例えば、高確率モードフラグや高頻度サポートモードフラグの状態、記憶されている保留情報の内容等、遊技に関する処理の状態を表示可能な遊技状態表示モードを備える遊技機に対しても適用することができる。

【 1 9 6 3 】

< 態様 2 3 >

上記第 1 3 実施形態及び上記の他の態様は、パチンコ機 1 0 に限らず、他の種別の遊技機に対しても適用することができる。例えば、パチンコ型スロットマシン等の回胴式遊技機に対しても適用することができる。具体的には、例えば、ボーナス時に当選して得た遊技メダルの枚数と、通常区間中に引いた子役で得られる遊技メダルの枚数と、ボーナスとは別の有利区間（ A T 、 A R T ）中に得られる遊技メダルの枚数との比率を算出し、当該比率を液晶表示装置に表示する構成や、当該比率を検査機に出力し、当該検査機の表示部に当該比率を表示させる構成に対して適用することができる。

20

【 1 9 6 4 】

< 態様 2 4 >

上記第 1 3 実施形態及び上記の他の態様において、ソフトウェアによって実現（ C P U がプログラムを実行することによって実現）されている機能の一部又は全部をハードウェアによって実現する構成としてもよい。例えば、遊技履歴管理チップ 3 0 0 は、遊技履歴情報を算出するための演算処理を実行するために設計された専用のハードウェアを備える構成としてもよい。このような構成によれば、遊技履歴情報を算出するための演算処理を高速化することができるとともに、演算用のプログラムが不正に改竄されて正しい遊技履歴情報が算出されない等といった不正の発生を抑制することができる。なお、当該ハードウェアは、デジタル回路で構成されていてもよく、アナログ回路で構成されていてもよい。アナログ回路で構成されていれば、デジタル回路よりもさらに演算処理を高速化することができる。

30

【 1 9 6 5 】

< 態様 2 5 >

上記第 1 3 実施形態及び上記の態様 1 から態様 2 4 に含まれる 1 又は複数の構成を適宜差し替えたり組み合わせた構成を採用してもよい。例えば、上記の態様 1 から態様 2 4 に含まれる 1 又は複数の構成と上記第 1 3 実施形態に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 2 から態様 2 4 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 1 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 3 から態様 2 4 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 2 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 4 から態様 2 4 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 3 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 5 から態様 2 4 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 4 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 6 から態様 2 4 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 5 に含まれる 1 又は複数の構成

40

50

とを組み合わせてもよく、上記の態様 7 から態様 24 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 6 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 8 から態様 24 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 7 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 9 から態様 24 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 8 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 10 から態様 24 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 9 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 11 から態様 24 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 10 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 12 から態様 24 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 11 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 13 から態様 24 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 12 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 14 から態様 24 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 13 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 15 から態様 24 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 14 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 16 から態様 24 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 15 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 17 から態様 24 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 16 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 18 から態様 24 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 17 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 19 から態様 24 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 18 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 20 から態様 24 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 19 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 21 から態様 24 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 20 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 22 から態様 24 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 21 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 23 から態様 24 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 22 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよく、上記の態様 24 に含まれる 1 又は複数の構成と上記の態様 23 に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよい。これにより、その差し替えたり組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。また、上記第 13 実施形態及び上記の態様 1 から態様 24 に含まれる 1 又は複数の構成と第 13 実施形態以外の実施形態に含まれる 1 又は複数の構成とを組み合わせてもよい。また、上記第 13 実施形態及び上記の態様 1 から態様 24 に含まれる構成のうち、必須でない構成は、その趣旨を逸脱しない範囲において適宜省略することが可能である。

【1966】

Q. 第 14 実施形態：

Q1. 遊技機の構造：

本実施形態における遊技機の構造について説明する。なお、上記実施形態と同じ機能を備える構成要素には同じ符号を用いて説明する。

【1967】

図 198 は、第 14 実施形態におけるパチンコ機 10 の斜視図である。パチンコ機 10 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 11 を備えている。パチンコ機 10 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 11 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 10 は、外枠 11 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 12 を備えている。パチンコ機本体 12 は、内枠 13 と、内枠 13 の前面に配置された前扉枠 14 とを備えている。内枠 13 は、外枠 11 に対して金属製のヒンジ 15 によって回動可能に支持されている。前扉枠 14 は、内枠 13 に対して金属製のヒンジ 16 によって回動可能に支持されている。内枠 13 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 12 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 10 には、シリンダ錠 17 が設けられている。シリンダ錠 17 は、内枠 13 を外枠 11 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 14 を内枠 13 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 17 に対して専用の鍵を用いた

10

20

30

40

50

所定の操作が行われることによって解錠される。

【 1 9 6 8 】

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

10

【 1 9 6 9 】

前扉枠 1 4 には、遊技球を貯留するための上皿 2 0 と下皿 2 1 とが設けられている。上皿 2 0 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 1 2 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 2 0 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 1 2 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 2 5 の操作によって駆動し、上皿 2 0 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 2 1 は、上皿 2 0 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 2 1 は、上皿 2 0 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 2 1 の底面には、下皿 2 1 に貯留された遊技球を排出するための排出口 2 2 が形成されている。排出口 2 2 の下方にはレバー 2 3 が設けられており、遊技者がレバー 2 3 を操作することによって、排出口 2 2 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 2 3 を操作して排出口 2 2 を開状態にすると、排出口 2 2 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 2 1 から外部に排出される。

20

【 1 9 7 0 】

上皿 2 0 の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン 2 4 が設けられている。演出操作ボタン 2 4 は、パチンコ機 1 0 によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機 1 0 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 1 0 によって行われる。

30

【 1 9 7 1 】

さらに、前扉枠 1 4 の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル 2 5 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル 2 5 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー 2 5 a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 2 5 b と、操作ハンドル 2 5 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 2 5 c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を握ると、タッチセンサー 2 5 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 2 5 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

40

【 1 9 7 2 】

また、上皿 2 0 の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 2 6 が設けられている。遊技球発射ボタン 2 6 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 2 5 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 2 6 を操作すると、操作ハンドル 2 5 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 2 6 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下

50

する。すなわち、遊技球発射ボタン 26 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによって少なくともタッチセンサー 25a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【1973】

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

【1974】

図 199 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 31a と、外レール部 31b とが取り付けられている。内レール部 31a と外レール部 31b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 31 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 31 に誘導されて遊技領域 PA の上部に放出され、その後、遊技領域 PA を流下する。遊技領域 PA には、遊技盤 30 に対して略垂直に複数の釘 42 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 42 や風車は、遊技領域 PA を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【1975】

遊技盤 30 には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、及び、可変入賞装置 36 が設けられている。また、遊技盤 30 には、可変表示ユニット 40 及びメイン表示部 45 が設けられている。メイン表示部 45 は、特図ユニット 37 と、普図ユニット 38 と、ラウンド表示部 39 とを有している。

【1976】

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

【1977】

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

【1978】

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

【1979】

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

10

20

30

40

50

動口 3 4 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【 1 9 8 0 】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a と、当該大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b とを備えている。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態となっている。第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、主制御装置 6 0 は、大当たり抽選（内部抽選）を実行する。大当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選すると、パチンコ機 1 0 は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b は、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球すると、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。

10

【 1 9 8 1 】

また、遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【 1 9 8 2 】

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

20

【 1 9 8 3 】

第 1 図柄表示部 3 7 a は第 1 の図柄を表示するための表示部である。第 1 の図柄とは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 1 図柄表示部 3 7 a は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 1 の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 3 7 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 1 の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として大当たり抽選が実行される遊技回を第 1 始動口用遊技回とも呼ぶ。

30

【 1 9 8 4 】

第 2 図柄表示部 3 7 b は第 2 の図柄を表示するための表示部である。第 2 の図柄とは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 2 の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 図柄表示部 3 7 b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 2 の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として大当たり抽選が実行される遊技回を第 2 始動口用遊技回とも呼ぶ。

40

【 1 9 8 5 】

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

【 1 9 8 6 】

特図ユニット 3 7 は、さらに、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に隣接した位置に、LED ランプからなる第 1 保留表示部 3 7 c および第 2 保留表示部 3 7 d を

50

備えている。

【1987】

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

【1988】

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

【1989】

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

【1990】

ラウンド表示部39は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置36に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉36bの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部39は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。

【1991】

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

【1992】

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

【1993】

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

【1994】

図200は、図柄表示装置41において変動表示される図柄及び表示面41aを示す説明図である。図200(a)は、図柄表示装置41において変動表示される第1液晶用図柄または第2液晶用図柄を示す説明図である。第1液晶用図柄は、図柄表示装置41に表示される画像であって、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄に対応した図柄で

10

20

30

40

50

ある。第2液晶用図柄は、図柄表示装置41に表示される画像であって、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄に対応した図柄である。以下、第1液晶用図柄と第2液晶用図柄をまとめて液晶用図柄と呼ぶ場合がある。

【1995】

図200(a)に示すように、図柄表示装置41には、第1液晶用図柄または第2液晶用図柄として、数字の1~8を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の1~8を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【1996】

図200(b)は、図柄表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図示するように、表示面41aには、メイン表示領域MAが表示される。メイン表示領域MAには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1~Z3には、図200(a)に示した数字1~8の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図200(b)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL上に停止した状態で表示される。具体的には、第1始動口33又は第2始動口34へ遊技球が入賞すると、各図柄列Z1~Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1~Z3に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。なお、図柄表示装置41における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【1997】

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

【1998】

また、図200(b)に示すように、表示面41aには、液晶用普図表示領域NAが表示される。液晶用普図表示領域NAには、普図ユニット38に対応する図柄が表示される。具体的には、遊技球がスルーゲート35を通過したことを契機として行われた電動役物開放抽選の抽選結果に対応する図柄の表示を行う。本実施形態においては、液晶用普図表示領域NAには、1~8の数字が、縦に3つ表示される。縦に並んだ3つの数字は、周期性をもって変動する。変動表示の後、縦に3つ1組の数字の図柄が停止した状態で表示さ

10

20

30

40

50

れる。

【 1 9 9 9 】

さらに、図 2 0 0 (b) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて取得された特別情報について、大当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回数は 4 つである。従って、図示するように、第 1 保留表示領域 D s 1 には、保留遊技回に対応した保留表示 D m 1 1、保留表示 D m 1 2、保留表示 D m 1 3、保留表示 D m 1 4 の 4 つの保留遊技回に対応した保留表示が表示可能である。保留遊技回が、遊技回として実行される場合には、保留表示 D m 1 1 に対応した保留遊技回から順に遊技回として実行される。また、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回数は 4 つである。従って、図示するように、第 2 保留表示領域 D s 2 には、保留遊技回に対応した保留表示 D m 2 1、保留表示 D m 2 2、保留表示 D m 2 3、保留表示 D m 2 4 の 4 つの保留遊技回に対応した保留表示が表示可能である。保留遊技回が、遊技回として実行される場合には、保留表示 D m 2 1 に対応した保留遊技回から順に遊技回として実行される。図示するように、本実施形態においては、保留遊技回を示す保留表示は、忍者を模したキャラクター画像として表示される。

10

20

【 2 0 0 0 】

図示するように、表示面 4 1 a には、ステージ S G が表示されている。保留表示 D m 1 1 に対応する保留遊技回、または、保留表示 D m 2 1 に対応する保留遊技回が、遊技回として実行される場合には、保留表示 D m 1 1 または保留表示 D m 2 1 として表示されていたキャラクター画像がステージ S G の上に移動し、実行される遊技回または実行中の遊技回（実行遊技回）を示す実行遊技回表示 D p として表示面 4 1 a に表示される。保留表示 D m 1 1 または保留表示 D m 2 1 に対応する保留遊技回が実行遊技回になった場合には、保留表示 D m 1 2 ~ 保留表示 D m 1 4 として表示されていた保留遊技回、または、保留表示 D m 2 2 ~ 保留表示 D m 2 4 として表示されていた保留遊技回は、各々、保留表示 D m 1 1 ~ 保留表示 D m 1 3、保留表示 D m 2 1 ~ 保留表示 D m 2 3 として表示される。以下、保留表示 D m および実行遊技回表示 D p をまとめて遊技回表示とも呼ぶ。

30

【 2 0 0 1 】

また、図 2 0 0 (b) に示すように、表示面 4 1 a には、特図ユニット 3 7 の第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 1 同期表示部 S y n c 1 と、特図ユニット 3 7 の第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 2 同期表示部 S y n c 2 とを備える。具体的には、第 1 図柄表示部 3 7 a が変動表示をしている場合には第 1 同期表示部 S y n c 1 は点滅表示をし、第 1 図柄表示部 3 7 a が停止表示をしている場合には第 1 同期表示部 S y n c 1 は点灯表示をする。また、第 2 図柄表示部 3 7 b が変動表示をしている場合には第 2 同期表示部 S y n c 2 は点滅表示をし、第 2 図柄表示部 3 7 b が停止表示をしている場合には第 2 同期表示部 S y n c 2 は点灯表示をする。

40

【 2 0 0 2 】

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

【 2 0 0 3 】

Q 2 . 遊技機の電氣的構成 :

次に、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機

50

１０の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【２００４】

図２０１は、パチンコ機１０の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

10

【２００５】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板６１の入力側には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行する。

20

【２００６】

主制御基板６１の出力側には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、開閉扉４８ａを開閉動作させる開閉扉駆動部４８ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

30

【２００７】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部４４ｂの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【２００８】

40

また、主制御基板６１の送信側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｆを参照する。具体的には、一般入賞口３２への遊技球の入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装７１を制御して賞球の

50

払出を行う。

【2009】

払出制御装置70には、発射制御装置80が接続されている。発射制御装置80は、遊技球発射機構81の発射制御を行う。遊技球発射機構81は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置80には、操作ハンドル25が接続されている。上述のように、操作ハンドル25は、タッチセンサー25aと、ウェイトボタン25bと、可変抵抗器25cとを備える。遊技者が操作ハンドル25を握ることによって、タッチセンサー25aがオンになり、遊技者が操作ハンドル25を回動操作すると、可変抵抗器25cの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器25cの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置80には、遊技球発射ボタン26が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン26が操作された場合、タッチセンサー25aがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

10

【2010】

音声発光制御装置90は、主制御装置60から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置60が各種コマンドを送信する際には、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【2011】

その他、音声発光制御装置90は、主制御装置60から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠14に配置されたLEDなどの発光手段からなる各種ランプ47の駆動制御や、スピーカー46の駆動制御を行うとともに、表示制御装置100の制御を行う。また、音声発光制御装置90には、演出操作ボタン24が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン24が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ47、スピーカー46、表示制御装置100等の制御を行う。

20

【2012】

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

30

【2013】

図202は、大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU62が大当たり抽選、メイン表示部45の表示の設定、及び、図柄表示装置41の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、大当たり抽選には大当たり乱数カウンタC1が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタC2が用いられる。図柄表示装置41に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタC3が用いられる。

40

【2014】

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

【2015】

50

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

【 2 0 1 6 】

また、R A M 6 4 には保留情報記憶エリア 6 4 b と、判定処理実行エリア 6 4 c とが設けられている。保留情報記憶エリア 6 4 b には、第 1 保留エリア R a と第 2 保留エリア R b とが設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶される。また、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶される。

10

【 2 0 1 7 】

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

20

【 2 0 1 8 】

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

【 2 0 1 9 】

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

30

【 2 0 2 0 】

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

40

【 2 0 2 1 】

次に、大当たり種別カウンタ C 2 の詳細について説明する。大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタ C 2 は、0 ~ 3 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 2 0 2 2 】

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

50

【 2 0 2 3 】

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

【 2 0 2 4 】

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

【 2 0 2 5 】

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

【 2 0 2 6 】

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

【 2 0 2 7 】

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

【 2 0 2 8 】

次に、変動種別カウンタ C S の詳細について説明する。変動種別カウンタ C S は、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間と、図柄表示装置 4 1 にお

10

20

30

40

50

ける図柄の変動時間とを、MPU62において決定する際に用いられる。変動種別カウンタCSは、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【2029】

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

10

【2030】

次に、電動役物開放カウンタC4の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC4は、例えば、0～465の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入球したタイミングでRAM64の電役保留エリア64dに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア64dに記憶されている電動役物開放カウンタC4の値が電動役物用実行エリア64eに移動した後、電動役物用実行エリア64eにおいて電動役物開放カウンタC4の値を用いて電動役物34aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C4=464、465であれば、電動役物34aを開放状態に制御し、C4=0～463であれば、電動役物34aを閉鎖状態に維持する。

20

【2031】

なお、取得された大当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、リーチ乱数カウンタC3の値、電動役物開放カウンタC4の値および変動種別カウンタCSの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第1保留エリアRaおよび第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、リーチ乱数カウンタC3の値および変動種別カウンタCSの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【2032】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタC1に基づいて大当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタC1と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機10には、大当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における大当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における大当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機10は、第1始動口33に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶された大当たり乱数カウンタC1と照合するための当否テーブルと、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア64cに記憶された大当たり乱数カウンタC1と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機10は、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の4つの当否テーブルを、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶している。

30

40

【2033】

図203は、第1始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図203(a)は第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図203(b)は第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【2034】

図203(a)に示すように、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～4の5個の値が設定されてい

50

る。そして、0～1199の値のうち、0～4の5個の値以外の値（5～1199）が外れである。一方、図203（b）に示すように、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～15の16個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～15の16個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【2035】

図204は、第2始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図204（a）は第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図204（b）は第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

10

【2036】

図204（a）に示すように、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～4の5個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～4の5個の値以外の値（5～1199）が外れである。一方、図204（b）に示すように、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～15の16個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～15の16個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【2037】

20

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC1の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC1の値群に含まれている。ただし、大当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【2038】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、大当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【2039】

「小当たり」とは、可変入賞装置36の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

30

【2040】

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

（1）開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉回数（ラウンド数）

（2）開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様

40

（3）開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モード（低確率モード又は高確率モード）

【2041】

上記の（2）開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉36bの1回の開放は30秒が経過するまで又は開閉扉36bへの遊技球の入球個数が10個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉36bの1回の開放が1.6秒が経過するまで又は開閉

50

扉 3 6 b への入球個数が 1 0 個となるまで継続するように設定することができる。

【 2 0 4 2 】

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

10

【 2 0 4 3 】

なお、本実施形態においては、開閉実行モードとして複数種類の入賞モードは設けておらず、開閉実行モード中は、上述した高頻度入賞モードとなる。すなわち、開閉実行モードにおける開閉扉 3 6 b の 1 回の開放は、3 0 秒が経過するまで又は開閉扉 3 6 b への遊技球の入球個数が 1 0 個となるまで継続するように設定される。

【 2 0 4 4 】

本実施形態では、大当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタ C 2 を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM 6 3 の振分テーブル記憶エリア 6 3 b に振分テーブルとして記憶されている。

20

【 2 0 4 5 】

図 2 0 5 は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図 2 0 5 (a) は第 1 始動口用の振分テーブルを示し、図 2 0 5 (b) は第 2 始動口用の振分テーブルを示している。第 1 始動口用の振分テーブルは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照され、第 2 始動口用の振分テーブルは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照される。

【 2 0 4 6 】

図 2 0 5 (a) の第 1 始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 3 3 に基づく大当たり種別として、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、1 6 R 通常大当たり、8 R 通常大当たりが設定されている。

30

【 2 0 4 7 】

1 6 R 確変大当たり及び 8 R 確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【 2 0 4 8 】

1 6 R 通常大当たり及び 8 R 通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

40

【 2 0 4 9 】

第 1 始動口用の振分テーブルでは、「 0 ~ 3 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 1 3 」が 1 6 R 確変大当たりに対応しており、「 1 4 ~ 2 7 」が 8 R 通常大当たりに対応しており、「 2 8 ~ 3 3 」が 1 6 R 通常大当たりに対応しており、「 3 4 ~ 3 9 」が 8 R 通常大当たりに対応している。

【 2 0 5 0 】

上記のように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりの種別として、4 種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この 4 種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、1 6 R 確変大当たりが最も高く、8 R 確変大当たりが次に高く、次に 1 6 R 通常大当たり、最後に 8 R 通常大当たりと続く。

50

このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【2051】

図205(b)の第2始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第2始動口34に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R通常大当たりが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0~39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0~27」が16R確変大当たりに対応しており、「28~39」が8R通常大当たりに対応している。

【2052】

このように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

10

【2053】

上述のように、MPU62は、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて大当たり抽選を行なうとともに、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1結果表示部37a及び第2結果表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63e

20

【2054】

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

【2055】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機10は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aの1回の開放時間が長く設定されている。

30

【2056】

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

40

【2057】

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

【2058】

図206は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル(電動役物開放抽選用当否テーブル)の内容を示す説明図である。

【2059】

図206(a)は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テ

50

ブル（低頻度サポートモード用）を示している。図 206（a）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0、1 の 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 2 ~ 465 の 464 個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 35 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1 / 233 の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 10 においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物 34 a が 1 回開放し、その開放時間は 1 . 4 秒である。

【2060】

図 206（b）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図 206（b）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0 ~ 461 の 462 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 462 ~ 465 の 4 個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 35 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231 / 233 の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 10 においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物 34 a が 1 回開放し、その開放時間は 1 . 6 秒である。

【2061】

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

【2062】

Q 3 . 遊技機による処理の概要 :

次に、本実施形態のパチンコ機 10 が実行する処理の概要について説明する。

【2063】

本実施形態のパチンコ機 10 は、所定の場合に、実行される演出の時間に相関のある量（以下、演出時間相関量とも呼ぶ）を示唆する示唆演出を実行する。具体的には、保留表示 D m や実行遊技回表示 D p 等の遊技回表示の表示態様によって演出時間相関量を示唆する。本実施形態においては、遊技回表示のうち保留表示 D m の表示態様によって演出時間相関量を示唆する構成を採用する。また、本実施形態においては、示唆演出が示唆する演出時間相関量は、一の遊技回において実行される演出の時間に相関のある量を示す。

【2064】

詳細は後述するが、通常の状態において 1 回の保留遊技回を示す保留表示 D m として第 1 保留表示領域 D s 1 または第 2 保留表示領域 D s 2 に表示されている 1 つの忍者のキャラクターを、所定の場合に、複数の忍者のキャラクターの表示に変化させる。そして、変化後の忍者のキャラクターの数が、演出時間相関量として所定の数値情報を示す。本実施形態においては、通常の状態において 1 回の保留遊技回として表示されている 1 つの忍者のキャラクターが分身する演出（分身演出）を実行し、当該分身演出の実行を契機として、1 つの忍者のキャラクターを複数の忍者のキャラクターの表示に変化させる。すなわち、本実施形態においては、一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量である演出時間相関量を示唆する示唆演出として、1 つの忍者のキャラクターを複数の忍者のキャラクターの表示に変化させる分身演出を採用する。分身演出を、保留表示 D m を示す忍者のキャラクターによって行う場合、当該演出を保留遊技回分身演出とも呼ぶ。なお、後述する「その他の態様」で説明するが、分身演出を、実行遊技回表示 D p を示す忍者のキャラクターによって行う場合、当該演出を実行遊技回分身演出とも呼ぶ。以下、保留遊技回分身演出について具体的に説明する。

【2065】

図 207 は、保留遊技回分身演出について説明する説明図である。本説明では、第 1 保留表示領域 D s 1 に表示される保留表示を例にして説明をする。

10

20

30

40

50

【2066】

図207(a)に示すように、第1保留表示領域Ds1には、保留表示Dm11、保留表示Dm12及び保留表示Dm13が表示されている。すなわち、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機とする遊技回が、保留遊技回として3つ保留されている。

【2067】

図207(b)に示すように、所定の場合に、保留表示Dm11を示す忍者のキャラクターが分身を開始する。その後、図207(c)に示すように、保留表示Dm11を示す1つの忍者のキャラクターは、分身することによって、3つの忍者のキャラクターの表示に変化する。表示が変化した後の3つの忍者のキャラクターから成る保留表示Dm11を、数的保留表示Dm11a、数的保留表示Dm11b、数的保留表示Dm11cとも呼ぶ。なお、本実施形態においては、数的保留表示Dm11a、数的保留表示Dm11bおよび数的保留表示Dm11cを、遊技者が差異を認識可能な程度に異なる形態で表示するが、各数的表示を同一の形態で表示してもよい。

10

【2068】

本実施形態においては、保留されている保留遊技回が、その後に遊技回として実行された際に、当該遊技回における大当たり抽選の結果が大当たりである場合、または、外れではあるがリーチが発生する場合のいずれかの場合であって、パチンコ機10における内部処理において、保留遊技回分身演出を実行すると判断した場合に、当該保留遊技回を示す保留表示を用いて保留遊技回分身演出を実行する。

【2069】

20

パチンコ機10は、保留遊技回分身演出を実行した保留遊技回が、遊技回として実行される場合に、当該遊技回において所定の演出(以下、結果報知示唆演出演出とも呼ぶ)を実行する。

【2070】

図208から図212は、結果報知示唆演出を説明する説明図である。本説明では、保留遊技回分身演出が実行された保留遊技回が、その後に遊技回として実行された際に、当該遊技回における大当たり抽選の結果がリーチ発生(外れ)となる場合に実行される結果報知示唆演出について説明する。

【2071】

図208(a)は、保留遊技回分身演出が実行された保留表示Dm11が数的保留表示Dm11a~Dm11cとして表示されると共に、実行中の遊技回の遊技回用動作が終了した時点における表示面41aの様子を示している。メイン表示領域MAには、ステージSG上の実行遊技回表示Dpに対応する遊技回の大当たり抽選の結果が表示されている。図示するように、メイン表示領域MAに表示された図柄は「3・4・1」であり、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果は外れである。

30

【2072】

図208(b)は、新たな遊技回が開始された直後の表示面41aの様子を示している。すなわち、図208(a)において数的保留表示Dm11a~Dm11cとして表示されていた保留表示Dm11に対応する保留遊技回が、遊技回として実行され、メイン表示領域MAに表示される第1液晶用図柄の変動表示が実行されている様子を示している。図示するように、図208(a)において数的保留表示Dm11a~Dm11cとして表示されていた保留表示Dm11は、ステージSGに移動し、各々、実行遊技回表示Dp1、実行遊技回表示Dp2、実行遊技回表示Dp3として表示される。このとき、1回の遊技回を示す数的保留表示Dm11a~Dm11cは、一体となってステージSGに移動し、実行遊技回表示Dp1~Dp3として表示される。

40

【2073】

図209(a)は、実行中の遊技回において、メイン表示領域MAに表示されている第1液晶用図柄が、リーチの状態であるとともに、擬似的に停止表示となった状態(以下、擬似停止状態とも呼ぶ)を示している。擬似停止状態においては、液晶用図柄は完全には停止しておらず、わずかに変動しており、パチンコ機10の内部処理においては液晶用図

50

柄が変動表示している状態である。液晶用図柄の擬似停止状態は、演出上、液晶用図柄があたかも停止表示に移行したかのように遊技者に認識させるための表示状態である。また、擬似停止状態においては、第1図柄表示部37a（または第2図柄表示部37b）に表示されている図柄は変動を継続している。

【2074】

図209(a)に示すように、メイン表示領域MAには、第1液晶用図柄が「7・6・7」のリーチの状態に擬似的に停止して表示されている。液晶用図柄を、大当たり抽選の抽選結果の「外れ」（リーチを含む）を示す図柄で擬似的に停止させることによって、遊技者に対して、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が外れであると認識させることができる。

10

【2075】

メイン表示領域MAの第1液晶用図柄が「7・6・7」のリーチの状態に擬似停止状態に移行した後、結果報知示唆演出を実行する。具体的には、図209(b)に示すように、ステージSG上に表示されていた実行遊技回表示Dp1に対応する忍者のキャラクターが、第1液晶用図柄の図柄列Z2に表示されている数字「6」の画像上を移動し、数字「6」を数字「7」に変化させようと試みる演出を実行する。すなわち、第1液晶用図柄が大当たり抽選の抽選結果として「リーチ」から「大当たり」に変化する可能性があることを遊技者に示唆する演出を実行する。このような演出を実行することによって、遊技者に期待感を付与することができる。

【2076】

20

図210(a)は、図209(b)に示した実行遊技回表示Dp1を用いた演出によっても第1液晶用図柄の図柄列Z2に表示されている数字「6」が数字「7」に変化しなかった様子を示している。すなわち、メイン表示領域MAには、第1液晶用図柄が「7・6・7」のリーチの状態に擬似的に停止して表示されている。このような演出を実行することによって、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。

【2077】

その後、図210(b)に示すように、結果報知示唆演出として、ステージSG上に表示されていた実行遊技回表示Dp2に対応する忍者のキャラクターが、第1液晶用図柄の図柄列Z2に表示されている数字「6」の画像上を移動し、数字「6」を数字「7」に変化させようと試みる演出を実行する。すなわち、第1液晶用図柄が大当たり抽選の抽選結果として「リーチ」から「大当たり」に変化する可能性があることを遊技者に示唆する演出を実行する。

30

【2078】

図211(a)は、図210(b)に示した実行遊技回表示Dp2を用いた演出によっても第1液晶用図柄の図柄列Z2に表示されている数字「6」が数字「7」に変化しなかった様子を示している。すなわち、メイン表示領域MAには、第1液晶用図柄が「7・6・7」のリーチの状態に擬似的に停止して表示されている。

【2079】

その後、図211(b)に示すように、結果報知示唆演出として、ステージSG上に表示されていた実行遊技回表示Dp3に対応する忍者のキャラクターが、第1液晶用図柄の図柄列Z2に表示されている数字「6」の画像上を移動し、数字「6」を数字「7」に変化させようと試みる演出を実行する。すなわち、第1液晶用図柄が大当たり抽選の抽選結果として「リーチ」から「大当たり」に変化する可能性があることを遊技者に示唆する演出を実行する。

40

【2080】

図212(a)は、図211(b)に示した実行遊技回表示Dp3を用いた演出によっても第1液晶用図柄の図柄列Z2に表示されている数字「6」が数字「7」に変化しなかった様子を示している。このとき、メイン表示領域MAの第1液晶用図柄は、「7・6・7」の図柄のまま、擬似停止状態から停止表示状態に移行する。すなわち、メイン表示領域MAに表示されている第1液晶用図柄は完全に停止した状態である。

50

【 2 0 8 1 】

遊技者は、第 1 液晶用図柄が、大当たり抽選の結果として「外れ」に対応する図柄で完全に停止したことを認識することで、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が外れであることを認識する。もしくは、大当たり抽選の結果として「外れ」に対応する図柄で停止した後、当該遊技回が終了し、図 2 1 2 (b) に示すように、次の遊技回が開始されたことを認識することで、前回の遊技回における大当たり抽選の抽選結果が「外れ」であることを認識する。

【 2 0 8 2 】

このように、分身演出を契機として表示された数的保留表示（上記例では D m 1 1 a、D m 1 1 b、D m 1 1 c）の数が、遊技回において実行される結果報知示唆演出の数を示唆している。遊技者は、数的保留表示の数を認識することで、遊技回において実行される結果報知示唆演出の実行回数を認識するとともに、当該遊技回において演出が実行される時間を推測する。例えば、数的保留表示の数が 2 つ表示される場合よりも、3 つ表示される場合の方が演出が実行される時間が長いと推測し、3 つ表示される場合よりも、4 つ表示される場合の方が演出が実行される時間が長いと推測する。換言すれば、本実施形態における数的保留表示の数は、遊技回で実行される演出の時間に相関のある量を示唆している。上述のように、実行される演出の時間に相関のある量を演出時間相関量とも呼ぶ。本実施形態における演出時間相関量は一の遊技回で実行される結果報知示唆演出の回数であり、当該結果報知示唆演出の回数を分身演出を契機として表示する数的保留表示によって示唆している。

【 2 0 8 3 】

次に、保留遊技回分身演出が実行された保留遊技回が、その後に遊技回として実行された際に、当該遊技回における大当たり抽選の結果が大当たりとなる場合に実行される結果報知示唆演出について説明する。

【 2 0 8 4 】

保留遊技回分身演出が実行された保留遊技回が、その後に遊技回として実行された際に、当該遊技回における大当たり抽選の結果が大当たりとなる場合には、演出時間相関量として示唆された数的保留表示の数と同じ数の結果報知示唆演出が遊技回において実行される場合と、演出時間相関量として示唆された数的保留表示の数とは異なる数の結果報知示唆演出が遊技回において実行される場合とがある。

【 2 0 8 5 】

図 2 1 3、図 2 1 4 は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合であって、演出時間相関量として示唆された数的保留表示の数と同じ数の結果報知示唆演出が遊技回において実行される場合の結果報知示唆演出について説明する説明図である。

【 2 0 8 6 】

図 2 1 3 (a) は、実行遊技回表示 D p 1 および実行遊技回表示 D p 2 を用いた結果報知示唆演出が実行された後の表示面 4 1 a の状態を示している。すなわち、実行遊技回表示 D p 1 を用いた結果報知示唆演出によってもメイン表示領域 M A の第 1 液晶用図柄が「7・6・7」で維持され、実行遊技回表示 D p 2 を用いた結果報知示唆演出によってもメイン表示領域 M A の第 1 液晶用図柄が「7・6・7」で維持されている状態である。ステージ S G には、実行遊技回表示 D p 3 に対応する忍者のキャラクターが表示されている。

【 2 0 8 7 】

その後、図 2 1 3 (b) に示すように、結果報知示唆演出として、ステージ S G 上に表示されていた実行遊技回表示 D p 3 に対応する忍者のキャラクターが、第 1 液晶用図柄の図柄列 Z 2 に表示されている数字「6」の画像上を移動し、数字「6」を数字「7」に変化させようと試みる演出を実行する。すなわち、第 1 液晶用図柄が大当たり抽選の抽選結果として「リーチ」から「大当たり」に変化する可能性があることを遊技者に示唆する演出を実行する。

【 2 0 8 8 】

図 2 1 4 (a) は、図 2 1 3 (b) に示した実行遊技回表示 D p 2 を用いた演出によっ

10

20

30

40

50

て第1液晶用図柄の図柄列Z2に表示されている数字「6」が数字「7」に変化した様子
を示している。このとき、メイン表示領域MAの第1液晶用図柄は、「7・6・7」の擬
似停止状態から「7・7・7」の停止表示状態に移行する。

【2089】

その後、図212(b)に示すように、表示面41aに「大当たり」の文字を表示し、
遊技者に、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が大当たりであることを報知する。

【2090】

このように、保留遊技回分身演出および結果報知示唆演出を実行することによって、保
留遊技回分身演出および結果報知示唆演出を実行せずに大当たり抽選の結果が大当たりで
あったことを報知する場合と比較して、遊技者の期待感や緊張感に抑揚を付与することが
できるとともに、遊技者に、満足感や達成感を付与することができる。

10

【2091】

図215から図217は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合であって、演出時
間相関量として示唆された数的保留表示の数とは異なる数の結果報知示唆演出が遊技回
において実行される場合の結果報知示唆演出について説明する説明図である。

【2092】

図215(a)に示すように、保留遊技回分身演出において、保留表示Dm11を3つ
の数的保留表示Dm11a~Dm11cとして表示し、保留表示Dm11に対応する保留
遊技回が遊技回として実行される際に、数的保留表示Dm11a~Dm11cは、ステー
ジSGに移動して、3つの実行遊技回表示Dp1~Dp3として表示される。

20

【2093】

その後、図215(b)に示すように、結果報知示唆演出として、ステージSG上に表
示されていた実行遊技回表示Dp1に対応する忍者のキャラクターが、第1液晶用図柄の
図柄列Z2に表示されている数字「6」の画像上を移動し、数字「6」を数字「7」に変
化させようと試みる演出を実行する。

【2094】

しかし、図216(a)に示すように、実行遊技回表示Dp1を用いた演出によっても
第1液晶用図柄の図柄列Z2に表示されている数字「6」が数字「7」に変化しない。

【2095】

その後、図216(b)に示すように、ステージSG上に表示されていた実行遊技回表
示Dp2に対応する忍者のキャラクターが、第1液晶用図柄の図柄列Z2に表示されてい
る数字「6」の画像上を移動し、数字「6」を数字「7」に変化させようと試みる演出を
実行する。

30

【2096】

図217(a)は、図216(b)に示した実行遊技回表示Dp2を用いた演出によっ
て第1液晶用図柄の図柄列Z2に表示されている数字「6」が数字「7」に変化した様子
を示している。このとき、メイン表示領域MAの第1液晶用図柄は、「7・6・7」の擬
似停止状態から「7・7・7」の停止表示状態に移行する。

【2097】

その後、図217(b)に示すように、表示面41aに「大当たり」の文字を表示し、
遊技者に、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が大当たりであることを報知する。
なお、当該パターンの結果報知示唆演出の場合、実行遊技回表示Dp3に対応する忍者
のキャラクターはステージSGの残った状態で当該遊技回は終了する。

40

【2098】

このように、本実施形態においては、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、
演出時間相関量として示唆した数的保留表示の数とは異なる数の結果報知示唆演出を遊技
回において実行し、大当たり抽選の結果を報知する場合がある。

【2099】

以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ機10は、遊技回として実行された
際に大当たり抽選の抽選結果が「大当たり」またはリーチ(外れ)が発生する遊技回が保

50

留遊技回として保留されている場合において、分身演出を実行すると判断した場合には、当該保留遊技回に対応する保留表示に対して保留遊技回分身演出を実行して数的保留表示を表示するとともに、当該保留遊技回が遊技回として実行された際には、結果報知示唆演出を実行する。従って、保留遊技回分身演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、大当たり抽選の結果に期待感を付与することができる。

【2100】

また、本実施形態においては、大当たり抽選の抽選結果がリーチ発生（外れ）の場合には、数的保留表示として示した忍者のキャラクターの数と同じ回数の結果報知示唆演出を遊技回において実行するので、遊技者は、保留遊技回分身演出が実行され、数的保留表示としての分身した忍者のキャラクターを認識すると、当該数的保留表示の数として示唆された回数と同じ回数の結果報知示唆演出が実行されると認識する。

10

【2101】

しかしながら、大当たり抽選の結果が大当たりの場合には、数的保留表示として示した忍者のキャラクターの数と異なる回数の結果報知示唆演出を遊技回において実行する場合がある。従って、数的保留表示の数によって示唆された回数の結果報知示唆演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された回数とは異なる回数の結果報知示唆演出を実行することによって、遊技者に意外性を付与することができる。また、保留遊技回分身演出を契機として表示された数的保留表示の数を認識した遊技者は、数的保留表示の数に対応した回数の結果報知示唆演出の実行に要する時間を推測しながら演出を鑑賞するとともに、遊技回が終了するまでの時間を大凡想定しながら大当たり抽選の結果に期待する。そのような遊技者に対して、示唆された回数より少ない回数の結果報知示唆演出を実行して遊技回を終了することによって、当初設定されていた遊技回的时间が短縮されたかのような感覚を与えることができ、意外性を付与することができる。

20

【2102】

また、保留遊技回分身演出が実行された保留遊技回が遊技回として実行され、結果報知示唆演出が実行された際に、遊技者に対して、いずれの実行遊技回表示Dpによる結果報知示唆演出で大当たりが報知されるのかといった緊迫感を付与することができる。

【2103】

さらに、実行遊技回表示Dpが残り1つの表示（例えば、図211（a）の状態）となった場合には、当該実行遊技回表示Dpによる結果報知示唆演出が実行された後に大当たり抽選による結果が大当たりであるか外れであるかが明確になるので、遊技者は、最後の実行遊技回表示Dpによる結果報知示唆演出に大きな期待感や緊迫感を抱く。具体的には、最後の実行遊技回表示Dpによる演出が実行された後のメイン表示領域MAの表示が、大当たりに対応する表示（例えば図214（a）の状態）となるのか、外れに対応する表示（例えば図212（a）の状態）となるのかといった表示面41aの表示の変化に対して非常に注目すると共に、大当たり抽選の結果が報知された際に、当該抽選結果が大当たりの場合には、保留遊技回分身演出が実行されなかった場合と比較して、より大きな喜びを感じ、外れの場合には、保留遊技回分身演出が実行されなかった場合と比較して、より落胆する。従って、保留遊技回分身演出を実行することによって、保留遊技回分身演出が実行されなかった場合と比較して、遊技者に対して、大当たり抽選の結果についてより大きな期待感や緊迫感を付与できるとともに、より大きな気分の抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【2104】

Q4．主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10において実行される具体的な処理の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【2105】

<タイマ割込み処理>

図218は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割

50

込み処理は、主制御装置 60 の M P U 6 2 によって定期的（例えば 2 m s e c 周期）に起動される。

【 2 1 0 6 】

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

【 2 1 0 7 】

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

【 2 1 0 8 】

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

【 2 1 0 9 】

ステップ S 1 0 2 0 4 では、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への入賞に伴う始動口用の入賞処理を実行する。ステップ S 1 0 2 0 4 の始動口用の入賞処理の詳細については後述する。ステップ S 1 0 2 0 4 を実行した後、ステップ S 1 0 2 0 5 に進む。

【 2 1 1 0 】

ステップ S 1 0 2 0 5 では、スルーゲート 3 5 への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。ステップ S 1 0 2 0 5 におけるスルー用の入賞処理の詳細については後述する。ステップ S 1 0 2 0 5 を実行した後、M P U 6 2 はタイマ割込み処理を終了する。

【 2 1 1 1 】

< 始動口用の入賞処理 >

次に、始動口用の入賞処理について説明する。始動口用の入賞処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 2 1 8 : S 1 0 2 0 4）として主制御装置 60 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 1 1 2 】

図 2 1 9 は、始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 3 0 1 では、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入賞（始動入賞）したか否かを、第 1 始動口 3 3 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S 1 0 3 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入賞したと判定した場合には（S 1 0 3 0 1 : Y E S）、ステップ S 1 0 3 0 2 に進み、払出制御装置 70 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S 1 0 3 0 3 に進む。

【 2 1 1 3 】

ステップ S 1 0 3 0 3 では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S 1 0 3 0 4 に進む。

【 2 1 1 4 】

ステップ S 1 0 3 0 4 では、第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数 R a N（以下、第 1 始動保留個数 R a N ともいう）を読み出し、当該第 1 始動保留個数 R a N を後述する処理の対象として設定する。第 1 始動保留個数 R a N は、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S 1 0 3 0 9 に進む。

10

20

30

40

50

【 2 1 1 5 】

ステップ S 1 0 3 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入賞していないと判定した場合には (S 1 0 3 0 1 : N O)、ステップ S 1 0 3 0 5 に進み、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入賞したか否かを第 2 始動口 3 4 に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【 2 1 1 6 】

ステップ S 1 0 3 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入賞したと判定した場合には (S 1 0 3 0 5 : Y E S)、ステップ S 1 0 3 0 6 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S 1 0 3 0 7 に進む。一方、ステップ S 1 0 3 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入賞していないと判定した場合には (S 1 0 3 0 5 : N O)、本始動口用の入賞処理を終了する。

10

【 2 1 1 7 】

ステップ S 1 0 3 0 7 では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S 1 0 3 0 8 に進む。

【 2 1 1 8 】

ステップ S 1 0 3 0 8 では、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数 R b N (以下、第 2 始動保留個数 R b N ともいう)を読み出し、当該第 2 始動保留個数 R b N を後述する処理の対象として設定する。第 2 始動保留個数 R b N は、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S 1 0 3 0 9 に進む。

20

【 2 1 1 9 】

ステップ S 1 0 3 0 9 では、上述したステップ S 1 0 3 0 4 又はステップ S 1 0 3 0 8 において設定された始動保留個数 N (R a N 又は 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。ステップ S 1 0 3 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満でない場合には (S 1 0 3 0 9 : N O)、本始動口用の入賞処理を終了する。

【 2 1 2 0 】

一方、ステップ S 1 0 3 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満である場合には (S 1 0 3 0 9 : Y E S)、ステップ S 1 0 3 1 0 に進み、対応する保留エリアの始動保留個数 N に 1 を加算した後、ステップ S 1 0 3 1 1 に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値 (以下、合計保留個数 C R N と言う)に 1 を加算する。合計保留個数 C R N は、第 1 始動保留個数 R a N と第 2 始動保留個数 R b N との合計値を示す。その後、ステップ S 1 0 3 1 2 に進む。

30

【 2 1 2 1 】

ステップ S 1 0 3 1 2 では、ステップ S 1 0 2 0 3 (図 2 1 8) におい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、リーチ乱数カウンタ C 3、および、通常処理 (図 2 2 4) において更新している変動種別カウンタ C S の各値を、対応する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 1 0 3 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S 1 0 2 0 3 (図 2 1 8) 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、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 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 1 0 3 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに記憶する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S 1 0 2 0 3 (図 2 1 8) 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、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、第 2 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 1 0 3 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに記憶する。ステップ S 1 0 3 1 2 を実行した後、ステップ S 1 0 3 1 3 に進む。

40

【 2 1 2 2 】

50

ステップS 1 0 3 1 3では、先判定処理を実行する。先判定処理は、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、および変動種別カウンタC 5の各値の情報（保留情報）に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置6 0による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップS 1 0 3 1 3を実行した後、ステップS 1 0 3 1 4に進む。

【2 1 2 3】

ステップS 1 0 3 1 4では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、および変動種別カウンタC 5の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【2 1 2 4】

保留コマンドは、第1始動口3 3又は第2始動口3 4への入賞が発生したこと及び当該入賞に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置6 0による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図2 2 4：ステップS 1 0 8 0 3）において音声発光制御装置9 0に送信される。

【2 1 2 5】

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

【2 1 2 6】

主側MPU 6 2は、ステップS 1 0 3 1 4を実行した後、本始動口用の入賞処理を終了する。

【2 1 2 7】

<先判定処理>

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入賞処理のサブルーチン（図2 1 9：S 1 0 3 1 3）として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

【2 1 2 8】

図2 2 0は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置6 0による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【2 1 2 9】

ステップS 1 0 4 0 1では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップS 1 0 4 0 1を実行した後、ステップS 1 0 4 0 2に進む。

【2 1 3 0】

ステップS 1 0 4 0 2では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。

10

20

30

40

50

【 2 1 3 1 】

ステップ S 1 0 4 0 2 を実行した後、本先判定処理を終了する。

【 2 1 3 2 】

< 大当たり・リーチ情報取得処理 >

次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図 2 2 0 : S 1 0 4 0 1）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 1 3 3 】

図 2 2 1 は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 5 0 1 では、始動口用の入賞処理（図 2 1 9）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値を読み出す。その後、ステップ S 1 0 5 0 2 に進み、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入賞よりも前の入賞によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入賞による大当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

10

【 2 1 3 4 】

ステップ S 1 0 5 0 2 において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（S 1 0 5 0 2 : Y E S）、ステップ S 1 0 5 0 3 に進み、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S 1 0 5 0 5 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

20

【 2 1 3 5 】

一方、ステップ S 1 0 5 0 2 において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（S 1 0 5 0 2 : N O）、ステップ S 1 0 5 0 4 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップ S 1 0 5 0 5 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

30

【 2 1 3 6 】

ステップ S 1 0 5 0 5 において、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりに対応していると判定した場合には（S 1 0 5 0 5 : Y E S）、ステップ S 1 0 5 0 6 に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタ C 2 の値を読み出す。その後、ステップ S 1 0 5 0 7 に進み、振分テーブル記憶エリア 6 3 b に記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタ C 2 が第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第 1 始動口用振分テーブルを参照し、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第 2 始動口用振分テーブルを参照する。ステップ S 1 0 5 0 7 を実行した後、ステップ S 1 0 5 0 8 に進む。

40

【 2 1 3 7 】

ステップ S 1 0 5 0 8 では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタ C 2 の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップ S 1 0 5 0 8 において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（S 1 0 5 0 8 : Y E S）、ステップ S 1 0 5 0 9 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 f に確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S 1 0 5 0 8 において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（S 1 0 5 0 8 : N O）、ステップ S 1 0 5 1 0 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

50

【 2 1 3 8 】

ステップ S 1 0 5 0 5 において、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には (S 1 0 5 0 5 : N O)、ステップ S 1 0 5 1 1 に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値を読み出す。その後、ステップ S 1 0 5 1 2 に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップ S 1 0 5 1 3 に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【 2 1 3 9 】

ステップ S 1 0 5 1 3 において、リーチ発生に対応していると判定した場合には (S 1 0 5 1 3 : Y E S)、ステップ S 1 0 5 1 4 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 h にリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S 1 0 5 1 3 において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には (S 1 0 5 1 3 : N O)、そのまま先判定処理を終了する。

【 2 1 4 0 】

< 変動時間情報取得処理 >

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン (図 2 2 0 : S 1 0 4 0 2) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 1 4 1 】

図 2 2 2 は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 6 0 1 では、始動口用の入賞処理 (図 2 1 9) における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S 1 0 6 0 2 に進む。

【 2 1 4 2 】

ステップ S 1 0 6 0 2 では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した大当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には (S 1 0 6 0 2 : Y E S)、ステップ S 1 0 6 0 3 に進む。

【 2 1 4 3 】

ステップ S 1 0 6 0 3 では、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S 1 0 6 0 3 を実行した後、ステップ S 1 0 6 0 4 に進む。

【 2 1 4 4 】

ステップ S 1 0 6 0 4 では、取得した変動時間情報を RAM 6 4 の先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【 2 1 4 5 】

ステップ S 1 0 6 0 2 において、大当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には (ステップ S 1 0 6 0 2 : N O)、ステップ S 1 0 6 0 5 に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ S 1 0 6 0 5 において、リーチが発生すると判定した場合には (S 1 0 6 0 5 : Y E S)、ステップ S 1 0 6 0 6 に進む。

【 2 1 4 6 】

ステップ S 1 0 6 0 6 では、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S 1 0 6 0 4 に進み、取得した変動時間情報を RAM 6 4 の先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【 2 1 4 7 】

ステップ S 1 0 6 0 5 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (ステップ S 1 0 6 0 5 : N O)、ステップ S 1 0 6 0 7 に進み、変動時間テ

10

20

30

40

50

ブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップ S 1 0 6 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【 2 1 4 8 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数 C R N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数 C R N の数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数 C R N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第 2 始動保留個数 R b N が「 1 」以上である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が長くなり、第 2 始動保留個数 R b N が「 1 」以上である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数 R a N , R b N に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【 2 1 4 9 】

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

【 2 1 5 0 】

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

【 2 1 5 1 】

< スルー用の入賞処理 >

次に、スルー用の入賞処理について説明する。スルー用の入賞処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 2 1 8 : ステップ S 1 0 2 0 5 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 1 5 2 】

図 2 2 3 は、スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 7 0 1 では、遊技球がスルーゲート 3 5 に入賞したか否かを判定する。ステップ S 1 0 7 0 1 において、遊技球がスルーゲート 3 5 に入賞したと判定した場合には（ S 1 0 7 0 1 : Y E S ）、ステップ S 1 0 7 0 2 に進み、役物保留個数 S 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。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入賞数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S 1 0 7 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入賞しなかったと判定した場合には（ S 1 0 7 0 1 : N O ）、本スルー用の入賞処理を終了する。

【 2 1 5 3 】

ステップ S 1 0 7 0 2 において、役物保留個数 S N の上限値未満（ 4 未満）であると判定した場合には（ S 1 0 7 0 2 : Y E S ）、ステップ S 1 0 7 0 3 に進み、役物保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S 1 0 7 0 4 に進む。

【 2 1 5 4 】

ステップ S 1 0 7 0 4 では、ステップ S 1 0 2 0 3 （図 2 1 8 ）において更新した電動

10

20

30

40

50

役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 c の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入賞処理を終了する。

【 2 1 5 5 】

一方、ステップ S 1 0 7 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合 (S 1 0 7 0 2 : N O)、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を記憶することなく、スルー用の入賞処理を終了する。

【 2 1 5 6 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【 2 1 5 7 】

図 2 2 4 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 8 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S 1 0 8 0 2 に進む。

【 2 1 5 8 】

ステップ S 1 0 8 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S 1 0 8 0 3 に進む。

【 2 1 5 9 】

ステップ S 1 0 8 0 3 では、ステップ S 1 0 8 0 2 において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S 1 0 8 0 3 を実行した後、ステップ S 1 0 8 0 4 に進む。

【 2 1 6 0 】

ステップ S 1 0 8 0 4 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S 1 0 8 0 5 に進む。

【 2 1 6 1 】

ステップ S 1 0 8 0 5 では、払出制御装置 7 0 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S 1 0 8 0 6 に進む。ステップ S 1 0 8 0 6 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、第 1 結果表示部 3 7 a、第 2 結果表示部 3 7 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S 1 0 8 0 6 を実行した後、ステップ S 1 0 8 0 7 に進む。

【 2 1 6 2 】

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

【 2 1 6 3 】

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

10

20

30

40

50

ップ S 1 0 8 0 9 に進む。

【 2 1 6 4 】

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

10

【 2 1 6 5 】

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

20

【 2 1 6 6 】

< 遊技回制御処理 >

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 2 2 4 : S 1 0 8 0 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 1 6 7 】

図 2 2 5 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 9 0 1 では、特別遊技状態中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかが O N であるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時に O N にされ、オープニング期間の終了時に O F F にされる。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされる。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）に O N にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされる。

30

【 2 1 6 8 】

ステップ S 1 0 9 0 1 においてオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかが O N であると判定した場合には（S 1 0 9 0 1 : Y E S）、特別遊技状態中であると判定し、ステップ S 1 0 9 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、特別遊技状態中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S 1 0 9 0 1 において、特別遊技状態中でないと判定した場合には（S 1 0 9 0 1 : N O）、ステップ S 1 0 9 0 2 に進む。

40

【 2 1 6 9 】

ステップ S 1 0 9 0 2 では、メイン表示部 4 5 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 結果表示部 3 7 a 又は第 2 結果表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g にお

50

ける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがONであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第1結果表示部37a又は第2結果表示部37bのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にONにされ、その変動表示が終了する場合にOFFにされる。

【2170】

ステップS10902において、メイン表示部45が変動表示中でないと判定した場合には(S10902:NO)、ステップS10903～ステップS10905の遊技回開始用の処理に進む。ステップS10903では、合計保留個数CRNが「0」であるか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップS10903において、合計保留個数CRNが「0」であると判定した場合には(S10903:YES)、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップS10903において、合計保留個数CRNが「0」でないと判定した場合には(S10903:NO)、ステップS10904に進む。

10

【2171】

ステップS10904では、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップS10905に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【2172】

ステップS10905では、メイン表示部45における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップS10906に進む。

20

【2173】

ステップS10906では、遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。遊技回数カウンタPNCは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回数をカウントするためのカウンタである。ステップS10906を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【2174】

一方、ステップS10902において、メイン表示部45が変動表示中であると判定した場合には(S10902:YES)、ステップS10907～ステップS10909の遊技回進行用の処理を実行する。

30

【2175】

ステップS10907では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップS10907では、RAM64の変動時間カウンタエリア(各種カウンタエリア64f)に記憶されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理(図228)において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

【2176】

ステップS10907において、変動時間が経過していないと判定した場合には(S10907:NO)、ステップS10908に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップS10908を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

40

【2177】

ステップS10907において、変動時間が経過していると判定した場合には(S10907:YES)、ステップS10909に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理(図227)において決定された結果表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る結果表示部にて表示されるように当該結果表示部を表示制御する。ステップS10909を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【2178】

50

< データ設定処理 >

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 2 2 5 : S 1 0 9 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 1 7 9 】

図 2 2 6 は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 1 0 0 1 では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。具体的には、第 1 保留エリア R a（図 2 0 2）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されている保留情報）の方が、第 2 保留エリア R b（図 2 0 2）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 1 保留エリア R a であると判定する。一方、第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 2 保留エリア R b であると判定する。すなわち、ステップ S 1 1 0 0 1 の処理を実行することにより、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

10

【 2 1 8 0 】

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

20

【 2 1 8 1 】

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

30

【 2 1 8 2 】

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

【 2 1 8 3 】

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

40

【 2 1 8 4 】

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

50

ア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 始動口 3 3 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【 2 1 8 5 】

ステップ S 1 1 0 0 7 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理 (図 2 2 4) におけるステップ S 1 0 8 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

10

【 2 1 8 6 】

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

【 2 1 8 7 】

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

20

【 2 1 8 8 】

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

【 2 1 8 9 】

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

30

【 2 1 9 0 】

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

【 2 1 9 1 】

ステップ S 1 1 0 1 3 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理 (図 2 2 4) におけるステップ S 1 0 8 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

40

【 2 1 9 2 】

< 変動開始処理 >

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 2 2 5 : S 1 0 9 0 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

50

【2193】

図227は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップS11101では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをMPU62にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してONにされ、その後に通常大当たりに当選した場合にOFFにされる。ステップS11101において、高確率モードであると判定した場合には(S11101:YES)、ステップS11102に進む。

【2194】

ステップS11102では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図203(b)に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS11104に進む。一方、ステップS11101において高確率モードではないと判定した場合には(S11101:NO)、ステップS11103に進む。

【2195】

ステップS11103では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図203(a)に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS11104に進む。

【2196】

ステップS11104では、ステップS11102又はステップS11103における当否判定(大当たり抽選)の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS11104において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には(S11104:YES)、ステップS11105～ステップS11112において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【2197】

ステップS11105では、RAM64の第2結果表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップS11105において、第2結果表示部フラグがONではないと判定した場合には(S11105:NO)、ステップS11106に進み、第1始動口用の振分テーブル(図205(a)参照)を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R確変大当たりの数値範囲、16R通常大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【2198】

一方、ステップS11105において、第2結果表示部フラグがONであると判定した場合には(S11105:YES)、ステップS11107に進み、第2始動口用の振分テーブル(図205(b)参照)を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップS11106又はステップS11107の処理を実行した後、ステップS11108に進む。

【2199】

ステップS11108では、ステップS11106又はステップS11107において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップS11108において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には(S11108:YES)、ステップS11109に進む。

【2200】

ステップS11109では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回におい

10

20

30

40

50

て、第1結果表示部37a又は第2結果表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップS11106又はステップS11107において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS11109を実行した後、ステップS11110に進む。

【2201】

ステップS11110では、ステップS11106又はステップS11107において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ(大当たり種別フラグ)をONにする。具体的には、16R確変大当たりである場合には16R確変フラグをONにし、8R確変大当たりである場合には8R確変フラグをONにする。その後、ステップS11116に進む。

10

【2202】

一方、ステップS11108において、ステップS11106又はステップS11107において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には(S11108:NO)、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップS11111に進む。

【2203】

ステップS11111では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1結果表示部37a又は第2結果表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップS11106又はステップS11107において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS11111を実行した後、ステップS11112に進む。

20

【2204】

ステップS11112では、ステップS11106又はステップS11107において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ(大当たり種別フラグ)をONにする。具体的には、16R通常大当たりである場合には16R通常フラグをONにし、8R通常大当たりである場合には8R通常フラグをONにする。その後、ステップS11116に進む。

30

【2205】

ステップS11104において、ステップS11102又はステップS11103における大当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には(S11104:NO)、ステップS11113に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【2206】

ステップS11113において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には(S11113:YES)、ステップS11114に進む。

40

【2207】

ステップS11114では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第1結果表示部37a又は第2結果表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eにおけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS11114を実行した後、ステップS1111

50

16に進む。

【2208】

ステップS11113において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には(S11113:NO)、ステップS11115に進む。

【2209】

ステップS11115では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第1結果表示部37a又は第2結果表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS11115を実行した後、ステップS11116に進む。

10

【2210】

ステップS11116では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第1結果表示部37a又は第2結果表示部37bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップS11116を実行した後、ステップS11117に進む。

【2211】

20

ステップS11117では、RAM64の第2結果表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップS11117において、RAM64の第2結果表示部フラグがONではないと判定した場合には(S11117:NO)、ステップS11118に進み、第1変動用コマンドを設定する。第1変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口33への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップS11116で設定された変動時間の情報が含まれている。

【2212】

一方、ステップS11117において、第2結果表示部フラグがONであると判定した場合には(S11117:YES)、ステップS11119に進み、第2変動用コマンドを設定する。第2変動用コマンドには、今回の遊技回が第2始動口34への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップS11116で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップS11118又はステップS11119を実行した後、ステップS11120に進む。

30

【2213】

ステップS11120では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果、リーチ発生の有無の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、16R確変大当たりの情報、8R確変大当たりの情報、16R通常大当たりの情報、8R通常大当たりの情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。

40

【2214】

ステップS11118～ステップS11120にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理(図224)におけるステップS10803によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS11120を実行後、ステップS11121に進む。

【2215】

ステップS11121では、第1結果表示部37a及び第2結果表示部37bのうち今

50

回の遊技回に対応した結果表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM 64の第2結果表示部フラグがONではない場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第1結果表示部37aであると特定して変動表示を開始させ、第2結果表示部フラグがONである場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第2結果表示部37bであると特定して変動表示を開始させる。ステップS11121を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【2216】

<変動時間の設定処理>

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン(図227:S11116)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

10

【2217】

図228は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップS11201では、実行エリアAEに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップS11202に進む。

【2218】

ステップS11202では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には(S11202:YES)、ステップS11203に進む。

20

【2219】

ステップS11203では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS11204に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【2220】

ステップS11202において、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選ではないと判定した場合には(S11202:NO)、ステップS11205に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップS11202において今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選していない場合に本処理(S11205)を実行することから、ステップS11205においては、大当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して(S11205:YES)、ステップS11206に進む。なお、リーチ乱数カウンタC3の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

30

【2221】

ステップS11206では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機10においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップS11204に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

40

【2222】

ステップS11205において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には(S11205:NO)、ステップS11207に進み、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS11204に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた変動

50

時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 2 2 2 3 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数 C R N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数 C R N の数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数 C R N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第 2 始動保留個数 R b N が「 1 」以上である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が長くなり、第 2 始動保留個数 R b N が「 1 」以上である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数 R a N , R b N に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

10

【 2 2 2 4 】

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

20

【 2 2 2 5 】

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

【 2 2 2 6 】

< 遊技状態移行処理 >

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン (図 2 2 4 : S 1 0 8 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

30

【 2 2 2 7 】

図 2 2 9 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 1 3 0 1 では、エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時 (エンディング期間の開始時) に O N にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされる。エンディング期間は、特別遊技状態においてエンディング演出を実行するための期間である。

【 2 2 2 8 】

ステップ S 1 1 3 0 1 において、エンディング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S 1 1 3 0 1 : N O) 、ステップ S 1 1 3 0 2 に進み、開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。上述のように、開閉実行モードフラグは、遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされる。

40

【 2 2 2 9 】

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

【 2 2 3 0 】

ステップ S 1 1 3 0 3 において、オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S 1 1 3 0 3 : N O) 、ステップ S 1 1 3 0 4 に進み、第 1 結果表示部 3 7 a 又

50

は第2結果表示部37bにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップS11304において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には(S11304:NO)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【2231】

ステップS11304において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には(S11304:YES)、ステップS11305に進み、今回の遊技回の遊技結果(大当たり抽選の結果)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、RAM64の、16R確変フラグ、8R確変フラグ、16R通常フラグ、8R通常フラグのいずれかがONであるか否かを判定する。上記各フラグのいずれもがONではないと判定した場合には(S11305:NO)、本遊技状態移行処理を終了する。

10

【2232】

ステップS11305において、今回の遊技回の遊技結果(大当たり抽選の結果)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(S11305:YES)、ステップS11306に進み、高確率モードフラグをOFFにする。その後、ステップS11307に進む。

【2233】

ステップS11307では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ(以下、オープニング時間とも呼ぶ)を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第3タイマカウンタエリアT3に「3000」(すなわち、6sec)をセットする。なお、第3タイマカウンタエリアT3は、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられている。ステップS11307を実行した後、ステップS11308に進む。

20

【2234】

ステップS11308では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理(図224)におけるステップS10803にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置90では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS11308を実行した後、ステップS11309に進み、オープニング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

30

【2235】

ステップS11303において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には(S11303:YES)、ステップS11310に進む。

【2236】

ステップS11310では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第3タイマカウンタエリアT3の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS11310において、オープニング期間が終了したと判定した場合には(S11310:YES)、ステップS11311に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップS11312に進む。

40

【2237】

ステップS11312では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、RAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ROM63に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部45におけるラウンド表示部39に出力する。これにより、ラウンド表示部39では上記出力に係るラウンドの

50

情報が表示される。ステップ S 1 1 3 1 2 を実行した後、ステップ S 1 1 3 1 3 に進む。

【 2 2 3 8 】

ステップ S 1 1 3 1 3 では、今回の開閉実行モードのラウンド数を判定する。具体的には、R A M 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグ (1 6 R 確変フラグ、8 R 確変フラグ、1 6 R 通常フラグ、8 R 通常フラグ) を確認する。ステップ S 1 1 3 1 3 において、R A M 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグが 1 6 R 確変フラグ又は 1 6 R 通常フラグであると判定した場合には (S 1 1 3 1 3 : Y E S)、ステップ S 1 1 3 1 4 に進み、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 に「 1 6 」をセットする。第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 は、開閉扉 3 6 b が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。

10

【 2 2 3 9 】

一方、ステップ S 1 1 3 1 3 において、R A M 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグが 8 R 確変フラグ又は 8 R 通常フラグであると判定した場合には (S 1 1 3 1 3 : N O)、ステップ S 1 1 3 1 5 に進み、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 に「 8 」をセットする。ステップ S 1 1 3 1 4 又はステップ S 1 1 3 1 5 を実行した後、ステップ S 1 1 3 1 6 に進む。

【 2 2 4 0 】

ステップ S 1 1 3 1 6 では、開閉実行モードフラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 2 2 4 1 】

20

ステップ S 1 1 3 0 2 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には (S 1 1 3 0 2 : Y E S)、ステップ S 1 1 3 1 7 に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口 3 6 a が閉鎖中である場合には、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 が「 1 」以上であることを条件として、可変入賞駆動部 3 6 c を駆動状態とすることで大入賞口 3 6 a を開放させる。また、大入賞口 3 6 a が開放中である場合には、当該大入賞口 3 6 a の開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数が入賞していることを条件として、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態を停止し、大入賞口 3 6 a を閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップ S 1 1 3 1 7 を実行した後、ステップ S 1 1 3 1 8 に進む。

【 2 2 4 2 】

30

ステップ S 1 1 3 1 8 では、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるかを判定する。第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 1 3 1 9 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 1 3 1 8 : Y E S)、ステップ S 1 1 3 1 9 に進み、開閉実行モードフラグを O F F にする。ステップ S 1 1 3 1 9 を実行した後、ステップ S 1 1 3 2 0 に進む。

【 2 2 4 3 】

ステップ S 1 1 3 2 0 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。ステップ S 1 1 3 2 0 を実行した後、ステップ S 1 1 3 2 1 に進む。

40

【 2 2 4 4 】

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

【 2 2 4 5 】

ステップ S 1 1 3 2 2 では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンデ

50

イングコマンドは、通常処理（図 2 2 4）におけるステップ S 1 0 7 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップ S 1 1 3 2 2 を実行した後、ステップ S 1 1 3 2 3 に進む。

【 2 2 4 6 】

ステップ S 1 1 3 2 3 では、エンディング期間フラグを ON にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 2 2 4 7 】

ステップ S 1 1 3 0 1 において、エンディング期間フラグが ON であると判定した場合には（ S 1 1 3 0 1 : Y E S ）、ステップ S 1 1 3 2 4 に進む。

10

【 2 2 4 8 】

ステップ S 1 1 3 2 4 では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（ S 1 1 3 2 3 ）において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 1 1 3 2 4 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」であると判定した場合には（ S 1 1 3 2 4 : Y E S ）、ステップ S 1 1 3 2 5 に進む。

【 2 2 4 9 】

ステップ S 1 1 3 2 5 では、エンディング期間フラグを OFF にする。その後、ステップ S 1 1 3 2 6 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S 1 1 3 2 6 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

20

【 2 2 5 0 】

一方、ステップ S 1 1 3 2 4 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」ではないと判定した場合には（ S 1 1 3 2 4 : N O ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 2 2 5 1 】

< 大入賞口開閉処理 >

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 2 2 9 : 1 1 2 1 7 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

30

【 2 2 5 2 】

図 2 3 0 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 1 4 0 1 では、大入賞口 3 6 a を開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S 1 1 4 0 1 において、大入賞口 3 6 a が開放中でないと判定した場合には（ S 1 1 4 0 1 : N O ）、ステップ S 1 1 4 0 2 に進み、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 1 1 4 0 2 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であると判定した場合には（ S 1 1 4 0 2 : Y E S ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S 1 1 4 0 2 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には（ S 1 1 4 0 2 : N O ）、ステップ S 1 1 4 0 3 に進む。

40

【 2 2 5 3 】

ステップ S 1 1 4 0 3 では、 R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S 1 1 4 0 3 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には（ S 1 1 4 0 3 : N O ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S 1 1 4 0 3 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であると判定した場合には（ S 1 1 4 0 3 : Y E S ）、ステップ S 1 1 4 0 4 に

50

進み、大入賞口 3 6 a を開放するために可変入賞駆動部 3 6 c を駆動状態とする。その後、ステップ S 1 1 4 0 5 に進む。

【 2 2 5 4 】

ステップ S 1 1 4 0 5 では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機 1 0 の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第 1 タイマカウンタエリア T 1 に「 1 5 0 0 0 」(すなわち 3 0 s e c) をセットする。さらに、大入賞口 3 6 a への遊技球の入賞数をカウントするために、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた入賞カウンタエリア P C に「 1 0 」をセットする。第 1 タイマカウンタエリア T 1 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。なお、仮にパチンコ機 1 0 に低頻度入賞モードが設定されている場合には、例えば、第 1 タイマカウンタエリア T 1 に「 1 0 0 」(すなわち 0 . 2 s e c) をセットするとともに、入賞カウンタエリア P C に「 6 」をセットしてもよい。ステップ S 1 1 4 0 5 を実行した後、ステップ S 1 1 4 0 6 に進む。

10

【 2 2 5 5 】

ステップ S 1 1 4 0 6 では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理(図 2 2 4 : ステップ S 1 0 8 0 3) によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した開放コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ 4 7 やスピーカー 4 6 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置 9 0 は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 1 0 0 に送信する。表示制御装置 1 0 0 は、受信した開放コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置 4 1 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

20

【 2 2 5 6 】

ステップ S 1 1 4 0 1 において、大入賞口 3 6 a が開放中であると判定した場合には(ステップ S 1 1 4 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 1 4 0 7 に進み、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S 1 1 4 0 7 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には(S 1 1 4 0 7 : N O)、ステップ S 1 1 4 0 8 に進む。

30

【 2 2 5 7 】

ステップ S 1 1 4 0 8 では、大入賞口 3 6 a に遊技球が入賞したか否かを、可変入賞装置 3 6 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S 1 1 4 0 8 において、入賞が発生していないと判定した場合には(S 1 1 4 0 8 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S 1 1 4 0 8 において、入賞が発生していると判定した場合には(S 1 1 4 0 8 : Y E S)、ステップ S 1 1 4 0 9 に進み、入賞カウンタエリア P C の値を 1 減算する。その後、ステップ S 1 1 4 1 0 に進む。

40

【 2 2 5 8 】

ステップ S 1 1 4 1 0 では、入賞カウンタエリア P C の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 1 1 4 1 0 において、入賞カウンタエリア P C の値が「 0 」でないと判定した場合には(S 1 1 4 1 0 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 2 5 9 】

ステップ S 1 1 4 0 7 において第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であると判定した場合には(S 1 1 4 0 7 : Y E S)、又は、ステップ S 1 1 4 1 0 において入賞カウンタエリア P C の値が「 0 」であると判定した場合には(S 1 1 4 1 0 : Y E S)、ステップ S 1 1 4 1 1 に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口 3 6 a を閉鎖するために可変入賞駆動部 3 6 c を非駆動状態とする。その後、ステップ S 1 1 4

50

12に進む。

【2260】

ステップS11412では、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値を1減算する。その後、ステップS11413に進み、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS11413において、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であると判定した場合には(S11413: YES)、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップS11413において、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でないと判定した場合には(S11413: NO)、第1タイマカウンタエリアT1に「1000」(すなわち2sec)をセットする。この場合、第1タイマカウンタエリアT1は、大入賞口36aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS11414を実行した後、ステップS11415に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

10

【2261】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口36aの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90及び表示制御装置100に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理(図224: ステップS10803)において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1ラウンド分の大入賞口36aの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ47やスピーカー46における演出内容を、大入賞口36aの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置90は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置100に送信する。表示制御装置100は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1ラウンド分の大入賞口36aの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置41における演出内容を、大入賞口36aの開放が終了したことに対応する内容に更新する。

20

【2262】

<エンディング期間終了時の移行処理>

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン(図229: S11326)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2263】

30

図231は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップS11501では、RAM64に、大当たり種別フラグとして確変大当たりに対応するフラグがONにされているか否かを判定する。すなわち、RAM64の16R確変フラグ又は8R確変フラグがONであるか否かを判定する。

【2264】

ステップS11501において、RAM64の16R確変フラグ又は8R確変フラグがONであると判定した場合には(S11501: YES)、ステップS11502に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、16R確変フラグ、8R確変フラグ、16通常フラグ、8R通常フラグ、高頻度サポートモードフラグがONである場合にはOFFにするとともに、ONではない場合には、その状態を維持する。ステップS11502を実行した後、ステップS11503に進む。

40

【2265】

ステップS11503では、高確率モードフラグをONにし、その後、ステップS11504に進み、高頻度サポートモードフラグをONにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップS11505に進む。

【2266】

ステップS11505では、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた遊技

50

回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。遊技回数カウンタ P N C にセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップ S 1 1 5 0 6 に進む。

【 2 2 6 7 】

ステップ S 1 1 5 0 6 では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S 1 1 5 1 0 に進む。

【 2 2 6 8 】

一方、ステップ S 1 1 5 0 1 において、R A M 6 4 に、1 6 R 通常フラグ又は 8 R 通常フラグが O N であると判定した場合には (S 1 1 5 0 1 : N O)、ステップ S 1 1 5 0 7 に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、1 6 R 確変フラグ、8 R 確変フラグ、1 6 通常フラグ、8 R 通常フラグ、高頻度サポートモードフラグが O N である場合には O F F にするとともに、O N ではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップ S 1 1 5 0 8 に進む。

【 2 2 6 9 】

ステップ S 1 1 5 0 8 では、高頻度サポートモードフラグを O N にした後、ステップ S 1 1 5 0 9 に進み、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。その後、ステップ S 1 1 5 1 0 に進む。

【 2 2 7 0 】

ステップ S 1 1 5 1 0 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 2 2 7 1 】

< 電役サポート用処理 >

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

【 2 2 7 2 】

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

【 2 2 7 3 】

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

【 2 2 7 4 】

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

10

20

30

40

50

【 2 2 7 5 】

ステップ S 1 1 6 0 3 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 1 6 0 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 1 6 0 3 : Y E S)、ステップ S 1 1 6 0 4 に進む。

【 2 2 7 6 】

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

【 2 2 7 7 】

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

【 2 2 7 8 】

ステップ S 1 1 6 0 7 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップ S 1 1 6 0 8 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップ S 1 1 6 0 7 において開閉実行モードではなく (S 1 1 6 0 7 : N O)、且つ、ステップ S 1 1 6 0 8 において高頻度サポートモードである場合には (S 1 1 6 0 8 : Y E S)、ステップ S 1 1 6 0 9 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 4 6 1 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる (図 2 0 6 (b) 参照)。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 7 5 0 」 (すなわち 1 . 5 s e c) をセットする。第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ S 1 1 6 1 0 に進む。

【 2 2 7 9 】

ステップ S 1 1 6 1 0 では、ステップ S 1 1 6 0 9 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S 1 1 6 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には (S 1 1 6 1 0 : Y E S)、ステップ S 1 1 6 1 1 に進み、サポート当選フラグを ON にするとともに、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 3 」をセットする。第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 は、電動役物 3 4 a が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップ S 1 1 6 1 2 に進む。一方、ステップ S 1 1 6 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には (S 1 1 6 1 0 : N O)、ステップ S 1 1 6 1 1 の処理を実行することなく、ステップ S 1 1 6 1 2 に進む。

【 2 2 8 0 】

ステップ S 1 1 6 1 2 では、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。ステップ S 1 1 6 1 2 において、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 (S 1 1 6 1 2 : Y E S)、ステップ S 1 1 6 1 3 に進む。一方、ステップ S 1 1 6 1 2 において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には (S 1 1 6 1 2 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【 2 2 8 1 】

ステップ S 1 1 6 1 3 では、遊技回数カウンタエリアが「 0 」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に

10

20

30

40

50

1の遊技回が終了する度に1減算される。ステップS11613において、遊技回数カウンタエリアが「0」でないと判定した場合には(S11613:NO)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS11613において、遊技回数カウンタエリアが「0」であると判定した場合には、ステップS11614に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。その後、ステップS11615に進む。

【2282】

ステップS11615では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

10

【2283】

ステップS11615にて設定された低頻度サポートコマンドは、通常処理の外部出力処理(図224:ステップS10803)にて、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90では、低頻度サポートコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【2284】

ステップS11607において開閉実行モードであると判定した場合(S11607:YES)、又は、ステップS11618において高頻度サポートモードでないと判定した場合には(S11608:NO)、ステップS11616に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0~190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「14750」(すなわち29.5sec)をセットする。その後、ステップS11617に進む。

20

【2285】

ステップS11617では、ステップS11616の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS11617において、サポート当選でないと判定した場合には(S11617:NO)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS11617において、サポート当選であると判定した場合には(S11617:YES)、ステップS11618に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、第2ラウンドカウンタエリアRC2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

30

【2286】

ステップS11602において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には(S11602:YES)、ステップS11619に進み、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS11619において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には(S11619:NO)、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS11619において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には(S11619:YES)、ステップS11620に進む。

40

【2287】

ステップS11620では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット38における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップS11621に進み、サポート中フラグをONにするとともに、サポート当選フラグをOFFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【2288】

ステップS11601において、サポート中フラグがONであると判定した場合には(S11601:YES)、ステップS11622に進み、電動役物34aを開閉制御する

50

ための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 2 2 8 9 】

< 電役開閉制御処理 >

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

【 2 2 9 0 】

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

10

【 2 2 9 1 】

ステップ S 1 1 7 0 2 では、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップ S 1 1 7 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には（S 1 1 7 0 2 : N O）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【 2 2 9 2 】

ステップ S 1 1 7 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には（S 1 1 7 0 2 : Y E S）、ステップ S 1 1 7 0 3 に進み、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0」（すなわち 0 . 5 s e c）をセットする。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」である場合には、電動役物 3 4 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 タイマカウンタエリア T 2 を電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0」をセットする。ステップ S 1 1 7 0 3 を実行した後、ステップ S 1 1 7 0 4 に進む。

20

【 2 2 9 3 】

ステップ S 1 1 7 0 4 では、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値を 1 減算した後に、ステップ S 1 1 7 0 5 に進み、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 1 1 7 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には（S 1 1 7 0 5 : N O）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S 1 1 7 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であると判定した場合には（S 1 1 7 0 5 : Y E S）、ステップ S 1 1 7 0 6 に進み、サポート中フラグを O F F にする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

30

【 2 2 9 4 】

ステップ S 1 1 7 0 1 において、電動役物 3 4 a が開放中でないと判定した場合には（S 1 1 7 0 1 : N O）、ステップ S 1 1 7 0 7 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップ S 1 1 7 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0」でないと判定した場合には（S 1 1 7 0 7 : N O）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S 1 1 6 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0」であると判定した場合には（S 1 1 7 0 7 : Y E S）、ステップ S 1 1 7 0 8 に進み、電動役物 3 4 a を開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップ S 1 1 7 0 9 に進む。

40

【 2 2 9 5 】

ステップ S 1 1 7 0 9 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（S 1 1 7 0 9 : N O）、ステップ S 1 1 7 1 0 に進み、高

50

頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【2296】

ステップS11710において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には(S11710:YES)、ステップS11711に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「800」(すなわち1.6sec)をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【2297】

一方、ステップS11709において開閉実行モードであると判定した場合(S11709:YES)、又は、ステップS11710において高頻度サポートモードではないと判定した場合には(S11710:NO)、ステップS11712に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「100」(すなわち0.2sec)をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【2298】

Q5. 音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

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

【2299】

図234は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92は、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【2300】

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

【2301】

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

【2302】

MPU92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92の入力側には主制御装置60が接続されている。主制御装置60からは、各種コマンドを受信する。MPU92の出力側には、演出操作ボタン24、スピーカー46、各種ランプ47が接続されているとともに、表示制御装置100が接続されている。

【2303】

表示制御装置100に設けられた表示制御基板101には、プログラムROM103及びワークRAM104が複合的にチップ化された素子であるMPU102と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP)105と、キャラクタROM106と、ビデオRAM107とが搭載されている。なお、MPU102に対してプログラムROM103及びワークRAM104が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【2304】

MPU102は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP105の制御(具体的にはVDP105に対する内部コマンドの生成)を実施する。

【2305】

プログラムROM103は、MPU102により実行される各種の制御プログラムや固

10

20

30

40

50

定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【 2 3 0 6 】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【 2 3 0 7 】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１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。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

10

【 2 3 0 8 】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

20

【 2 3 0 9 】

ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。

【 2 3 1 0 】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

30

【 2 3 1 1 】

Ｑ６．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【 2 3 1 2 】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

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

40

【 2 3 1 3 】

図２３５は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 2 3 1 4 】

ステップＳ１１８０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順

50

序に従って順次読み出される。ステップ S 1 1 8 0 1 を実行した後、ステップ S 1 1 8 0 2 に進む。

【 2 3 1 5 】

ステップ S 1 1 8 0 2 では、保留表示設定処理を実行する。保留表示設定処理は、遊技球が第 1 始動口 3 3 および第 2 始動口 3 4 に入球したことを契機とした保留遊技回が生成された場合に、第 1 保留表示領域 D s 1 または第 2 保留表示領域 D s 2 に表示する保留表示の表示態様を設定するための処理である。具体的には、保留表示を用いた保留遊技回分身演出を実行するか否かの制御や、分身保留演出を実行する場合に表示する数的保留表示の数等を制御する処理である。保留表示設定処理の詳細については後述する。ステップ S 1 1 8 0 2 を実行した後、ステップ S 1 1 8 0 3 を実行する。

10

【 2 3 1 6 】

ステップ S 1 1 8 0 3 では、演出設定処理を実行する。演出設定処理は、遊技回において実行する演出を制御するための処理である。演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S 1 1 8 0 3 を実行した後、ステップ S 1 1 8 0 4 に進む。

【 2 3 1 7 】

ステップ S 1 1 8 0 4 では、上記保留表示設定処理および演出設定処理以外の他の設定処理を実行する。具体的には、遊技回が所定時間以上実行されていない場合に表示面 4 1 a に表示させるデモ動画を設定するデモ動画設定処理や、R T C (R T C : R e a l T i m e C l o c k) によって予め設定された時刻に実行する演出である R T C 演出を設定する R T C 演出設定処理などを実行する。ステップ S 1 1 8 0 4 を実行した後、ステップ S 1 1 8 0 5 に進む。

20

【 2 3 1 8 】

ステップ S 1 1 8 0 5 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップ S 1 1 8 0 2 ~ S 1 1 8 0 4 の各種処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S 1 1 8 0 5 を実行した後、ステップ S 1 1 8 0 6 に進む。

【 2 3 1 9 】

ステップ S 1 1 8 0 6 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップ S 1 1 8 0 2 ~ S 1 1 8 0 4 の各種処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S 1 1 8 0 6 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

30

【 2 3 2 0 】

< 保留表示設定処理 >

次に、保留表示設定処理について説明する。保留表示設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 2 3 5 : S 1 1 8 0 1) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 3 2 1 】

図 2 3 6 は、保留表示設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 1 9 0 1 では、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 1 1 9 0 1 において、保留コマンドを受信していると判定した場合には (S 1 1 9 0 1 : Y E S) 、ステップ S 1 1 9 0 2 に進む。一方、ステップ S 1 1 9 0 1 において、保留コマンドを受信していないと判定した場合には (S 1 1 9 0 1 : N O) 、本保留表示設定処理を終了する。

40

【 2 3 2 2 】

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

50

得された保留情報の個数を「第 2 保留個数」とも呼び、第 1 保留個数と第 2 保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップ S 1 1 9 0 2 を実行した後、ステップ S 1 1 9 0 3 に進む。

【 2 3 2 3 】

ステップ S 1 1 9 0 3 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ S 1 1 9 0 2 において特定された第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第 1 保留表示領域 D s 1 および第 2 保留表示領域 D s 2 の表示態様を制御する。ステップ S 1 1 9 0 3 を実行した後、ステップ S 1 1 9 0 4 に進む。

【 2 3 2 4 】

ステップ S 1 1 9 0 4 では、保留演出設定処理を実行する。保留演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S 1 1 9 0 4 を実行した後、本保留表示設定処理を終了する。

【 2 3 2 5 】

< 入賞時の更新処理 >

次に、入賞時の更新処理について説明する。入賞時の更新処理は、保留表示設定処理のサブルーチン（図 2 3 6 : S 1 1 8 0 2 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 3 2 6 】

図 2 3 7 は入賞時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 2 0 0 1 では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップ S 1 2 0 0 1 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて送信されたものであると判定した場合には（S 1 2 0 0 1 : Y E S）、ステップ S 1 2 0 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 1 保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 1 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S 1 2 0 0 2 を実行した後、ステップ S 1 2 0 0 4 に進む。

【 2 3 2 7 】

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

【 2 3 2 8 】

ステップ S 1 2 0 0 2 及びステップ S 1 2 0 0 3 の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機 1 0 の電源遮断中において、主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 の R A M 9 4 に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入賞に係る保留情報が主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置 6 0 では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 では保留情報が 0 個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置 9 0 において保留コマンドを受信する度に第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装

10

20

30

40

50

置 6 0 において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置 9 0 において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置 6 0 は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置 9 0 では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【 2 3 2 9 】

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

【 2 3 3 0 】

< 保留演出設定処理 >

次に、保留演出設定処理について説明する。保留演出設定処理は、保留表示設定処理のサブルーチン（図 2 3 6 : S 1 1 9 0 4 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 3 3 1 】

図 2 3 8 は、保留演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 2 1 0 1 では、受信した保留コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無および変動時間に関する情報を読み出す。すなわち、当該保留コマンドに対応する保留遊技回が遊技回として実行された際の、当該遊技回における大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無および変動時間に関する情報を読み出す。ステップ S 1 2 1 0 1 を実行した後、ステップ S 1 2 1 0 2 に進む。

【 2 3 3 2 】

ステップ S 1 2 1 0 2 では、ステップ S 1 2 1 0 1 において保留コマンドから読み出した情報に基づいて、当該保留遊技回が遊技回として実行された際に、当該遊技回において大当たり又はリーチが発生するか否かを判定する。ステップ S 1 2 1 0 2 において、大当たり又はリーチが発生すると判定した場合には（S 1 2 1 0 2 : Y E S ）、ステップ S 1 2 1 0 3 に進む。

【 2 3 3 3 】

ステップ S 1 2 1 0 3 では、分身演出実行判定処理を実行する。分身演出実行判定処理は、保留遊技回分身演出を実行するか否かを判定する処理である。上述のように、本実施形態では、遊技回において大当たり又はリーチが発生する場合に、当該遊技回が保留遊技回として保留されている時に保留遊技回分身演出を実行し、遊技回として実行された時に結果報知示唆演出を実行するが、遊技回において大当たり又はリーチが発生する全ての場合に保留遊技回分身演出および結果報知示唆演出を実行するのではなく、保留遊技回分身演出および結果報知示唆演出を実行する場合と、実行しない場合とを設定する。このようにすることで、保留遊技回分身演出が実行されない保留遊技回（保留表示が数的保留表示に変化しない保留遊技回）であっても、当該保留遊技回が遊技回として実行された際に、大当たり又はリーチが発生する可能性があるので、当該遊技回に対して遊技者を注目させることができる。当該分身演出実行判定処理の詳細については後述する。ステップ S 1 2 1 0 3 を実行した後、ステップ S 1 2 1 0 4 に進む。

【 2 3 3 4 】

ステップ S 1 2 1 0 4 では、ステップ S 1 2 1 0 3 の処理の結果、保留遊技回分身演出を実行するか否かを判定する。具体的には、分身演出実行フラグが O N であるか否かの判

10

20

30

40

50

定をする。分身演出実行フラグは、ステップ S 1 2 1 0 3 の分身演出実行判定処理によって、保留遊技回分身演出を実行すると判定した場合に ON にされる。ステップ S 1 2 1 0 4 において、保留遊技回分身演出を実行すると判定した場合には (S 1 2 1 0 4 : Y E S)、ステップ S 1 2 1 0 5 に進む。

【 2 3 3 5 】

ステップ S 1 2 1 0 5 では、第 1 数値情報 (X) 取得処理を実行する。第 1 数値情報とは、遊技回において実行する結果報知示唆演出において、何個目の実行遊技回表示 D p に対応する忍者のキャラクターによる結果報知示唆演出で、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果を報知するかを決定する数値情報である。なお、本実施形態においては、第 1 数値情報 (X) は、0 X 4 である。例えば、上記図 2 0 9 ~ 図 2 1 2 において説明した結果報知示唆演出の例においては、3 つ目の実行遊技回表示である実行遊技回表示 D p 3 に対応する忍者の演出において大当たり抽選の結果を遊技者に報知しているので、当該遊技回における第 1 数値情報 (x) は $X = 3$ となる。また、図 2 1 5 ~ 図 2 1 7 において説明した結果報知示唆演出の例では、2 つ目の実行遊技回表示である実行遊技回表示 D p 2 に対応する忍者の演出において大当たり抽選の結果を遊技者に報知しているので、当該遊技回における第 1 数値情報 (X) は $X = 2$ となる。 $X = 0$ の場合とは、例えば、保留表示 D m 1 1 に対して保留遊技回分身演出が実行され、3 つの数的保留表示 D m 1 1 a ~ D m 1 1 c が表示されているにも関わらず、当該保留遊技回が遊技回として実行された場合に、液晶用図柄がリーチ状態の図柄列となった後に、そのまま大当たりの図柄列になる場合である。すなわち、遊技回の実行時に、ステージ S G に複数の実行遊技回表示 D p が表示されているにも関わらず、結果報知示唆演出が実行されることなく大当たりの報知がされる場合である。このように、第 1 数値情報 (X) の値として $X = 0$ が取得された場合には、遊技回の実行時に、結果報知示唆演出が実行される前に大当たり抽選の抽選結果が報知される。ステップ S 1 2 1 0 5 において第 1 数値情報 (X) を取得した後、ステップ S 1 2 1 0 6 に進む。

【 2 3 3 6 】

ステップ S 1 2 1 0 6 では、当該保留遊技回が遊技回として実行された際に、当該遊技回における大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ステップ S 1 2 1 0 1 において読み出した保留コマンドに基づいて判定する。ステップ S 1 2 1 0 6 において、当該遊技回における大当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には (S 1 2 1 0 6 : Y E S)、ステップ S 1 2 1 0 7 に進む。

【 2 3 3 7 】

ステップ S 1 2 1 0 7 ~ S 1 2 1 0 9 においては、数的保留表示数 (Y) を決定するための処理を実行する。

【 2 3 3 8 】

数的保留表示数 (Y) とは、1 つの保留表示 (1 回の保留遊技回) に対応して表示される数的保留表示の数である。例えば、図 2 0 7 に示した例においては、保留遊技回分身演出を実行した後に、1 つの保留表示 D m 1 1 に対応して 3 つの数的保留表示 (D m 1 1 a 、 D m 1 1 b 、 D m 1 1 c) が表示される。この場合、保留表示 D m 1 1 に対応する保留遊技回における数的保留表示数 (Y) は、 $Y = 3$ である。すなわち、保留遊技回分身演出においては、数的保留表示数 (Y) は、保留遊技回分身演出後に表示される忍者のキャラクターの数に対応する。

【 2 3 3 9 】

第 1 数値情報 (X) と数的保留表示数 (Y) との関係は、 $X = Y$ となる。例えば、図 2 0 8 ~ 図 2 1 2 の結果報知示唆演出において説明した例では、実行遊技回表示 D p の数 (または、数的保留表示の数) は 3 (D p 1 、 D p 2 、 D p 3) であり、この場合、数的保留表示数 (Y) は $Y = 3$ であり、大当たり抽選の結果の報知も 3 つ目の実行遊技回表示 (D p 3) における演出で行うので第 1 数値情報 (X) は $X = 3$ である。よって、 $X = Y$ である。また、図 2 1 5 ~ 図 2 1 7 の結果報知示唆演出において説明した例では、実行遊技回表示 D p の数 (または、数的保留表示の数) は 3 (D p 1 、 D p 2 、 D p 3) であり、

この場合、数的保留表示数（ Y ）は $Y = 3$ であるが、大当たり抽選の結果の報知は2つ目の実行遊技回表示（ $Dp2$ ）における演出で行うので第1数値情報（ X ）は $X = 2$ である。よって、 $X < Y$ である。このように、本実施形態においては、第1数値情報（ X ）と数的保留表示数（ Y ）とは、 $X = Y$ となる。

【2340】

ステップS12107では、数的保留表示数（ Y ）を決定するために用意された保留表示用乱数カウンタCdの値を取得する。本実施形態においては、保留表示用乱数カウンタCdは、0～99の値である。ステップS12107を実行した後、ステップS12108に進む。

【2341】

ステップS12108では、ステップS12105において取得した第1数値情報（ X ）の値に対応した数的保留表示数決定用テーブルを読み出す。数的保留表示数決定用テーブルについては後述する。ステップS12108を実行した後、ステップS12109に進む。

【2342】

ステップS12109では、ステップS12107で取得した保留表示用乱数カウンタCdの値に対応した数的保留表示数（ Y ）を数的保留表示数決定用テーブルに基づいて決定する。

【2343】

図239は、数的保留表示数決定用テーブルを説明する説明図である。図239（a）～（e）の順に、第1数値情報（ X ）の値が $X = 0$ の場合に用いるテーブル、 $X = 1$ の場合に用いるテーブル、 $X = 2$ の場合に用いるテーブル、 $X = 3$ の場合に用いるテーブル、 $X = 4$ の場合に用いるテーブルが示されている。数的保留表示数決定用テーブルは音光側ROM93に記憶されている。

【2344】

数的保留表示数決定用テーブルは、保留表示用乱数カウンタCdの値と数的保留表示数（ Y ）の値とが対応して記録されている。音光側MPU92は、数的保留表示数決定用テーブルに基づいて、保留表示用乱数カウンタCdの値に対応した数的保留表示数（ Y ）の値を決定する。

【2345】

図239（a）に示した $X = 0$ の場合に用いる数的保留表示数決定用テーブルには、 $Y = 1$ に対応する欄を設けていない。 $X = 0$ で、 $Y = 1$ の場合とは、表示面41aの保留表示において、数的保留表示の数が1（ $Y = 1$ ）であり、遊技回において結果報知示唆演出を実行しない（ $X = 0$ ）場合に対応する。すなわち、実質的には、保留遊技回分身演出および結果報知示唆演出を実行しないこととなる。つまり、分身演出を行わない。本保留演出設定処理においては、保留遊技回分身演出を実行しない場合には、ステップS12104においてステップS12112に進むような処理になっているため、 $X = 0$ の数的保留表示数決定用テーブルにおいて $Y = 1$ の欄を設けることは不要である。従って、 $X = 0$ の場合に用いる数的保留表示数決定用テーブルには、 $Y = 1$ に対応する欄を設けていない。

【2346】

また、例えば、図239（a）の $X = 0$ の場合に用いる数的保留表示数決定用テーブルにおいて数的保留表示数の値が $Y = 2$ の場合とは、保留遊技回分身演出が実行されることによって、1つの保留表示が2つの数的保留表示に表示態様が変更される。すなわち、1つの忍者のキャラクターが分身して2つの忍者のキャラクターに表示態様が変更される。しかしながら $X = 0$ であるため、液晶用図柄の変動表示後に結果報知示唆演出が実行されずに大当たりの報知がされる。

【2347】

また、 $X = 2$ の場合に用いる数的保留表示数決定用テーブルは Y の値が2以上の欄が設けられており、 $X = 3$ の場合に用いる数的保留表示数決定用テーブルは Y の値が3以上の欄が設けられており、 $X = 4$ の場合に用いる数的保留表示数決定用テーブルは Y の値が4

10

20

30

40

50

以上の欄（実質的には $Y = 4$ の欄のみ）が設けられている。これは、上述したように、第1数値情報（ X ）と数的保留表示数（ Y ）との関係が $X = Y$ となるからである。

【2348】

説明を図238に帰す。このように、ステップS12109において、第1数値情報（ X ）に対応して読み出した数的保留表示数決定用テーブルと、保留表示用乱数カウンタC dの値に基づいて数的保留数（ Y ）の値を決定する。ステップS12109を実行した後、ステップS12110に進む。

【2349】

ステップS12110では、数的保留表示数（ Y ）の値に対応した保留演出パターン及び保留演出の開始時間を保留演出用コマンドに設定するとともに、当該保留演出用コマンドを表示側MPU102に送信する。数定期保留表示数（ Y ）の値に対応した保留演出パターンは、決定された数定期保留表示数（ Y ）に対応した保留遊技回分身演出のパターンである。例えば、数定期保留表示数（ Y ）の値が $Y = 2$ に対応した保留演出パターンは、1つの保留表示を2つの数的保留表示に表示態様を変更する保留演出であり、保留表示としての1つの忍者のキャラクターを2つの忍者のキャラクターに分身させる保留遊技回分身演出に対応している。他の例としては、数定期保留表示数（ Y ）の値が $Y = 4$ に対応した保留演出パターンは、1つの保留表示を4つの数的保留表示に表示態様を変更する保留演出であり、保留表示としての1つの忍者のキャラクターを4つの忍者のキャラクターに分身させる保留遊技回分身演出に対応している。

【2350】

保留演出の開始時間は、遊技球が第1始動口33（または第2始動口34）に入球して当該入球を契機とした保留表示が表示面41aに表示されてから、当該保留表示に対する分身保留演出が開始されるまでの時間をいう。保留演出の開始時間は、処理対象となっている保留表示がDm11（Dm21）であるのか、保留表示がDm12（Dm22）であるのか、保留表示がDm13（Dm23）であるのか、保留表示がDm14（Dm24）であるのかによって異なる。すなわち、当該保留表示に対応する保留遊技回が遊技回として実行されるまでの時間によって、当該保留演出の開始時間が異なる。当該保留表示に対応する保留遊技回が遊技回として実行されるまでの時間は、保留表示Dm11（Dm21）が最も短く、Dm14（Dm24）が最も長い。従って、保留演出の開始時間も、処理対象となっている保留表示が保留表示Dm11（Dm21）の場合が最も短く、Dm14（Dm24）場合が最も長い。各保留遊技回が遊技回として実行された際の変動時間が先判定処理によって抽出されているため、当該抽出された各変動時間に基づいて、各保留遊技回が遊技回として実行されるまでの時間を算出することができる。保留表示に対応する保留遊技回が遊技回として実行されるまでの時間（遊技回開始時間とも呼ぶ）の算出結果に基づいて、保留演出の開始時間を遊技回開始時間より短い時間に設定する。このようにステップS12110を実行した後、本保留演出設定処理を終了する。なお、本実施形態においては、分身演出は、遊技回表示（保留表示および実行遊技回表示）に対応する遊技回が保留遊技回として保留されている間に開始するため、保留演出の開始時間を遊技回開始時間より短い時間に設定するが、後述するように、遊技回表示（保留表示）に対応する保留遊技回が遊技回として実行された後に開始する場合には、分身演出の開始時間は、分身演出の開始時間を遊技回開始時間より長い時間に設定する。

【2351】

ステップS12110で設定された保留演出用コマンドを受信した表示側MPU102は、保留演出コマンドに設定されていた保留演出のパターンの保留遊技回分身演出を、保留演出コマンドに設定されていた保留演出開始時間に実行する。

【2352】

一方、ステップS12106において、当該遊技回における大当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（S12106：NO）、ステップS12111に進む。

【2353】

ステップS12111では、数的保留表示数（ Y ）の値として、ステップS12105に

10

20

30

40

50

において取得した第 1 数値情報 (X) と同じ値を設定する。すなわち、 $Y = X$ を設定する。ステップ S 1 2 1 1 1 に処理が進む場合とは、当該処理対象である保留表示に対応する保留遊技回が遊技回として実行された場合に、当該大当たり抽選による抽選結果が外れではあるがリーチが発生する場合である。本実施形態においては、大当たり抽選による抽選結果が外れではあるがリーチが発生する場合であって、保留遊技回分身演出を実行する場合には、遊技回として実行される際にステージ S G に表示される複数の実行遊技回表示 D p (分身した複数の忍者) による最後の結果報知示唆演出において外れであることを報知する。仮に、大当たり抽選において外れであるにも関わらず、複数の実行遊技回表示 D p (分身した複数の忍者) のうちの最後の実行遊技回表示 D p より前の実行遊技回表示 D p による結果報知示唆演出において外れが報知された場合には、大当たり抽選の結果を報知する可能性のある実行遊技回表示 D p が残っているにも関わらず大当たり抽選の結果として外れを報知して遊技回を終了してしまうこととなり、複数の実行遊技回表示 D p (分身した複数の忍者) による最後の結果報知示唆演出において外れであることを報知する場合と比較して、遊技者に心理的な不快感を一層与えてしまう場合がある。よって、本実施形態においては、大当たり抽選に外れた場合の遊技者の不快感を軽減するため、複数の実行遊技回表示 D p (分身した複数の忍者) による最後の結果報知示唆演出において外れであることを報知する。よって、ステップ S 1 2 1 1 1 において、数的保留表示数 (Y) の値として第 1 数値情報 (X) と同じ値 ($Y = X$) を設定する。ステップ S 1 2 1 1 1 を実行した後、ステップ S 1 2 1 1 0 を実行し、その後、本保留演出設定処理を終了する。

10

【 2 3 5 4 】

20

ステップ S 1 2 1 0 2 において、処理対象である保留遊技回が遊技回として実行された際に、当該遊技回の大当たり抽選の結果が大当たりが発生せず、かつ、リーチが発生しないと判定した場合には (S 1 2 1 0 2 : NO)、ステップ S 1 2 1 1 2 に進む。

【 2 3 5 5 】

ステップ S 1 2 1 1 2 では、通常の保留表示を保留演出用コマンドに設定する。すなわち、今回の処理対象である保留表示に対して保留遊技回分身演出を行わない設定を保留演出コマンドとして設定する。ステップ S 1 2 1 1 2 で設定された保留演出用コマンドを受信した表示側 M P U 1 0 2 は、保留演出コマンドの対象となっている保留表示に対しては、通常の保留表示として第 1 保留表示領域 D s 1 (D s 2) に表示する。その後、本保留演出設定処理を終了する。

30

【 2 3 5 6 】

< 分身演出実行判定処理 >

次に、分身演出実行判定処理について説明する。分身演出実行判定処理は、保留演出設定処理のサブルーチン (図 2 3 8 : S 1 2 1 0 3) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 3 5 7 】

図 2 4 0 は、分身演出実行判定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 2 2 0 1 では、保留遊技回分身演出を実行するか否かの判定を行うために用意された演出種別決定用乱数カウンタ C k の値を取得する。本実施形態においては、演出種別決定用乱数カウンタ C k は、0 ~ 9 9 の値である。ステップ S 1 2 2 0 1 を実行した後、ステップ S 1 2 2 0 2 に進む。

40

【 2 3 5 8 】

ステップ S 1 2 2 0 2 では、演出種別決定処理を実行する。具体的には、演出種別決定用乱数カウンタ C k の値と、大当たり抽選の抽選結果に対応した演出種別決定用テーブルとを照合し、演出種別を決定する。より具体的には、演出種別決定用乱数カウンタ C k の値と、処理対象である保留表示に対応する保留遊技回が遊技回として実行された際の大当たり抽選における抽選結果に対応した演出種別決定用テーブルとを照合し、演出種別を決定する。

【 2 3 5 9 】

図 2 4 1 は、演出種別決定用テーブルを説明する説明図である。図 2 4 1 (a) は大当

50

たり用演出種別決定用テーブルを示し、図 2 4 1 (b) はリーチ用演出種別決定用テーブルを示している。図示するように、演出種別決定用テーブルは、演出種別決定用乱数カウンタ C k の値と、演出の種別とが対応して記録されたテーブルである。図に示す通常演出（非分身演出）は、処理対象である保留表示に対して保留遊技回分身演出を実行せず、かつ、当該保留表示に対応する保留遊技回が遊技回として実行された際に結果報知唆演出を実行せず、通常の大当たり演出またはリーチ演出を実行することを意味する。

【 2 3 6 0 】

図 2 4 1 (a) の大当たり用演出種別決定用テーブルから分かるように、遊技回における大当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には、80%の確率で分身演出が実行される。また、図 2 4 1 (b) のリーチ用演出種別決定用テーブルから分かるように、遊技回における大当たり抽選の抽選結果がリーチ（外れ）である場合には、60%の確率で分身演出が実行される。本実施形態においては、大当たりの場合の方が、リーチの場合よりも、分身演出が実行される確率が高い。このようにすることで、例えば、保留分身演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、当該保留遊技回が遊技回として実行された際の大当たり抽選の抽選結果が大当たりである確率が高いと認識させ、大きな期待感を付与することができる。

【 2 3 6 1 】

説明を図 2 4 0 に戻す。ステップ S 1 2 2 0 2 において、演出種別決定処理を実行した後、ステップ S 1 2 2 0 3 に進む。

【 2 3 6 2 】

ステップ S 1 2 2 0 3 では、演出種別決定処理において決定された演出が分身演出であるか否かを判定する。ステップ S 1 2 2 0 3 において、演出種別決定処理において決定された演出が分身演出であると判定した場合には（S 1 2 2 0 3 : Y E S）、ステップ S 1 2 2 0 4 に進む。

【 2 3 6 3 】

ステップ S 1 2 2 0 4 では、分身演出実行フラグを O N にする。分身演出実行フラグは、音光側 R A M 9 4 の演出用記憶エリアに格納されている。

【 2 3 6 4 】

図 2 4 2 は、演出用記憶エリアの構成を説明する説明図である。演出用記憶エリアは、第 1 演出用記憶エリアと第 2 演出用記憶エリアとを備える。図 2 4 2 (a) には第 1 演出用記憶エリアを示し、図 2 4 2 (b) には第 2 演出用記憶エリアを示した。

【 2 3 6 5 】

図 2 4 2 (a) に示すように、第 1 演出用記憶エリアは、第 1 始動口用の保留遊技回（n）毎に、各種パラメータ及びフラグを記憶する。図示した第 1 始動口用の保留遊技回（n = 1 ~ 4）は、保留表示 D m 1 1 ~ 保留表示 D m 1 4 に対応している。すなわち、第 1 始動口の保留遊技回（n = 1）から第 1 始動口の保留遊技回（n = 4）の順に保留遊技回が実行される。第 1 演出用記憶エリアと第 2 演出用記憶エリアとは構成が同じであるので、図 2 4 2 (a) に示した第 1 演出用記憶エリアについて説明し、図 2 4 2 (b) に示した第 2 演出用記憶エリアについての説明は省略する。

【 2 3 6 6 】

図示するように、第 1 演出用記憶エリアは、第 1 始動口用の保留遊技回（n）毎に、分身演出実行フラグおよび第 1 数値情報（X）を記憶する。第 1 始動口用の保留遊技回（n）毎に記憶された分身演出実行フラグおよび第 1 数値情報（X）は、各保留遊技回自体に紐付けされており、遊技回が実行される毎に、記憶されるエリアが隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする。例えば、図 2 4 2 (a) に示したように、第 1 始動口の保留遊技回（n = 3）の記憶エリアに記憶されていた分身演出実行フラグおよび第 1 数値情報（X）は、遊技回が 1 回実行されると、第 1 演出用記憶エリアにおける第 1 始動口の保留遊技回（n = 2）の記憶エリアにシフトし、さらに遊技回が 1 回実行されると、第 1 演出用記憶エリアにおける第 1 始動口の保留遊技回（n = 1）の記憶エリアにシフトする。

【 2 3 6 7 】

説明を図 2 4 0 に戻す。ステップ S 1 2 2 0 4 では、第 1 演出用記憶エリア（または第 2 演出用記憶エリア）の、処理対象である保留表示に対応する記憶エリアの分身演出実行フラグを ON にする。ステップ S 1 2 2 0 4 を実行した後、本分身演出実行判定処理を終了する。

【 2 3 6 8 】

一方、ステップ S 1 2 2 0 3 において、演出種別決定処理において決定された演出が保留分身演出ではないと判定した場合には（S 1 2 2 0 3 : NO）、ステップ S 1 2 2 0 4 を実行せずに本分身演出実行判定処理を終了する。

【 2 3 6 9 】

< 第 1 数値情報取得処理 >

次に、第 1 数値情報取得処理について説明する。第 1 数値情報取得処理は、保留演出設定処理のサブルーチン（図 2 3 8 : S 1 2 1 0 5）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 3 7 0 】

図 2 4 3 は、第 1 数値情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 2 3 0 1 では、第 1 数値情報（X）を取得するために用意された第 1 数値情報取得用乱数カウンタ C x の値を取得する。本実施形態では、第 1 数値情報取得用乱数カウンタ C x は、0 ~ 9 9 の値である。ステップ S 1 2 3 0 1 を実行した後、ステップ S 1 2 3 0 2 に進む。

【 2 3 7 1 】

ステップ S 1 2 3 0 2 では、第 1 数値情報用テーブルの読み出しを行う。第 1 数値情報用テーブルは、第 1 数値情報を取得するために用意されたテーブルデータである。

【 2 3 7 2 】

図 2 4 4 は、第 1 数値情報用テーブルの構成を説明する説明図である。図示するように、第 1 数値情報用テーブルは、第 1 数値情報取得用乱数カウンタ C x の値と、第 1 数値情報（X）とが対応して記録されたテーブルである。図示するように、本実施形態における第 1 数値情報用テーブルにおいては、第 1 数値情報取得用乱数カウンタ C x が 0 ~ 9 の場合には第 1 数値情報（X）は X = 1 となり、第 1 数値情報取得用乱数カウンタ C x が 1 0 ~ 2 9 の場合には第 1 数値情報（X）は X = 2 となり、第 1 数値情報取得用乱数カウンタ C x が 3 0 ~ 6 9 の場合には第 1 数値情報（X）は X = 3 となり、第 1 数値情報取得用乱数カウンタ C x が 7 0 ~ 9 9 の場合には第 1 数値情報（X）は X = 4 となるように設定されており、第 1 数値情報取得用乱数カウンタ C x の値に対して、第 1 数値情報（X）が X = 3 となる確率が最も高くなるように設定されている。

【 2 3 7 3 】

説明を図 2 4 3 に戻す。ステップ S 1 2 3 0 2 において第 1 数値情報用テーブルを読み出した後、ステップ S 1 2 3 0 3 に進む。

【 2 3 7 4 】

ステップ S 1 2 3 0 3 では、第 1 数値情報取得用乱数カウンタ C x に対応した第 1 数値情報（X）を、第 1 数値情報用テーブルから取得する。その後、ステップ S 1 2 1 0 4 に進む。

【 2 3 7 5 】

ステップ S 1 2 1 0 4 では、取得した第 1 数値情報（X）を、図 2 4 2 で説明した第 1 演出用記憶エリア（または第 2 演出用記憶エリア）の、処理対象である保留表示に対応する記憶エリアに記憶する。ステップ S 1 2 3 0 4 を実行した後、本第 1 数値情報取得処理を終了する。

【 2 3 7 6 】

< 演出設定処理 >

次に、演出設定処理について説明する。演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 2 3 5 : S 1 1 8 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 3 7 7 】

10

20

30

40

50

図 2 4 5 は、演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 2 4 0 1 では、主側 M P U 6 2 から変動用コマンドおよび種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 1 2 4 0 1 において、変動用コマンドおよび種別コマンドを受信したと判定した場合には (S 1 2 4 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 2 4 0 2 に進む。一方、ステップ S 1 2 4 0 1 において、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 (S 1 2 4 0 1 : N O)、本演出設定処理を終了する。

【 2 3 7 8 】

ステップ S 1 2 4 0 2 では、受信した変動用コマンドおよび種別コマンドに基づいて、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。その後、ステップ S 1 2 4 0 2 を実行した後、ステップ S 1 2 4 0 3 へ進む。

10

【 2 3 7 9 】

ステップ S 1 2 4 0 3 では、処理対象である遊技回において実行する演出が結果報知示唆演出であるか否かを判定する。具体的には、保留演出用記憶エリア (図 2 4 2) を読み出し、処理対象である遊技回に対応する保留遊技回の保留表示 D m 1 1 (または D m 2 1) における記憶エリアの分身演出実行フラグが O N であるか否かを判定する。分身演出実行フラグが O N である場合には、処理対象である遊技回において実行する演出は結果報知示唆演出であり、分身演出実行フラグが O F F である場合には、処理対象である遊技回において実行する演出は通常演出である。ステップ S 1 2 4 0 3 において、処理対象である遊技回において実行する演出が結果報知示唆演出であると判定した場合には (S 1 2 4 0 3 : Y E S)、ステップ S 1 2 4 0 4 に進む。

20

【 2 3 8 0 】

ステップ S 1 2 4 0 4 では、結果報知示唆演出設定処理を実行する。結果報知示唆演出設定処理とは、結果報知示唆演出として記憶された複数の演出パターンの中から、第 1 数値情報 (X) と変動時間とに基づいて処理対象である遊技回において実行する結果報知示唆演出の演出パターンを選択し設定する処理である。結果報知示唆演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S 1 2 4 0 4 を実行した後、ステップ S 1 2 4 0 6 に進む。

【 2 3 8 1 】

一方、ステップ S 1 2 4 0 3 において、処理対象である遊技回において実行する演出が結果報知示唆演出ではないと判定した場合には (S 1 2 4 0 3 : N O)、ステップ S 1 2 4 0 5 に進む。

30

【 2 3 8 2 】

ステップ S 1 2 4 0 5 では、通常演出設定処理を実行する。通常演出設定処理とは、遊技回において実行する演出のうち通常の演出 (非結果報知示唆演出) として記憶された複数の演出パターンの中から、変動時間に基づいて処理対象である遊技回において実行する通常演出の演出パターンを選択し設定する処理である。通常演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S 1 2 4 0 5 を実行した後、ステップ S 1 2 4 0 6 に進む。

【 2 3 8 3 】

ステップ S 1 2 4 0 6 では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、1 6 R 通常大当たり、又は、8 R 通常大当たりである場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 確変大当たり又は 8 R 確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「 7 」図柄の組合せは、1 6 R 確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 通常大当たり又は 8 R 通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

40

50

【 2 3 8 4 】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップS 1 2 4 0 6を実行した後、ステップS 1 2 4 0 7に進む。

【 2 3 8 5 】

ステップS 1 2 4 0 7では、変動表示パターンの設定処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップS 1 2 4 0 6において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ROM 9 3の変動表示パターンテーブル記憶エリア9 3 bに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。ステップS 1 2 4 0 7を実行した後、ステップS 1 2 4 0 8に進む。

【 2 3 8 6 】

ステップS 1 2 4 0 8では、ステップS 1 2 4 0 4 ~ S 1 2 4 0 7の処理において設定した演出パターン、停止する液晶用図柄、変動表示パターンを演出コマンドに設定し、ステップS 1 2 4 0 9に進む。

【 2 3 8 7 】

ステップS 1 2 4 0 9では、設定した演出コマンドを表示側MPU 1 0 2に送信する。表示側MPU 1 0 2は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置4 1に表示させる処理を実行する。その後、ステップS 1 2 4 1 0に進む。

【 2 3 8 8 】

ステップS 1 2 4 1 0では、音光側RAM 9 4の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が1減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップS 1 2 4 1 0を実行した後、ステップS 1 2 4 1 1に進む。

【 2 3 8 9 】

ステップS 1 2 4 1 1では、演出記憶エリア(図2 4 2)の更新処理を行う。処理対象である遊技回が第1始動口3 3への入球を契機とした遊技回の場合には、第1演出用記憶エリアの保留表示D m 1 1に対応する記憶エリアの分身演出実行フラグおよび第1数値情報(X)をリセットする。処理対象である遊技回が第2始動口3 4への入球を契機とした遊技回の場合には、第2演出用記憶エリアの保留表示D m 2 1に対応する記憶エリアの分身演出実行フラグおよび第1数値情報(X)をリセットする。そして、記憶エリアをリセットした演出用記憶エリアに対して、保留遊技回(n)毎に記憶された分身演出実行フラグおよび第1数値情報(X)を、隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする(図2 4 1参照)。ステップS 1 2 4 1 1を実行した後、演出設定処理を終了する。

【 2 3 9 0 】

< 結果報知示唆演出設定処理 >

次に、結果報知示唆演出設定処理について説明する。結果報知示唆演出設定処理は、演出設定処理のサブルーチン(図2 4 5 : S 1 2 4 0 4)として音声発光制御装置9 0のMPU 9 2によって実行される。

【 2 3 9 1 】

図2 4 6は、結果報知示唆演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS 1 2 5 0 1では、処理対象である遊技回に対応する第1数値情報(X)を演出用記憶エリアから読み出す。具体的には、処理対象である遊技回が第1始動口3 3への入球を契機とした遊技回の場合には、第1演出用記憶エリアの保留表示D m 1 1に対応する第1数値情報(X)を読み出し、処理対象である遊技回が第2始動口3 4への入球を契機とした遊技回の

10

20

30

40

50

場合には、第2演出用記憶エリアの保留表示Dm21に対応する第1数値情報(X)を読み出す。ステップS12501を実行した後、ステップS12502に進む。

【2392】

ステップS12502では、ステップS12402(図245)において受信した変動用コマンドから読み出した大当たりの有無の情報に基づいて、処理対象である遊技回の大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かの判定をする。ステップS12502において、大当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には(S12502:YES)、ステップS12503に進む。

【2393】

ステップS12503では、演出パターンの設定処理を行う。具体的には、処理対象である遊技回の変動時間と第1数値情報(X)とに基づいて、演出パターンテーブル記憶エリア93aに記憶されている大当たり用の結果報知示唆演出パターンテーブルから、当該遊技回において実行する結果報知示唆演出の演出パターンを選択し設定する。

【2394】

図247は、大当たり用の結果報知示唆演出パターンテーブルを説明する説明図である。図示するように、大当たり用の結果報知示唆演出パターンテーブルには、変動時間Tの値と、第1数値情報(X)の値とに対応して、結果報知示唆演出を用いた1回の遊技回の演出パターンが記録されている。

【2395】

図に示した各演出パターンは、遊技回における一連の演出の流れを示している。例えば、変動時間T=t4で、第1数値情報(X)がX=2である場合に選択される演出パターンは、擬似連続予告演出1(図の「擬似連1」)、擬似連続予告演出2(図の「擬似連2」)、図柄変動表示(図の「図柄変動」)、ノーマルリーチ演出、スペシャルリーチ演出が実行された後、結果報知示唆演出1(図の「R1」)、結果報知示唆演出2(図の「R2」)が実行され、最後に、大当たりを報知する大当たり報知演出(図の「Wp」)が実行される。擬似連続予告演出は、1遊技回の中で図柄の擬似的な停止と、再度の変動開始を行うことにより、あたかも遊技回を跨いで連続的に予告演出を実行しているかのように遊技者に認識させるための演出である。図柄変動表示は、擬似連続予告演出を伴わない通常の図柄の変動表示である。ノーマルリーチ演出は、図柄がリーチ状態になった際に実行される演出である。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出後に実行され、ノーマルリーチ演出のみが実行される場合と比較して、より大当たり抽選に当選する確率が高いことを遊技者に示唆する演出である。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出後に実行され、ノーマルリーチ演出のみが実行される場合、および、ノーマルリーチに加えスーパーリーチ演出が実行される場合と比較して、より大当たり抽選に当選する確率が高いことを遊技者に示唆する演出である。

【2396】

図示するように、本実施形態においては、変動時間Tの値と、第1数値情報(X)の値との一組の組み合わせに対して1つの演出パターンが対応している。換言すれば、同じ変動時間に対して、結果報知示唆演出の実行回数が0回の演出パターン、結果報知示唆演出の実行回数が1回の演出パターン、結果報知示唆演出の実行回数が2回の演出パターン、結果報知示唆演出の実行回数が3回の演出パターン、結果報知示唆演出の実行回数が4回の演出パターンが用意されている。結果報知示唆演出の実行回数が0回~4回の5種類の演出パターンが存在することで結果報知示唆演出に要する時間に幅が生じるにも関わらず、同じ変動時間でこれら5種類の演出パターンの実行を可能にしているのは、変動時間と結果報知示唆演出の実行回数に応じて、適宜、擬似連続予告演出1~3を実行するからである。すなわち、擬似連続予告演出は、結果報知示唆演出の実行回数の違いによって生じる時間の幅を調整する調整用の演出として機能している。その他、結果報知示唆演出の実行回数の違いによって生じる時間の幅を、図柄の変動時間によって調整してもよい。このような調整用の演出を適宜実行することで、変動時間Tの値と、第1数値情報(X)の値との一組の組み合わせに対して1つの演出パターンを対応させることを可能にしている。

10

20

30

40

50

音光側MPU92は、大当たり用の結果報知示唆演出パターンテーブルから、読み込んだ変動時間Tの値と、第1数値情報(X)の値とに対応した1つの演出パターンを選択し、演出パターンとして設定する。

【2397】

説明を図246に戻す。ステップS12503において、大当たり用の結果報知示唆演出パターンテーブルに基づいて演出パターンを設定した後、当該結果報知示唆演出設定処理を終了する。

【2398】

一方、ステップS12502において、大当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には(S12502:NO)、ステップS12504に進む。

【2399】

ステップS12504では、演出パターンの設定処理を行う。具体的には、処理対象である遊技回の変動時間と第1数値情報(X)とに基づいて、演出パターンテーブル記憶エリア93aに記憶されているリーチ用の結果報知示唆演出パターンテーブルから、当該遊技回において実行する結果報知示唆演出パターンを選択し設定する処理である。

【2400】

図248は、リーチ用の結果報知示唆演出パターンテーブルを説明する説明図である。図示するように、リーチ用の結果報知示唆演出パターンテーブルも、図247に示した大当たり用の結果報知示唆演出パターンテーブルと同様に、変動時間Tの値と、第1数値情報(X)の値とに対応して、結果報知示唆演出の演出パターンが記録されている。リーチ用の結果報知示唆演出パターンテーブルの場合、各テーブルに記録されている演出の最後が、外れを報知する外れ報知演出(図の「Lp」)である。音光側MPU92は、リーチ用の結果報知示唆演出パターンテーブルから、読み込んだ変動時間Tの値と、第1数値情報(X)の値とに対応した1つの演出パターンを選択し、演出パターンとして設定する。

【2401】

説明を図246に戻す。ステップS12504において、リーチ用の結果報知示唆演出パターンテーブルに基づいて演出パターンを設定した後、当該結果報知示唆演出設定処理を終了する。

【2402】

<通常演出設定処理>

次に、通常演出設定処理について説明する。通常演出設定処理は、演出設定処理のサブルーチン(図245:S12405)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【2403】

図249は、通常演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS12601では、ステップS12402(図245)において受信した変動用コマンドから読み出した大当たりの有無の情報に基づいて、処理対象である遊技回の大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かの判定をする。ステップS12601において、大当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には(S12601:YES)、ステップS12602に進む。

【2404】

ステップS12602では、演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象である遊技回の変動時間に基づいて、演出パターンテーブル記録エリア93aに記録されている大当たり用通常演出パターンテーブルから、当該遊技回において実行する演出パターンを選択し設定する。通常演出とは、上述のように、遊技回における演出として結果報知示唆演出を行わない場合に実行する大当たり演出またはリーチ演出である。大当たり用通常演出パターンテーブルには、各変動時間の値に対応して、1つの通常演出が記録されている。音光側MPU92は、処理対象の遊技回の変動時間に対応した演出パターンを選択し設定する。ステップS12602を実行した後、本通常演出設定処理を終了する。

【2405】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 2 6 0 1 において、大当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には (S 1 2 6 0 1 : N O)、ステップ S 1 2 6 0 3 に進む。

【 2 4 0 6 】

ステップ S 1 2 6 0 3 では、ステップ S 1 2 4 0 2 (図 2 4 5) において受信した変動用コマンドから読み出したリーチ発生の有無の情報に基づいて、処理対象である遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。ステップ S 1 2 6 0 3 において、処理対象である遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には (S 1 2 6 0 3 : Y E S)、ステップ S 1 2 6 0 4 に進む。

【 2 4 0 7 】

ステップ S 1 2 6 0 4 では、演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象である遊技回の変動時間に基づいて、演出パターンテーブル記録エリア 9 3 a に記録されているリーチ用通常演出パターンテーブルから、当該遊技回において実行する演出パターンを選択し設定する。リーチ用通常演出パターンテーブルには、各変動時間の値に対応して、1つの通常演出が記録されている。音光側 M P U 9 2 は、処理対象の遊技回の変動時間に対応した演出パターンを選択し設定する。ステップ S 1 2 6 0 4 を実行した後、本通常演出設定処理を終了する。

10

【 2 4 0 8 】

ステップ S 1 2 6 0 3 において、処理対象である遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S 1 2 6 0 3 : N O)、ステップ S 1 2 6 0 5 に進む。

【 2 4 0 9 】

20

ステップ S 1 2 6 0 5 では、演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象である遊技回の変動時間に基づいて、演出パターンテーブル記録エリア 9 3 a に記録されている外れ用通常演出パターンテーブルから、当該遊技回において実行する演出パターンを選択し設定する。外れ用通常演出パターンテーブルには、各変動時間の値に対応して、1つの通常演出が記録されている。音光側 M P U 9 2 は、処理対象の遊技回の変動時間に対応した演出パターンを選択し設定する。ステップ S 1 2 6 0 5 を実行した後、本通常演出設定処理を終了する。

【 2 4 1 0 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

30

【 2 4 1 1 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 2 4 1 2 】

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

40

【 2 4 1 3 】

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

【 2 4 1 4 】

< メイン処理 >

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

50

【 2 4 1 5 】

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

【 2 4 1 6 】

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

10

【 2 4 1 7 】

ステップ S 1 2 7 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

20

【 2 4 1 8 】

< コマンド割込み処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【 2 4 1 9 】

図 2 5 1 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 2 8 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

30

【 2 4 2 0 】

< V 割込み処理 >

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

【 2 4 2 1 】

図 2 5 2 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 1 0 5 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、V D P 1 0 5 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

40

【 2 4 2 2 】

上述したように、V 割込み信号は、V D P 1 0 5 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に生成されるとともに、M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。したがって、M P U 1 0 2 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、V D P 1 0 5 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に行われることになる。このため、V D P 1 0 5 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレ

50

ームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【2423】

ステップS12901では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理(図251)によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【2424】

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

【2425】

なお、コマンド対応処理(S12901)では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V割込み処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置90によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置90によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置41に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。

【2426】

ステップS12902では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理(S12901)などによって設定された図柄表示装置41に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置41において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップS12903に進む。

【2427】

ステップS12903では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理(S12902)によって特定された、図柄表示装置41に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター(スプライト、表示物)の種別を特定すると共に、各キャラクター(スプライト)毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップS12904に進む。

【2428】

ステップS12904では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理(S12903)によって決定された、1フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP105に対して送信する。VDP105は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1つ前のV割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置41に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置41へ送信する。その後、ステップS12905に進み、その他の処理を実行した後、V割込み処理を終了する。

【2429】

以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ機10は、遊技回として実行された際に大当たり抽選の抽選結果が「大当たり」またはリーチ(外れ)が発生する遊技回が保留遊技回として保留されている場合において、分身演出を実行すると判断した場合には、当該保留遊技回に対応する保留表示に対して保留遊技回分身演出を実行して数的保留表示

10

20

30

40

50

を表示するとともに、当該保留遊技回が遊技回として実行された際には、結果報知示唆演出を実行する。従って、保留遊技回分身演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、大当たり抽選の結果に期待感を付与することができる。

【 2 4 3 0 】

また、本実施形態においては、大当たり抽選の抽選結果がリーチ発生（外れ）の場合には、数的保留表示として示した忍者のキャラクターの数と同じ回数の結果報知示唆演出を遊技回において実行するので、遊技者は、保留遊技回分身演出が実行され、数的保留表示としての分身した忍者のキャラクターを認識すると、当該数的保留表示の数として示唆された回数と同じ回数の結果報知示唆演出が実行されると認識する。

【 2 4 3 1 】

しかしながら、大当たり抽選の結果が大当たりの場合には、数的保留表示として示した忍者のキャラクターの数と異なる回数の結果報知示唆演出を遊技回において実行後に大当たり抽選の結果を報知する場合がある。従って、数的保留表示の数によって示唆された回数の結果報知示唆演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された回数とは異なる回数の結果報知示唆演出を実行することによって、遊技者に意外性を付与することができる。また、保留遊技回分身演出を契機として表示された数的保留表示の数を認識した遊技者は、数的保留表示の数に対応した回数の結果報知示唆演出の実行に要する時間を推測しながら演出を鑑賞するとともに、遊技回が終了するまでの時間を大凡想定しながら大当たり抽選の結果に期待する。そのような遊技者に対して、示唆された回数より少ない回数の結果報知示唆演出を実行して遊技回を終了することによって、当初設定されていた遊技回時間が短縮されたかのような感覚を与えることができ、意外性を付与することができる。

【 2 4 3 2 】

換言すれば、予め設定されていた遊技回時間（変動時間）が短縮されたかのような感覚を遊技者に与える演出を、変動時間と演出の実行時間との間の破綻を生じさせることなく、円滑に実行することができる。本実施形態の処理においては、遊技回において実行する結果報知示唆演出の数は第 1 数値情報（X）に基づいて決定し、数的保留表示の数は数的保留表示数（Y）に基づいて決定する。すなわち、結果報知示唆演出の数と数的保留表示の数とは異なった数値情報に基づいて決定する。よって、保留遊技回を示す保留表示として示された数的保留表示の数と、実際に遊技回において実行された結果報知示唆演出の回数とが異なる場合であっても、遊技回における演出パターンを第 1 数値情報（X）と当該遊技回の変動時間とに基づいて決定しているため、演出に要する時間と遊技回の変動時間との間に破綻を生じさせることなく円滑に処理を実行することができる。

【 2 4 3 3 】

さらに、第 1 数値情報（X）と遊技回の変動時間とによって対応付けされた演出パターンを、大当たり用の結果報知示唆演出パターンテーブルおよびリーチ用の結果報知示唆演出パターンテーブルとして備えるため、保留表示としての数的保留表示の数を考慮することなく、遊技回における演出パターンの設定に必要な処理を簡易化することができる。

【 2 4 3 4 】

また、保留遊技回分身演出が実行された保留遊技回が遊技回として実行され、結果報知示唆演出が実行された際に、遊技者に対して、いずれの実行遊技回表示 D p による結果報知示唆演出で大当たりが報知されるのかといった緊迫感を付与することができる。

【 2 4 3 5 】

さらに、実行遊技回表示 D p が残り 1 つの表示（例えば、図 2 1 1（a）の状態）となった場合には、当該実行遊技回表示 D p による結果報知示唆演出が実行された後に大当たり抽選による結果が大当たりであるか外れであるかが明確になるので、遊技者は、最後の実行遊技回表示 D p による結果報知示唆演出に大きな期待感や緊迫感を抱く。具体的には、最後の実行遊技回表示 D p による演出が実行された後のメイン表示領域 M A の表示が、大当たりに対応する表示（例えば図 2 1 4（a）の状態）となるのか、外れに対応する表示（例えば図 2 1 2（a）の状態）となるのかといった表示面 4 1 a の表示の変化に対し

10

20

30

40

50

て非常に注目すると共に、大当たり抽選の結果が報知された際に、当該抽選結果が大当たりの場合には、保留遊技回分身演出が実行されなかった場合と比較して、より大きな喜びを感じ、外れの場合には、保留遊技回分身演出が実行されなかった場合と比較して、より落胆する。従って、保留遊技回分身演出を実行することによって、保留遊技回分身演出が実行されなかった場合と比較して、遊技者に対して、大当たり抽選の結果についてより大きな期待感や緊迫感を付与することができるとともに、より大きな気分の抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 2 4 3 6 】

Q 7 . 第 1 4 実施形態の他の態様 :

< 態様 1 >

上記実施形態においては、遊技回における結果報知示唆演出の実行回数を示唆する分身演出を、当該遊技回が保留遊技回として保留されているタイミングで保留遊技回分身演出として実行したが、種々のタイミングで実行してもよい。例えば、分身演出を、当該遊技回の実行中に行ってもよい。

【 2 4 3 7 】

図 2 5 3 は、結果報知示唆演出の実行回数を示唆する演出を遊技回において実行する様子を示す説明図である。図 2 5 3 (a) に示すように、遊技回が開始された時点では、実行遊技回表示 D p として表示されている忍者のキャラクターの数は 1 つである。

【 2 4 3 8 】

そして、図 2 5 3 (b) に示すように、液晶用図柄がリーチ用の図柄となり、図柄列 Z 2 の図柄だけが変動しているときに、結果報知示唆演出の実行回数を示唆する演出として、忍者を分身させる演出 (実行遊技回分身演出) を実行する。

【 2 4 3 9 】

その後は、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が外れである場合には、3 つの実行遊技回表示 D p 1 ~ D p 3 を用いて 3 回の結果報知示唆演出を実行後に大当たり抽選の抽選結果 (外れ) を報知して、当該遊技回を終了する。

【 2 4 4 0 】

一方、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には、3 つの実行遊技回表示 D p 1 ~ D p 3 を表示して 3 回の結果報知示唆演出を実行する可能性を示唆した上で、1 回、2 回、または 3 回の結果報知示唆演出を実行した後に、大当たり抽選の抽選結果 (大当たり) を報知して、当該遊技回を終了する。

【 2 4 4 1 】

このように、遊技回における結果報知示唆演出の実行回数を示唆する分身演出を、当該遊技回の実行中に行っても上記実施形態と同様の効果を得ることができる。また、上記実施形態のように、遊技回における結果報知示唆演出の実行回数を示唆する分身演出を当該遊技回が保留遊技回として保留されている期間 (以下、保留期間とも呼ぶ) に実行する場合と、本態様のように、遊技回における結果報知示唆演出の実行回数を示唆する分身演出を当該遊技回の実行中に行う場合とを組み合わせてもよい。分身演出が保留期間に実行されなかった場合でも、当該遊技回の実行中に、分身演出が実行される可能性があるため、保留期間において分身演出が実行されなかった場合でも、当該遊技回の実行中においてリーチまたは大当たりとなる可能性があるので、遊技者の期待感を維持することができる。

【 2 4 4 2 】

< 態様 2 >

分身演出によって表示された数的保留表示 (分身した忍者) の数より、実行される結果報知示唆演出の数の方が少ない場合に、結果報知示唆演出に用いられなかった残りの実行遊技回表示 D p に対応した忍者のキャラクターを用いて他の演出を実行してもよい。

【 2 4 4 3 】

例えば、遊技回の実行中に表示されている実行遊技回表示 D p (忍者のキャラクター) の数が 3 つである場合に、2 回目の結果報知示唆演出によって、大当たり抽選の抽選結果 (抽選結果 : 大当たり) を報知した場合、残りの実行遊技回表示 D p 3 によって、当該大

10

20

30

40

50

当たり抽選の抽選結果の詳細を報知するための演出を実行する。具体的には、実行遊技回表示 D p 2 による結果報知示唆演出によって大当たり抽選の抽選結果が通常大当たりであるように遊技者に認識させるように報知し、その後に、実行遊技回表示 D p 3 に対応する忍者による演出によって、抽選結果が通常大当たりから確変大当たりへ昇格したように遊技者に認識させる昇格演出を実行してもよい。

【 2 4 4 4 】

また、その他の昇格演出として、実行遊技回表示 D p 2 による結果報知示唆演出によって大当たり抽選の抽選結果が 8 R 確変大当たりであるように遊技者に認識させるように報知し、その後に、実行遊技回表示 D p 3 に対応する忍者による演出によって、抽選結果が 8 R 確変大当たりから 1 6 R 確変大当たりへ昇格したように遊技者に認識させる昇格演出を実行してもよい。

10

【 2 4 4 5 】

本態様によれば、数的保留表示として示した忍者のキャラクターの数と、実行遊技回表示 D p としての忍者のキャラクターを用いて実行する演出の回数とを同じにすることができる。処理の面から説明すると、上記実施形態では、遊技回において実行遊技回表示 D p (分身した忍者のキャラクター)を用いて実行する演出(上記実施形態においては結果報知示唆演出)の実行回数を決定するための第 1 数値情報(X)と、数的保留表示の数を決定するための数的保留数(Y)とを異なる値に設定する場合があったが、本態様によれば、第 1 数値情報(X)と数的保留数(Y)の数を同じにすることができる。

【 2 4 4 6 】

20

この場合、例えば、第 1 数値情報(X)の値が $X = 3$ の場合であっても、実行遊技回表示 D p 3 において大当たり抽選の抽選結果を報知する演出パターンと、実行遊技回表示 D p 1 または実行遊技回表示 D p 2 において大当たり抽選の抽選結果を報知し、残りの実行遊技回表示 D p (D p 2 および D p 3)を用いて昇格演出を実行するなど、第 1 数値情報(X)の値および変動時間が同じ場合であっても、複数種類の演出パターンを設定することができる。第 1 数値情報(X)の値および変動時間が同じ場合に対応して複数種類の演出パターンを演出パターンテーブルに設定している場合には、乱数等を用いて、演出パターンテーブルに設定されている複数種類の演出パターンの中から 1 つの演出パターンに決定することができる。

【 2 4 4 7 】

30

また、上記実施形態のように、分身演出によって表示された数的保留表示(分身した忍者)の数より、実行される結果報知示唆演出の数の方が少ない場合に、最後の結果報知示唆演出の実行後にそのまま遊技回を終了する処理と、結果報知示唆演出に用いられなかった残りの実行遊技回表示 D p に対応した忍者のキャラクターを用いて他の演出を実行する処理とを組み合わせてもよい。大当たり抽選の結果が大当たりであることが報知された後に、昇格演出が実行され、大当たりの種別の中でも、より遊技者にとって有利な種別へ昇格する場合と、昇格演出が実行されず昇格がない場合とがあることによって、大当たり抽選の結果が大当たりであることが報知された後に、さらなる期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。

【 2 4 4 8 】

40

< 態様 3 >

上記実施形態においては、遊技者に示唆する演出時間相関量(実行される演出の時間に相関のある量)として、遊技回において実行される結果報知示唆演出の回数を採用したが、それに限ることなく、演出時間相関量として他の要素を採用してもよい。例えば、演出時間相関量として、遊技回において実行される演出の時間を採用してもよい。

【 2 4 4 9 】

図 2 5 4 ~ 図 2 5 6 は、演出時間相関量が遊技回において実行される演出の時間を示す場合の表示面 4 1 a の様子を示す説明図である。図 2 5 4 (a)に示すように、第 1 保留表示領域 D s 1 には、保留表示 D m 1 1 を示す忍者のキャラクターに対応付けられて、秒数を示す画像が表示されている。当該画像は、当該保留表示 D m 1 1 に対応する保留遊技

50

回が遊技回として実行された際の演出に要する時間を示す表示（以下、演出時間表示 T D とも呼ぶ）である。図 2 5 4（a）に示す例では、「60 秒」と記載された演出時間表示が表示されている。

【2 4 5 0】

図 2 5 4（b）は、図 2 5 4（a）において保留表示 D m 1 1 に対応する保留遊技回が遊技回として実行されている様子を示している。このとき、ステージ S G 上の実行遊技回表示 D p を示す忍者のキャラクターに対応して演出時間表示が表示されている。演出時間表示 T D として示された秒数は、遊技回の開始とともにカウントダウンが開始される。すなわち、演出時間表示 T D として示された秒数は、当該遊技回において演出が実行される残時間を示している。図 2 5 4（b）に示した例では、液晶用図柄がリーチ図柄となった時点における演出時間表示 T D が 30 秒である場合を示している。

10

【2 4 5 1】

そして、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果がリーチ（外れ）の場合には、図 2 5 5（a）に示すように、演出時間表示 T D に対応した時間である 30 秒を用いて、ステージ S G 上に表示されていた実行遊技回表示 D p に対応する忍者のキャラクターが、第 1 液晶用図柄の図柄列 Z 2 に表示されている数字「6」の画像上を移動し、数字「6」を数字「7」に変化させようと試みる演出を実行する。すなわち、第 1 液晶用図柄が大当たり抽選の抽選結果として「リーチ」から「大当たり」に変化する可能性があることを遊技者に示唆する演出を実行する。30 秒が経過後、図 2 5 5（b）に示すように、メイン表示領域 M A の第 1 液晶用図柄は、「7・6・7」の図柄のまま、擬似停止状態から停止表示状態に移行し、当該遊技回を終了する。また、演出時間表示 T D には 0 秒が表示される。

20

【2 4 5 2】

一方、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合には、第 1 液晶用図柄がリーチ図柄となった時点における演出時間表示 T D に対応した時間である 30 秒または 30 秒より短い時間を用いて、ステージ S G 上に表示されていた実行遊技回表示 D p に対応する忍者のキャラクターが、第 1 液晶用図柄の図柄列 Z 2 に表示されている数字「6」の画像上を移動し、数字「6」を数字「7」に変化させようと試み、最終的に、メイン表示領域 M A の第 1 液晶用図柄を「7・6・7」の擬似停止状態から「7・7・7」の停止表示状態に移行し、大当たり抽選の結果が大当たりであったことを報知して遊技回を終了する。

30

【2 4 5 3】

第 1 液晶用図柄がリーチ図柄となった時点における演出時間表示 T D として「30 秒」が表示されていたに関わらず、第 1 液晶用図柄がリーチ図柄となった時点から 30 秒より短い時間でメイン表示領域 M A の第 1 液晶用図柄を「7・6・7」の擬似停止状態から「7・7・7」の停止表示状態に移行させた場合には（図 2 5 6（a））、大当たり抽選の抽選結果が大当たりであったことを報知することによって（図 2 5 6（b））、遊技者に対して、当初設定されていた遊技回の時間が短縮されたかのような感覚を与えることができ、意外性を付与することができる。なお、図 2 5 6 に示した例では、演出時間表示 T D として 10 秒を残して、大当たり抽選の抽選結果が大当たりであったことを報知する。

【2 4 5 4】

40

また、遊技者に示唆する演出時間相関量として、遊技回において実行される演出の時間を採用することによって、遊技者に、時間の経過を直接的に認識させる。その結果、演出時間相関量として示した演出時間よりも短い時間で遊技回を終了した場合に、遊技者に対して、より一層、遊技回の時間が短縮されたかのような感覚を与えることができる。

【2 4 5 5】

本態様は以下の処理によって実現することができる。当該遊技回の変動時間を T とした場合に、第 1 数値情報（X）を $X = T$ とする。なお、本態様においては、第 1 数値情報（X）は、遊技回が開始されてから大当たり抽選の抽選結果を報知するまでの時間に対応する。そして、上記実施形態と同様に、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果がリーチ（外れ）である場合には、第 1 数値情報（X）と数的保留表示数（Y）との関係を $X =$

50

Yとし、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には、第1数値情報(X)と数的保留表示数(Y)との関係をX=Yとして、数的保留表示数(Y)を決定する。その後、数的保留表示数(Y)の値を、演出時間相関量として保留表示Dm11に対応させて表示する演出時間表示TDの値に設定する。このようにすることで、本態様を実現することができる。なお、本態様に示した例においては、Y=60として設定された場合を示している。すなわち、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果がリーチ(外れ)の場合には、X=Y=60であり、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合には、X=Y=60である。

【2456】

<態様4>

上記態様3では、演出時間相関量の表示方法として、演出時間を示す数字を直接的に表示したが、連続的に変化するゲージ表示を採用してもよい。

【2457】

図257は、演出時間相関量をゲージ表示で表示した場合の表示面41aの様子を示す説明図である。本態様では、図257(a)に示すように、演出時間相関量を、保留表示に対応した忍者のキャラクターのパワーゲージPGとして表示する。さらに、本態様においては、パワーゲージPGを、保留表示Dmの近傍に表示せず、表示面41aの上部中央に表示する。すなわち、本態様においては、表示したパワーゲージPGと、当該パワーゲージPGに対応した保留表示との関係を示さない。このようにすることで、表示されたパワーゲージPGが、どの保留表示に対応したパワーゲージPGであるのかを推測する楽しみを遊技者に付与することができる。なお、図に示した例では、表示されたパワーゲージPGは保留表示Dm12に対応しているとする。したがって、図257(a)に示した状態における保留表示Dm11に対応した保留遊技回が遊技回として実行された場合には、パワーゲージPGの状態は変化しない。

【2458】

図257(b)は、図257(a)における保留表示Dm12に対応する保留遊技回が遊技回として実行されている様子を示している。図示するように、第1液晶用図柄はリーチ図柄となっている。この時点においては、パワーゲージPGとして示された量は、まだ変化しない。

【2459】

そして、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果がリーチ(外れ)の場合には、図258(a)に示すように、ステージSG上に表示されていた実行遊技回表示Dpに対応する忍者のキャラクターが、第1液晶用図柄の図柄列Z2に表示されている数字「6」の画像上を移動し、数字「6」を数字「7」に変化させようと試みる演出を実行する。当該演出を開始した時点から、パワーゲージとして示された量が時間の経過とともに減少する。その後、パワーゲージに示した量が「0」になった時点で、図258(b)に示すように、メイン表示領域MAの第1液晶用図柄は、「7・6・7」の図柄のまま、擬似停止状態から停止表示状態に移行し、当該遊技回を終了する。

【2460】

一方、当該遊技回における大当たり抽選の抽選結果が大当たりの場合には、実行遊技回表示Dpに対応する忍者のキャラクターが、第1液晶用図柄の図柄列Z2に表示されている数字「6」の画像上を移動し、数字「6」を数字「7」に変化させようと試みる演出を、パワーゲージとして示した量が「0」になった時点、または、パワーゲージとして示した量が「0」になるよりも前の時点で終了し、メイン表示領域MAの第1液晶用図柄を「7・6・7」の擬似停止状態から「7・7・7」の停止表示状態に移行し、大当たり抽選の結果が大当たりであったことを報知して遊技回を終了する。

【2461】

パワーゲージとして示した量が「0」になるよりも前の時点でメイン表示領域MAの第1液晶用図柄を「7・6・7」の擬似停止状態から「7・7・7」の停止表示状態に移行し(図259(a))、大当たり抽選の結果が大当たりであったことを報知した場合には

10

20

30

40

50

(図259(b))、パワーゲージとして示された量が「0」となる時点で大当たり抽選の結果が報知されると推測していた遊技者に対して、意外性を付与することができる。また、この場合、大当たり抽選の抽選結果が大当たりであるため、遊技者の喜びを、意外性をともなって相乗的に増加させることができる。

【2462】

<態様5>

また、上記実施形態においては、分身演出を契機とした数的保留表示(分身した忍者)の表示によって演出時間相関量を示唆したが、他の形態を採用してもよい。

【2463】

図260、図261は、演出時間相関量を示唆する他の形態を説明する説明図である。例えば、遊技回表示(保留表示または実行遊技回表示)を示すカメのキャラクターの上に、子カメのキャラクターが出現する演出を実行することによって、演出時間相関量を示唆してもよい。この場合、演出時間相関量として、遊技回における結果報知示唆演出の実行回数を示唆する。

10

【2464】

その他、図261に示すように、遊技回表示(保留表示または実行遊技回表示)をメーターを示す画像で表示し、演出時間相関量を示唆する場合には、演出時間相関量を示唆する遊技回表示に対応したメーターが示す量を増加させる演出を実行する。上記説明したパワーゲージや、本例で示したメーターなどは、演出時間相関量として、遊技回において実行する所定の演出の実行に要する時間や、遊技回において実行する全ての演出の合計時間など、連続的に増減する物理量を示唆する場合に好適である。

20

【2465】

<態様6>

上記実施形態における遊技回表示(保留表示および実行遊技回表示)は、実行される演出の時間に相関のある量(演出時間相関量)を示唆したが、演出時間相関量に加えて、他の情報も示唆してもよい。例えば、演出時間相関量に加えて、遊技回表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している可能性を示す情報も示唆してもよい。

【2466】

図262は、演出時間相関量を示す情報と保留表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している可能性を示す情報(以下、期待度情報とも呼ぶ)とを示唆する保留表示を説明する説明図である。

30

【2467】

図262(a)~図262(d)の各図には、数的保留表示Dm11a~Dm11c、保留表示Dm12および保留表示Dm13を示した。図262(a)~図262(d)の各図の数的保留表示Dm11a~Dm11cは、演出時間相関量を数的保留表示の数によって示唆している。具体的には、数的保留表示Dm11a~Dm11cは、演出時間相関量を数的保留表示の数によって、遊技回において実行する結果報知示唆演出の回数を示している。

【2468】

さらに、図262(a)~図262(d)の各図の数的保留表示Dm11a~Dm11cは、各々、表示態様が異なり、図262(a)に示す数的保留表示Dm11a~Dm11cよりも、図262(b)に示す数的保留表示Dm11a~Dm11cの方が保留表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している可能性が高く、図262(b)に示す数的保留表示Dm11a~Dm11cよりも、図262(c)に示す数的保留表示Dm11a~Dm11cの方が保留表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している可能性が高く、図262(c)に示す数的保留表示Dm11a~Dm11cよりも、図262(d)に示す数的保留表示Dm11a~Dm11cの方が保留表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している可能性が高い。

40

【2469】

本態様によれば、遊技回表示(本例では保留遊技回表示)は、複数の種類の情報として

50

、少なくとも、演出時間相関量を示す情報と保留表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している可能性を示す情報とを示唆するので、遊技回表示を認識した遊技者に対して、示唆された演出時間相関量に対応した演出が実行されることを推測させることに加え、当該遊技回表示に対応する遊技回における大当たり抽選の抽選結果に対する期待感を付与することができる。

【 2 4 7 0 】

< 態様 7 >

図 2 6 2 (a) ~ 図 2 6 2 (d) の各図に示したように、上記の態様 6 においては、期待度情報を数的保留表示を用いて示唆する場合に、表示した全ての数的保留表示 (図 2 6 2 においては数的保留表示 D m 1 1 a ~ D m 1 1 c) の表示態様を、当該大当たりの可能性に対応した表示態様に変化させたが、期待度情報を演出時間相関量を用いて示唆する態様として、他の態様を採用してもよい。例えば、以下の態様を採用することができる。

【 2 4 7 1 】

図 2 6 3 は、期待度情報を演出時間相関量を用いて示唆する一例を説明する説明図である。図示するように、本例では、演出時間相関量である数的保留表示 D m 1 1 a ~ D m 1 1 c の中の一部の数的保留表示を用いて期待度情報を示唆する。すなわち、遊技回表示 (保留表示および実行遊技回表示) によって示唆した演出時間相関量が示す時間的な一部分を示す表示を用いて、期待度情報を示唆する。

【 2 4 7 2 】

図 2 6 3 に示した例においては、図 2 6 3 (a) の数的保留表示 D m 1 1 c の表示態様よりも、図 2 6 3 (b) の数的保留表示 D m 1 1 a の表示態様の方が保留表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している可能性が高く、図 2 6 3 (b) の数的保留表示 D m 1 1 a の表示態様よりも、図 2 6 3 (c) の数的保留表示 D m 1 1 b の表示態様の方が保留表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している可能性が高く、図 2 6 3 (c) の数的保留表示 D m 1 1 b の表示態様よりも、図 2 6 3 (d) の数的保留表示 D m 1 1 a の表示態様の方が保留表示に対応した遊技回の大当たり抽選において大当たりに当選している可能性が高い。

【 2 4 7 3 】

さらに、本例においては、演出時間相関量として表示する数的保留表示 D m 1 1 a ~ D m 1 1 c のうち、期待度情報を示唆するために用いる数的保留表示を、大当たり抽選の結果を報知するタイミングを決定するために用いた上記第 1 数値情報 (X) の値とは無関係に、数的保留表示 D m 1 1 a ~ D m 1 1 c の中からランダムに決定する。よって、例えば、数的保留表示のうち期待度情報を示唆している数的保留表示が図 2 6 3 (a) に示すように数的保留表示 D m 1 1 c である場合、遊技回として実行された場合には、実行遊技回表示 D p 1、実行遊技回表示 D p 2、実行遊技回表示 D p 3 のうちの、実行遊技回表示 D p 3 が期待度情報を示唆する表示態様となるが、実行遊技回表示 D p 2 に対応する結果報知示唆演出において大当たり抽選の抽選結果として大当たりが報知される場合がある。すなわち、この場合、第 1 数値情報 (X) は $X = 2$ である。この場合、期待度情報を示唆するために用いられた実行遊技回表示 D p 3 に対応する結果報知示唆演出は実行されずに遊技回は終了する。

【 2 4 7 4 】

本態様は以下の処理により実現することができる。第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したことを契機として大当たり乱数カウンタ C 1 の値を取得後に、先判定処理によって、当該取得した大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応する遊技回における大当たり抽選の抽選結果を判定する。

【 2 4 7 5 】

そして、保留演出設定処理 (図 2 3 8) において、分身演出実行判定処理 (図 2 3 8 : S 1 2 1 0 3) を実行して保留遊技回分身演出を実行することが決定した場合、第 1 数値情報 (X) および数的保留表示数 (Y) を決定する。

【 2 4 7 6 】

10

20

30

40

50

その後、期待度情報を示唆するための数的保留表示の表示態様を決定する。すなわち、図263(a)のDm11cに示した表示態様、図263(b)のDm11aに示した表示態様、図263(c)のDm11bに示した表示態様、図263(d)のDm11aに示した表示態様のいずれの表示態様を用いるかを決定する。具体的には、表示態様決定用の乱数の値を取得し、大当たり抽選の抽選結果毎に用意された表示態様決定テーブルと照合して表示態様を決定する。表示態様決定テーブルは、各表示態様に対応して表示態様決定用の乱数が割り振られたテーブルデータである。例えば、大当たり用の表示態様決定テーブルは、図263(c)の数的保留表示Dm11bに示した表示態様や図263(d)の数的保留表示Dm11aに示した表示態様に割り振られている表示態様決定用の乱数の数が、図263(a)の数的保留表示Dm11cに示した表示態様や図263(b)の数的保留表示Dm11aに示した表示態様に割り振られている表示態様決定用の乱数より多い。その結果、大当たり抽選において大当たりに当選している場合には、図263(c)の数的保留表示Dm11bに示した表示態様や図263(d)の数的保留表示Dm11aに示した表示態様に決定される確率が高くなる。このようにして、期待度情報を示唆するための数的保留表示の表示態様を決定する。

10

【2477】

その後、先に決定した数的保留表示数(Y)に基づいて、表示される数的保留表示のうち、どの数的保留表示の表示態様を、期待度情報を示唆する表示態様にするかを決定する。上述のように、期待度情報を示唆する表示態様にする数的保留表示は、第1数値情報に関わらずランダムに選択されるようにする。例えば、数的保留表示数(Y)の個数だけ表示される数的保留表示のうち、乱数を用いた処理によって、いずれの数的保留表示の表示態様を、大当たりに当選している可能性を示す情報を示唆する表示態様にするかを決定する。このように、期待度情報を示唆するために数的保留表示の一部をどのような表示態様に変更するか、そして、どの数的保留表示の表示態様を変更するかを決定する処理を実行することによって、本態様を実現することができる。

20

【2478】

本態様によれば、表示した演出時間相関量としての数的保留表示が示す結果報知用演出の実行回数に対応した個数の忍者のキャラクター画像の中の1個または複数個(本例では1個の画像)の特定の忍者のキャラクター画像を用いて、期待度を示唆するので、結果報知示唆演出の実行回数が当該特定の忍者のキャラクター画像に対応する実行回数に達する際、または、達した際に、大当たり抽選に関する何らかの報知や示唆がされるのではないといった期待感を遊技者に付与することができる。

30

【2479】

さらに、本態様においては、演出時間相関量として表示する数的保留表示(本態様における例では数的保留表示Dm11a~Dm11c)のうち、期待度情報を示唆するために用いる数的保留表示を、大当たり抽選の結果を報知するタイミングを決定するために用いる第1数値情報(X)の値とは無関係にランダムに決定する。従って、結果報知示唆演出の実行回数が期待度情報を示唆する特定の忍者のキャラクター画像に対応する実行回数に達する際、または、達した際に、大当たり抽選に関する何らかの報知や示唆がされるのではないといった期待感を遊技者に付与するにも関わらず、表示された演出時間相関量としての数的保留表示が示す結果報知示唆演出の実行回数とは異なる実行回数の結果報知示唆演出が実行される場合がある。

40

【2480】

その結果、表示された演出時間相関量としての数的保留表示を視認した遊技者に対して、遊技回において、期待度情報を示唆する特定の忍者のキャラクター画像に対応する実行回数に達するまで結果報知示唆演出が実行されるのかといった緊迫感を付与するとともに、仮に期待度情報を示唆する特定の忍者のキャラクター画像に対応する実行回数に達するまで結果報知示唆演出が実行された場合には、大当たり抽選に関する何らかの報知や示唆がされるのではないといった期待感を付与する。すなわち、遊技者に対して、遊技における多段的な変化に対する推測をさせることができ、さらに、当該推測した内容通りに遊

50

技が実行されるかということについて、遊技者に緊迫感および期待感を付与することができる。

【 2 4 8 1 】

< 態様 8 >

第 1 4 実施形態においては、保留表示 D m 1 1 として表示されている保留遊技回に対して分身演出（保留遊技回分身演演出）を実行したが、それに限らず、保留表示 D m 1 1 ~ D m 1 4、保留表示 D m 2 1 ~ D m 2 4 のいずれの保留遊技回に対して、保留遊技回分身演出を実行してもよい。また、上述のように、遊技回の実行中に、実行遊技回表示 D p にに対して分身演出（実行遊技回分身演出）を実行してもよい。

【 2 4 8 2 】

実行遊技回分身演出を実行する場合には、上記第 1 4 実施形態のように始動口に遊技球が入球したことを契機として実行する保留演出設定処理（図 2 3 8）において第 1 数値情報（X）および数的保留表示数（Y）を決定する態様の限らず、当該始動口に遊技球が入球したことを契機として実行する遊技回の開始直前に実行される演出設定処理（図 2 4 5）において第 1 数値情報（X）および数的保留表示数（Y）を決定する態様を採用してもよい。具体的には、演出設定処理（図 2 4 5）のステップ S 1 2 4 0 2 において大当たりの有無およびリーチ発生の有無を判定した後、大当たりまたはリーチ発生の場合に分身演出（本例においては実行遊技回分身演出）を実行するか否かの判定をする分身演出実行判定処理を実行し、分身演出を実行すると判定した場合に、第 1 数値情報（X）および数的保留表示数（Y）を決定する。その後、結果報知演出設定処理（図 2 4 5：S 1 2 4 0 3）を実行する。実行遊技回分身演出の実行は、このような処理を実行しても実現することができる。

【 2 4 8 3 】

また、遊技回の開始後に、実行遊技回分身演出を実行するか否かを判定し、結果報知示唆演出の演出パターンを決定することもできる。例えば、遊技回の実行中に遊技者に対して演出操作ボタン 2 4 を操作するように促す演出を実行し、当該演出に従って遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作したことを契機として実行遊技回分身演出を実行する。この場合、遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作された時点から、当該遊技回の終了までの残時間を算出し、当該残時間に応じて実行可能な結果報知示唆演出の回数を決定する。具体的には、残時間の値ごとに結果報知示唆演出の実行可能回数および結果報知示唆演出の演出パターンが対応付けされたテーブルデータを用意し、当該テーブルデータに基づいて、実際に実行されている遊技回における残時間に対応した結果報知示唆演出の実行可能回数および結果報知示唆演出の演出パターンを決定する。そして、決定された結果報知示唆演出の実行可能回数（すなわち第 1 数値情報（X）に対応する値）に基づいて、実行遊技回分身演出によって表示する実行遊技回表示 D p の数（上記第 1 4 実施形態における数的保留表示数（Y）に対応する値 / 以下、数的遊技回表示数（Y）とも呼ぶ）を決定する。そして、決定した数的遊技回表示数（Y）に応じて、実行遊技回分身演出を実行する。一方、遊技回の実行中に遊技者に対して演出操作ボタン 2 4 を操作するように促す演出を実行したにも関わらず、当該演出に従って遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作しなかった場合には、遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作しなかった場合を想定して予め用意された通常演出の演出パターンに従って演出を実行する。このような処理を実行することによって、遊技回の開始後に、遊技者による演出操作ボタン 2 4 の操作に対応して、動的に、実行遊技回分身演出を実行するか否かの判定、および、結果報知示唆演出の演出パターンの決定を実現することができる。このように、遊技回の実行中に、動的に実行遊技回分身演出を実行するか否かの判定、および、結果報知示唆演出の演出パターンの決定をすることによって、遊技回における演出の流れが動的に変化するため、遊技者に対して、常に緊張感を付与することができ、遊技に対する注目度を高めることができる。

【 2 4 8 4 】

さらに、上記第 1 4 実施形態における処理と、本態様における処理とを組み合わせてもよい。すなわち、保留遊技回分身演演出と実行遊技回分身演出とを組み合わせることによ

10

20

30

40

50

って、始動口に遊技球が入球して保留遊技回が発生してから、当該遊技回が実行されて終了するまでの期間、当該遊技回に対して常に分身演出が実行される可能性があるので、遊技者に対して、常に期待感や緊迫感を付与することができる。

【 2 4 8 5 】

< 態様 9 >

上記第 1 4 実施形態においては、図 2 4 7 および図 2 4 8 に示したように、結果報知示唆演出パターンテーブルにおける各々の結果報知示唆演出 1 (図の「 R 1 」)、結果報知示唆演出 2 (図の「 R 2 」)、結果報知示唆演出 3 (図の「 R 3 」)、結果報知示唆演出 4 (図の「 R 4 」) は、演出の時間的な長さが同じであったが、各々の演出の時間的な長さが異なる態様を採用してもよい。例えば、結果報知示唆演出 1 より結果報知示唆演出 2 の方が時間的な長さが長く、結果報知示唆演出 2 より結果報知示唆演出 3 の方が時間的な長さが長く、結果報知示唆演出 3 より結果報知示唆演出 4 の方が時間的な長さが長い態様を採用してもよい。このようにすることによって、結果報知示唆演出の実行回数が増すに連れて、1 回の結果報知示唆演出の時間的な長さが長くなるため、結果報知示唆演出の実行回数が増す毎に遊技者に時間的に長い緊張感を付与することができ、より一層、結果報知示唆演出の実行後に報知される大当たり抽選の抽選結果に対して期待感や緊迫感を付与することができる。

10

【 2 4 8 6 】

さらに、結果報知示唆演出 1、結果報知示唆演出 2、結果報知示唆演出 3、結果報知示唆演出 4 の各々の時間的な長さと同じ長さの通常演出用の擬似連続予告演出 1、擬似連続予告演出 2、擬似連続予告演出 3、擬似連続予告演出 4 を備える態様を採用してもよい。上記態様 8 で説明したように、遊技回の実行中に動的に実行遊技回分身演出を実行するか否かを判定する態様の場合において、仮に、実行遊技回分身演出を実行しないと判定した場合に、各結果報知示唆演出パターンテーブルにおける各結果報知示唆演出 1 ~ 4 に替えて、通常演出用の擬似連続予告演出 1 ~ 4 を実行することによって、実行遊技回分身演出を実行しない場合の演出パターンを生成することができるため、処理を簡易化することができる。

20

【 2 4 8 7 】

< 態様 1 0 >

上記第 1 4 実施形態においては、第 1 数値情報 (X) と数的保留表示数 (Y) との関係は $X > Y$ であったが、Y の値が X の値より小さい態様であってもよい。すなわち、数的保留表示の数より多い回数の結果報知示唆演出が遊技回において実行される。例えば、保留遊技回分身演出の実行を契機として数的保留表示 D m 1 1 a、数的保留表示 D m 1 1 b、数的保留表示 D m 1 1 c の 3 つの忍者のキャラクターが表示された場合、すなわち、遊技回において、ステージ S G に実行遊技回表示 D p 1、実行遊技回表示 D p 2、実行遊技回表示 D p 3 に対応する 3 つの忍者のキャラクターが表示されている場合において、各実行遊技回表示 D p 1 ~ 3 に対応する結果報知示唆演出が実行された後に、さらに、追加で結果報知示唆演出が実行される。この場合、各実行遊技回表示 D p 1 ~ 3 に対応する結果報知示唆演出が実行された後に、表示面 4 1 a の側面から追加で忍者のキャラクターが現れ、追加の結果報知示唆演出を実行する。

30

40

【 2 4 8 8 】

上記第 1 4 実施形態においては、第 1 数値情報 (X) に基づいて数的保留表示数 (Y) を決定する際に、 $X > Y$ という条件で Y の値を決定していたが、本態様においては、第 1 数値情報 (X) に基づいて数的保留表示数 (Y) を決定する際に、 $1 < Y$ という条件で Y の値を決定する。このようにすることで、Y の値が X の値以上の値に決定されるだけでなく、Y の値が X の値より小さい値に決定される。このようにすることで、本態様による演出を実現することができる。

【 2 4 8 9 】

また、本態様による処理と、上記実施形態における処理とを組み合わせてもよい。この場合、表示された数的保留表示の数と同じ回数の結果報知示唆演出が実行された場合でも

50

、さらに追加で結果報知示唆演出が実行されるのではないかとといった期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。

【 2 4 9 0 】

< 態様 1 1 >

リーチ演出として、2つの陣営による勝ち抜き戦による戦闘の演出（以下、戦闘演出とも呼ぶ）を実行してもよい。この場合、各陣営に属するキャラクターの数によって演出時間相関量を示唆する。例えば、陣営Aに属するキャラクターが3体、陣営Bに属するキャラクターが3体である場合、決着がつくまでに実行される戦闘演出の回数は3回～5回である。当該演出はリーチ演出として実行されるため、遊技者は、当該戦闘演出が長時間に亘ると推測し、最少の戦闘回数で決着がつく可能性は低いと認識しているにも関わらず、最少の戦闘回数である3回で決着がつき、大当たり抽選の抽選結果を報知する構成としてもよい。このようにすることで、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 2 4 9 1 】

< 態様 1 2 >

上記説明した演出時間相関量は、遊技回において実行する所定の演出の回数、遊技回において実行する所定の演出の実行に要する時間、1回の遊技回において実行する全ての演出の合計時間など、実行される演出の時間に相関のある量を直接的または間接的に表すものであれば、種々の量（物理量：数値、時間、個数、回数、長さ、重さ、速さ、力の強さ、容量、体積、エネルギー量など）を採用することができる。

20

【 2 4 9 2 】

< 態様 1 3 >

演出時間相関量を形状や模様や色彩等の態様で表現してもよい。例えば、遊技回が開始されると同時に演出時間相関量を示す画像を図柄表示装置41に表示する。このとき、演出時間相関量を示す画像の色彩が白、青、緑、赤の順に、当該遊技回における演出の実行時間が長くなるように設定する。すなわち、演出時間相関量を示す画像の色彩が白の場合より、演出時間相関量を示す画像の色彩が青の場合の方が当該遊技回における演出の実行時間が長く、演出時間相関量を示す画像の色彩が青の場合より、演出時間相関量を示す画像の色彩が緑の場合の方が当該遊技回における演出の実行時間が長く、演出時間相関量を示す画像の色彩が緑の場合より、演出時間相関量を示す画像の色彩が赤の場合の方が当該遊技回における演出の実行時間が長くなるように設定する。このような設定をした場合において、大当たり抽選において特定の種別の大当たりに当選した場合のみ、図柄表示装置41に画像として示した演出時間相関量とは異なる量に対応した演出を実行する。

30

【 2 4 9 3 】

例えば、大当たり抽選において特定の種別の大当たりに当選した場合のみ、当該遊技回において演出時間相関量を示す画像の色彩が赤であるにも関わらず、演出時間相関量を示す画像の色彩が白である場合に相当する時間の演出が実行されて大当たり抽選の抽選結果が報知される態様を採用する。

【 2 4 9 4 】

演出時間相関量を示す画像の色彩が赤であることを認識し当該遊技回における演出の実行時間は比較的長く当該演出の最後に大当たり抽選の抽選結果が報知されるものと推測をしながら演出を鑑賞している遊技者に対して、演出時間相関量として示唆された時間的な長さより短い演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 2 4 9 5 】

さらに、遊技者が当該演出時間相関量として表現された態様の違いが視認可能であれば、当該態様は形状や模様や色彩に限らず他の態様で表現してもよい。例えば、演出時間相関量を音で表現してもよい。具体的には、演出時間相関量として、遊技回で実行する演出の実行時間を採用した場合には、当該演出の実行時間を音声で遊技者に報知する態様を採用してもよい。その他、演出時間相関量として、遊技回で実行する所定の演出（例えば、

50

結果報知示唆演出)の実行回数を採用した場合には、当該演出の実行回数を音声で遊技者に報知する態様を採用してもよい。

【2496】

また、演出時間相関量を示唆するための専用の報知手段を設けてもよい。例えば、演出時間相関量を示唆するための専用の発光体(例えばLEDランプ)を設けてもよい。そして、当該発光体の発光態様によって演出時間相関量を示してもよい。例えば、発光体の発する光の色彩によって演出時間相関量を示唆してもよい。この場合、例えば、演出時間相関量を示す発光体の発する光の色彩が白、青、緑、赤の順に、当該遊技回における演出の実行時間が長くなるように設定する等の態様を採用することができる。このような設定をした場合において、大当たり抽選において特定の種別の大当たりに当選した場合のみ、上記の設定とは異なる処理を実行する。例えば、大当たり抽選において特定の種別の大当たりに当選した場合のみ、当該遊技回において演出時間相関量を示す発光体の発する光の色彩が赤であるにも関わらず、演出時間相関量を示す発光体の発する光の色彩が白である場合に相当する時間の演出が実行されて大当たり抽選の抽選結果が報知される態様を採用する。この場合も、上記と同様に、演出時間相関量を示す発光体の発する光の色彩が赤であることを認識し当該遊技回における演出の実行時間は比較的長く当該演出の最後に大当たり抽選の抽選結果が報知されるものと推測をしながら演出を鑑賞している遊技者に対して、演出時間相関量として示唆された時間的な長さより短い演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2497】

その他、発光体の点滅する周期によって演出時間相関量を示唆してもよい。この場合、例えば、演出時間相関量を示す発光体の点滅する周期が長いほど、当該遊技回における演出の実行時間が長くなるように設定する等の態様を採用することができる。

【2498】

<態様14>

上記第14実施形態においては、演出時間相関量を、保留中または実行中の1回の遊技回を示す表示である遊技回表示(保留表示、実行遊技回表示)の表示態様を用いて示唆したが、演出時間相関量を示唆する態様として他の態様を採用してもよい。例えば、複数の保留遊技回が存在する状態において、当該複数の保留遊技回の中のいずれかに大当たり抽選において「大当たり」又は「特定の外れ(小当たり)」に当選している保留遊技回が存在している場合に、当該複数の保留遊技回が遊技回として実行される際に、当該複数の遊技回に亘って連続的な一連の特定の演出を実行する。そして、当該特定の演出において、演出上、当該複数存在する保留遊技回の中の最後に実行される保留遊技回において大当たり抽選に当選していることを示唆する。すなわち、当該特定の演出が、演出時間相関量である。

【2499】

そして、特定の演出における演出表現において演出時間相関量を示唆しているにも関わらず、所定の場合に、当該示唆した演出時間相関量とは異なる量の演出を実行する。例えば、当該特定の演出において、演出上、当該複数存在する保留遊技回の中の最後に実行される保留遊技回において大当たり抽選に当選していることを示唆しているにも関わらず、最後の遊技回よりも前の遊技回における大当たり抽選において大当たりに当選する。すなわち、パチンコ機10の処理として、大当たり抽選に当選する保留遊技回よりも後に保留遊技回が存在する場合に、このような特定の演出を実行する。このようにすることで、特定の演出によって示唆された内容を認識するとともに複数存在する保留遊技回の中の最後の保留遊技回が遊技回として実行されたときに大当たり抽選において大当たりに当選すると推測している遊技者の当該推測を覆すことができ、遊技に意外性を付与することができる。

【2500】

<態様15>

演出時間相関量を表示するタイミングとして、遊技回の開始前の表示や、遊技回の開始と同時の表示に限定されることなく、遊技回の開始後において所定の契機に基づいて表示を開始してもよい。例えば、遊技回においてリーチが発生したことを報知するとともに演出時間相関量を示す画像を表示してもよい。この場合、例えば、リーチ発生後から当該遊技回が終了するまでの間に実行される演出の実行時間を示唆する態様や、リーチ発生後から当該遊技回が終了するまでの間に実行される所定の演出の実行回数を示唆する態様を採用することができる。

【 2 5 0 1 】

< 態様 1 6 >

パチンコ機 1 0 が示唆する対象は演出時間相関量に限定されず、パチンコ機 1 0 が実行する処理に関する量（以下、実行量とも呼ぶ）であれば他の量を示唆する態様を採用してもよい。すなわち、上記の演出時間相関量は、実行量の一態様である。

【 2 5 0 2 】

この場合、例えば、実行量を示唆し、所定の場合に、当該示唆した実行量と異なる量の処理を実行する態様を採用してもよい。一例として、一定の時間内に実行する処理に関する量を遊技者に示唆し、所定の場合に、一定の時間内に当該示唆した実行量と異なる量の処理を実行する構成を採用してもよい。以下、具体例を説明する。

【 2 5 0 3 】

例えば、遊技者に対して大当たり抽選に当選する期待の度合い（以下、期待度とも呼ぶ）を示し、当該期待度が昇格する演出（以下、ステップアップ演出とも呼ぶ）を実行する。また、実行量として、ステップアップ演出の実行回数も示唆する。例えば、実行量として「 2 」と表示された場合には、ステップアップ演出が 2 回実行されることを示唆しており、遊技者に対して示した期待度が 2 回昇格することを示している。すなわち、示唆した実行量が多いほど、期待度が昇格する回数が増加するため、大当たり抽選に当選する確率が上昇したと遊技者に認識させることができる。このような処理を実行するパチンコ機 1 0 において、所定の場合（例えば所定の抽選を実行し当該抽選結果が特定の結果であった場合）に、示唆した実行量と異なる量（回数）のステップアップ演出を実行してもよい。より具体的な例としては、実行量（ステップアップ演出の実行回数）として「 3 」を表示しているにも関わらず、実際には、ステップアップ演出を 4 回実行したり、2 回実行するなど、示唆した実行量と異なる回数のステップアップ演出を実行する。このようにすることで、示唆された実行量を認識した遊技者の推測を覆すことができ、遊技に意外性を付与することができる。

【 2 5 0 4 】

また、例えば、高確率モードで連続して実行可能な遊技回の回数に制限がある遊技機において、実行量として、高確率モードで実行可能な遊技回の残りの実行回数（残り実行回数とも呼ぶ）を示唆する態様を採用してもよい。この場合、実行量として、残り実行回数に対応する数字を図柄表示装置 4 1 に表示する態様を採用してもよい。そして、大当たり抽選において大当たりに当選した場合に、実行量を示唆していた残り実行回数より少ない実行回数で高確率モードを終了させてもよい。なお、この場合における高確率モードの終了は、高確率モードフラグの OFF を意味するとしてもよい。従って、高確率モードで遊技回を実行中に、大当たり抽選において確変大当たりに当選した場合には、高確率モードフラグが、一旦、OFF になり高確率モードが終了する。その後、開閉実行モード（ラウンド遊技）の終了後、再び、高確率モードフラグが ON となり、新たな高確率モードにおける遊技回が開始される。

【 2 5 0 5 】

また、実行量が、高確率モードで実行可能な遊技回の残りの実行回数に亘って実行される一連の連続的な演出の総実行時間を示唆する態様を採用してもよい。例えば、残り実行回数が 2 0 回であり、1 回の遊技回の実行時間が 5 秒である場合に、2 0 回の遊技回に亘って実行される連続的な演出の総実行時間として「 1 0 0 」（2 0 回 × 5 秒）と表示してもよい。そして、時間が経過するに従って、実行量（演出時間相関量）として示した数字

10

20

30

40

50

が小さい値へと変化する。一方、大当たり抽選において特定の種別の大当たりに当選した場合のみ、実行量（演出時間相関量）を示唆していた数字に対応した時間が経過する前に高確率モードを終了させてもよい。

【 2 5 0 6 】

その他、例えば、実行量として、所定の遊技状態における電動役物 3 4 a や開閉扉 3 6 b の開放回数を示唆する態様を採用してもよい。そして、特定の種別の大当たり当選を契機として電動役物 3 4 a や開閉扉 3 6 b が開放する場合に、実行量として示唆した電動役物 3 4 a や開閉扉 3 6 b の開放回数と異なる開放回数で電動役物 3 4 a や開閉扉 3 6 b を開放してもよい。このようにすることで、示唆された実行量を認識した遊技者の推測を覆すことができ、遊技に意外性を付与することができる。

10

【 2 5 0 7 】

< 態様 1 7 >

高確率モードで連続して実行可能な遊技回の回数に制限がある遊技機において、高確率モードで連続して実行する遊技回の回数を示唆する示唆手段を備える構成としてもよい。そして、高確率モードにおける遊技回において大当たりに当選しない場合には、示唆手段が示唆した回数に対応する回数の高確率モードの遊技回を実行するにも関わらず、高確率モードにおける遊技回において大当たりに当選した場合には、示唆手段が示唆した回数とは異なる回数の高確率モードの遊技回を実行し、高確率モードを終了する構成を採用してもよい。

【 2 5 0 8 】

20

なお、この場合における高確率モードの終了は、高確率モードフラグの OFF を意味するとしてもよい。従って、高確率モードで遊技回を実行中に、大当たり抽選において確変大当たりに当選した場合には、高確率モードフラグが、一旦、OFF になり高確率モードが終了する。その後、開閉実行モード（ラウンド遊技）の終了後、再び、高確率モードフラグが ON となり、新たな高確率モードにおける遊技回が開始される。

【 2 5 0 9 】

< 態様 1 8 >

高確率モードフラグを OFF にするまでの時間的な長さに相関のある量（例えば、高確率モードで連続して実行可能な遊技回の残り実行回数）を示唆する示唆手段を備える構成を採用してもよい。さらに、示唆手段が示唆する高確率モードフラグを OFF にするまでの時間的な長さが経過するよりも前に、高確率モードフラグを OFF にする処理を実行する構成を採用してもよい。

30

【 2 5 1 0 】

R . 第 1 5 実施形態 :

R 1 . 遊技機の構造 :

図 2 6 4 は、本発明の一実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機 1 0 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 1 1 を備えている。パチンコ機 1 0 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 1 1 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 1 2 を備えている。パチンコ機本体 1 2 は、内枠 1 3 と、内枠 1 3 の前面に配置された前扉枠 1 4 とを備えている。内枠 1 3 は、外枠 1 1 に対して金属製のヒンジ 1 5 によって回動可能に支持されている。前扉枠 1 4 は、内枠 1 3 に対して金属製のヒンジ 1 6 によって回動可能に支持されている。内枠 1 3 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 1 2 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 1 0 には、シリンダ錠 1 7 が設けられている。シリンダ錠 1 7 は、内枠 1 3 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 1 7 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

40

【 2 5 1 1 】

前扉枠 1 4 の略中央部には、開口された窓部 1 8 が形成されている。前扉枠 1 4 の窓部

50

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

【２５１２】

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

【２５１３】

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

【２５１４】

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

【２５１５】

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

【２５１６】

図２６５は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３とを備えている。具体的には、これら機構部は内枠１３の背面に設けられている。

【２５１７】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能と電源を監視する機能とを有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。

【２５１８】

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

【2519】

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

【2520】

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

【2521】

図266は、遊技盤30の正面図である。遊技盤30は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域PAが形成されている。遊技盤30には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部31aと、外レール部31bとが取り付けられている。内レール部31aと外レール部31bとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール31が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール31に誘導されて遊技領域PAの上部に放出され、その後、遊技領域PAを流下する。遊技領域PAには、遊技盤30に対して略垂直に複数の釘42が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘42や風車は、遊技領域PAを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【2522】

遊技盤30には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、及び、可変入賞装置36が設けられている。また、遊技盤30には、可変表示ユニット40及びメイン表示部45が設けられている。メイン表示部45は、特図ユニット37と、普図ユニット38と、ラウンド表示部39とを有している。

【2523】

図示するように、一般入賞口32は、遊技盤30上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口32に遊技球が入賞すると、10個の遊技球が賞球として払出装71から払い出される。

【2524】

第1始動口33及び第2始動口34は、共に上向きに開放されており、第1始動口33が第2始動口34よりも上方となるように鉛直方向に並んで配置されている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入賞すると3個の遊技球が賞球として払い出される。第2始動口34には、左右一對の可動片よりなる電動役物34aが設けられている。電動役物34aが閉鎖状態のときには、遊技球は第2始動口34に入賞することはできない。一方、電動役物34aが開放状態のときには、遊技球は第2始動口34に入賞することができる。本実施形態では、第2始動口34に遊技球が入賞すると4個の遊技球が賞球として払い出される。なお、遊技盤30の最下部にはアウト口43が設けられており、各種入賞口に入賞しなかった遊技球は、アウト口43を通して遊技領域PAから排出される。

【 2 5 2 5 】

スルーゲート 3 5 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。遊技球がスルーゲート 3 5 へ入賞すると、すなわち、遊技球がスルーゲート 3 5 の貫通孔を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該入賞をトリガとして内部抽選（電動役物開放抽選）を行なう。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物 3 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 3 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 に入賞した遊技球は、入賞後に遊技領域 P A を流下して第 2 始動口 3 4 へ入賞することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 に遊技球が入賞しても、賞球の払い出しは実行されない。

【 2 5 2 6 】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a を備えるとともに、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b を備えている。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入賞できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選（大当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 3 6 b は、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入賞をトリガとした主制御装置 6 0 による大当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉 3 6 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく大当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入賞が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく大当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入賞が可能になる開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球が入賞すると、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。

【 2 5 2 7 】

特図ユニット 3 7 は、第 1 図柄表示部 3 7 a と、第 2 図柄表示部 3 7 b とを備えている。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。第 1 図柄表示部 3 7 a は、第 1 始動口 3 3 への入賞をトリガとした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 3 7 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行なわせる。

【 2 5 2 8 】

第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 始動口 3 4 への入賞をトリガとした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 2 図柄表示部 3 7 b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行なわせる。

【 2 5 2 9 】

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

【 2 5 3 0 】

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

10

20

30

40

50

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

【2531】

ラウンド表示部 39 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 36 に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 36b の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 39 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【2532】

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

【2533】

図柄表示装置 41 は、第 1 始動口 33 への入賞に基づいて第 1 図柄表示部 37a が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置 41 は、第 2 始動口 34 への入賞に基づいて第 2 図柄表示部 37b が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置 41 は、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 への入賞をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行なう。以下、図柄表示装置 41 の詳細について説明する。

【2534】

図 267 は、図柄表示装置 41 において変動表示される図柄及び表示面 41a を示す説明図である。図 267(a) は、図柄表示装置 41 において変動表示される図柄を示す説明図である。図 267(a) に示すように、図柄表示装置 41 には、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【2535】

図 267(b) は、図柄表示装置 41 の表示面 41a を示す説明図である。図示するように、表示面 41a には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z1、Z2、Z3 が表示される。各図柄列 Z1 ~ Z3 には、図 267(a) に示した数字 1 ~ 8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 267(b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 上に停止した状態で表示される。具体的には、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 へ遊技球が入賞すると、各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z1、図柄列 Z3、図柄列 Z2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z1 ~ Z3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 60 による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。なお、図柄表示装置 41 における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各

10

20

30

40

50

図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【 2 5 3 6 】

ここで、遊技回とは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての大当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の 1 単位である。換言すれば、パチンコ機 1 0 は、1 遊技回毎に、1 つの特別情報についての 1 つの大当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、図柄表示装置 4 1 において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1 回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

10

【 2 5 3 7 】

さらに、図 2 6 7 (b) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく保留個数が表示される。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大 4 つまでである。

20

【 2 5 3 8 】

R 2 . 遊技機の電氣的構成 :

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

【 2 5 3 9 】

図 2 6 8 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 1 0 は、主に、主制御装置 6 0 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを備えている。主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 6 1 を備えている。主制御基板 6 1 は、複数の機能を有する素子によって構成される M P U 6 2 を備えている。M P U 6 2 は、各種制御プログラムや固定値データを記録した R O M 6 3 と、R O M 6 3 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 6 4 とを備えている。M P U 6 2 は、その他、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、M P U 6 2 が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、R O M 6 3 や R A M 6 4 に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

30

【 2 5 4 0 】

主制御基板 6 1 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板 6 1 の入力側には、各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 e と、払出制御装置 7 0 と、電源装置 8 5 に設けられた停電監視回路 8 6 とが接続されている。主制御基板 6 1 は、停電監視回路 8 6 を介して、電源装置 8 5 から直流安定 2 4 V の電源の供給を受ける。電源装置 8 5 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 6 0 や払出制御装置 7 0 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板 6 1 は、各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 e として、一般入賞口 3 2 、第 1 始動口 3 3 、第 2 始動口 3 4 、スルーゲート 3 5 、可変入賞装置 3 6 などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板 6 1 の主側 M P U 6 2 は、遊技中に遊技領域 P A を流下する遊技球が各入賞口に入賞したか否かの入賞判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて大

40

50

当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 3 5 への入賞に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【 2 5 4 1 】

主制御基板 6 1 の出力側には、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b を開閉動作させる可変入賞駆動部 3 6 c と、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開閉動作させる電動役物駆動部 3 4 b と、メイン表示部 4 5 とが接続されている。主制御基板 6 1 には各種ドライバ回路が設けられており、M P U 6 2 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【 2 5 4 2 】

具体的には、M P U 6 2 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 3 6 b が開閉されるように可変入賞駆動部 3 6 c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、M P U 6 2 は、電動役物 3 4 a が開放されるように電動役物駆動部 3 4 b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 における第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。

【 2 5 4 3 】

また、主制御基板 6 1 の送信側には、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 とが接続されている。払出制御装置 7 0 には、例えば、主制御装置 6 0 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 6 0 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f を参照する。具体的には、一般入賞口 3 2 への入賞を特定した場合には 1 0 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 1 始動口 3 3 への入賞を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 2 始動口 3 4 への入賞を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信される。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装 7 1 を制御して賞球の払出を行う。払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

【 2 5 4 4 】

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

【 2 5 4 5 】

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

【 2 5 4 6 】

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

10

20

30

40

50

する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明した。

【2547】

図 269 は、大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62 が大当たり抽選、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、図柄表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、大当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際には大当たり種別カウンタ C2 が用いられる。図柄表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ抽選にはリーチ乱数カウンタ C3 が用いられる。

10

【2548】

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

【2549】

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

20

【2550】

RAM 64 には保留情報記憶エリア 64b が設けられている。保留情報記憶エリア 64b は、第 1 保留エリア Ra と、第 2 保留エリア Rb と、実行エリア AE と、合計保留個数記憶エリアとから構成されている。第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 へ遊技球が順次入賞すると、入賞のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2 及びリーチ乱数カウンタ C3 の各値が保留情報記憶エリア 64b に時系列的に記憶される。

【2551】

大当たり乱数カウンタ C1 の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタ C1 は、上述のように大当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタ C1 は、例えば、0 ~ 599 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタ C1 が 1 周すると、その時点の乱数初期値カウンタ CINI の値が当該大当たり乱数カウンタ C1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ CINI は、大当たり乱数カウンタ C1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 599）。

30

【2552】

大当たり乱数カウンタ C1 は定期的に更新され、その更新値は、遊技球が第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 に入賞したタイミングで RAM 64 の保留情報記憶エリア 64b に記憶される。具体的には、大当たり乱数カウンタ C1 の更新値は、第 1 始動口 33 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア 64b の第 1 保留エリア Ra に記憶され、第 2 始動口 34 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア 64b の第 2 保留エリア Rb に記憶される。大当たり当選となる乱数の値は、ROM 63 の当否テーブル記憶エリア 63a に当否テーブルとして記憶されている。

40

【2553】

図 270 は、当否テーブル記憶エリア 63a に記憶されている当否テーブルについて説明する説明図である。パチンコ機 10 には、大当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されている。図 270 (a) は低確率モード用の当否テーブルを示し、図 270 (b) は高確率用の当否テーブルを示している。図 270 (a) に示すように、大当たり抽選に際して低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる

50

遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は2個である。一方、図270(b)に示すように、大当たり抽選に際して高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は20個である。また、低確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタC1の値群は、高確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタC1の値群に含まれている。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、当選となる乱数の数及び値は任意である。

【2554】

次に、大当たり種別カウンタC2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC2は、確変大当たりや通常大当たり等の大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC2は、0～29の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1始動口33又は第2始動口34に入賞したタイミングでRAM64の保留情報記憶エリア64bに記憶される。より詳しくは、第1始動口33に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア64b(RAM64)の第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア64b(RAM64)の第2保留エリアRbに記憶される。

【2555】

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

- (1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様
- (2) 開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モード
- (3) 開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモード

【2556】

パチンコ機10には、上記の(1)開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が15回行われるとともに、1回の開放は30secが経過するまで又は開閉扉36bへの入賞個数が10個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が2回行われるとともに、1回の開放は0.2secが経過するまで又は開閉扉36bへの入賞個数が10個となるまで継続するよう設定可能である。

【2557】

遊技者により操作ハンドル25が操作されている場合、0.6secに1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構81が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1回の開閉扉36bの開放時間は0.2secである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも1回の開閉扉36bの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【2558】

なお、開閉扉36bの開閉回数、1回の開放に対する開放限度時間、及び1回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉36bの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1回の開放に対する開放限度時間が長い又は1回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置36への入賞が発生しない構成としてもよい。

【 2 5 5 9 】

パチンコ機 1 0 には、上記の (2) 開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う確変抽選モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う通常抽選モードとを設定することができる。図 2 7 0 を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【 2 5 6 0 】

パチンコ機 1 0 には、上記の (3) 開閉実行モード終了後の第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a のサポートモードの態様として、遊技領域 P A に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

10

【 2 5 6 1 】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタ C 4 を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率は同一であるが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 3 4 a が開放状態となる回数が多く設定され、さらに 1 回の開放時間が長く設定されてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物 3 4 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。

20

【 2 5 6 2 】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 3 4 への入賞が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【 2 5 6 3 】

低頻度サポートモードでは、第 2 始動口 3 4 よりも第 1 始動口 3 3 への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第 1 始動口 3 3 よりも第 2 始動口 3 4 への入賞が発生する確率が高くなる。第 2 始動口 3 4 への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

30

【 2 5 6 4 】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに電役開放状態となる頻度を高くする構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする、及び当選確率を高くするのうち、いずれか 1 つ又は任意の組み合わせの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

40

【 2 5 6 5 】

上述したように、パチンコ機 1 0 には、複数種類の大当たりを設定することが可能である。本実施形態では、大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、大当たり種別カウンタ C 2 を用いて、複数種類の大当たりの種別を振分ける。大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たりの種別の振分先は、R O M 6 3 の振分テーブル記憶エリア 6 3

50

bに振分テーブルとして記憶されている。

【2566】

図271は、パチンコ機10に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。図271(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図271(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。

【2567】

図271(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第1始動口33に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりが設定されている。

【2568】

16R確変大当たり及び8R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【2569】

16R通常大当たり及び8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【2570】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～13」が16R確変大当たりに対応しており、「14～27」が8R通常大当たりに対応しており、「28～33」が16R通常大当たりに対応しており、「34～39」が8R通常大当たりに対応している。

【2571】

上記のように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりの種別として、4種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この4種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、16R確変大当たりが最も高く、8R確変大当たりが次に高く、次に16R通常大当たり、最後に8R通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【2572】

次に、図271(b)の第2始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第2始動口34に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たりが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～27」が16R確変大当たりに対応しており、「28～39」が8R確変大当たりに対応している。すなわち、本実施形態におけるパチンコ機10では、第2始動口34への入賞に基づく大当たりは、全て確変大当たりとなる。上記のように本実施形態のパチンコ機10では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第1始動口33への入賞に基づいて大当たり当選となった場合と、第2始動口34への入賞に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっている。

【2573】

このように、第1始動口33と第2始動口34との大当たり種別の振分態様は、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は、第1始動口33及び第2始動口34のうち、第2始動口34への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うことになる。なお、当否抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することなく、当否抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。

【2574】

上述のように、MPU62は、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて大当たり抽選を行なうとともに、実行エリアAEに記憶されている大当

10

20

30

40

50

たり種別カウンタC 2の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU 6 2は、これらの大当たり乱数カウンタC 1の値及び大当たり種別カウンタC 2の値を用いて、第1図柄表示部3 7 a及び第2図柄表示部3 7 bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM 6 3の停止結果テーブル記憶エリア6 3 eに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【2 5 7 5】

次に、リーチ乱数カウンタC 3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC 3は、例えば0 ~ 2 3 8の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。リーチ乱数カウンタC 3は定期的に更新され、遊技球が第1始動口3 3又は第2始動口3 4に入賞したタイミングでRAM 6 4の保留情報記憶エリア6 4 bに記憶される。具体的には、第1始動口3 3に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタC 3の更新値がRAM 6 4の第1保留エリアR aに記憶され、第2始動口3 4に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタC 3の更新値がRAM 6 4の第2保留エリアR bに記憶される。そして、第1保留エリアR a又は第2保留エリアR bに記憶されたリーチ乱数カウンタC 3の値は、実行エリアA Eに移動した後、ROM 6 3のリーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチを発生させるか否かが決定される。但し、大当たり抽選の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行する場合には、MPU 6 2は、リーチ乱数カウンタC 3の値に関係なくリーチ発生

10

【2 5 7 6】

リーチとは、図柄表示装置4 1の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機1 0において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、図2 6 7 (b)の表示面4 1 aにおいて、最初に図柄列Z 1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z 3においてZ 1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z 2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z 2に停止表示される。

20

30

【2 5 7 7】

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

【2 5 7 8】

次に、変動種別カウンタC Sの詳細について説明する。変動種別カウンタC Sは、例えば0 ~ 1 9 8の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。変動種別カウンタC Sは、第1図柄表示部3 7 a及び第2図柄表示部3 7 bにおける変動時間と、図柄表示装置4 1における図柄の変動時間とをMPU 6 2において決定する際に用いられる。変動種別カウンタC Sは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第1図柄表示部3 7 a又は第2図柄表示部3 7 bにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置4 1による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタC Sのバッファ値が取得される。第1図柄表示部3 7 a及び第2図柄表示部3 7 bにおける変動時間の決定に際しては、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 dに記憶されている変動時間テ

40

50

ーブルが用いられる。

【2579】

次に、電動役物開放カウンタC4の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC4は、例えば、0～249の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入賞したタイミングでRAM64の電役保留エリア64cに記憶される。そして、所定のタイミングで、その記憶された電動役物開放カウンタC4の値を用いて電動役物34aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C4 = 0～199であれば、電動役物34aを開放状態に制御し、C4 = 200～249であれば、電動役物34aを閉鎖状態に制御する。

10

【2580】

なお、第1保留エリアRaに記憶された大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の一組の組み合わせが、第1始動口33に係る保留情報に相当し、第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の一組の組み合わせが、第2始動口34に係る保留情報に相当し、これらの保留情報が、本発明における特別情報に相当する。

【2581】

R3. 遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。

【2582】

20

図272は、本実施形態のパチンコ機10が実行可能な連続変身演出を説明するタイムチャートである。連続変身演出は、変身演出が連続して順次実行される演出である。変身演出は、所定のキャラクターが登場するとともに、登場したキャラクターが異なる衣装に着替えて変身をする演出である。連続変身演出が実行されると、まず最初に変身演出(1回目)が実行され、変身演出(1回目)が終了すると、次に変身演出(2回目)が実行される。このようにして、変身演出が時間的に重複することなく連続して順次実行される。

【2583】

本実施形態の連続変身演出は、当該連続変身演出において実行可能な変身演出の上限回数が多いほど、大当たりに当選している可能性(期待度、信頼度)が高くなるように設定されている。ただし、後述するように、遊技者による演出操作ボタン24の操作の態様によっては、連続変身演出において、変身演出が上限回数に達するまで実行されとは限らない。具体的には、本実施形態では、遊技者が各変身演出において演出操作ボタン24を積極的に押下した場合にのみ、当該連続変身演出において変身演出が上限回数まで実行されることになる。したがって、遊技者が当該連続変身演出の期待度を知るためには、演出操作ボタン24を積極的に押下し、当該連続変身演出に設定されている上限回数まで変身演出を実行させる必要がある。したがって、遊技者に対して、演出操作ボタン24を積極的に押下したいといった意欲を与えることが可能となる。

30

【2584】

本実施形態では、連続して実行される変身演出のそれぞれにおいて異なるキャラクターが登場するように設定されている。各変身演出は、3秒間実行される変身準備演出と、演出操作ボタン24の操作を受け入れ可能であることを示唆する変身待機演出と、2秒間実行される変身完了演出とによって構成されている。

40

【2585】

図273は、変身演出の態様の一例を示す説明図である。図273(A)は、変身準備演出の態様の一例を示しており、図273(B)は、変身待機演出の態様の一例を示しており、図273(C)は、変身完了演出の態様の一例を示している。

【2586】

図273(A)に示すように、変身準備演出は、所定のキャラクターが登場するとともに、自らが異なる衣装に着替えて変身することを示唆する演出である。本実施形態では、変身準備演出の長さは3秒間に固定されている。3秒間の変身準備演出が終了すると、

50

変身待機演出が実行される。

【 2 5 8 7 】

図 2 7 3 (B) に示すように、変身待機演出は、登場したキャラクターがカーテンで隠れ、カーテンの裏側でキャラクターが変身中 (着替え中) であることを示唆する演出である。

【 2 5 8 8 】

さらに、本実施形態では、変身待機演出において、遊技者に対して演出操作ボタン 2 4 の操作を促す画像が表示される。具体的には、演出操作ボタン 2 4 が押下されるとキャラクターの変身が完了することを示唆する画像が表示される。本実施形態では、演出操作ボタン 2 4 が押下されると、又は、演出操作ボタン 2 4 が押下されずに変身待機演出が実行されてから 1 0 秒が経過すると、変身完了演出が実行される。

10

【 2 5 8 9 】

図 2 7 3 (C) に示すように、変身完了演出は、キャラクターを隠していたカーテンが開き、衣装を着替えて変身が完了したキャラクターが登場する演出である。本実施形態では、変身完了演出の長さは 2 秒間に固定されている。2 秒間の変身完了演出が終了すると、次の変身演出が実行される。次の変身演出では、既に終了した変身演出において登場したキャラクターとは異なるキャラクターが登場する。

【 2 5 9 0 】

図 2 7 2 の説明に戻る。上述したように、変身準備演出は 3 秒間実行され、変身待機演出は最大で 1 0 秒間実行され、変身完了演出は 2 秒間実行される。したがって、1 回の変身演出の時間的な長さは、変身待機演出が開始された直後に演出操作ボタン 2 4 が押下された場合には 5 秒となり、変身待機演出の実行中に演出操作ボタン 2 4 が押下されなかった場合には 1 5 秒となる。すなわち、演出操作ボタン 2 4 が押下されるタイミングによって変身待機演出の時間的な長さが 0 秒から 1 0 秒の間で変化するので、1 回の変身演出の時間的な長さは、最短で 5 秒、最長で 1 5 秒となる。

20

【 2 5 9 1 】

図 2 7 4 から図 2 7 8 は、本実施形態のパチンコ機 1 0 が実行する演出パターンの一例を示すタイムチャートである。この図 2 7 4 から図 2 7 8 に示した例では、遊技回における図柄の変動時間として 1 4 0 秒が設定されるとともに、当該 1 4 0 秒間の遊技回において実行する演出パターンとして、演出パターン P T 1 が選択されている。演出パターンには、遊技回において実行する演出の種別や実行時間、実行の順番等が設定されており、音声発光制御装置 9 0 が複数の演出パターンの中から一の演出パターンを選択することによって、当該遊技回において実行する演出の種別や実行時間、実行の順番等が決定される。本実施形態では、複数の演出パターンの中から一の演出パターンを選択するための演出パターンテーブルに、演出パターン P T 1 ~ P T 5 0 0 の 5 0 0 種類の演出パターンが設定されている。

30

【 2 5 9 2 】

本実施形態では、音声発光制御装置 9 0 によって演出パターン P T 1 が選択されると、実行期間として 7 5 秒が設定されている連続変身演出 A が実行され、次に 6 0 秒間のリーチ演出 A が実行され、次に 5 秒間の結果演出 A が実行される。そして、実行期間として 7 5 秒が設定されている連続変身演出 A では、実行可能な変身演出の上限回数が 1 0 回に設定されている。なお、本実施形態では、実行期間として 7 5 秒が設定されている連続変身演出 A は、演出パターン P T 1 の他に、演出パターン P T 2 ~ P T 1 0 に含まれている。したがって、演出パターン P T 2 ~ P T 1 0 のいずれかの演出パターンが選択された場合にも、連続変身演出 A が実行されることになる。ただし、演出パターン P T 1 ~ P T 1 0 は、連続変身演出 A 以外に実行する演出の種別や時間等が互いに異なっている。

40

【 2 5 9 3 】

本実施形態では、実行する演出パターンの種別を、大当たり抽選の抽選結果、遊技回の変動時間、及び後述する演出パターン用乱数に基づいて選択するように構成されている。そして、変身演出の上限回数が 1 0 回である連続変身演出 A が実行された場合には大当た

50

りに当選している期待度が高くなるように構成されている。具体的には、本実施形態では、連続変身演出 A が実行された場合において大当たりに当選している確率（期待度、信頼度）が 70 % 程度になるように構成されている。

【2594】

後述するように、同じ演出パターン PT1 が実行された場合であっても、各変身演出の変身待機演出における演出操作ボタン 24 の操作態様によって、連続変身演出 A において実行される変身演出の回数が異なることになる。以下では、演出パターン PT1 が実行された場合における演出操作ボタン 24 の操作態様の異なる各ケースについて説明する。

【2595】

図 274 に示すケース A1 について説明する。ケース A1 では、遊技者は、各変身演出の変身待機演出において、演出操作ボタン 24 を 1 回も押下していない。変身演出の変身待機演出において演出操作ボタン 24 が押下されなかった場合には、当該変身演出の時間的長さは、3 秒の変身準備演出と 10 秒の変身待機演出と 2 秒の変身完了演出とを合計した 15 秒となる。

10

【2596】

この結果、ケース A1 では、変身演出（5 回目）が終了した時点で連続変身演出 A の実行期間として設定されていた 75 秒が経過し、次のリーチ演出 A が実行されることになる。

【2597】

図 275 に示すケース A2 について説明する。ケース A2 では、遊技者は、変身演出（1 回目）の変身待機演出において、当該変身待機演出が開始されてから 8 秒経過後に演出操作ボタン 24 を押下している。このため、変身演出（1 回目）の時間的長さは、3 秒の変身準備演出と 8 秒の変身待機演出と 2 秒の変身完了演出とを合計した 13 秒となる。

20

【2598】

また、ケース A2 では、遊技者は、変身演出（2 回目）から変身演出（5 回目）においても、変身演出（1 回目）と同様に、変身待機演出が開始されてから 8 秒経過後に演出操作ボタン 24 を押下している。

【2599】

変身演出（6 回目）においては、遊技者は、変身待機演出が開始されてから 5 秒が経過した時点において演出操作ボタン 24 を押下していない。しかしながら、本実施形態のパチンコ機 10 は、変身待機演出を実行中に連続変身演出 A の残り時間が 2 秒となったことを契機として、2 秒間の変身完了演出を実行する。

30

【2600】

この結果、ケース A2 では、変身演出（6 回目）が終了した時点で連続変身演出 A の実行期間として設定されていた 75 秒が経過し、次のリーチ演出 A が実行されることになる。

【2601】

図 276 に示すケース A3 について説明する。ケース A3 では、遊技者は、変身演出（1 回目）の変身待機演出において、当該変身待機演出が開始されてから 4 秒経過後に演出操作ボタン 24 を押下している。このため、変身演出（1 回目）の時間的長さは、3 秒の変身準備演出と 4 秒の変身待機演出と 2 秒の変身完了演出とを合計した 9 秒となる。

【2602】

40

また、ケース A3 では、遊技者は、変身演出（2 回目）から変身演出（8 回目）においても、変身演出（1 回目）と同様に、変身待機演出が開始されてから 4 秒経過後に演出操作ボタン 24 を押下している。したがって、ケース A3 では、変身演出（8 回目）が終了した時点において、連続変身演出 A の残り時間は 3 秒となっている。

【2603】

上述したように、変身演出の最短時間は 5 秒であるため、変身演出（8 回目）の後に変身演出（9 回目）を実行すると、変身演出（9 回目）の途中で連続変身演出 A の実行期間が終了し、変身演出（9 回目）が途中で終了してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうおそれがある。

【2604】

50

そこで、本実施形態のパチンコ機 10 は、1 回の变身演出が終了する毎に連続变身演出 A の残り時間を判定し、連続变身演出 A の残り時間が 5 秒以上である場合には次の变身演出を実行し、連続变身演出 A の残り時間が 5 秒未満である場合には連続变身演出が終了することを示唆する演出（以下では、終了演出とも呼ぶ）を実行する。本実施形態では、終了演出は、連続变身演出が終了することを示唆する静止画像が表示される演出であるため、任意のタイミングで終了しても遊技者に違和感を与えないように構成されている。

【2605】

以上より、ケース A 3 では、变身演出（8 回目）が終了した後、終了演出が 3 秒間実行された時点で連続变身演出 A の実行期間として設定されていた 7.5 秒が経過し、次のリーチ演出 A が実行されることになる。

【2606】

図 277 に示すケース A 4 について説明する。ケース A 4 では、遊技者は、变身演出（1 回目）の变身待機演出において、当該变身待機演出が開始されてから 2 秒経過後に演出操作ボタン 24 を押下している。このため、变身演出（1 回目）の時間的長さは、3 秒の变身準備演出と 2 秒の变身待機演出と 2 秒の变身完了演出とを合計した 7 秒となる。

【2607】

また、ケース A 4 では、遊技者は、变身演出（2 回目）から变身演出（10 回目）においても、变身演出（1 回目）と同様に、变身待機演出が開始されてから 2 秒経過後に演出操作ボタン 24 を押下している。したがって、ケース A 4 では、变身演出（10 回目）が終了した時点において、連続变身演出 A の残り時間は 5 秒となっている。

【2608】

本実施形態のパチンコ機 10 は、变身演出（10 回目）が終了した時点において連続变身演出 A の残り時間を判定し、連続变身演出 A の残り時間が 0 秒を超え、10 秒未満である場合には、变身演出が 10 回実行されたことを示唆する演出（以下では、コンプリート演出とも呼ぶ / 図では「コンプ演出」と表記）を実行する。本実施形態では、コンプリート演出は、变身演出が 10 回実行されたことを示唆する静止画像が表示される演出であるため、任意のタイミングで終了しても遊技者に違和感を与えないように構成されている。なお、コンプリート演出としては、例えば、各变身演出に登場した 10 体のキャラクターが一堂に会して遊技者を称える内容の演出を採用することができる。

【2609】

以上より、ケース A 4 では、变身演出（10 回目）が終了した後、コンプリート演出が 5 秒間実行された時点で連続变身演出 A の実行期間として設定されていた 7.5 秒が経過し、次のリーチ演出 A が実行されることになる。

【2610】

図 278 に示すケース A 5 について説明する。ケース A 5 では、遊技者は、变身演出（1 回目）の变身待機演出において、当該变身待機演出が開始されてから 1 秒経過後に演出操作ボタン 24 を押下している。このため、变身演出（1 回目）の時間的長さは、3 秒の变身準備演出と 1 秒の变身待機演出と 2 秒の变身完了演出とを合計した 6 秒となる。

【2611】

また、ケース A 5 では、遊技者は、变身演出（2 回目）から变身演出（10 回目）においても、变身演出（1 回目）と同様に、变身待機演出が開始されてから 1 秒経過後に演出操作ボタン 24 を押下している。したがって、ケース A 4 では、变身演出（10 回目）が終了した時点において、連続变身演出 A の残り時間は 1.5 秒となっている。

【2612】

本実施形態のパチンコ機 10 は、变身演出（10 回目）が終了した時点において連続变身演出 A の残り時間を判定し、連続变身演出 A の残り時間が 10 秒以上である場合には、变身演出が 10 回実行されたことを示唆する特別な演出（以下では、スペシャルコンプリート演出とも呼ぶ）を実行する。本実施形態では、スペシャルコンプリート演出は、变身演出が 10 回実行されたことを示唆する動画によって構成されており、10 秒の動画が再生された後は、動画の最後の画像に対応する静止画像が継続して表示される。このため、

10

20

30

40

50

スペシャルコンプリート演出が実行されてから 10 秒経過した後は、任意のタイミングで終了しても遊技者に違和感を与えないように構成されている。このケース A 4 に示した例では、スペシャルコンプリート演出では、10 秒間の動画が表示された後、静止画像が 5 秒間表示される。なお、スペシャルコンプリート演出としては、例えば、各変身演出に登場した 10 体のキャラクターが一堂に会して遊技者を盛大に称える内容の演出を採用することができる。

【2613】

以上より、ケース A 5 では、変身演出 (10 回目) が終了した後、スペシャルコンプリート演出が 15 秒間実行された時点で連続変身演出 A の実行期間として設定されていた 7 5 秒が経過し、次のリーチ演出 A が実行されることになる。

10

【2614】

図 279 及び図 280 は、本実施形態のパチンコ機 10 が実行する演出パターンの他の例を示すタイムチャートである。この図 279 及び図 280 に示した例では、遊技回における図柄の変動時間として 140 秒が設定されるとともに、当該 140 秒間の遊技回において実行する演出パターンとして、演出パターン P T 1 1 が選択されている。本実施形態では、音声発光制御装置 90 によって演出パターン P T 1 1 が選択されると、実行期間として 45 秒が設定されている連続変身演出 B が実行され、次に 90 秒間のリーチ演出 B が実行され、次に 5 秒間の結果演出 B が実行される。なお、本実施形態では、実行期間として 45 秒が設定されている連続変身演出 B は、演出パターン P T 1 1 の他に、演出パターン P T 12 ~ P T 20 に含まれている。したがって、演出パターン P T 12 ~ P T 20 のいずれかの演出パターンが選択された場合にも、連続変身演出 B が実行されることになる。ただし、演出パターン P T 11 ~ P T 20 は、連続変身演出 B 以外に実行する演出の種類や時間等が互いに異なっている。

20

【2615】

実行期間として 45 秒が設定された連続変身演出 B では、遊技者が、全ての変身演出の変身待機演出の開始直後に演出操作ボタン 24 を押下し、全ての変身演出の時間的長さが最短の 5 秒になった場合には、当該連続変身演出 B において実行される変身演出の回数は 9 回となる。すなわち、連続変身演出 B において実行可能な変身演出の上限回数は 9 回に設定されているといえる。

【2616】

30

本実施形態では、実行する演出パターンの種別を、大当たり抽選の抽選結果、遊技回の変動時間、及び後述する演出パターン用乱数に基づいて選択するように構成されている。そして、変身演出の上限回数が 9 回である連続変身演出 B が実行された場合において大当たりに当選している確率 (期待度、信頼度) は、変身演出の上限回数が 10 回である連続変身演出 A が実行された場合よりも低くなるように構成されている。具体的には、本実施形態では、連続変身演出 B が実行された場合において大当たりに当選している確率 (期待度、信頼度) が 50 % 程度になるように構成されている。

【2617】

上述した演出パターン P T 1 の場合と同様に、同じ演出パターン P T 1 1 が実行された場合であっても、各変身演出の変身待機演出における演出操作ボタン 24 の操作態様によって、連続変身演出 B において実行される変身演出の回数が異なることになる。以下では、演出パターン P T 1 1 が実行された場合における演出操作ボタン 24 の操作態様の異なる各ケースについて説明する。

40

【2618】

図 279 に示すケース B 1 について説明する。ケース B 1 では、遊技者は、各変身演出の変身待機演出において、演出操作ボタン 24 を 1 回も押下していない。変身演出の変身待機演出において演出操作ボタン 24 が押下されなかった場合には、当該変身演出の時間的長さは、3 秒の変身準備演出と 10 秒の変身待機演出と 2 秒の変身完了演出とを合計した 15 秒となる。

【2619】

50

この結果、ケース B 1 では、変身演出（3 回目）が終了した時点で連続変身演出 B の実行期間として設定されていた 4 5 秒が経過し、次のリーチ演出 B が実行されることになる。

【2 6 2 0】

図 2 8 0 に示すケース B 2 について説明する。ケース B 2 では、遊技者は、変身演出（1 回目）の変身待機演出において、当該変身待機演出が開始されてから 1 秒経過後に演出操作ボタン 2 4 を押下している。このため、変身演出（1 回目）の時間的長さは、3 秒の変身準備演出と 1 秒の変身待機演出と 2 秒の変身完了演出とを合計した 6 秒となる。

【2 6 2 1】

また、ケース B 2 では、遊技者は、変身演出（2 回目）から変身演出（8 回目）においても、変身演出（1 回目）と同様に、変身待機演出が開始されてから 1 秒経過後に演出操作ボタン 2 4 を押下している。したがって、ケース B 2 では、変身演出（7 回目）が終了した時点において、連続変身演出 B の残り時間は 3 秒となっている。

10

【2 6 2 2】

上述したように、変身演出の最短時間は 5 秒であるため、変身演出（7 回目）の後に変身演出（8 回目）を実行すると、変身演出（8 回目）の途中で連続変身演出 B の実行期間が終了し、変身演出（8 回目）が途中で終了してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうおそれがある。

【2 6 2 3】

そこで、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、変身演出が終了する毎に連続変身演出 B の残り時間を判定し、連続変身演出 B の残り時間が 5 秒以上である場合には次の変身演出を実行し、連続変身演出 B の残り時間が 5 秒未満である場合には連続変身演出が終了することを示唆する演出である終了演出を実行する。

20

【2 6 2 4】

この結果、ケース B 2 では、変身演出（7 回目）が終了した後、終了演出が 3 秒間実行された時点で連続変身演出 B の実行期間として設定されていた 4 5 秒が経過し、次のリーチ演出 B が実行されることになる。

【2 6 2 5】

なお、上述したように、この演出パターン P T 1 1 では、遊技者が、全ての変身演出の変身待機演出の開始直後に演出操作ボタン 2 4 を押下し、全ての変身演出の時間的長さが最短の 5 秒となったとしても、連続変身演出 B の実行期間は 4 5 秒であるため、変身演出（1 0 回目）が実行されることはない。すなわち、演出パターン P T 1 1 では、コンプリート演出及びスペシャルコンプリート演出が実行されることはない。

30

【2 6 2 6】

また、この演出パターン P T 1 1 においても、パチンコ機 1 0 は、変身待機演出を実行中に連続変身演出 B の残り時間が 2 秒となった場合には、演出操作ボタン 2 4 が押下されていなくても、2 秒間の変身完了演出を実行する。

【2 6 2 7】

また、本実施形態では、上述した連続変身演出 A 及び連続変身演出 B 以外にも、様々な時間的長さに設定された連続変身演出を実行可能である。具体的には、本実施形態では、実行期間として 3 0 秒が設定された連続変身演出 C、実行期間として 2 0 秒が設定された連続変身演出 D、実行期間として 1 5 秒が設定された連続変身演出 E を実行可能である。本実施形態では、連続変身演出 C は演出パターン P T 2 1 ~ P T 3 0 に含まれており、連続変身演出 D は演出パターン P T 3 1 ~ P T 4 0 に含まれており、連続変身演出 E は演出パターン P T 4 1 ~ P T 5 0 に含まれている。したがって、演出パターン P T 2 1 ~ P T 3 0 のいずれかの演出パターンが選択された場合には連続変身演出 C が実行されることになり、演出パターン P T 3 1 ~ P T 4 0 のいずれかの演出パターンが選択された場合には連続変身演出 D が実行されることになり、演出パターン P T 4 1 ~ P T 5 0 のいずれかの演出パターンが選択された場合には連続変身演出 E が実行されることになる。

40

【2 6 2 8】

実行期間として 3 0 秒が設定された連続変身演出 C では、遊技者が、全ての変身演出の

50

変身待機演出の開始直後に演出操作ボタン 2 4 を押下し、全ての変身演出の時間的長さが最短の 5 秒となった場合には、当該連続変身演出 C において実行される変身演出の回数は 6 回となる。すなわち、連続変身演出 C において実行可能な変身演出の上限回数は 6 回に設定されているといえる。

【 2 6 2 9 】

実行期間として 2 0 秒が設定された連続変身演出 D では、遊技者が、全ての変身演出の変身待機演出の開始直後に演出操作ボタン 2 4 を押下し、全ての変身演出の時間的長さが最短の 5 秒となった場合には、当該連続変身演出 D において実行される変身演出の回数は 4 回となる。すなわち、連続変身演出 D において実行可能な変身演出の上限回数は 4 回に設定されているといえる。

【 2 6 3 0 】

実行期間として 1 5 秒が設定された連続変身演出 E では、遊技者が、全ての変身演出の変身待機演出の開始直後に演出操作ボタン 2 4 を押下し、全ての変身演出の時間的長さが最短の 5 秒となった場合には、当該連続変身演出 E において実行される変身演出の回数は 3 回となる。すなわち、連続変身演出 E において実行可能な変身演出の上限回数は 3 回に設定されているといえる。

【 2 6 3 1 】

そして、本実施形態では、変身演出の上限回数が 6 回である連続変身演出 C が実行された場合において大当たり当選している期待度は、変身演出の上限回数が 9 回である連続変身演出 B が実行された場合よりも低くなるように構成されており、変身演出の上限回数が 4 回である連続変身演出 D が実行された場合において大当たり当選している期待度は、変身演出の上限回数が 6 回である連続変身演出 C が実行された場合よりも低くなるように構成されており、変身演出の上限回数が 3 回である連続変身演出 E が実行された場合において大当たり当選している期待度は、変身演出の上限回数が 4 回である連続変身演出 D が実行された場合よりも低くなるように構成されている。

【 2 6 3 2 】

以上、本実施形態のパチンコ機 1 0 による処理の概要について説明した。なお、本説明においては、各ケース（ケース A 1 ~ A 5、B 1、B 2）における変身待機演出の時間は、説明の便宜上、同じとしたが、実際は、遊技者による演出操作ボタン 2 4 の操作態様に応じて変身待機演出の時間はそれぞれ異なることになる。

【 2 6 3 3 】

R 4 . 主制御装置において実行される各種処理：

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

【 2 6 3 4 】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置 6 0 の主側 M P U 6 2 は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。M P U 6 2 は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動される N M I 割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【 2 6 3 5 】

< タイマ割込み処理 >

図 2 8 1 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって定期的（例えば 2 m s e c 周期）に起動される。

【 2 6 3 6 】

ステップ S 1 3 0 0 1 では、各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 e の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 6 0 に接続されている各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 e の状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。その後、ステップ S 1 3 0 0 2 に進む。

10

20

30

40

50

【2637】

ステップS13002では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップS13003に進む。

【2638】

ステップS13003では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および電動役物開放カウンタC4の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および電動役物開放カウンタC4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップS13004に進む。

10

【2639】

ステップS13004では、第1始動口33及び第2始動口34への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップS13004の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップS13004を実行した後、ステップS13005に進む。

【2640】

ステップS13005では、スルーゲート35への遊技球の入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップS13005におけるスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップS13005を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

20

【2641】

< 始動口用の入球処理 >

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン(図281:S13004)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2642】

図282は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS13101では、遊技球が第1始動口33に入球(始動入球)したか否かを、第1始動口33に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップS13101において、遊技球が第1始動口33に入球したと判定した場合には(S13101:YES)、ステップS13102に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS13103に進む。

30

【2643】

ステップS13103では、第1始動口33に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップS13104に進む。

【2644】

ステップS13104では、第1保留エリアRaの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数RaN(以下、第1始動保留個数RaNともいう)を読み出し、当該第1始動保留個数RaNを後述する処理の対象として設定する。第1始動保留個数RaNは、第1始動口33への遊技球の入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップS13109に進む。

40

【2645】

ステップS13101において、遊技球が第1始動口33に入球していないと判定した場合には(S13101:NO)、ステップS13105に進み、遊技球が第2始動口34に入球したか否かを第2始動口34に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【2646】

ステップS13105において、遊技球が第2始動口34に入球したと判定した場合には(S13105:YES)、ステップS13106に進み、払出制御装置70に遊技球

50

を4個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS13107に進む。一方、ステップS13105において、遊技球が第2始動口34に入球していないと判定した場合には(S13105:NO)、本始動口用の入球処理を終了する。

【2647】

ステップS13107では、第2始動口34に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップS13108に進む。

【2648】

ステップS13108では、第2保留エリアRbの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数RbN(以下、第2始動保留個数RbNともいう)を読み出し、当該第2始動保留個数RbNを後述する処理の対象として設定する。第2始動保留個数RbNは、第2始動口34への遊技球の入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップS13109に進む。

【2649】

ステップS13109では、上述したステップS13104又はステップS13108において設定された始動保留個数N(RaN又はRbN)が上限値(本実施形態では4)未満であるか否かを判定する。ステップS13109において、始動保留個数Nが上限値未満ではない場合(S13109:NO)、すなわち、始動保留個数Nが上限値以上である場合には、本始動口用の入球処理を終了する。

【2650】

一方、ステップS13109において、始動保留個数Nが上限値未満である場合には(S13109:YES)、ステップS13110に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Nに1を加算した後、ステップS13111に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値(以下、合計保留個数CRNと言う)に1を加算する。合計保留個数CRNは、第1始動保留個数RaNと第2始動保留個数RbNとの合計値を示す。その後、ステップS13112に進む。

【2651】

ステップS13112では、ステップS13003(図281)において更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2およびリーチ乱数カウンタC3の各値を、対応する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S13110において1を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第1始動保留個数RaNが処理の対象として設定されている場合には、ステップS13003(図281)にて更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2およびリーチ乱数カウンタC3の各値を、第1保留エリアRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS13110において1を加算した第1始動保留個数RaNと対応する記憶エリアに記憶する。また、第2始動保留個数RbNが処理の対象として設定されている場合には、ステップS13003(図281)にて更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2およびリーチ乱数カウンタC3の各値を、第2保留エリアRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS13110において1を加算した第2始動保留個数RbNと対応する記憶エリアに記憶する。ステップS13112を実行した後、ステップS13113に進む。

【2652】

ステップS13113では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2およびリーチ乱数カウンタC3の各値の情報(保留情報)に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果(抽選結果)、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップS13113を実行した後、ステップS13114に進む。

【2653】

ステップS13114では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大

10

20

30

40

50

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 の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【 2 6 5 4 】

保留コマンドは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 2 8 5：ステップ S 1 3 4 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【 2 6 5 5 】

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

【 2 6 5 6 】

主側 M P U 6 2 は、ステップ S 1 3 1 1 4 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【 2 6 5 7 】

< 先判定処理 >

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入賞処理のサブルーチン（図 2 8 2：S 1 3 1 1 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 6 5 8 】

図 2 8 3 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【 2 6 5 9 】

ステップ S 1 3 2 0 1 では、始動口用の入球処理（図 2 8 2）における始動口への遊技球の入球によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値を読み出す。その後、ステップ S 1 3 2 0 2 に進み、今回の入球による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による大当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入球による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【 2 6 6 0 】

ステップ S 1 3 2 0 2 において、今回の入球による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（S 1 3 2 0 2：YES）、ステップ S 1 3 2 0 3 に進み、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S 1 3 2 0 5 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【 2 6 6 1 】

一方、ステップ S 1 3 2 0 2 において、今回の入球による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（S 1 3 2 0 2

10

20

30

40

50

：NO)、ステップS 1 3 2 0 4に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタC 1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップS 1 3 2 0 5に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタC 1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【2 6 6 2】

ステップS 1 3 2 0 5において、今回読み出した大当たり乱数カウンタC 1の値が大当たりに対応していると判定した場合には(S 1 3 2 0 5 : YES)、ステップS 1 3 2 0 6に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタC 2の値を読み出す。その後、ステップS 1 3 2 0 7に進み、振分テーブル記憶エリア6 3 bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC 2が第1始動口3 3への遊技球の入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口3 4への遊技球の入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップS 1 3 2 0 7を実行した後、ステップS 1 3 2 0 8に進む。

10

【2 6 6 3】

ステップS 1 3 2 0 8では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタC 2の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップS 1 3 2 0 8において、確変大当たりに対応していると判定した場合には(S 1 3 2 0 8 : YES)、ステップS 1 3 2 0 9に進み、先判定処理結果記憶エリア6 4 fに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS 1 3 2 0 8において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には(S 1 3 2 0 8 : NO)、ステップS 1 3 2 1 0に進み、先判定処理結果記憶エリア6 4 fに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

20

【2 6 6 4】

ステップS 1 3 2 0 5において、今回読み出した大当たり乱数カウンタC 1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には(S 1 3 2 0 5 : NO)、ステップS 1 3 2 1 1に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタC 3の値を読み出す。その後、ステップS 1 3 2 1 2に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップS 1 3 2 1 3に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタC 3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

30

【2 6 6 5】

ステップS 1 3 2 1 3において、リーチ発生に対応していると判定した場合には(S 1 3 2 1 3 : YES)、ステップS 1 3 2 1 4に進み、先判定処理結果記憶エリア6 4 fにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS 1 3 2 1 3において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には(S 1 3 2 1 3 : NO)、そのまま先判定処理を終了する。

【2 6 6 6】

<スルー用の入球処理>

40

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン(図2 8 1 : S 1 3 0 0 5)として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

【2 6 6 7】

図2 8 4は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS 1 3 3 0 1では、遊技球がスルーゲート3 5に入球(通過)したか否かを判定する。ステップS 1 3 3 0 1において、遊技球がスルーゲート3 5に入球したと判定した場合には(S 1 3 3 0 1 : YES)、ステップS 1 3 3 0 2に進み、役物保留個数S 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。なお、役物保留個数S Nは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート3 5への入球数を示す値である。本実施形態では、

50

役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S 1 3 3 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には (S 1 3 3 0 1 : N O)、本スルー用の入球処理を終了する。

【 2 6 6 8 】

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

【 2 6 6 9 】

ステップ S 1 3 3 0 4 では、ステップ S 1 3 0 0 3 (図 2 8 1) において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 c の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

10

【 2 6 7 0 】

一方、ステップ S 1 3 3 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合 (S 1 3 3 0 2 : N O)、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を記憶することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【 2 6 7 1 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

20

【 2 6 7 2 】

図 2 8 5 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 3 4 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S 1 3 4 0 2 に進む。

【 2 6 7 3 】

ステップ S 1 3 4 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S 1 3 4 0 3 に進む。

30

【 2 6 7 4 】

ステップ S 1 3 4 0 3 では、ステップ S 1 3 4 0 2 において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割り込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S 1 3 4 0 3 を実行した後、ステップ S 1 3 4 0 4 に進む。

【 2 6 7 5 】

ステップ S 1 3 4 0 4 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S 1 3 4 0 5 に進む。

40

【 2 6 7 6 】

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

50

【 2 6 7 7 】

ステップ S 1 3 4 0 7 では、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。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S 1 3 4 0 8 に進む。

【 2 6 7 8 】

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

10

【 2 6 7 9 】

ステップ S 1 3 4 0 9 では、待機状態が所定時間経過した場合にサブ側の各制御装置にデモ動画を開始させるための待機用処理を実行する。その後、ステップ S 1 3 4 1 0 に進む。

【 2 6 8 0 】

ステップ S 1 3 4 1 0 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S 1 3 4 0 3 のコマンド出力処理の開始）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。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S 1 3 4 1 0 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c ）が経過していないと判定した場合には（ S 1 3 4 1 0 : N O ）、ステップ S 1 3 4 1 1 及びステップ S 1 3 4 1 2 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S 1 3 4 1 1 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、 R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップ S 1 3 4 1 2 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、 R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップ S 1 3 4 1 0 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c ）が経過していると判定した場合には（ S 1 3 4 1 0 : Y E S ）、ステップ S 1 3 4 0 3 に戻り、ステップ S 1 3 4 0 3 からステップ S 1 3 4 0 8 までの各処理を実行する。

20

30

【 2 6 8 1 】

なお、ステップ S 1 3 4 0 3 からステップ S 5 0 7 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【 2 6 8 2 】

< 遊技回制御処理 >

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 2 8 5 : S 1 3 4 0 6 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

40

【 2 6 8 3 】

図 2 8 6 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 3 5 0 1 では、特別遊技状態中か否かを判定する。具体的には、 R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e のオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかが O N であるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時に O N にされ、オープニング期間の終了時に O F F にされる。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされる。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エ

50

ンディング期間の開始時)にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。

【2684】

ステップS13501においてオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかがONであると判定した場合には(S13501:YES)、特別遊技状態中であると判定し、ステップS13502以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、特別遊技状態中である場合には、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップS13501において、特別遊技状態中でないと判定した場合には(S13501:NO)、ステップS13502に進む。

【2685】

ステップS13502では、メイン表示部45が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがONであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にONにされ、その変動表示が終了する場合にOFFにされる。

【2686】

ステップS13502において、メイン表示部45が変動表示中でないと判定した場合には(S13502:NO)、ステップS13503～ステップS13505の遊技回開始用処理に進む。ステップS13503では、合計保留個数CRNが「0」であるか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップS13503において、合計保留個数CRNが「0」であると判定した場合には(S13503:YES)、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップS13503において、合計保留個数CRNが「0」でないと判定した場合には(S13503:NO)、ステップS13504に進む。

【2687】

ステップS13504では、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップS13505に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【2688】

ステップS13505では、メイン表示部45における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップS13506に進む。

【2689】

ステップS13506では、遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。遊技回数カウンタPNCは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回数をカウントするためのカウンタである。ステップS13506を実行した後、ステップS13507に進む。

【2690】

一方、ステップS13502において、メイン表示部45が変動表示中であると判定した場合には(S13502:YES)、ステップS13507に進む。

【2691】

ステップS13507では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップS13507では、RAM64の変動時間カウンタエリア(各種カウンタエリア64d)に記憶されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理(図289)において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

10

20

30

40

50

【2692】

ステップS13507において、変動時間が経過していないと判定した場合には（S13507：NO）、ステップS13508に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップS13508を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【2693】

ステップS13507において、変動時間が経過していると判定した場合には（S13507：YES）、ステップS13509に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理では、後述する変動開始処理（図288）において決定された停止図柄を、今回の遊技回の結果としてメイン表示部45に停止表示させる。ステップS13509を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

10

【2694】

<データ設定処理>

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図286：S13504）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2695】

図287は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップS13601では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第1保留エリアRaであるか否かを判定する。具体的には、第1保留エリアRa（図269）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されている保留情報）の方が、第2保留エリアRb（図269）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第2保留エリアRbの第1エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第1保留エリアRaであると判定する。一方、第1保留エリアRa（図269）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第2保留エリアRb（図269）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第2保留エリアRbであると判定する。すなわち、ステップS13601の処理を実行することにより、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

20

30

【2696】

ステップS13601において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaであると判定した場合には（ステップS13601：YES）、ステップS13602～ステップS13607の第1保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップS13601において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には（ステップS13601：NO）、ステップS13608～ステップS13613の第2保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【2697】

ステップS13602では、第1保留エリアRaの第1始動保留個数RaNを1減算した後、ステップS13603に進み、合計保留個数CRNを1減算する。その後、ステップS13604に進む。ステップS13604では、第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップS13605に進む。

40

【2698】

ステップS13605では、第1保留エリアRaの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エ

50

リア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS 1 3 6 0 5を実行した後、ステップS 1 3 6 0 6に進む。

【2 6 9 9】

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

【2 7 0 0】

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

10

【2 7 0 1】

ステップS 1 3 6 0 7において設定されたシフト時コマンドは、通常処理(図2 8 5)におけるステップS 1 3 4 0 3において、音声発光制御装置9 0に送信される。音声発光制御装置9 0は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置4 1の第1保留表示領域Ds 1における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置1 0 0に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置1 0 0は、図柄表示装置4 1の第1保留表示領域Ds 1における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

20

【2 7 0 2】

ステップS 1 3 6 0 1において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には(ステップS 1 3 6 0 1:NO)、ステップS 1 3 6 0 8に進む。

【2 7 0 3】

ステップS 1 3 6 0 8では、第2保留エリアRbの第2始動保留個数RbNを1減算する。その後、ステップS 1 3 6 0 9に進む。ステップS 1 3 6 0 9では、合計保留個数CRNを1減算し、ステップS 1 3 6 1 0に進み、第2保留エリアRbの第1エリアに記憶されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップS 1 3 6 1 1に進む。

30

【2 7 0 4】

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

【2 7 0 5】

40

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

【2 7 0 6】

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

50

への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【2707】

ステップS13613において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図285）におけるステップS13403において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【2708】

<変動開始処理>

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図286：S13505）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2709】

図288は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップS13701では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをMPU62にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してONにされ、その後に通常大当たりに当選した場合にOFFにされる。ステップS13701において、高確率モードであると判定した場合には（S13701：YES）、ステップS13702に進む。

【2710】

ステップS13702では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図270（b）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS13704に進む。一方、ステップS13701において高確率モードではないと判定した場合には（S13701：NO）、ステップS13703に進む。

【2711】

ステップS13703では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図270（a）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS13704に進む。

【2712】

ステップS13704では、ステップS13702又はステップS13703における当否判定（大当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS13704において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（S13704：YES）、ステップS13705～ステップS13712において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【2713】

ステップS13705では、RAM64の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップS13705において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（S13705：NO）、ステップS13706に進み、第1始動口用の振分テーブル（図271（a）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R確変大当たりの数値範囲、16R通常大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【2714】

一方、ステップS13705において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した

10

20

30

40

50

場合には (S 1 3 7 0 5 : Y E S)、ステップ S 1 3 7 0 7 に進み、第 2 始動口用の振分テーブル (図 2 7 1 (b) 参照) を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 確変大当たりの数値範囲、1 6 R 通常大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップ S 1 3 7 0 6 又はステップ S 1 3 7 0 7 の処理を実行した後、ステップ S 1 3 7 0 8 に進む。

【 2 7 1 5 】

ステップ S 1 3 7 0 8 では、ステップ S 1 3 7 0 6 又はステップ S 1 3 7 0 7 において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップ S 1 3 7 0 8 において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には (S 1 3 7 0 8 : Y E S)、ステップ S 1 3 7 0 9 に進む。

10

【 2 7 1 6 】

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

20

【 2 7 1 7 】

ステップ S 1 3 7 1 0 では、ステップ S 1 3 7 0 6 又はステップ S 1 3 7 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ (大当たり種別フラグ) を O N にする。具体的には、1 6 R 確変大当たりである場合には 1 6 R 確変フラグを O N にし、8 R 確変大当たりである場合には 8 R 確変フラグを O N にする。その後、ステップ S 1 3 7 1 4 に進む。

【 2 7 1 8 】

ステップ S 1 3 7 0 8 において、ステップ S 1 3 7 0 6 又はステップ S 1 3 7 0 7 において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には (S 1 3 7 0 8 : N O)、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップ S 1 3 7 1 1 に進む。

30

【 2 7 1 9 】

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

40

【 2 7 2 0 】

ステップ S 1 3 7 1 2 では、ステップ S 1 3 7 0 6 又はステップ S 1 3 7 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ (大当たり種別フラグ) を O N にする。具体的には、1 6 R 通常大当たりである場合には 1 6 R 通常フラグを O N にし、8 R 通常大当たりである場合には 8 R 通常フラグを O N にする。その後、ステップ S 1 3 7 1 4 に進む。

【 2 7 2 1 】

ステップ S 1 3 7 0 4 において、ステップ S 1 3 7 0 2 又はステップ S 1 3 7 0 3 における大当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には (S 1 3 7 0 4 : N O)、ステップ S 1 3 7 1 3 に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設

50

定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS13713を実行した後、ステップS13714に進む。

【2722】

ステップS13714では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップS13714を実行した後、ステップS13715に進む。

10

【2723】

ステップS13715では、RAM64の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップS13715において、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には(S13715:NO)、ステップS13716に進み、第1変動用コマンドを設定する。第1変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口33への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップS13714で設定された変動時間の情報が含まれている。一方、ステップS13715において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には(S13715:YES)、ステップS13717に進み、第2変動用コマンドを設定する。第2変動用コマンドには、今回の遊技回が第2始動口34への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップS13714で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップS13716又はステップS13717を実行した後、ステップS13718に進む。

20

【2724】

ステップS13718では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、16R確変大当たりの情報、8R確変大当たりの情報、16R通常大当たりの情報、8R通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

30

【2725】

ステップS13716～ステップS13718にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理(図285)におけるステップS13403によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS13718を実行後、ステップS13719に進む。

【2726】

40

ステップS13719では、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第1図柄表示部37aであると特定して変動表示を開始させ、第2図柄表示部フラグがONである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第2図柄表示部37bであると特定して変動表示を開始させる。ステップS13719を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【2727】

<変動時間の設定処理>

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理の

50

サブルーチン（図 2 8 8 : S 1 3 7 1 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 7 2 8 】

図 2 8 9 は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 3 8 0 1 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタ用バッファに記憶されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S 1 3 8 0 2 に進む。

【 2 7 2 9 】

ステップ S 1 3 8 0 2 では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には（S 1 3 8 0 2 : Y E S）、ステップ S 1 3 8 0 3 に進む。

10

【 2 7 3 0 】

ステップ S 1 3 8 0 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップ S 1 3 8 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 2 7 3 1 】

20

ステップ S 1 3 8 0 2 において、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選ではないと判定した場合には（S 1 3 8 0 2 : N O）、ステップ S 1 3 8 0 5 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S 1 3 8 0 2 において今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選していない場合に本処理（S 1 3 8 0 5）を実行することから、ステップ S 1 3 8 0 5 においては、大当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（S 1 3 8 0 5 : Y E S）、ステップ S 1 3 8 0 6 に進む。なお、リーチ乱数カウンタ C 3 の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

30

【 2 7 3 2 】

ステップ S 1 3 8 0 6 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップ S 1 3 8 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 2 7 3 3 】

ステップ S 1 3 8 0 5 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（S 1 3 8 0 5 : N O）、ステップ S 1 3 8 0 7 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S 1 3 8 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

40

【 2 7 3 4 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数 C R N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数 C R N の数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数 C R N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、

50

第1始動保留個数 $R_a N$ の数が多いほど変動時間が短くなり、第2始動保留個数 $R_b N$ が「1」以上である場合には、第2始動保留個数 $R_b N$ の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第2始動保留個数 $R_b N$ が「0」である場合には、第1始動保留個数 $R_a N$ の数が多いほど変動時間が長くなり、第2始動保留個数 $R_b N$ が「1」以上である場合には、第2始動保留個数 $R_b N$ の数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数 $R_a N$, $R_b N$ に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【2735】

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

【2736】

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

【2737】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン(図285: S13407)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2738】

図290は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップS13901では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時(エンディング期間の開始時)にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、特別遊技状態においてエンディング演出を実行するための期間である。

【2739】

ステップS13901において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には(S13901:NO)、ステップS13902に進み、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。上述のように、開閉実行モードフラグは、遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にONにされ、開閉実行モードを終了させる場合にOFFにされる。

【2740】

ステップS13902において、開閉実行モードフラグがONではないと判定した場合には(S13902:NO)、ステップS13903に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

【2741】

ステップS13903において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には(S13903:NO)、ステップS13904に進み、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップS13904において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には(S13904:NO)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【2742】

ステップS13904において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には(S13904:YES)、ステップS13905に進み、今回の遊技回の遊技結果(大当たり抽選の結果)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

10

20

30

40

50

る。具体的には、RAM 64の、16R確変フラグ、8R確変フラグ、16R通常フラグ、8R通常フラグのいずれかがONであるか否かを判定する。上記各フラグのいずれもがONではないと判定した場合には(S 13905: NO)、本遊技状態移行処理を終了する。

【2743】

ステップS 13905において、今回の遊技回の遊技結果(大当たり抽選の結果)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(S 13905: YES)、ステップS 13906に進み、高確率モードフラグをOFFにする。その後、ステップS 13907に進む。

【2744】

ステップS 13907では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ(以下、オープニング時間とも呼ぶ)を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第3タイマカウンタエリアT3に「3000」(すなわち、6sec)をセットする。なお、第3タイマカウンタエリアT3は、RAM 64の各種タイマカウンタエリア64dに設けられている。ステップS 13907を実行した後、ステップS 13908に進む。

【2745】

ステップS 13908では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理(図285)におけるステップS 13403にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置90では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS 13908を実行した後、ステップS 13909に進み、オープニング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【2746】

ステップS 13903において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には(S 13903: YES)、ステップS 13910に進む。

【2747】

ステップS 13910では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第3タイマカウンタエリアT3の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS 13910において、オープニング期間が終了したと判定した場合には(S 13910: YES)、ステップS 13911に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップS 13912に進む。

【2748】

ステップS 13912では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、RAM 64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ROM 63に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部45におけるラウンド表示部39に出力する。これにより、ラウンド表示部39では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップS 13912を実行した後、ステップS 13913に進む。

【2749】

ステップS 13913では、今回の開閉実行モードのラウンド数を設定する。具体的には、RAM 64に記憶されている大当たり種別フラグ(16R確変フラグ、8R確変フラグ、16R通常フラグ、8R通常フラグ)を確認するとともに、フラグに対応するラウンド数を、RAM 64の各種カウンタエリア64fに設けられた第1ラウンドカウンタエリ

10

20

30

40

50

ア R C 1 にセットする。第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 は、開閉扉 3 6 b が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。ステップ S 1 3 9 1 3 を実行した後、ステップ S 1 3 9 1 4 に進む。

【 2 7 5 0 】

ステップ S 1 3 9 1 4 では、開閉実行モードフラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 2 7 5 1 】

ステップ S 1 3 9 0 2 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には (S 1 3 9 0 2 : Y E S)、ステップ S 1 3 9 1 5 に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口 3 6 a が閉鎖中である場合には、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 が「 1 」以上であることを条件として、可変入賞駆動部 3 6 c を駆動状態とすることで大入賞口 3 6 a を開放させる。また、大入賞口 3 6 a が開放中である場合には、当該大入賞口 3 6 a の開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数の遊技球が入球していることを条件として、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態を停止し、大入賞口 3 6 a を閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップ S 1 3 9 1 5 を実行した後、ステップ S 1 3 9 1 6 に進む。

【 2 7 5 2 】

ステップ S 1 3 9 1 6 では、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 3 9 1 6 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 3 9 1 6 : Y E S)、ステップ S 1 3 9 1 7 に進み、開閉実行モードフラグを O F F にする。ステップ S 1 3 9 1 7 を実行した後、ステップ S 1 3 9 1 8 に進む。

【 2 7 5 3 】

ステップ S 1 3 9 1 8 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。ステップ S 1 3 9 1 8 を実行した後、ステップ S 1 3 9 1 9 に進む。

【 2 7 5 4 】

ステップ S 1 3 9 1 9 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、特別遊技状態におけるエンディング期間の時間的長さ (以下、エンディング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第 4 タイマカウンタエリア T 4 に「 3 0 0 0 」 (すなわち、 6 s e c) をセットする。なお、第 4 タイマカウンタエリア T 4 は、R A M 6 4 の各種タイマカウンタエリア 6 4 d に設けられている。ステップ S 1 3 9 1 9 を実行した後、ステップ S 1 3 9 2 0 に進む。

【 2 7 5 5 】

ステップ S 1 3 9 2 0 では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理 (図 2 8 5) におけるステップ S 1 3 4 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップ S 1 3 9 2 0 を実行した後、ステップ S 1 3 9 2 1 に進む。

【 2 7 5 6 】

ステップ S 1 3 9 2 1 では、エンディング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 2 7 5 7 】

ステップ S 1 3 9 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には (S 1 3 9 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 3 9 2 2 に進む。

【 2 7 5 8 】

ステップ S 1 3 9 2 2 では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的

10

20

30

40

50

には、エンディング時間設定処理（S 1 3 9 1 9）において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT 4の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS 1 3 9 2 2において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT 4の値が「0」であると判定した場合には（S 1 3 9 2 2：YES）、ステップS 1 3 9 2 3に進む。

【2759】

ステップS 1 3 9 2 3では、エンディング期間フラグをOFFにする。その後、ステップS 1 3 9 2 4に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップS 1 3 9 2 4を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

10

【2760】

一方、ステップS 1 3 9 2 2において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT 4の値が「0」ではないと判定した場合には（S 1 3 9 2 2：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【2761】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図290：13915）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

20

【2762】

図291は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップS 1 4 0 0 1では、大入賞口36aを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部36cの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップS 1 4 0 0 1において、大入賞口36aが開放中でないと判定した場合には（S 1 4 0 0 1：NO）、ステップS 1 4 0 0 2に進み、第1ラウンドカウンタエリアRC 1の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS 1 4 0 0 2において、第1ラウンドカウンタエリアRC 1の値が「0」であると判定した場合には（S 1 4 0 0 2：YES）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップS 1 4 0 0 2において、第1ラウンドカウンタエリアRC 1の値が「0」でないと判定した場合には（S 1 4 0 0 2：NO）、ステップS 1 4 0 0 3に進む。

30

【2763】

ステップS 1 4 0 0 3では、RAM 64の各種カウンタエリア64dに設けられた第1タイマカウンタエリアT 1の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第1タイマカウンタエリアT 1は、大入賞口36aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップS 1 4 0 0 3において、第1タイマカウンタエリアT 1の値が「0」でないと判定した場合には（S 1 4 0 0 3：NO）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップS 1 4 0 0 3において、第1タイマカウンタエリアT 1の値が「0」であると判定した場合には（S 1 4 0 0 3：YES）、ステップS 1 4 0 0 4に進み、大入賞口36aを開放するために可変入賞駆動部36cを駆動状態とする。その後、ステップS 1 4 0 0 5に進む。

40

【2764】

ステップS 1 4 0 0 5では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機10の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第1タイマカウンタエリアT 1に「15000」（すなわち30sec）をセットする。さらに、大入賞口36aへの遊技球の入賞数をカウントするために、RAM 64の各種カウンタエリア64dに設けられた入賞カウンタエリアPCに「10」をセットする。第1タイマカウンタエリアT 1にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。なお、仮にパチンコ機10に低頻度入賞モードが設定されている場合には、例えば、第1タイマカウンタエリアT 1に「100」（すなわち0.2sec）をセットするとともに、入賞カウンタエリアPCに「6」をセ

50

ットしてもよい。ステップ S 1 4 0 0 5 を実行した後、ステップ S 1 4 0 0 6 に進む。

【 2 7 6 5 】

ステップ S 1 4 0 0 6 では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理（図 1 8：ステップ S 5 0 3）によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した開放コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ 4 7 やスピーカー 4 6 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置 9 0 は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 1 0 0 に送信する。表示制御装置 1 0 0 は、受信した開放コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置 4 1 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

10

【 2 7 6 6 】

ステップ S 1 4 0 0 1 において、大入賞口 3 6 a が開放中であると判定した場合には（ステップ S 1 4 0 0 1：YES）、ステップ S 1 4 0 0 7 に進み、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S 1 4 0 0 7 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「0」でないと判定した場合には（S 1 4 0 0 7：NO）、ステップ S 1 4 0 0 8 に進む。

20

【 2 7 6 7 】

ステップ S 1 4 0 0 8 では、大入賞口 3 6 a に遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置 3 6 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S 1 4 0 0 8 において、入球が発生していないと判定した場合には（S 1 4 0 0 8：NO）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S 1 4 0 0 8 において、入球が発生していると判定した場合には（S 1 4 0 0 8：YES）、ステップ S 1 4 0 0 9 に進み、入賞カウンタエリア P C の値を 1 減算する。その後、ステップ S 1 4 0 1 0 に進む。

【 2 7 6 8 】

ステップ S 1 4 0 1 0 では、入賞カウンタエリア P C の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S 1 4 0 1 0 において、入賞カウンタエリア P C の値が「0」でないと判定した場合には（S 1 4 0 1 0：NO）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

30

【 2 7 6 9 】

ステップ S 1 4 0 0 7 において第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「0」であると判定した場合には（S 1 4 0 0 7：YES）、又は、ステップ S 1 4 0 1 0 において入賞カウンタエリア P C の値が「0」であると判定した場合には（S 1 4 0 1 0：YES）、ステップ S 1 4 0 1 1 に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口 3 6 a を閉鎖するために可変入賞駆動部 3 6 c を非駆動状態とする。その後、ステップ S 1 4 0 1 2 に進む。

【 2 7 7 0 】

40

ステップ S 1 4 0 1 2 では、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値を 1 減算する。その後、ステップ S 1 4 0 1 3 に進み、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S 1 4 0 1 3 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であると判定した場合には（S 1 4 0 1 3：YES）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S 1 4 0 1 3 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」でないと判定した場合には（S 1 4 0 1 3：NO）、第 1 タイマカウンタエリア T 1 に「1 0 0 0」（すなわち 2 s e c）をセットする。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S 1 4 0 1 4 を実行した後、ステップ S 1 4 0 1 5 に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

50

【 2 7 7 1 】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理（図 2 8 5 : ステップ S 1 3 4 0 3 ）において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ 4 7 やスピーカー 4 6 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置 9 0 は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 1 0 0 に送信する。表示制御装置 1 0 0 は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置 4 1 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことに対応する内容に更新する。

10

【 2 7 7 2 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

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

【 2 7 7 3 】

図 2 9 2 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 4 1 0 1 では、大当たり種別フラグとしての確変大当たりに対応するフラグが ON であるか否かを判定する。すなわち、R A M 6 4 の 1 6 R 確変フラグ又は 8 R 確変フラグが ON であるか否かを判定する。

20

【 2 7 7 4 】

ステップ S 1 4 1 0 1 において、R A M 6 4 の 1 6 R 確変フラグ又は 8 R 確変フラグが ON であると判定した場合には（S 1 4 1 0 1 : Y E S ）、ステップ S 1 4 1 0 2 に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、1 6 R 確変フラグ、8 R 確変フラグ、1 6 通常フラグ、8 R 通常フラグ、高頻度サポートモードフラグが ON である場合には OFF にするとともに、ON ではない場合には、その状態を維持する。ステップ S 1 4 1 0 2 を実行した後、ステップ S 1 4 1 0 3 に進む。

【 2 7 7 5 】

ステップ S 1 4 1 0 3 では、高確率モードフラグを ON にし、その後、ステップ S 1 4 1 0 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを ON にする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップ S 1 4 1 0 5 に進む。

30

【 2 7 7 6 】

ステップ S 1 4 1 0 5 では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S 1 4 1 0 9 に進む。

40

【 2 7 7 7 】

一方、ステップ S 1 4 1 0 1 において、R A M 6 4 の 1 6 R 通常フラグ又は 8 R 通常フラグが ON であると判定した場合には（S 1 4 1 0 1 : N O ）、ステップ S 1 4 1 0 6 に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、1 6 R 確変フラグ、8 R 確変フラグ、1 6 通常フラグ、8 R 通常フラグ、高頻度サポートモードフラグが ON である場合には OFF にするとともに、ON ではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップ S 1 4 1 0 7 に進む。

【 2 7 7 8 】

ステップ S 1 4 1 0 7 では、高頻度サポートモードフラグを ON にした後、ステップ S

50

1 4 1 0 8に進み、R A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 dに設けられた遊技回数カウンタP N Cに1 0 0をセットする。遊技回数カウンタP N Cにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップS 1 4 1 0 9に進む。

【2 7 7 9】

ステップS 1 4 1 0 9では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【2 7 8 0】

<電役サポート用処理>

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン(図2 8 5 : S 1 3 4 0 8)として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【2 7 8 1】

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

【2 7 8 2】

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

【2 7 8 3】

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

【2 7 8 4】

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

【2 7 8 5】

ステップS 1 4 2 0 4では、普図ユニット3 8における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップS 1 4 2 0 4において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には(S 1 4 2 0 4 : Y E S)、ステップS 1 4 2 0 5に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット3 8における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップS 1 4 2 0 4において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には(S 1 4 2 0 4 : N O)、ステップS 1 4 2 0 6に進む。

【2 7 8 6】

ステップS 1 4 2 0 6では、役物保留個数S Nの値が「0」より大きいと判定す

10

20

30

40

50

る。ステップ S 1 4 2 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 4 2 0 6 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S 1 4 2 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「 0 」より大きいと判定した場合には (S 1 4 2 0 6 : Y E S)、ステップ S 1 4 2 0 7 に進む。

【 2 7 8 7 】

ステップ S 1 4 2 0 7 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップ S 1 4 2 0 8 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップ S 1 4 2 0 7 において開閉実行モードではなく (S 1 4 2 0 7 : N O)、且つ、ステップ S 1 4 2 0 8 において高頻度サポートモードである場合には (S 1 4 2 0 8 : Y E S)、ステップ S 1 4 2 0 9 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 7 5 0 」 (すなわち 1 . 5 s e c) をセットする。第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ S 1 4 2 1 0 に進む。

【 2 7 8 8 】

ステップ S 1 4 2 1 0 では、ステップ S 1 4 2 0 9 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S 1 4 2 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には (S 1 4 2 1 0 : Y E S)、ステップ S 1 4 2 1 1 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 3 」をセットする。第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 は、電動役物 3 4 a が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップ S 1 4 2 1 2 に進む。一方、ステップ S 1 4 2 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には (S 1 4 2 1 0 : N O)、ステップ S 1 4 2 1 1 の処理を実行することなく、ステップ S 1 4 2 1 2 に進む。

【 2 7 8 9 】

ステップ S 1 4 2 1 2 では、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。ステップ S 1 4 2 1 2 において、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 (S 1 4 2 1 2 : Y E S)、ステップ S 1 4 2 1 3 に進む。一方、ステップ S 1 4 2 1 2 において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には (S 1 4 2 1 2 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【 2 7 9 0 】

ステップ S 1 4 2 1 3 では、遊技回数カウンタエリアが「 0 」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に 1 の遊技回が終了する度に 1 減算される。ステップ S 1 4 2 1 3 において、遊技回数カウンタエリアが「 0 」でないと判定した場合には (S 1 4 2 1 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S 1 4 2 1 3 において、遊技回数カウンタエリアが「 0 」であると判定した場合には、ステップ S 1 4 2 1 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S 1 4 2 1 5 に進む。

【 2 7 9 1 】

ステップ S 1 4 2 1 5 では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【 2 7 9 2 】

ステップ S 1 4 2 1 5 にて設定された低頻度サポートコマンドは、通常処理の外部出力処理 (図 1 8 : ステップ S 5 0 3) にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、低頻度サポートコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

10

20

30

40

50

【 2 7 9 3 】

ステップ S 1 4 2 0 7 において開閉実行モードであると判定した場合 (S 1 4 2 0 7 : Y E S)、又は、ステップ S 1 4 2 1 8 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には (S 1 4 2 0 8 : N O)、ステップ S 1 4 2 1 6 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 4 7 5 0 」 (すなわち 2 9 . 5 s e c) をセットする。その後、ステップ S 1 4 2 1 7 に進む。

【 2 7 9 4 】

ステップ S 1 4 2 1 7 では、ステップ S 1 4 2 1 6 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S 1 4 2 1 7 において、サポート当選でないと判定した場合には (S 1 4 2 1 7 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S 1 4 2 1 7 において、サポート当選であると判定した場合には (S 1 4 2 1 7 : Y E S)、ステップ S 1 4 2 1 8 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 1 」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【 2 7 9 5 】

ステップ S 1 4 2 0 2 において、サポート当選フラグが O N であると判定した場合には (S 1 4 2 0 2 : Y E S)、ステップ S 1 4 2 1 9 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップ S 1 4 2 1 9 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 4 2 1 9 : N O)、普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S 1 4 2 1 9 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 4 2 1 9 : Y E S)、ステップ S 1 4 2 2 0 に進む。

【 2 7 9 6 】

ステップ S 1 4 2 2 0 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S 1 4 2 2 1 に進み、サポート中フラグを O N にするとともに、サポート当選フラグを O F F にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 2 7 9 7 】

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

【 2 7 9 8 】

< 電役開閉制御処理 >

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン (図 2 9 3 : S 1 4 2 2 2) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 7 9 9 】

図 2 9 4 は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 4 3 0 1 では、電動役物 3 4 a が開放中であるか否かを判定する。電動役物 3 4 a が開放中であるか否かは、電動役物駆動部 3 4 b が駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物 3 4 a が開放されていると判定した場合には (S 1 4 3 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 4 3 0 2 に進む。

【 2 8 0 0 】

ステップ S 1 4 3 0 2 では、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の開放継続時

10

20

30

40

50

間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S 1 4 3 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 4 3 0 2 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【 2 8 0 1 】

ステップ S 1 4 3 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 4 3 0 2 : Y E S)、ステップ S 1 4 3 0 3 に進み、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」 (すなわち 0 . 5 s e c) をセットする。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」である場合には、電動役物 3 4 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 タイマカウンタエリア T 2 を電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」をセットする。ステップ S 1 4 3 0 3 を実行した後、ステップ S 1 4 3 0 4 に進む。

10

【 2 8 0 2 】

ステップ S 1 4 3 0 4 では、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値を 1 減算した後に、ステップ S 1 4 3 0 5 に進み、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 1 4 3 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 4 3 0 5 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S 1 4 3 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 4 3 0 5 : Y E S)、ステップ S 1 4 3 0 6 に進み、サポート中フラグを O F F にする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

20

【 2 8 0 3 】

ステップ S 1 4 3 0 1 において、電動役物 3 4 a が開放中でないと判定した場合には (S 1 4 3 0 1 : N O)、ステップ S 1 4 3 0 7 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S 1 4 3 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 4 3 0 7 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S 1 5 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」であると判定した場合には (S 1 4 3 0 7 : Y E S)、ステップ S 1 4 3 0 8 に進み、電動役物 3 4 a を開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップ S 1 4 3 0 9 に進む。

30

【 2 8 0 4 】

ステップ S 1 4 3 0 9 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S 1 4 3 0 9 : N O)、ステップ S 1 4 3 1 0 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【 2 8 0 5 】

ステップ S 1 4 3 1 0 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には (S 1 4 3 1 0 : Y E S)、ステップ S 1 4 3 1 1 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 8 0 0 」 (すなわち 1 . 6 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

40

【 2 8 0 6 】

一方、ステップ S 1 4 3 0 9 において開閉実行モード中であると判定した場合 (S 1 4 3 0 9 : Y E S)、又は、ステップ S 1 4 3 1 0 において高頻度サポートモードではないと判定した場合には (S 1 4 3 1 0 : N O)、ステップ S 1 4 3 1 2 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 0 0 」 (すなわち 0 . 2 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 2 8 0 7 】

R 5 . 音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成 :

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

50

【 2 8 0 8 】

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

【 2 8 0 9 】

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

10

【 2 8 1 0 】

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

【 2 8 1 1 】

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

20

【 2 8 1 2 】

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

【 2 8 1 3 】

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

30

【 2 8 1 4 】

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

【 2 8 1 5 】

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

40

【 2 8 1 6 】

V D P 1 0 5 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置 4 1 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。V D P 1 0 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、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。V D P 1 0 5 は、M P U 1 0 2、ビデオ R A M 1 0 7 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M 1 0 7 に記憶させる画像データを、キャラクタ R O M 1 0 6 から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 4 1 に表示させる。

【 2 8 1 7 】

キャラクタ R O M 1 0 6 は、図柄表示装置 4 1 に表示される図柄などのキャラクタデー

50

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

【2818】

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

10

【2819】

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

【2820】

R6. 音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置90において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置100において実行される処理について説明する。

20

【2821】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

最初に、音光側MPU 92によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【2822】

図296は、音光側MPU 92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2 msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【2823】

30

ステップS14401では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU 62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM 94に記憶するための処理である。音光側RAM 94には、主側MPU 62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU 62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップS14401を実行した後、ステップS14402に進む。

【2824】

ステップS14402では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップS14402を実行した後、ステップS14403に進む。

40

【2825】

ステップS14403では、RTC演出用処理を実行する。RTC演出用処理では、所定の時刻になったことを契機として実行する演出であるRTC演出に関する処理を行なう。ステップS14403を実行した後、ステップS14404に進む。

【2826】

ステップS14404では、その他の演出用処理として、オープニング期間における演出や、開閉実行モードにおける演出、エンディング期間における演出等に関する処理を実行する。ステップS14404を実行した後、ステップS14405に進む。

50

【 2 8 2 7 】

ステップ S 1 4 4 0 5 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S 1 4 4 0 5 を実行した後、ステップ S 1 4 4 0 6 に進む。

【 2 8 2 8 】

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

10

【 2 8 2 9 】

< 遊技回演出用処理 >

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 2 9 6 : S 1 4 4 0 2 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 8 3 0 】

図 2 9 7 は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 4 5 0 1 では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理は、主側 M P U 6 2 から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、遊技回が開始される際に、当該遊技回において実行する演出を設定する処理である。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S 1 4 5 0 1 を実行した後、ステップ S 1 4 5 0 2 に進む。

20

【 2 8 3 1 】

ステップ S 1 4 5 0 2 では、予告演出実行用処理を実行する。予告演出実行用処理は、上記の遊技回演出設定処理において連続変身演出以外の予告演出を実行するように設定され、当該予告演出を実行するタイミングとなった以降に実行される処理である。ステップ S 1 4 5 0 2 を実行した後、ステップ S 1 4 5 0 3 に進む。

【 2 8 3 2 】

ステップ S 1 4 5 0 3 では、連続変身演出実行用処理を実行する。連続変身演出実行用処理は、上記の遊技回演出設定処理において、予告演出として連続変身演出演出を実行するように設定され、当該連続変身演出を実行するタイミングとなった以降に実行される処理である。連続変身演出実行用処理の詳細については後述する。ステップ S 1 4 5 0 3 を実行した後、ステップ S 1 4 5 0 4 に進む。

30

【 2 8 3 3 】

ステップ S 1 4 5 0 4 では、リーチ演出実行用処理を実行する。リーチ演出実行用処理は、上記の遊技回演出設定処理においてリーチ演出を実行するように設定され、当該リーチ演出を実行するタイミングとなった以降に実行される処理である。ステップ S 1 4 5 0 4 を実行した後、ステップ S 1 4 5 0 5 に進む。

【 2 8 3 4 】

ステップ S 1 4 5 0 5 では、結果演出実行用処理を実行する。結果演出実行用処理は、上記の遊技回演出設定処理において結果演出を実行するように設定され、当該結果演出を実行するタイミングとなった以降に実行される処理である。ステップ S 1 4 5 0 5 を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。

40

【 2 8 3 5 】

< 遊技回演出設定処理 >

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図 2 9 7 : S 1 4 5 0 1 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 8 3 6 】

図 2 9 8 は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 4 6 0 1

50

では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 1 4 6 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には (S 1 4 6 0 1 : N O)、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップ S 1 4 6 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には (S 1 4 6 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 4 6 0 2 に進む。

【 2 8 3 7 】

ステップ S 1 4 6 0 2 では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S 1 4 6 0 3 に進む。

【 2 8 3 8 】

ステップ S 1 4 6 0 3 では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン (予告演出、リーチ演出、結果演出の内容) を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S 1 4 6 0 3 を実行した後、ステップ S 1 4 6 0 4 に進む。

【 2 8 3 9 】

ステップ S 1 4 6 0 4 では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、1 6 R 通常大当たり、又は、8 R 通常大当たりである場合には、図柄表示装置 4 1 の有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 確変大当たり又は 8 R 確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「 7 」図柄の組合せは、1 6 R 確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 通常大当たり又は 8 R 通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【 2 8 4 0 】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップ S 1 4 6 0 4 を実行した後、ステップ S 1 4 6 0 5 に進む。

【 2 8 4 1 】

ステップ S 1 4 6 0 5 では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップ S 1 4 6 0 4 において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側 R O M 9 3 の変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップ S 1 4 6 0 6 に進む。

【 2 8 4 2 】

ステップ S 1 4 6 0 6 では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップ S 1 4 6 0 7 に

10

20

30

40

50

進み、当該演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。表示側 M P U 1 0 2 は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S 1 4 6 0 7 を実行した後、ステップ S 1 4 6 0 8 に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 または第 2 保留表示領域 D s 2 における保留表示を更新するための処理である。ステップ S 1 4 6 0 8 を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【 2 8 4 3 】

< 演出パターン設定処理 >

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図 2 9 8 : S 1 4 6 0 3 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

10

【 2 8 4 4 】

図 2 9 9 は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 4 7 0 1 では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップ S 1 4 7 0 2 に進む。

【 2 8 4 5 】

ステップ S 1 4 7 0 2 では、今回の遊技回における当否判定（大当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S 1 4 7 0 2 において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S 1 4 7 0 2 : Y E S）、ステップ S 1 4 7 0 3 に進み、大当たり用演出パターンテーブルを参照し、今回の遊技回における変動時間と演出パターン用乱数とに対応した演出パターンを選択する。その後、ステップ S 1 4 7 0 7 に進み、選択した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。

20

【 2 8 4 6 】

ステップ S 1 4 7 0 2 において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S 1 4 7 0 2 : N O）、ステップ S 1 4 7 0 4 に進み、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップ S 1 4 7 0 4 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（S 1 4 7 0 4 : Y E S）、ステップ S 1 4 7 0 5 に進み、リーチ用演出パターンテーブルを参照し、今回の遊技回における変動時間と演出パターン用乱数とに対応した演出パターンを選択する。その後、ステップ S 1 4 7 0 7 に進み、選択した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。

30

【 2 8 4 7 】

ステップ S 1 4 7 0 4 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（S 1 4 7 0 4 : N O）、ステップ S 1 4 7 0 6 に進み、外れ用演出パターンテーブルを参照し、今回の遊技回における変動時間と演出パターン用乱数とに対応した演出パターンを選択する。その後、ステップ S 1 4 7 0 7 に進み、選択した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。

【 2 8 4 8 】

40

なお、本実施形態では、上述した連続変身演出を含む演出パターン（連続変身演出 A を含む演出パターン P T 1 ~ P T 1 0、連続変身演出 B を含む演出パターン P T 1 1 ~ P T 2 0、連続変身演出 C を含む演出パターン P T 2 1 ~ P T 3 0、連続変身演出 D を含む演出パターン P T 3 1 ~ P T 4 0、連続変身演出 E を含む演出パターン P T 4 1 ~ P T 5 0）は、大当たり用演出パターンテーブル及びリーチ用演出パターンテーブルに設定されており、外れ用演出パターンテーブルには設定されていない。このため、連続変身演出を含む演出パターンは、リーチが発生しない外れ時には実行されないように構成されている。

【 2 8 4 9 】

そして、大当たり用演出パターンテーブル及びリーチ用演出パターンテーブルには、今回の遊技回における変動時間と演出パターン用乱数とに対応した演出パターンが設定され

50

ており、各連続変身演出が実行された場合において大当たりに当選している確率（期待度、信頼度）が所望の値となるように、演出パターン用乱数が各演出パターンに割り振られている。本実施形態では、大当たり用演出パターンテーブル及びリーチ用演出パターンテーブルにおいて、各演出パターンへの演出パターン用乱数の割り振りが調整されることによって、結果として、連続変身演出 A（上限回数 10 回）が実行された場合において大当たりに当選している確率が 70 % 程度になるように構成されており、連続変身演出 B（上限回数 9 回）が実行された場合において大当たりに当選している確率が 50 % 程度になるように構成されており、連続変身演出 C（上限回数 6 回）が実行された場合において大当たりに当選している確率が 40 % 程度になるように構成されており、連続変身演出 D（上限回数 4 回）が実行された場合において大当たりに当選している確率が 15 % 程度になるように構成されており、連続変身演出 E（上限回数 3 回）が実行された場合において大当たりに当選している確率が 10 % 程度になるように構成されている。

10

【2850】

ステップ S 1 4 7 0 7 を実行した後、ステップ S 1 4 7 0 8 に進み、設定した演出パターンにおいて最初に実行するように設定されている演出種別に対応する演出開始フラグを ON にする。具体的には、例えば、上述した演出パターンテーブル A 又は演出パターンテーブル B を設定した場合には、最初に実行する演出種別として連続変身演出 A 又は連続変身演出 B が設定されているので、連続変身演出開始フラグを ON にする。連続変身演出開始フラグが ON にされると、図 2 9 7 のステップ S 1 4 5 0 3 における連続変身演出実行用処理において連続変身演出が開始されることになる。

20

【2851】

< 連続変身演出実行用処理 >

次に、連続変身演出実行用処理について説明する。連続変身演出実行用処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図 2 9 7 : S 1 4 5 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の MPU 9 2 によって実行される。

【2852】

図 3 0 0 および図 3 0 1 は、連続変身演出実行用処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 4 8 0 1 では、音光側 RAM 9 4 の各種フラグ記憶エリア 9 4 a に記憶されている連続変身演出実行中フラグが ON であるか否かを判定する。連続変身演出実行中フラグは、連続変身演出が実行中である場合に ON にされるフラグである。ステップ S 1 4 8 0 1 において、連続変身演出実行中フラグが ON ではないと判定した場合には（S 1 4 8 0 1 : NO）、ステップ S 1 4 8 0 2 に進む。

30

【2853】

ステップ S 1 4 8 0 2 では、連続変身演出開始フラグが ON であるか否かを判定する。連続変身演出開始フラグは、連続変身演出を含む演出パターンが設定され、連続変身演出を開始するタイミングになった際に ON にされるフラグである。ステップ S 1 4 8 0 2 において、連続変身演出開始フラグが ON ではないと判定した場合には（S 1 4 8 0 2 : NO）、本連続変身演出実行用処理を終了する。一方、ステップ S 1 4 8 0 2 において、連続変身演出開始フラグが ON であると判定した場合には（S 1 4 8 0 2 : YES）、ステップ S 1 4 8 0 3 に進む。

40

【2854】

ステップ S 1 4 8 0 3 では、連続変身演出残時間設定処理を実行する。具体的には、音光側 RAM 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた連続変身演出残時間カウンタ Th に、設定された演出パターンに含まれる連続変身演出の時間的長さに対応する値を設定する。例えば、演出パターン PT 1 が設定され、75 秒の連続変身演出 A を実行する場合には、連続変身演出残時間カウンタ Th に 75 秒に対応する値を設定する。また、例えば、演出パターン PT 1 1 が設定され、45 秒の連続変身演出 B を実行する場合には、連続変身演出残時間カウンタ Th に 45 秒に対応する値を設定する。ステップ S 1 4 8 0 3 を実行した後、ステップ S 1 4 8 0 4 に進む。

【2855】

50

ステップ S 1 4 8 0 4 では、連続変身演出開始フラグを O F F にするとともに、ステップ S 1 4 8 0 5 に進み、連続変身演出実行中フラグを O N にする。その後、ステップ S 1 4 8 0 6 に進む。

【 2 8 5 6 】

ステップ S 1 4 8 0 6 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた変身演出回数カウンタ H C に「 1 」を設定する。変身演出回数カウンタは、当該連続変身演出において実行された変身演出の回数を音光側 M P U 9 2 が把握するためのカウンタである。ステップ S 1 4 8 0 6 を実行した後、ステップ S 1 4 8 0 7 に進む。

【 2 8 5 7 】

ステップ S 1 4 8 0 7 では、変身準備演出用動画表示開始コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。この変身準備演出用動画表示開始コマンドには、変身演出回数カウンタ H C の値に関する情報も含まれている。変身準備演出用動画表示開始コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、変身演出回数カウンタ H C の値に対応した変身準備演出用動画の表示を図柄表示装置 4 1 に開始させる。すなわち、変身演出（ 1 回目）のキャラクターに対応した変身準備演出用動画の表示を図柄表示装置 4 1 に開始させる。ステップ S 1 4 8 0 7 を実行した後、ステップ S 1 4 8 0 8 に進む。

【 2 8 5 8 】

ステップ S 1 4 8 0 8 では、変身演出（ 1 回目）の変身準備演出用動画に対応した音声の出力を開始するとともに、変身演出（ 1 回目）の変身準備演出用動画に対応した発光を各種ランプ 4 7 に実行させるための制御を開始する。ステップ S 1 4 8 0 8 を実行した後、本連続変身演出実行用処理を終了する。なお、この時点において、連続変身演出実行中フラグは O N になっている。

【 2 8 5 9 】

ステップ S 1 4 8 0 1 において、連続変身演出実行中フラグが O N であると判定した場合には（ S 1 4 8 0 1 : Y E S ）、ステップ S 1 4 8 0 9 に進み、連続変身演出の終了タイミングであるか否かを判定する。具体的には、連続変身演出残時間カウンタ T h の値が「 0 」になっているか否かを判定する。ステップ S 1 4 8 0 9 において、連続変身演出の終了タイミングではないと判定した場合には、ステップ S 1 4 8 1 0 に進む。

【 2 8 6 0 】

ステップ S 1 4 8 1 0 では、変身完了演出の終了タイミングであるか否かを判定する。具体的には、変身完了演出の実行が開始されてから 2 秒が経過したか否かを判定する。ステップ S 1 4 8 1 0 において、変身完了演出の終了タイミングではないと判定した場合には（ S 1 4 8 1 0 : N O ）、ステップ S 1 4 8 1 1 に進む。

【 2 8 6 1 】

ステップ S 1 4 8 1 1 では、操作受入期間（変身待機演出の実行中）であるか否かを判定する。ステップ S 1 4 8 1 1 において、操作受入期間（変身待機演出の実行中）ではないと判定した場合には（ S 1 4 8 1 1 : N O ）、ステップ S 1 4 8 1 2 に進む。

【 2 8 6 2 】

ステップ S 1 4 8 1 2 では、変身準備演出の終了タイミングであるか否かを判定する。具体的には、変身準備演出の実行が開始されてから 3 秒が経過したか否かを判定する。ステップ S 1 4 8 1 2 において、変身準備演出の終了タイミングではないと判定した場合には（ S 1 4 8 1 2 : N O ）、本連続変身演出実行用処理を終了する。一方、ステップ S 1 4 8 1 2 において、変身準備演出の終了タイミングであると判定した場合には（ S 1 4 8 1 2 : Y E S ）、ステップ S 1 4 8 1 3 に進む。

【 2 8 6 3 】

ステップ S 1 4 8 1 3 では、変身待機演出用動画表示開始コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。この変身待機演出用動画表示開始コマンドには、変身演出回数カウンタ H C の値に関する情報も含まれている。変身待機演出用動画表示開始コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、変身演出回数カウンタ H C の値に対応した変身待機演出用動画の表示を図柄表示装置 4 1 に開始させる。例えば、変身演出回数カウンタ H C の値が「 1 」で

10

20

30

40

50

ある場合には、変身演出（１回目）のキャラクターに対応した変身待機演出用動画の表示を図柄表示装置４１に開始させる。また、例えば、変身演出回数カウンタＨＣの値が「２」である場合には、変身演出（２回目）のキャラクターに対応した変身待機演出用動画の表示を図柄表示装置４１に開始させる。ステップＳ１４８１３を実行した後、ステップＳ１４８１４に進む。

【２８６４】

ステップＳ１４８１４では、変身演出（連続変身演出残時間カウンタＴｈに対応した回数の変身演出）の変身待機演出用動画に対応した音声の出力を開始するとともに、当該変身待機演出用動画に対応した発光を各種ランプ４７に実行させるための制御を開始する。例えば、変身演出回数カウンタＨＣの値が「１」である場合には、変身演出（１回目）の変身待機演出用動画に対応した音声の出力を開始するとともに、変身演出（１回目）の変身待機演出用動画に対応した発光を各種ランプ４７に実行させるための制御を開始する。また、例えば、変身演出回数カウンタＨＣの値が「２」である場合には、変身演出（２回目）の変身待機演出用動画に対応した音声の出力を開始するとともに、変身演出（２回目）の変身待機演出用動画に対応した発光を各種ランプ４７に実行させるための制御を開始する。ステップＳ１４８１４を実行した後、本連続変身演出実行用処理を終了する。

【２８６５】

ステップＳ１４８１１において、操作受入期間（変身待機演出の実行中）であると判定した場合には（Ｓ１４８１１：ＹＥＳ）、ステップＳ１４８１５に進む。

【２８６６】

ステップＳ１４８１５では、演出操作ボタン２４が押下されたか否かを判定する。ステップＳ１４８１５において、演出操作ボタン２４が押下されていないと判定した場合には（Ｓ１４８１５：ＮＯ）、ステップＳ１４８１６に進み、操作受入期間（変身待機演出）の終了タイミングであるか否かを判定する。具体的には、操作受入期間（変身待機演出）の実行が開始されてから１０秒が経過したか否かを判定する。ステップＳ１４８１６において、操作受入期間（変身待機演出）の終了タイミングではないと判定した場合には（Ｓ１４８１６：ＮＯ）、ステップＳ１４８１７に進む。

【２８６７】

ステップＳ１４８１７では、連続変身演出の残時間が２秒になったか否かを判定する。具体的には、連続変身演出残時間カウンタＴｈの値が２秒に対応した値になったか否かを判定する。ステップＳ１４８１７において、連続変身演出の残時間が２秒になっていないと判定した場合には（Ｓ１４８１７：ＮＯ）、本連続変身演出実行用処理を終了する。

【２８６８】

ステップＳ１４８１５において、演出操作ボタン２４が押下されたと判定した場合（Ｓ１４８１５：ＹＥＳ）、ステップＳ１４８１６において、操作受入期間（変身待機演出）の終了タイミングであると判定した場合（Ｓ１４８１６：ＹＥＳ）、及び、ステップＳ１４８１７において、連続変身演出の残時間が２秒になったと判定した場合には（Ｓ１４８１７：ＹＥＳ）、ステップＳ１４８１８に進む。

【２８６９】

ステップＳ１４８１８では、変身完了演出用動画表示開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。この変身完了演出用動画表示開始コマンドには、変身演出回数カウンタＨＣの値に関する情報も含まれている。変身完了演出用動画表示開始コマンドを受信した表示制御装置１００は、変身演出回数カウンタＨＣの値に対応した変身完了演出用動画の表示を図柄表示装置４１に開始させる。例えば、変身演出回数カウンタＨＣの値が「１」である場合には、変身演出（１回目）のキャラクターに対応した変身完了演出用動画の表示を図柄表示装置４１に開始させる。また、例えば、変身演出回数カウンタＨＣの値が「２」である場合には、変身演出（２回目）のキャラクターに対応した変身完了演出用動画の表示を図柄表示装置４１に開始させる。ステップＳ１４８１８を実行した後、ステップＳ１４８１９に進む。

【２８７０】

ステップ S 1 4 8 1 9 では、変身演出（連続変身演出残時間カウンタ T h に対応した回数の変身演出）の変身完了演出用動画に対応した音声の出力を開始するとともに、当該変身完了演出用動画に対応した発光を各種ランプ 4 7 に実行させるための制御を開始する。例えば、変身演出回数カウンタ H C の値が「1」である場合には、変身演出（1 回目）の変身完了演出用動画に対応した音声の出力を開始するとともに、変身演出（1 回目）の変身完了演出用動画に対応した発光を各種ランプ 4 7 に実行させるための制御を開始する。また、例えば、変身演出回数カウンタ H C の値が「2」である場合には、変身演出（2 回目）の変身完了演出用動画に対応した音声の出力を開始するとともに、変身演出（2 回目）の変身完了演出用動画に対応した発光を各種ランプ 4 7 に実行させるための制御を開始する。ステップ S 1 4 8 1 9 を実行した後、本連続変身演出実行用処理を終了する。

10

【 2 8 7 1 】

ステップ S 1 4 8 1 0 において、変身完了演出の終了タイミングであると判定した場合には（S 1 4 8 1 0 : Y E S）、図 3 0 1 のステップ S 1 4 8 2 0 に進み、変身演出回数カウンタ H C の値が「10」であるか否かを判定する。すなわち、今回終了する変身完了演出が変身演出（10 回目）であるか否かを判定する。ステップ S 1 4 8 2 0 において、変身演出回数カウンタ H C の値が「10」ではないと判定した場合には（S 1 4 8 2 0 : N O）、ステップ S 1 4 8 2 1 に進む。

【 2 8 7 2 】

ステップ S 1 4 8 2 1 では、連続変身演出残時間カウンタ T h の値を参照することによって、連続変身演出の残時間が 5 秒以上であるか否かを判定する。ステップ S 1 4 8 2 1 において、連続変身演出の残時間が 5 秒以上であると判定した場合には（S 1 4 8 2 1 : Y E S）、ステップ S 1 4 8 2 2 に進み、変身演出回数カウンタ H C の値に 1 を加算する。その後、ステップ S 1 4 8 2 3 に進む。

20

【 2 8 7 3 】

ステップ S 1 4 8 2 3 では、変身準備演出用動画表示開始コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。この変身準備演出用動画表示開始コマンドには、変身演出回数カウンタ H C の値に関する情報も含まれている。変身準備演出用動画表示開始コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、変身演出回数カウンタ H C の値に対応した変身準備演出用動画の表示を図柄表示装置 4 1 に開始させる。例えば、変身演出回数カウンタ H C の値が「2」である場合には、変身演出（2 回目）のキャラクターに対応した変身準備演出用動画の表示を図柄表示装置 4 1 に開始させる。また、例えば、変身演出回数カウンタ H C の値が「3」である場合には、変身演出（3 回目）のキャラクターに対応した変身準備演出用動画の表示を図柄表示装置 4 1 に開始させる。ステップ S 1 4 8 2 3 を実行した後、ステップ S 1 4 8 2 4 に進む。

30

【 2 8 7 4 】

ステップ S 1 4 8 2 4 では、変身演出（連続変身演出残時間カウンタ T h に対応した回数の変身演出）の変身準備演出用動画に対応した音声の出力を開始するとともに、当該変身準備演出用動画に対応した発光を各種ランプ 4 7 に実行させるための制御を開始する。例えば、変身演出回数カウンタ H C の値が「2」である場合には、変身演出（2 回目）の変身準備演出用動画に対応した音声の出力を開始するとともに、変身演出（2 回目）の変身準備演出用動画に対応した発光を各種ランプ 4 7 に実行させるための制御を開始する。また、例えば、変身演出回数カウンタ H C の値が「3」である場合には、変身演出（3 回目）の変身準備演出用動画に対応した音声の出力を開始するとともに、変身演出（3 回目）の変身準備演出用動画に対応した発光を各種ランプ 4 7 に実行させるための制御を開始する。ステップ S 1 4 8 2 4 を実行した後、本連続変身演出実行用処理を終了する。

40

【 2 8 7 5 】

ステップ S 1 4 8 2 1 において、連続変身演出の残時間が 5 秒以上ではないと判定した場合は（S 1 4 8 2 1 : N O）、すなわち、連続変身演出の残時間が 5 秒未満である場合には、ステップ S 1 4 8 2 5 に進み、終了演出用画像表示開始コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。終了演出用画像表示開始コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄

50

表示装置 4 1 に終了演出用画像の表示を開始させる。ステップ S 1 4 8 2 5 を実行した後、ステップ S 1 4 8 2 6 に進む。

【 2 8 7 6 】

ステップ S 1 4 8 2 6 では、終了演出用画像に対応した音声の出力を開始するとともに、当該終了演出用画像に対応した発光を各種ランプ 4 7 に実行させるための制御を開始する。ステップ S 1 4 8 2 6 を実行した後、本連続変身演出実行用処理を終了する。

【 2 8 7 7 】

ステップ S 1 4 8 2 0 において、変身演出回数カウンタ H C の値が「 1 0 」であると判定した場合には (S 1 4 8 2 0 : Y E S)、ステップ S 1 4 8 2 7 に進み、連続変身演出残時間カウンタ T h の値を参照することによって、連続変身演出の残時間が 1 0 秒以上であるか否かを判定する。ステップ S 1 4 8 2 7 において、連続変身演出の残時間が 1 0 秒以上であると判定した場合には (S 1 4 8 2 7 : Y E S)、ステップ S 1 4 8 2 8 に進む。

10

【 2 8 7 8 】

ステップ S 1 4 8 2 8 では、スペシャルコンプリート演出用動画表示開始コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。スペシャルコンプリート演出用表示開始コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、スペシャルコンプリート演出用の表示を図柄表示装置 4 1 に開始させる。ステップ S 1 4 8 2 8 を実行した後、ステップ S 1 4 8 2 9 に進む。

【 2 8 7 9 】

ステップ S 1 4 8 2 9 では、スペシャルコンプリート演出用動画に対応した音声の出力を開始するとともに、当該スペシャルコンプリート演出用動画に対応した発光を各種ランプ 4 7 に実行させるための制御を開始する。ステップ S 1 4 8 2 9 を実行した後、本連続変身演出実行用処理を終了する。

20

【 2 8 8 0 】

ステップ S 1 4 8 2 7 において、連続変身演出の残時間が 1 0 秒以上ではないと判定した場合には (S 1 4 8 2 7 : N O)、ステップ S 1 4 8 3 0 に進み、コンプリート演出用画像表示開始コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。コンプリート演出用画像表示開始コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 にコンプリート演出用画像の表示を開始させる。ステップ S 1 4 8 3 0 を実行した後、ステップ S 1 4 8 3 1 に進む。

【 2 8 8 1 】

ステップ S 1 4 8 3 1 では、コンプリート演出用画像に対応した音声の出力を開始するとともに、当該コンプリート演出用画像に対応した発光を各種ランプ 4 7 に実行させるための制御を開始する。ステップ S 1 4 8 3 1 を実行した後、本連続変身演出実行用処理を終了する。

30

【 2 8 8 2 】

ステップ S 1 4 8 0 9 において、連続変身演出の終了タイミングであると判定した場合には (S 1 4 8 0 9 : Y E S)、図 3 0 1 のステップ S 1 4 8 3 2 に進み、連続変身演出実行中フラグを O F F にするとともに、ステップ S 1 4 8 3 3 に進み、設定された演出パターンに基づいて、今回の連続変身演出の次に実行するように設定されている演出種別に対応する演出開始フラグを O N にする。例えば、上述した演出パターン P T 1 が設定されている場合には、当該演出パターン P T 1 では連続変身演出 A の次にリーチ演出 A を実行するように設定されているので、リーチ演出 A の実行を開始させるための演出開始フラグを O N にする。リーチ演出 A の実行を開始させるための演出開始フラグが O N になると、上述したリーチ演出実行用処理 (図 2 9 7 : S 1 4 5 0 4) によって、リーチ演出 A の実行が開始されることになる。ステップ S 1 4 8 3 3 を実行した後、本連続変身演出実行用処理を終了する。

40

【 2 8 8 3 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 2 8 8 4 】

50

表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 90 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP 105 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に VDP 105 から MPU 102 に対して送信される信号である。

【2885】

MPU 102 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 90 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込み処理を実行することができる。

10

【2886】

<メイン処理>

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 によって実行されるメイン処理について説明する。

【2887】

図 302 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

20

【2888】

ステップ S14901 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU 102 を初期設定し、ワーク RAM 104 及びビデオ RAM 107 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ ROM 106 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ RAM 107 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ RAM 107 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ RAM 107 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S14902 に進む。

30

【2889】

ステップ S14902 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

【2890】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 90 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

40

【2891】

図 303 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S15001 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク RAM 104 に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【2892】

<V 割込み処理>

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される V 割込み処理について説

50

明する。

【 2 8 9 3 】

図 3 0 4 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 1 0 5 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、V D P 1 0 5 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【 2 8 9 4 】

上述したように、V 割込み信号は、V D P 1 0 5 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に生成されるとともに、M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。したがって、M P U 1 0 2 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、V D P 1 0 5 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に行われることになる。このため、V D P 1 0 5 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【 2 8 9 5 】

ステップ S 1 5 1 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 3 0 3）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、変身準備演出用動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該コマンドに設定されている変身演出回数カウンタ H C の値に対応した変身準備演出用動画が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、変身待機演出用動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該コマンドに設定されている変身演出回数カウンタ H C の値に対応した変身待機演出用動画が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、変身完了演出用動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該コマンドに設定されている変身演出回数カウンタ H C の値に対応した変身完了演出用動画が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、終了演出用画像表示開始コマンドが記憶されていた場合には、終了演出用画像が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、コンプリート演出用画像表示開始コマンドが記憶されていた場合には、コンプリート演出用画像が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、スペシャルコンプリート演出用動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、スペシャルコンプリート演出用動画が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【 2 8 9 6 】

なお、コマンド対応処理（S 1 5 1 0 1）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 2 0 ミリ秒間隔で行われるため、その 2 0 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。

【 2 8 9 7 】

ステップ S 1 5 1 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (S 1 5 1 0 1) などによって設定された図柄表示装置 4 1 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S 1 5 1 0 3 に進む。

【 2 8 9 8 】

ステップ S 1 5 1 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (S 1 5 1 0 2) によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S 1 5 1 0 4 に進む。

10

【 2 8 9 9 】

ステップ S 1 5 1 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (S 1 5 1 0 3) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP 1 0 5 に対して送信する。VDP 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割り込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S 1 5 1 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割り込み処理を終了する。

【 2 9 0 0 】

以上説明したように、本実施形態によれば、連続変身演出において実行可能な変身演出の上限回数が多いほど、すなわち、連続変身演出の実行期間として設定されている時間的長さが長いほど、大当たり当選している可能性 (期待度、信頼度) が高くなるように構成されているので、遊技者は、連続変身演出において実行可能な変身演出の上限回数を知りたいといった欲求を抱くことになる。本実施形態では、遊技者が変身演出の変身待機演出 (操作受入期間) において演出操作ボタン 2 4 を積極的に押下しない限り、変身演出の実行回数が上限回数に達しないように構成されている。このため、変身演出の上限回数を知りたいといった欲求を抱いた遊技者は、変身演出の実行回数が上限回数に達するように、変身演出の変身待機演出 (操作受入期間) において演出操作ボタン 2 4 を積極的に押下するようになる。したがって、本実施形態によれば、遊技者に対して、演出操作ボタン 2 4 を積極的に押下したいといった意欲を与えることができる。この結果、遊技者を積極的に遊技に参加させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【 2 9 0 1 】

さらに、本実施形態によれば、変身演出の変身待機演出 (操作受入期間) において演出操作ボタン 2 4 が押下されたか否かといった入力操作の態様に応じて、当該連続変身演出において順次実行される変身演出の回数が増えるので、遊技者に対して、変身演出の変身待機演出 (操作受入期間) において積極的に演出操作ボタン 2 4 を押下したいといった意欲を与えることが可能となるとともに、今回の連続変身演出においては変身演出が最大で何回実行されるのかといった期待感を与えることができる。この結果、遊技者を積極的に遊技に参加させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 2 9 0 2 】

40

さらに、本実施形態によれば、変身待機演出 (操作受入期間) において演出操作ボタン 2 4 が押下された変身演出の数が多いほど、連続変身演出において実行される変身演出の回数が増えるので、遊技者に対して、多くの変身演出の変身待機演出 (操作受入期間) において演出操作ボタン 2 4 を押下したいといった意欲を与えることができる。

【 2 9 0 3 】

さらに、本実施形態によれば、各変身演出の変身待機演出 (操作受入期間) が開始されてから演出操作ボタン 2 4 が押下されるまでの時間的間隔が短いほど、連続変身演出において実行される変身演出の回数が増えるので、遊技者に対して、変身待機演出 (操作受入期間) が開始されてから早いタイミングで演出操作ボタン 2 4 を押下したいといった意欲を与えることができる。

50

【2904】

さらに、本実施形態によれば、変身演出の変身待機演出（操作受入期間）における入力操作の態様に応じて、当該変身演出の時間的長さを変化させるので、連続変身演出が所定の長さに設定されているにも関わらず、変身演出の変身待機演出（操作受入期間）における入力操作の態様が異なることによって、当該連続変身演出において順次実行される変身演出の回数を変化させることができる。この結果、連続変身演出において実行される変身演出の回数や上限回数を予想することが困難となるので、変身演出が終了した後に次の変身演出が実行されるのか否かに対する遊技者の注目度を好適に高めることができる。

【2905】

さらに、本実施形態によれば、変身演出は、演出操作ボタン24の押下を受け入れ不可能であって時間的長さが一定の3秒である変身準備演出と、演出操作ボタン24の押下を受け入れ可能であって時間的長さが0秒から10秒の間で可変である変身待機演出（操作受入期間）と、演出操作ボタン24の押下を受け入れ不可能であって時間的長さが一定の2秒である変身完了演出とによって構成されているので、変身待機演出（操作受入期間）の時間的長さを変化させることによって、変身演出の変身準備演出及び変身完了演出の時間的長さを一定にしたまま当該変身演出の時間的長さを変化させることができる。すなわち、変身準備演出及び変身完了演出において実行すべき演出の内容を省略したり中断することなく、当該変身演出の時間的長さを変化させることができる。この結果、遊技者に違和感を与えることなく、変身演出の時間的長さを変化させることができる。

【2906】

さらに、本実施形態によれば、連続変身演出の時間的長さを複数の種類の長さ（7.5秒や4.5秒等）に設定可能であるので、変身演出の変身待機演出（操作受入期間）における演出操作ボタン24の入力操作の態様が同じであっても、連続変身演出に設定された時間的長さが異なることによって、連続変身演出において実行される変身演出の回数が異なることになる。この結果、連続変身演出において実行される変身演出の回数や上限回数を予想することが困難となるので、変身演出が終了した後に次の変身演出が実行されるのか否かに対する遊技者の注目度を好適に高めることができる。

【2907】

さらに、本実施形態によれば、連続変身演出における変身演出の実行回数が10回に達した場合に、変身演出の実行回数が10回に達したことを示唆するコンプリート演出またはスペシャルコンプリート演出を実行するので、遊技者に対して、変身演出の実行回数が10回に達したという達成感を与えることができる。また、コンプリート演出またはスペシャルコンプリート演出を一度でも経験した遊技者に対して、今回の連続変身演出では変身演出の実行回数が10回に達してコンプリート演出またはスペシャルコンプリート演出が実行されるのか否かといった期待感を与えることができる。

【2908】

さらに、本実施形態によれば、連続変身演出の実行が開始されてから早いタイミングで変身演出の実行回数が10回に達した場合には、スペシャルコンプリート演出が実行されるので、遊技者に対して、変身演出の変身待機演出（操作受入期間）の実行が開始された直後に演出操作ボタン24を押下したいといった意欲を与えることが可能となる。

【2909】

さらに、本実施形態によれば、変身演出が10回実行されてコンプリート演出またはスペシャルコンプリート演出が実行される可能性のある連続変身演出Aは、大当たりに当選している場合に実行されやすく、大当たりではない場合には実行されにくいように設定されているので、コンプリート演出またはスペシャルコンプリート演出に対する注目度を好適に高めることができる。

【2910】

さらに、本実施形態によれば、実行された連続変身演出の実行期間が長いほど、すなわち、実行可能な変身演出の最大の回数が多いほど、大当たりに当選している期待度が高くなるように構成されているので、演出操作ボタン24を積極的に押下した場合の変身演出

10

20

30

40

50

の実行回数に対する注目度を好適に高めることができる。

【 2 9 1 1 】

さらに、本実施形態によれば、演出操作ボタン 2 4 の押下がなかった場合における変身待機演出の時間的長さを、連続変身演出が終了するタイミングまでの残り時間に基づいて決定するので、遊技者に違和感を与えることなく連続変身演出を終了させることが可能となる。具体的には、変身演出の変身待機演出において、連続変身演出が終了するタイミングまでの残り時間が、変身完了演出が完了するまでに要する時間である 2 秒になった場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下がなかった場合であっても、当該変身待機演出を終了させるので、連続変身演出が終了するタイミングに合わせて変身完了演出を完了させることができる。例えば、仮に、変身演出の変身待機演出において、連続変身演出が終了するタイ

10

20

【 2 9 1 2 】

さらに、本実施形態によれば、連続変身演出が終了するタイミングまでの残り時間に基づいて、当該連続変身演出において実行する演出の内容を決定する（次の変身演出を実行するのか、終了演出を実行するのかを決定する）ので、遊技者に違和感を与えることなく連続変身演出を終了させることができる。具体的には、例えば、連続変身演出が終了するタイミングまでの残り時間が 3 秒であった場合には、遊技者に違和感を与えることなく完了させるには最低でも 5 秒を要する変身演出ではなく、当該 3 秒でも遊技者に違和感を与えることなく完了させることのできる終了演出を、実行する演出の内容として決定するので、遊技者に違和感を与えることなく連続変身演出を終了させることができる。例えば、仮に、連続変身演出が終了するタイミングまでの残り時間が、変身演出を完了させるのに要する最低限の時間である 5 秒よりも短い場合であっても変身演出を実行する構成を採用した場合には、変身演出の実行中に連続変身演出が終了してしまい、当該変身演出が完了せずに途中で終了してしまう。この結果、遊技者に対して、違和感や不信感を与えてしまう虞がある。これに対して、本実施形態によれば、連続変身演出が終了するタイミングまでの残り時間が 5 秒よりも短い場合には、変身演出ではなく、完了させるのに所定の時間を要さない終了演出を実行するので、遊技者に違和感や不信感を与えることなく、連続変身演出が終了するタイミングに合わせて当該終了演出を完了させることができる。

30

【 2 9 1 3 】

さらに、本実施形態によれば、変身演出（10 回目）が終了した場合には、連続変身演出が終了するタイミングまでの残り時間に基づいて、コンプリート演出を実行するのか、スペシャルコンプリート演出を実行するのかを決定するので、遊技者に違和感を与えることなく連続変身演出を終了させることができる。具体的には、例えば、連続変身演出が終了するタイミングまでの残り時間が 10 秒未満であった場合には、遊技者に違和感を与えることなく完了させるには最低でも 10 秒を要するスペシャルコンプリート演出ではなく、10 秒未満でも遊技者に違和感を与えることなく完了させることのできるコンプリート演出を、実行する演出の内容として決定するので、遊技者に違和感を与えることなく連続変身演出を終了させることができる。

40

【 2 9 1 4 】

R 7 . 第 1 5 実施形態の他の態様：

【 2 9 1 5 】

50

< 態様 1 >

上記第 1 5 実施形態において、連続変身演出において実行された変身演出の回数に基づいて、その後に実行するリーチ演出の内容を決定する構成としてもよい。このような構成によれば、変身演出の実行回数に対する注目度をさらに高めることができる。

【 2 9 1 6 】

< 態様 2 >

上記第 1 5 実施形態では、変身待機演出の実行中に演出操作ボタン 2 4 が押下されたことを契機として変身完了演出が実行される構成としたが、変身完了演出の実行の契機となる演出操作ボタン 2 4 の操作態様は、他の態様であってもよい。例えば、変身待機演出の実行中に演出操作ボタン 2 4 が所定の回数押下されたことを契機として変身完了演出が実行される構成としてもよい。

10

【 2 9 1 7 】

< 態様 3 >

上記第 1 5 実施形態において、変身待機演出の実行中に、演出操作ボタン 2 4 が押下されずに当該変身待機演出が強制的に終了するまでの残時間を示唆するメーターを図柄表示装置 4 1 に表示する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に対して、変身待機演出の残時間を認識させることができるとともに、演出操作ボタン 2 4 の押下を促すことができる。

【 2 9 1 8 】

< 態様 4 >

20

上記第 1 5 実施形態において、連続変身演出の時間的長さとして、7 5 秒、4 5 秒、3 0 秒、2 0 秒、1 5 秒に相当する値以外の値も設定される構成としてもよい。連続変身演出に設定される時間的長さの種類が多いほど、連続変身演出が開始された際に、変身演出の実行回数を予想することがさらに困難となるので、変身演出が終了した後において、次もまた変身演出が実行されるのか否かといった注目度をさらに向上させることができる。

【 2 9 1 9 】

< 態様 5 >

上記第 1 5 実施形態では、連続して順次実行する演出として、キャラクターが変身する変身演出を採用しているが、他の態様の演出を採用してもよい。例えば、所定のキャラクターが登場するとともに演出操作ボタン 2 4 の押下を契機として当該キャラクターがポーズをとる演出や、所定のオブジェクトが登場するとともに演出操作ボタン 2 4 の押下を契機として当該オブジェクトの形状や色が変化する演出等を採用することができる。なお、連続して順次実行する演出としては、演出の開始から終了までを演出の 1 単位とした場合において、開始と終了が明確であり、開始から終了まで所定時間以上（例えば、2 秒以上や 3 秒以上や 5 秒以上等）を要する 1 単位の演出（単位演出とも呼ぶ）を採用することが好ましい。

30

【 2 9 2 0 】

< 態様 6 >

上記第 1 5 実施形態では、終了演出及びコンプリート演出は、任意のタイミングで終了しても遊技者に違和感を与えない静止画像によって構成されているが、任意のタイミングで終了しても遊技者に違和感を与えない動画によって構成されていてもよい。当該動画としては、例えば、動きの少ない動画や、同じ動きが繰り返し再生される動画（キャラクターが小さく手を振っている動画等）等を採用することができる。

40

【 2 9 2 1 】

< 態様 7 >

上記第 1 5 実施形態において、1 回の変身演出の時間的長さを演出操作ボタン 2 4 の押下の有無に関わらず一定にする構成としてもよい。このような構成によっても、連続変身演出に設定された時間的長さが異なれば、当該連続変身演出において実行される変身演出の回数が異なることになるので、遊技者に対して、今回の連続変身演出では何回の変身演出が実行されることになるのかといった期待感を与えることができる。

50

【 2 9 2 2 】

< 態 様 8 >

上記第 1 5 実施形態では、遊技回の実行中に、連続変身演出の残時間に基づいて、次に実行する演出の内容を決定する構成（具体的には、変身演出を実行するのか終了演出を実行するのかを決定する構成）としたが、遊技回の実行中に、変動時間の残時間に基づいて、次に実行する演出の内容を決定する構成としてもよい。また、遊技回の開始前または開始時に、設定された変動時間または変動時間の残時間に基づいて、当該遊技回において実行する演出の内容を決定する構成としてもよい。

【 2 9 2 3 】

< 態 様 9 >

上記第 1 5 実施形態では、連続変身演出 A において、変身演出（10 回目）が終了した後にコンプリート演出（またはスペシャルコンプリート演出）を実行する構成としたが、変身演出（10 回目）が終了した後にコンプリート演出（またはスペシャルコンプリート演出）を実行せずにリーチ演出を実行する構成とし、変身演出（10 回目）の終了時点における当該遊技回の変動時間の残時間に基づいて、当該変身演出（10 回目）の後に実行するリーチ演出の内容を決定する構成としてもよい。例えば、連続変身演出 A において遊技者が演出操作ボタン 2 4 を積極的に押下し、変身演出（10 回目）の終了時点における当該遊技回の変動時間の残時間が長い場合には、実行期間の長いリーチ演出を実行し、当該残時間が短い場合には、実行期間の短いリーチ演出を実行する構成としてもよい。このような構成によれば、変動時間を有効に活用して演出を実行することができる。

【 2 9 2 4 】

< 態 様 1 0 >

上記第 1 5 実施形態では、演出操作ボタン 2 4 が押下されなかった場合における変身待機演出の最大実行期間は 10 秒に固定されている構成としたが、変身待機演出の最大実行期間が変化する構成としてもよい。例えば、変身待機演出の最大実行期間は、変身演出の回数毎に異なる時間的長さが設定されている構成としてもよい。また、例えば、1 つ前に実行された変身演出の時間的長さに基づいて、次に実行する変身演出の変身待機演出の最大実行期間の時間的長さを設定する構成としてもよい。このような構成によれば、演出操作ボタン 2 4 が押下されなかった場合であっても、変身演出の時間的長さが変化するので、各変身演出にメリハリがつき、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 2 9 2 5 】

< 態 様 1 1 >

上記第 1 5 実施形態では、連続変身演出の実行期間に対して複数の種類の時間的長さが割り当てられることによって、当該連続変身演出において実行可能な変身演出の上限回数が実質的に決定される構成としたが、例えば、連続変身演出の実行期間の時間的長さを常に一定の長さ（例えば 60 秒）に設定するとともに、連続変身演出を実行する毎に、当該連続変身演出において実行可能な変身演出の上限回数を設定し（例えば、10 回、9 回、6 回、4 回、3 回のいずれかに設定し）、変身演出の実行回数が設定された上限回数に達した場合には、当該連続変身演出の実行期間に次の変身演出を実行可能な残余時間がある場合であっても、次の変身演出を実行しない構成としてもよい。さらに、残余時間において実行する演出を、当該残余時間の時間的長さに応じて、変身演出以外の演出から選択する構成としてもよい。このような構成によれば、連続変身演出の実行期間の時間的長さを一定の長さに設定する構成においても、上述した第 1 5 実施形態と同様の効果を奏することができる。

【 2 9 2 6 】

また、例えば、連続変身演出を実行する毎に、当該連続変身演出において実行可能な変身演出の上限回数を設定する（例えば、10 回、9 回、6 回、4 回、3 回のいずれかに設定する）とともに、設定された上限回数の変身演出を実行可能なように、当該連続変身演出の実行期間の長さを設定し（例えば、70 秒、60 秒、40 秒、30 秒、20 秒のいずれかに設定し）、変身演出の実行回数が設定された上限回数に達した場合には、当該連続

10

20

30

40

50

変身演出の実行期間に次の変身演出を実行可能な残余時間がある場合であっても、次の変身演出を実行しない構成としてもよい。さらに、残余時間において実行する演出を、当該残余時間の時間的長さに応じて、変身演出以外の演出から選択する構成としてもよい。このような構成としても、上述した第 15 実施形態と同様の効果を奏することができる。

【2927】

また、例えば、変身演出における演出操作ボタン 24 の操作態様によって当該変身演出の時間的長さが変化する構成とし、連続変身演出を実行する毎に、当該連続変身演出において実行可能な変身演出の上限回数を設定する（例えば、10 回、9 回、6 回、4 回、3 回のいずれかに設定する）とともに、変身演出における演出操作ボタン 24 の操作態様が所定の条件を満たさない場合（例えば、遊技者が演出操作ボタン 24 を押下しない場合）には、変身演出の実行回数が、設定した上限回数に達しないように、当該連続変身演出の実行期間の長さを設定する（例えば、75 秒、45 秒、30 秒、20 秒、15 秒に設定する）構成としてもよい。このような構成としても、上述した第 15 実施形態と同様の効果を奏することができる。

【2928】

S. 第 16 実施形態：

S1. 遊技機の構造：

本実施形態における遊技機の構造について説明する。なお、上記実施形態と同じ機能を備える構成要素には同じ符号を用いて説明する。

【2929】

図 305 は、第 16 実施形態におけるパチンコ機 10 の斜視図である。パチンコ機 10 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 11 を備えている。パチンコ機 10 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 11 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 10 は、外枠 11 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 12 を備えている。パチンコ機本体 12 は、内枠 13 と、内枠 13 の前面に配置された前扉枠 14 とを備えている。内枠 13 は、外枠 11 に対して金属製のヒンジ 15 によって回動可能に支持されている。前扉枠 14 は、内枠 13 に対して金属製のヒンジ 16 によって回動可能に支持されている。内枠 13 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 12 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 10 には、シリンダ錠 17 が設けられている。シリンダ錠 17 は、内枠 13 を外枠 11 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 14 を内枠 13 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 17 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【2930】

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

【2931】

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

10

20

30

40

50

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

【2932】

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

10

【2933】

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

20

【2934】

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

30

【2935】

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

40

【2936】

図 306 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 31a と、外レール部 31b とが取り付けられてい

50

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

【 2 9 3 7 】

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

10

【 2 9 3 8 】

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

【 2 9 3 9 】

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

【 2 9 4 0 】

20

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

【 2 9 4 1 】

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

30

【 2 9 4 2 】

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

40

【 2 9 4 3 】

また、遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【 2 9 4 4 】

50

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

【 2 9 4 5 】

第 1 図柄表示部 3 7 a は第 1 の図柄を表示するための表示部である。第 1 の図柄とは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 1 図柄表示部 3 7 a は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 1 の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 3 7 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 1 の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として大当たり抽選が実行される遊技回を第 1 始動口用遊技回とも呼ぶ。

10

【 2 9 4 6 】

第 2 図柄表示部 3 7 b は第 2 の図柄を表示するための表示部である。第 2 の図柄とは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 2 の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 図柄表示部 3 7 b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 2 の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として大当たり抽選が実行される遊技回を第 2 始動口用遊技回とも呼ぶ。

20

【 2 9 4 7 】

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

【 2 9 4 8 】

30

特図ユニット 3 7 は、さらに、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第 1 保留表示部 3 7 c および第 2 保留表示部 3 7 d を備えている。

【 2 9 4 9 】

第 1 保留表示部 3 7 c は、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口 3 3 の保留個数を表示する。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。

【 2 9 5 0 】

第 2 保留表示部 3 7 d は、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 3 4 の保留個数を表示する。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。

40

【 2 9 5 1 】

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

【 2 9 5 2 】

ラウンド表示部 3 9 は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は

50

、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 36 に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 36b の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 39 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。

【2953】

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

10

【2954】

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

【2955】

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

20

【2956】

図 307 は、図柄表示装置 41 において変動表示される図柄及び表示面 41a を示す説明図である。図 307(a) は、図柄表示装置 41 において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。液晶用図柄は、図柄表示装置 41 に表示される画像であって、第 1 図柄表示部 37a に表示される第 1 の図柄および第 2 図柄表示部 37b に表示される第 2 の図柄に対応した図柄である。第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第 1 図柄表示部 37a に表示される第 1 の図柄に対応した液晶用図柄が表示面 41a に表示され、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第 2 図柄表示部 37b に表示される第 2 の図柄に対応した液晶用図柄が表示面 41a に表示される。

30

【2957】

図 307(a) に示すように、図柄表示装置 41 には、液晶用図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

40

【2958】

図 307(b) は、図柄表示装置 41 の表示面 41a を示す説明図である。図示するように、表示面 41a には、メイン表示領域 MA が表示される。メイン表示領域 MA には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z1、Z2、Z3 が表示される。各図柄列 Z1 ~ Z3 には、図 307(a) に示した数字 1 ~ 8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 307(b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 上に停止した状態で表示される。具体的には、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 へ遊技球が入賞すると、各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄が周期性をもって所定

50

の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z 1、図柄列 Z 3、図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 6 0 による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。なお、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【 2 9 5 9 】

ここで、遊技回とは、第 1 図柄表示部 3 7 a または第 2 図柄表示部 3 7 b の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての大当たり抽選の抽選結果を、遊技者に報知する処理の 1 単位である。換言すれば、パチンコ機 1 0 は、1 遊技回毎に、1 回の大当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、図柄表示装置 4 1 において、第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄として図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1 回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【 2 9 6 0 】

図 3 0 7 (b) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて取得された特別情報について、大当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回数は 4 つである。従って、図示するように、第 1 保留表示領域 D s 1 には 4 つの保留遊技回に対応した保留表示が表示可能である。また、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて保留可能な保留遊技回数は 4 つである。従って、図示するように、第 2 保留表示領域 D s 2 には 4 つの保留遊技回に対応した保留表示が表示可能である。

【 2 9 6 1 】

また、図 3 0 7 (b) に示すように、表示面 4 1 a には、特図ユニット 3 7 の第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 1 同期表示部 S y n c 1 と、特図ユニット 3 7 の第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 2 同期表示部 S y n c 2 とを備える。具体的には、第 1 図柄表示部 3 7 a が変動表示をしている場合には第 1 同期表示部 S y n c 1 は点滅表示をし、第 1 図柄表示部 3 7 a が停止表示をしている場合には第 1 同期表示部 S y n c 1 は点灯表示をする。また、第 2 図柄表示部 3 7 b が変動表示をしている場合には第 2 同期表示部 S y n c 2 は点滅表示をし、第 2 図柄表示部 3 7 b が停止表示をしている場合には第 2 同期表示部 S y n c 2 は点灯表示をする。

【 2 9 6 2 】

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

【 2 9 6 3 】

S 2 . 遊技機の電氣的構成 :

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

【 2 9 6 4 】

図 3 0 8 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 1 0 は、主に、主制御装置 6 0 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを備えている。主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 6 1 を備えている。主制御基板 6 1 は、複数の機能を有する素子によって構成される M P U 6 2 を備えている。M P U 6 2 は、各種制御プログラムや固定値データを記録した R O M 6 3 と、R O M 6 3 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 6 4 とを備えている。M P U 6 2 は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、M P U 6 2 が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、R O M 6 3 や R A M 6 4 に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【 2 9 6 5 】

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

【 2 9 6 6 】

主制御基板 6 1 の出力側には、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b を開閉動作させる可変入賞駆動部 3 6 c と、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開閉動作させる電動役物駆動部 3 4 b と、開閉扉 4 8 a を開閉動作させる開閉扉駆動部 4 8 b と、メイン表示部 4 5 とが接続されている。主制御基板 6 1 には各種ドライバ回路が設けられており、M P U 6 2 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【 2 9 6 7 】

具体的には、M P U 6 2 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 3 6 b が開閉されるように可変入賞駆動部 3 6 c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、M P U 6 2 は、電動役物 3 4 a が開放されるように電動役物駆動部 4 4 b の駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 における第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。

【 2 9 6 8 】

また、主制御基板 6 1 の送信側には、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 とが接続されている。払出制御装置 7 0 には、例えば、主制御装置 6 0 から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 6 0 が賞球コマンドを送信する際には、主

10

20

30

40

50

制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f を参照する。具体的には、一般入賞口 3 2 への遊技球の入球を特定した場合には 1 0 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信される。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 7 1 を制御して賞球の払出を行う。

【 2 9 6 9 】

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

【 2 9 7 0 】

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

【 2 9 7 1 】

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

【 2 9 7 2 】

表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、第 1 液晶用図柄や第 2 液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄が停止表示している時間である停止時間は一定ある。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技回時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明した。

【 2 9 7 3 】

図 3 0 9 は、大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、M P U 6 2 が大当たり抽選、メイン表示部 4 5 の表示の設定、及び、図柄表示装置 4 1 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、大当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C 1 が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C 2 が用いられる。図柄表示装置 4 1 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C 3 が用いられる。

10

20

30

40

50

【 2 9 7 4 】

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

【 2 9 7 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、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が R A M 6 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 6 4 a に適宜記憶される。

10

【 2 9 7 6 】

また、R A M 6 4 には保留情報記憶エリア 6 4 b と、判定処理実行エリア 6 4 c とが設けられている。保留情報記憶エリア 6 4 b には、第 1 保留エリア R a と第 2 保留エリア R b とが設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶される。また、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶される。

20

【 2 9 7 7 】

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

【 2 9 7 8 】

30

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

【 2 9 7 9 】

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

40

【 2 9 8 0 】

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

【 2 9 8 1 】

次に、大当たり種別カウンタ C 2 の詳細について説明する。大当たり種別カウンタ C 2

50

は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC 2は、0 ~ 3 9 の範囲内で順に1 ずつ加算され、最大値に達した後0 に戻るように構成されている。

【 2 9 8 2 】

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

【 2 9 8 3 】

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

【 2 9 8 4 】

次に、リーチ乱数カウンタC 3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC 3は、大当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタC 3は、例えば0 ~ 23 8の範囲内で順に1 ずつ加算され、最大値に達した後0 に戻るように構成されている。

【 2 9 8 5 】

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

【 2 9 8 6 】

リーチとは、図柄表示装置4 1の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機1 0において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図3 0 7 (b)の表示面4 1 aのメイン表示領域M Aにおいて、最初に図柄列Z 1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z 3においてZ 1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z 2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z 2に停止表示される。

【 2 9 8 7 】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面4 1 aの略全体において所定のキャラクタ

10

20

30

40

50

ーなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタC3やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【2988】

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

10

【2989】

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

【2990】

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

20

【2991】

なお、取得された大当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、リーチ乱数カウンタC3の値、電動役物開放カウンタC4の値および変動種別カウンタCSの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第1保留エリアRaおよび第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、リーチ乱数カウンタC3の値および変動種別カウンタCSの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

30

【2992】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタC1に基づいて大当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタC1と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機10には、大当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における大当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における大当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機10は、第1始動口33に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶された大当たり乱数カウンタC1と照合するための当否テーブルと、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア64cに記憶された大当たり乱数カウンタC1と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機10は、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の4つの当否テーブルを、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶している。

40

50

【 2 9 9 3 】

図 3 1 0 は、第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図 3 1 0 (a) は第 1 始動口用の当否テーブル (低確率モード用) を示し、図 3 1 0 (b) は第 1 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) を示している。

【 2 9 9 4 】

図 3 1 0 (a) に示すように、第 1 始動口用の当否テーブル (低確率モード用) には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 4 の 5 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 4 の 5 個の値以外の値 (5 ~ 1 1 9 9) が外れである。一方、図 3 1 0 (b) に示すように、第 1 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

10

【 2 9 9 5 】

図 3 1 1 は、第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図 3 1 1 (a) は第 2 始動口用の当否テーブル (低確率モード用) を示し、図 3 1 1 (b) は第 2 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) を示している。

【 2 9 9 6 】

図 3 1 1 (a) に示すように、第 2 始動口用の当否テーブル (低確率モード用) には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 4 の 5 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 4 の 5 個の値以外の値 (5 ~ 1 1 9 9) が外れである。一方、図 3 1 1 (b) に示すように、第 2 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、大当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

20

【 2 9 9 7 】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値群に含まれている。ただし、大当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

30

【 2 9 9 8 】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、大当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【 2 9 9 9 】

「小当たり」とは、可変入賞装置 3 6 の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

40

【 3 0 0 0 】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機 1 0 には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の 3 つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉回数 (ラウンド数)

(2) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様

(3) 開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モード (低確率モード又は高確率モード)

【 3 0 0 1 】

50

上記の(2)開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への遊技球の入球(入賞)の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉36bの1回の開放は30秒が経過するまで又は開閉扉36bへの遊技球の入球個数が10個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉36bの1回の開放が1.6秒が経過するまで又は開閉扉36bへの入球個数が10個となるまで継続するよう設定することができる。

【3002】

開閉扉36bの1回の開放に対する開放限度時間、及び1回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉36bの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、1回の開放に対する開放限度時間が長い又は1回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置36への入賞が発生しない構成としてもよい。

【3003】

なお、本実施形態においては、開閉実行モードとして複数種類の入賞モードは設けておらず、開閉実行モード中は、上述した高頻度入賞モードとなる。すなわち、開閉実行モードにおける開閉扉36bの1回の開放は、30秒が経過するまで又は開閉扉36bへの遊技球の入球個数が10個となるまで継続するように設定される。

【3004】

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

【3005】

図312は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図312(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図312(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。第1始動口用の振分テーブルは、第1始動口33への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照され、第2始動口用の振分テーブルは、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の際に参照される。

【3006】

図312(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第1始動口33に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりが設定されている。

【3007】

16R確変大当たり及び8R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【3008】

16R通常大当たり及び8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【3009】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0~39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0~13」が16R確変大当たりに対応しており、「14~27」が8R通常大

10

20

30

40

50

たりに対応しており、「28～33」が16R通常大当たりに対応しており、「34～39」が8R通常大当たりに対応している。

【3010】

上記のように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりの種別として、4種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この4種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、16R確変大当たりが最も高く、8R確変大当たりが次に高く、次に16R通常大当たり、最後に8R通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【3011】

図312(b)の第2始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第2始動口34に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R通常大当たりが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～27」が16R確変大当たりに対応しており、「28～39」が8R通常大当たりに対応している。

【3012】

このように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【3013】

上述のように、MPU62は、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて大当たり抽選を行なうとともに、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1結果表示部37a及び第2結果表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【3014】

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

【3015】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機10は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aの1回の開放時間が長く設定されている。

【3016】

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

【3017】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2始動口34

10

20

30

40

50

への遊技球の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【3018】

図313は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【3019】

図313(a)は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図313(a)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.4秒である。

10

【3020】

図313(b)は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図313(b)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.6秒である。

20

【3021】

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

【3022】

S3. 遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。

【3023】

図314は、本実施形態のパチンコ機10が実行するパネル回転演出を説明するタイムチャートである。パネル回転演出は、画像が表示された複数のパネルが回転している様子が表示面41aに表示され、当該回転している複数のパネルの中の1つが所定の停止位置（本実施形態においては表示面41aの最前面）に停止することにより選択され、当該選択されたパネルに表示されている画像が遊技者に対して示唆している。選択されたパネルに対応した演出は、当該演出が実行される遊技回における大当たり抽選の抽選結果を示唆する予告演出である。換言すれば、パネル回転演出は、遊技回における大当たり抽選の抽選結果を示唆する演出である。以下、パネルに表示される画像をパネル画像とも呼ぶ。

40

【3024】

図314に示したタイムチャートを用いて、パネル回転演出について詳細に説明する。図示するように、本実施形態においては、パネル回転演出は、遊技回U1、遊技回U2、遊技回U3の3つの遊技回に亘って実行される。遊技回U1の変動時間を変動時間T1、遊技回U2の変動時間を変動時間T2、遊技回U3の変動時間を変動時間T3とする。また、後述するが、遊技回U3において実行される動画V3の実行時間を実行時間Ta、動画V4の実行時間を実行時間Tb、実行時間Taと実行時間Tbとの合計時間を実行時間Tc、リーチ図柄が表示される演出の実行時間を実行時間Td、リーチ演出の実行時間を

50

実行時間 T_e 、停止図柄が表示される時間を実行時間を実行時間 T_f 、実行時間 T_d と実行時間 T_e と実行時間 T_f の合計時間を実行時間 T_g とする。

【3025】

パネル回転演出は、連続する3つの遊技回における大当たり抽選の抽選結果が特定の条件を満たす場合に実行される。具体的には、遊技回 U_1 および遊技回 U_2 における大当たり抽選の抽選結果がリーチ非発生の「外れ」であり、遊技回 U_3 における大当たり抽選の抽選結果が「大当たり」又はリーチ発生の「外れ」であり、その他所定条件を満たす場合に、パネル回転演出が実行される。なお、遊技回 U_3 における大当たり抽選の抽選結果としてのリーチ発生の「外れ」には、通常のリーチより大当たり抽選に当選する可能性が高いことを示唆するスーパーリーチが発生する「外れ」や、スーパーリーチより大当たり抽選に当選する可能性が高いことを示唆するスペシャルリーチが発生する「外れ」が含まれる。

10

【3026】

図314に示すように、パネル回転演出を開始すると、遊技回 U_1 において、動画 V_1 を表示面41aに表示する。

【3027】

図315から図316は、パネル回転演出において表示面41aに表示される画像を示す説明図である。図315(a)は、遊技回 U_1 において表示面41aに表示される動画 V_1 を示している。図示するように、動画 V_1 は、パネル回転演出が実行されたことを女性キャラクターが示唆する動画である。動画 V_1 は、遊技回 U_1 の変動時間の開始とともに実行され、遊技回 U_1 の変動時間の終了とともに終了する。すなわち、動画 V_1 の表示時間は、遊技回 U_1 の変動時間 T_1 と同じである。このとき、遊技回 U_1 における大当たり抽選の抽選結果に対応する図柄は、特図ユニット37(第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37b)に表示されるとともに、図315(a)に示すように、表示面41aに設けられら液晶用図柄表示領域 NA に表示される。上述のように、遊技回 U_1 における大当たり抽選の抽選結果はリーチ非発生の「外れ」であるので、遊技回 U_1 の変動時間の終了時には、液晶用図柄表示領域 NA には、リーチ非発生の「外れ」に対応した図柄が停止表示される。

20

【3028】

図314に示すように、遊技回 U_1 の終了後、遊技回 U_2 が開始される。遊技回 U_2 が開始されると、動画 V_2 が表示面41aに表示される。図315(b)は、遊技回 U_2 において表示面41aに表示される動画 V_2 を示している。図示するように、動画 V_2 は、5つのパネル PL_1 ~ パネル PL_5 が予め設定された円形の軌道 R に沿って所定の速度で移動(回転)している様子を示す動画である。各パネル PL_1 ~ パネル PL_5 には、パネル画像 PC_1 ~ パネル画像 PC_5 が表示されている。各パネル画像 PC_1 ~ パネル画像 PC_5 は、各々異なる画像である。各パネル画像は、パネル回転演出が終了した後に実行される可能性のある演出を示唆する画像である。

30

【3029】

また、遊技回 U_2 における大当たり抽選の抽選結果に対応する図柄は、特図ユニット37(第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37b)に表示されるとともに、図315(b)に示すように、表示面41aに設けられら液晶用図柄表示領域 NA に表示される。上述のように、遊技回 U_2 における大当たり抽選の抽選結果はリーチ非発生の「外れ」であるので、遊技回 U_2 の変動時間の終了前には、液晶用図柄表示領域 NA には、リーチ非発生の「外れ」に対応した図柄が停止表示される。なお、図314に示すように、動画 V_2 の表示時間は、遊技回 U_2 の変動時間 T_2 と同じである。遊技回 U_2 が終了する際には、5つのパネル PL_1 ~ パネル PL_5 は回転を継続している。すなわち、パネル PL_1 ~ パネル PL_5 の回転が継続された状態で動画 V_2 は終了する。

40

【3030】

図314に示すように、遊技回 U_2 の終了後、遊技回 U_3 が開始される。遊技回 U_3 が開始されると、動画 V_3 が表示面41aに表示される。

50

【 3 0 3 1 】

図 3 1 6 (a) は、遊技回 U 3 において表示面 4 1 a に表示される動画 V 3 を示している。図示するように、動画 V 3 は、女性キャラクターが、回転している 5 つのパネルのうちのいずれかが表示面 4 1 a の最前面に停止することを示唆する演出である。

【 3 0 3 2 】

図 3 1 4 に示すように、動画 V 3 の終了後、動画 V 4 が表示面 4 1 a に表示される。動画 V 4 は、動画 V 3 と同じく、遊技回 U 3 の変動時間内において実行される。

【 3 0 3 3 】

図 3 1 6 (b) は、表示面 4 1 a に表示される動画 V 4 を示している。図示するように、動画 V 4 は、動画 V 2 と同じく、5 つのパネル P L 1 ~ パネル P L 5 が予め設定された円形の軌道 R に沿って所定の速度で移動（回転）している様子を示す動画である。5 つのパネル P L 1 ~ パネル P L 5 は、動画 V 4 の開始時においては所定の速度で回転し、その後、徐々に減速し、最終的に軌道 R 上に停止する。この時、表示面 4 1 a の最前面に停止したパネルが、今回のパネル回転演出において選択されたパネルとなる。図 3 1 6 (b) においては、パネル P L 2 が表示面 4 1 a の最前面に停止した様子を示している。なお、本説明においては、パネル回転演出は、動画 V 1 から動画 V 4 に亘って実行される演出をいう。

10

【 3 0 3 4 】

ここで、動画 V 2 および動画 V 4 で表示されるパネルの回転動作について説明する。上述のように、動画 V 2 の終了時に、一旦、パネルが回転する動画は終了し、パネルの回転が表示されない動画 V 3 を挟んで、再び動画 V 4 においてパネルの回転している動画が表示される。本実施形態においては、動画 V 2 および動画 V 4 において表示されるパネルの回転動作は、遊技者が動画 V 2 から動画 V 4 に亘って鑑賞した場合に、動画 V 2 から動画 V 4 に亘って 5 つのパネル P L 1 ~ パネル P L 5 が一連の回転動作をしているように見えるように表現されている。すなわち、動画 V 2 の終了時において回転が継続した状態で表示されていた 5 つのパネル P L 1 ~ パネル P L 5 は、動画 V 3 の期間中も回転が継続していたかのような状態で、動画 V 4 の開始時に再び表示される。

20

【 3 0 3 5 】

図 3 1 4 に示すように、動画 V 4 を表示した後、すなわち、動画 V 1 から動画 V 4 に亘って実行されたパネル回転演出の終了後に、表示面 4 1 a にリーチ図柄を表示する。

30

【 3 0 3 6 】

図 3 1 7 は、パネル回転演出の終了後に表示面 4 1 a に表示される画像を説明する説明図である。図 3 1 7 (a) は、表示面 4 1 a に表示されるリーチ図柄を説明する説明図である。図示するように、図柄列 Z 1 および図柄列 Z 3 に同じ数字の図柄が停止表示されるとともに、図柄列 Z 2 の数字は変動表示をした状態である。

【 3 0 3 7 】

図 3 1 4 に示すように、リーチ図柄の表示をした後、リーチ演出が実行される。図 3 1 7 (b) は、遊技回 U 3 において実行されるリーチ演出を説明する説明図である。図示するように、遊技回 U 3 において実行されるリーチ演出は、パネル回転演出の動画 V 4 (図 3 1 6 (b) 参照) において選択されたパネル P L 2 に表示されていたパネル画像 P C 2 に関連する演出である。具体的には、図 3 1 6 (b) に示した例では、パネル回転演出において選択されたパネル P L 2 に表示されていたパネル画像はクジラの画像であり、リーチ演出においては、当該クジラの群れが表示面 4 1 a に表示される。

40

【 3 0 3 8 】

図 3 1 4 に示すように、リーチ演出が実行された後、図柄列 Z 1、図柄列 Z 2、図柄列 Z 3 の全ての図柄列に図柄が停止表示される。本実施形態においては、遊技回 U 3 における大当たり抽選の抽選結果は「大当たり」であるため、有効ライン L に大当たり用の停止図柄である「7・7・7」の数字が停止表示される。その後、遊技回 U 3 は終了する。

【 3 0 3 9 】

このように、本実施形態のパネル回転演出においては、動画 V 2 および動画 V 4 におい

50

て表示されるパネルの回転動作は、遊技者が動画V2から動画V4に亘って鑑賞した場合に、動画V2から動画V4に亘って5つのパネルPL1～パネルPL5が一連の連続的な回転動作をしているように見えるように表現されている。従って、動画V2において回転するパネルの動作の態様を視認した遊技者に対して、当該動作態様に基づいてパネルの回転動作が表示されない動画V3の実行中においても、当該動画V3の実行中におけるパネルの回転動作を想像させ動画V3が終了した後の動画V4の開始時における各パネルPL1～パネルPL5の動作開始位置を推測させることができる。さらに、動画V4において回転するパネルの動作の態様を視認した遊技者に対して、動画V4の終了時における各パネルPL1～パネルPL5の停止位置を推測させたり、動画V4の終了時において表示面41aの最前面に停止するパネルがいずれであるのかを推測させることができる。すなわち、動画V2において回転するパネルの動作に遊技者を注目させることや、動画V3の実行中にパネルPL1～パネルPL5の回転動作を想像させることや、動画V4において回転するパネルの動作に遊技者を注目させることができる。換言すれば、遊技回U2、遊技回U3に遊技者を注目させることができる。また、遊技回U1においては、パネル回転演出が開始されることを示唆する動画V1が表示されるので、パネルの動作態様に集中する準備を遊技者に促すことができる。

10

【3040】

仮に、動画V2および動画V4において表示されるパネルの回転動作が、それぞれ独立して用意されたものであり、遊技者が動画V2から動画V4に亘って鑑賞した場合に、動画V2から動画V4に亘って5つのパネルPL1～パネルPL5が一連の回転動作をしているように見えない場合には、動画V2および動画V4におけるパネルの動作態様と、選択されるパネルとの関連性が無いため、パネル回転演出として表示するパネルの回転動作に対して遊技者を注目させにくく、当該パネル演出による遊技者の期待感を向上させにくい。

20

【3041】

一方、本実施形態のように、遊技者が動画V2から動画V4に亘って鑑賞した場合に、動画V2から動画V4に亘って5つのパネルPL1～パネルPL5が一連の回転動作をしているように見えるように表現されている場合には、遊技回U3において選択されるパネルに対して期待をさせることに加え、それまでに表示される動画V1～動画V4にも注目をさせ、演出による遊技者の期待感を飛躍的に向上させることができる。

30

【3042】

以上、遊技機による処理の概要を説明した。以下、上記パネル回転演出を実現するために主制御装置60、音声発光制御装置90、表示制御装置100において実行される処理の一例を説明する。

【3043】

S4．主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10において実行される具体的な処理の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【3044】

<タイマ割込み処理>

図318は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

40

【3045】

ステップS15201では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。その後、ステップS15202に進む。

【3046】

ステップS15202では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的に

50

は、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップS15203に進む。

【3047】

ステップS15203では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および電動役物開放カウンタC4の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および電動役物開放カウンタC4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップS15204に進む。なお、変動種別カウンタCSは、後述する通常処理(図324)において、その値を更新する。

10

【3048】

ステップS15204では、第1始動口33及び第2始動口34への入賞に伴う始動口用の入賞処理を実行する。ステップS15204の始動口用の入賞処理の詳細については後述する。ステップS15204を実行した後、ステップS15205に進む。

【3049】

ステップS15205では、スルーゲート35への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。ステップS15205におけるスルー用の入賞処理の詳細については後述する。ステップS15205を実行した後、MPU62はタイマ割込み処理を終了する。

20

【3050】

< 始動口用の入賞処理 >

次に、始動口用の入賞処理について説明する。始動口用の入賞処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン(図318:S15204)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3051】

図319は、始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップS15301では、遊技球が第1始動口33に入賞(始動入賞)したか否かを、第1始動口33に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップS15301において、遊技球が第1始動口33に入賞したと判定した場合には(S15301:YES)、ステップS15302に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS15303に進む。

30

【3052】

ステップS15303では、第1始動口33に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップS15304に進む。

【3053】

ステップS15304では、第1保留エリアRaの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数RaN(以下、第1始動保留個数RaNともいう)を読み出し、当該第1始動保留個数RaNを後述する処理の対象として設定する。第1始動保留個数RaNは、第1始動口33への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップS15309に進む。

40

【3054】

ステップS15301において、遊技球が第1始動口33に入賞していないと判定した場合には(S15301:NO)、ステップS15305に進み、遊技球が第2始動口34に入賞したか否かを第2始動口34に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【3055】

ステップS15305において、遊技球が第2始動口34に入賞したと判定した場合には(S15305:YES)、ステップS15306に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS15307に

50

進む。一方、ステップ S 1 5 3 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入賞していないと判定した場合には (S 1 5 3 0 5 : N O)、本始動口用の入賞処理を終了する。

【 3 0 5 6 】

ステップ S 1 5 3 0 7 では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S 1 5 3 0 8 に進む。

【 3 0 5 7 】

ステップ S 1 5 3 0 8 では、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数 R b N (以下、第 2 始動保留個数 R b N ともいう) を読み出し、当該第 2 始動保留個数 R b N を後述する処理の対象として設定する。第 2 始動保留個数 R b N は、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S 1 5 3 0 9 に進む。

10

【 3 0 5 8 】

ステップ S 1 5 3 0 9 では、上述したステップ S 1 5 3 0 4 又はステップ S 1 5 3 0 8 において設定された始動保留個数 N (R a N 又は 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。ステップ S 1 5 3 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満でない場合には (S 1 5 3 0 9 : N O)、本始動口用の入賞処理を終了する。

【 3 0 5 9 】

一方、ステップ S 1 5 3 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満である場合には (S 1 5 3 0 9 : Y E S)、ステップ S 1 5 3 1 0 に進み、対応する保留エリアの始動保留個数 N に 1 を加算した後、ステップ S 1 5 3 1 1 に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値 (以下、合計保留個数 C R N と言う) に 1 を加算する。合計保留個数 C R N は、第 1 始動保留個数 R a N と第 2 始動保留個数 R b N との合計値を示す。その後、ステップ S 1 5 3 1 2 に進む。

20

【 3 0 6 0 】

ステップ S 1 5 3 1 2 では、ステップ S 1 5 2 0 3 (図 3 1 8) におい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、リーチ乱数カウンタ C 3、および、通常処理 (図 3 2 4) において更新している変動種別カウンタ C S の各値を、対応する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 1 5 3 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S 1 5 2 0 3 (図 3 1 8) 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、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 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 1 5 3 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに記憶する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S 1 5 2 0 3 (図 3 1 8) 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、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、第 2 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 1 5 3 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに記憶する。ステップ S 1 5 3 1 2 を実行した後、ステップ S 1 5 3 1 3 に進む。

30

40

【 3 0 6 1 】

ステップ S 1 5 3 1 3 では、先判定処理を実行する。先判定処理は、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、および変動種別カウンタ C S の各値の情報 (保留情報) に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果 (抽選結果)、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップ S 1 5 3 1 3 を実行した後、ステップ S 1 5 3 1 4 に進む。

【 3 0 6 2 】

50

ステップ S 1 5 3 1 4 では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C 5 の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【 3 0 6 3 】

保留コマンドは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入賞が発生したこと及び当該入賞に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 3 2 4：ステップ S 1 5 8 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

10

【 3 0 6 4 】

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

20

【 3 0 6 5 】

主側 M P U 6 2 は、ステップ S 1 5 3 1 4 を実行した後、本始動口用の入賞処理を終了する。

【 3 0 6 6 】

< 先判定処理 >

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入賞処理のサブルーチン（図 3 1 9：S 1 5 3 1 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 0 6 7 】

30

図 3 2 0 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置 6 0 による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【 3 0 6 8 】

ステップ S 1 5 4 0 1 では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップ S 1 5 4 0 1 を実行した後、ステップ S 1 5 4 0 2 に進む。

【 3 0 6 9 】

40

ステップ S 1 5 4 0 2 では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。

【 3 0 7 0 】

ステップ S 1 5 4 0 2 を実行した後、本先判定処理を終了する。

【 3 0 7 1 】

< 大当たり・リーチ情報取得処理 >

次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図 3 2 0：S 1 5 4 0 1）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 0 7 2 】

50

図321は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップS15501では、始動口用の入賞処理（図319）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値を読み出す。その後、ステップS15502に進み、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入賞よりも前の入賞によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入賞による大当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【3073】

ステップS15502において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（S15502：YES）、ステップS15503に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップS15505に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

10

【3074】

一方、ステップS15502において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（S15502：NO）、ステップS15504に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップS15505に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

20

【3075】

ステップS15505において、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していると判定した場合には（S15505：YES）、ステップS15506に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタC2の値を読み出す。その後、ステップS15507に進み、振分テーブル記憶エリア63bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC2が第1始動口33への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口34への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップS15507を実行した後、ステップS15508に進む。

30

【3076】

ステップS15508では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタC2の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップS15508において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（S15508：YES）、ステップS15509に進み、先判定処理結果記憶エリア64fに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS15508において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（S15508：NO）、ステップS15510に進み、先判定処理結果記憶エリア64hに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

40

【3077】

ステップS15505において、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（S15505：NO）、ステップS15511に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値を読み出す。その後、ステップS15512に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップS15513に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

50

【3078】

ステップS15513において、リーチ発生に対応していると判定した場合には(S15513: YES)、ステップS15514に進み、先判定処理結果記憶エリア64hにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS15513において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には(S15513: NO)、そのまま先判定処理を終了する。

【3079】

<変動時間情報取得処理>

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン(図320: S15402)として主制御装置60のMPU62によって

10

【3080】

図322は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップS15601では、始動口用の入賞処理(図319)における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップS15602に進む。

【3081】

ステップS15602では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した大当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には(S15602: YES)、ステップS15603に進む。

20

【3082】

ステップS15603では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップS15603を実行した後、ステップS15607に進む。

【3083】

ステップS15607では、取得した変動時間情報をRAM64の先判定処理結果記憶エリア64hに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【3084】

ステップS15602において、大当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には(ステップS15602: NO)、ステップS15604に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップS15604において、リーチが発生すると判定した場合には(S15604: YES)、ステップS15605に進む。

30

【3085】

ステップS15605では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS15607に進み、取得した変動時間情報をRAM64の先判定処理結果記憶エリア64hに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【3086】

ステップS15604において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には(ステップS15604: NO)、ステップS15606に進み、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS15607に進み、取得した変動時間情報をRAM64の先判定処理結果記憶エリア64hに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

40

【3087】

本実施形態のパチンコ機10では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第1始動保留個数RaNおよび第2始動保留個数RbNの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタCSの値が同じであっても、

50

当該遊技回の変動時間を決定するときの第 1 始動保留個数 $R_a N$ および第 2 始動保留個数 $R_b N$ の値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。先判定処理の一処理として変動時間取得処理を実行する時点、すなわち、先判定処理の対象となっている保留遊技回の変動時間を取得する時点においては、当該処理の対象となっている保留遊技回が遊技回として実行される時点における保留個数は不明である。そこで、本実施形態においては、第 1 始動保留個数 $R_a N = 0$ （および、第 2 始動保留個数 $R_b N = 0$ ）と仮定した場合における変動時間を取得する。よって、本変動時間取得処理によって取得した変動時間は、先判定処理の対象となった保留遊技回が遊技回として実行される際の実際の変動時間（後述する変動時間設定処理において取得される変動時間）とは値が異なる場合がある。本実施形態においては、先判定処理の一処理として実行する変動時間取得処理において取得した変動時間を「仮変動時間 T_h 」とも呼ぶ。本実施形態においては、パネル回転演出を実行するにあたって行われる処理において、当該仮変動時間 T_h の値を用いる。仮変動時間 T_h を用いた処理については後述する。

10

【3088】

なお、本実施形態のパチンコ機 10 では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第 1 始動保留個数 $R_a N$ および第 2 始動保留個数 $R_b N$ の値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数 $C R N$ の値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数 $C R N$ の数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数 $C R N$ の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 $R_b N$ が「0」である場合には、第 1 始動保留個数 $R_a N$ の数が多いほど変動時間が短くなり、第 2 始動保留個数 $R_b N$ が「1」以上である場合には、第 2 始動保留個数 $R_b N$ の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 $R_b N$ が「0」である場合には、第 1 始動保留個数 $R_a N$ の数が多いほど変動時間が長くなり、第 2 始動保留個数 $R_b N$ が「1」以上である場合には、第 2 始動保留個数 $R_b N$ の数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数 $R_a N$ 、 $R_b N$ に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

20

【3089】

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

30

【3090】

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

【3091】

<スルー用の入賞処理>

次に、スルー用の入賞処理について説明する。スルー用の入賞処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 3 18：ステップ $S 1 5 2 0 5$ ）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【3092】

図 3 23 は、スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップ $S 1 5 7 0 1$ では、遊技球がスルーゲート 35 に入賞したか否かを判定する。ステップ $S 1 5 7 0 1$ において、遊技球がスルーゲート 35 に入賞したと判定した場合には（ $S 1 5 7 0 1$ ：YES）、ステップ $S 1 5 7 0 2$ に進み、役物保留個数 $S N$ 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。なお、役物保留個数 $S N$ は、電動役物開放抽選を行うために

40

50

保留されているスルーゲート 3 5 への入賞数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S 1 5 7 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入賞しなかったと判定した場合には (S 1 5 7 0 1 : N O)、本スルー用の入賞処理を終了する。

【 3 0 9 3 】

ステップ S 1 5 7 0 2 において、役物保留個数 S N の上限値未満 (4 未満) であると判定した場合には (S 1 5 7 0 2 : Y E S)、ステップ S 1 5 7 0 3 に進み、役物保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S 1 5 7 0 4 に進む。

【 3 0 9 4 】

ステップ S 1 5 7 0 4 では、ステップ S 1 5 2 0 3 (図 3 1 8) において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 c の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入賞処理を終了する。

【 3 0 9 5 】

一方、ステップ S 1 5 7 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合 (S 1 5 7 0 2 : N O)、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を記憶することなく、スルー用の入賞処理を終了する。

【 3 0 9 6 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【 3 0 9 7 】

図 3 2 4 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 5 8 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S 1 5 8 0 2 に進む。

【 3 0 9 8 】

ステップ S 1 5 8 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S 1 5 8 0 3 に進む。

【 3 0 9 9 】

ステップ S 1 5 8 0 3 では、ステップ S 1 5 8 0 2 において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S 1 5 8 0 3 を実行した後、ステップ S 1 5 8 0 4 に進む。

【 3 1 0 0 】

ステップ S 1 5 8 0 4 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S 1 5 8 0 5 に進む。

【 3 1 0 1 】

ステップ S 1 5 8 0 5 では、払出制御装置 7 0 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S 1 5 8 0 6 に進む。ステップ S 1 5 8 0 6 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、第 1 結果表示部 3 7 a、第 2 結果表示部 3 7 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S 1 5 8

10

20

30

40

50

06 を実行した後、ステップ S15807 に進む。

【3102】

ステップ S15807 では、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。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S15808 に進む。

【3103】

ステップ S15808 では、第2始動口34に設けられた電動役物34aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物34aを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S15809 に進む。

10

【3104】

ステップ S15809 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S15803 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 msec）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S15809 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 msec）が経過していないと判定した場合には（S15809：NO）、ステップ S15810 及びステップ S15811 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ CINI 及び変動種別カウンタ CS の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S15810 において、乱数初期値カウンタ CINI に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ CINI の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップ S15811 において、変動種別カウンタ CS に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ CS の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップ S15809 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 msec）が経過していると判定した場合には（S15809：YES）、ステップ S15803 に戻り、ステップ S15803 からステップ S15808 までの各処理を実行する。

20

【3105】

なお、ステップ S15803 からステップ S15808 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ CINI 及び変動種別カウンタ CS の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

30

【3106】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図324：S15806）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3107】

図325は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S15901 では、特別遊技状態中か否かを判定する。具体的には、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64g のオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかが ON であるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時に ON にされ、オープニング期間の終了時に OFF にされる。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に ON にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に OFF にされる。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）に ON にされ、エンディング期間の終了時に OFF にされる。

40

【3108】

ステップ S15901 においてオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エン

50

ディング期間フラグのいずれかがONであると判定した場合には (S 1 5 9 0 1 : Y E S)、特別遊技状態中であると判定し、ステップ S 1 5 9 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、特別遊技状態中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S 1 5 9 0 1 において、特別遊技状態中でないと判定した場合には (S 1 5 9 0 1 : N O)、ステップ S 1 5 9 0 2 に進む。

【 3 1 0 9 】

ステップ S 1 5 9 0 2 では、メイン表示部 4 5 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 結果表示部 3 7 a 又は第 2 結果表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがONであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第 1 結果表示部 3 7 a 又は第 2 結果表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合にONにされ、その変動表示が終了する場合にOFFにされる。

10

【 3 1 1 0 】

ステップ S 1 5 9 0 2 において、メイン表示部 4 5 が変動表示中でないと判定した場合には (S 1 5 9 0 2 : N O)、ステップ S 1 5 9 0 3 ~ ステップ S 1 5 9 0 5 の遊技回開始用の処理に進む。ステップ S 1 5 9 0 3 では、合計保留個数 C R N が「 0 」であるか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「 0 」である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「 0 」であることを意味する。したがって、ステップ S 1 5 9 0 3 において、合計保留個数 C R N が「 0 」であると判定した場合には (S 1 5 9 0 3 : Y E S)、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップ S 1 5 9 0 3 において、合計保留個数 C R N が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 5 9 0 3 : N O)、ステップ S 1 5 9 0 4 に進む。

20

【 3 1 1 1 】

ステップ S 1 5 9 0 4 では、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップ S 1 5 9 0 5 に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【 3 1 1 2 】

ステップ S 1 5 9 0 5 では、メイン表示部 4 5 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップ S 1 5 9 0 6 に進む。

30

【 3 1 1 3 】

ステップ S 1 5 9 0 6 では、遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。遊技回数カウンタ P N C は、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回数をカウントするためのカウンタである。ステップ S 1 5 9 0 6 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 3 1 1 4 】

一方、ステップ S 1 5 9 0 2 において、メイン表示部 4 5 が変動表示中であると判定した場合には (S 1 5 9 0 2 : Y E S)、ステップ S 1 5 9 0 7 ~ ステップ S 1 5 9 0 9 の遊技回進行用の処理を実行する。

40

【 3 1 1 5 】

ステップ S 1 5 9 0 7 では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップ S 1 5 9 0 7 では、R A M 6 4 の変動時間カウンタエリア (各種カウンタエリア 6 4 f) に記憶されている変動時間情報の値が「 0 」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理 (図 3 2 8) において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。

【 3 1 1 6 】

ステップ S 1 5 9 0 7 において、変動時間が経過していないと判定した場合には (S 1

50

5907: NO)、ステップS15908に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップS15908を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【3117】

ステップS15907において、変動時間が経過していると判定した場合には(S15907: YES)、ステップS15909に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理(図327)において決定された結果表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る結果表示部にて表示されるように当該結果表示部を表示制御する。ステップS15909を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【3118】

<データ設定処理>

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン(図325: S15904)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3119】

図326は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップS16001では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第1保留エリアRaであるか否かを判定する。具体的には、第1保留エリアRa(図309)に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報(第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されている保留情報)の方が、第2保留エリアRb(図309)に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報(第2保留エリアRbの第1エリアに記憶されている保留情報)よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第1保留エリアRaであると判定する。一方、第1保留エリアRaに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第2保留エリアRbに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第2保留エリアRbであると判定する。すなわち、ステップS16001の処理を実行することにより、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【3120】

ステップS16001において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaであると判定した場合には(ステップS16001: YES)、ステップS16002～ステップS16007の第1保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップS16001において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には(ステップS16001: NO)、ステップS16008～ステップS16013の第2保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【3121】

ステップS16002では、第1保留エリアRaの第1始動保留個数RaNを1減算した後、ステップS16003に進み、合計保留個数CRNを1減算する。その後、ステップS16004に進む。ステップS16004では、第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップS16005に進む。

【3122】

ステップS16005では、第1保留エリアRaの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS16005を実行した後、ステップS16006に進む。

【3123】

10

20

30

40

50

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

【 3 1 2 4 】

ステップ S 1 6 0 0 7 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 保留エリ

10

【 3 1 2 5 】

ステップ S 1 6 0 0 7 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 3 2 4 ）におけるステップ S 1 5 8 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

20

【 3 1 2 6 】

ステップ S 1 6 0 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には（ステップ S 1 6 0 0 1 : NO）、ステップ S 1 6 0 0 8 に進む。

【 3 1 2 7 】

ステップ S 1 6 0 0 8 では、第 2 保留エリア R b の第 2 始動保留個数 R b N を 1 減算する。その後、ステップ S 1 6 0 0 9 に進む。ステップ S 1 6 0 0 9 では、合計保留個数 C R N を 1 減算し、ステップ S 1 6 0 1 0 に進み、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S 1 6 0 1 1 に進む。

【 3 1 2 8 】

30

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

【 3 1 2 9 】

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

40

【 3 1 3 0 】

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

【 3 1 3 1 】

ステップ S 1 6 0 1 3 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 3 2 4 ）

50

におけるステップ S 1 5 8 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【 3 1 3 2 】

< 変動開始処理 >

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 3 2 5 : S 1 5 9 0 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

10

【 3 1 3 3 】

図 3 2 7 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 6 1 0 1 では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際して O N にされ、その後に通常大当たりに当選した場合に O F F にされる。ステップ S 1 6 1 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には (S 1 6 1 0 1 : Y E S) 、ステップ S 1 6 1 0 2 に進む。

【 3 1 3 4 】

20

ステップ S 1 6 1 0 2 では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 3 1 0 (b) に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S 1 6 1 0 4 に進む。一方、ステップ S 1 6 1 0 1 において高確率モードではないと判定した場合には (S 1 6 1 0 1 : N O) 、ステップ S 1 6 1 0 3 に進む。

【 3 1 3 5 】

ステップ S 1 6 1 0 3 では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 3 1 0 (a) に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S 1 6 1 0 4 に進む。

30

【 3 1 3 6 】

ステップ S 1 6 1 0 4 では、ステップ S 1 6 1 0 2 又はステップ S 1 6 1 0 3 における当否判定 (大当たり抽選) の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S 1 6 1 0 4 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には (S 1 6 1 0 4 : Y E S) 、ステップ S 1 6 1 0 5 ~ ステップ S 1 6 1 1 2 において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【 3 1 3 7 】

ステップ S 1 6 1 0 5 では、R A M 6 4 の第 2 結果表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 1 6 1 0 5 において、第 2 結果表示部フラグが O N ではないと判定した場合には (S 1 6 1 0 5 : N O) 、ステップ S 1 6 1 0 6 に進み、第 1 始動口用の振分テーブル (図 3 1 2 (a) 参照) を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 確変大当たりの数値範囲、1 6 R 通常大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

40

【 3 1 3 8 】

一方、ステップ S 1 6 1 0 5 において、第 2 結果表示部フラグが O N であると判定した場合には (S 1 6 1 0 5 : Y E S) 、ステップ S 1 6 1 0 7 に進み、第 2 始動口用の振分テーブル (図 3 1 2 (b) 参照) を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、

50

8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップ S 1 6 1 0 6 又はステップ S 1 6 1 0 7 の処理を実行した後、ステップ S 1 6 1 0 8 に進む。

【 3 1 3 9 】

ステップ S 1 6 1 0 8 では、ステップ S 1 6 1 0 6 又はステップ S 1 6 1 0 7 において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップ S 1 6 1 0 8 において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には (S 1 6 1 0 8 : Y E S)、ステップ S 1 6 1 0 9 に進む。

【 3 1 4 0 】

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

【 3 1 4 1 】

ステップ S 1 6 1 1 0 では、ステップ S 1 6 1 0 6 又はステップ S 1 6 1 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ (大当たり種別フラグ) を O N にする。具体的には、1 6 R 確変大当たりである場合には 1 6 R 確変フラグを O N にし、8 R 確変大当たりである場合には 8 R 確変フラグを O N にする。その後、ステップ S 1 6 1 1 6 に進む。

【 3 1 4 2 】

一方、ステップ S 1 6 1 0 8 において、ステップ S 1 6 1 0 6 又はステップ S 1 6 1 0 7 において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には (S 1 6 1 0 8 : N O)、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップ S 1 6 1 1 1 に進む。

【 3 1 4 3 】

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

【 3 1 4 4 】

ステップ S 1 6 1 1 2 では、ステップ S 1 6 1 0 6 又はステップ S 1 6 1 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ (大当たり種別フラグ) を O N にする。具体的には、1 6 R 通常大当たりである場合には 1 6 R 通常フラグを O N にし、8 R 通常大当たりである場合には 8 R 通常フラグを O N にする。その後、ステップ S 1 6 1 1 6 に進む。

【 3 1 4 5 】

ステップ S 1 6 1 0 4 において、ステップ S 1 6 1 0 2 又はステップ S 1 6 1 0 3 における大当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には (S 1 6 1 0 4 : N O)、ステップ S 1 6 1 1 3 に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【 3 1 4 6 】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 6 1 1 3 において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には (S 1 6 1 1 3 : Y E S)、ステップ S 1 6 1 1 4 に進む。

【 3 1 4 7 】

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

10

【 3 1 4 8 】

ステップ S 1 6 1 1 3 において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S 1 6 1 1 3 : N O)、ステップ S 1 6 1 1 5 に進む。

【 3 1 4 9 】

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

20

【 3 1 5 0 】

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

【 3 1 5 1 】

30

ステップ S 1 6 1 1 7 では、R A M 6 4 の第 2 結果表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 1 6 1 1 7 において、R A M 6 4 の第 2 結果表示部フラグが O N ではないと判定した場合には (S 1 6 1 1 7 : N O)、ステップ S 1 6 1 1 8 に進み、第 1 変動用コマンドを設定する。第 1 変動用コマンドには、今回の遊技回が第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S 1 6 1 1 6 で設定された変動時間の情報が含まれている。

【 3 1 5 2 】

一方、ステップ S 1 6 1 1 7 において、第 2 結果表示部フラグが O N であると判定した場合には (S 1 6 1 1 7 : Y E S)、ステップ S 1 6 1 1 9 に進み、第 2 変動用コマンドを設定する。第 2 変動用コマンドには、今回の遊技回が第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S 1 6 1 1 6 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S 1 6 1 1 8 又はステップ S 1 6 1 1 9 を実行した後、ステップ S 1 6 1 2 0 に進む。

40

【 3 1 5 3 】

ステップ S 1 6 1 2 0 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果、リーチ発生の有無の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、1 6 R 確変大当たりの情報、8 R 確変大当たりの情報、1 6 R 通常大当たりの情報、8 R 通常大当たりの情報、または、リーチ発生の有無の

50

情報および外れ結果の情報が含まれている。

【 3 1 5 4 】

ステップ S 1 6 1 1 8 ~ ステップ S 1 6 1 2 0 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理 (図 3 2 4) におけるステップ S 1 5 8 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S 1 6 1 2 0 を実行後、ステップ S 1 6 1 2 1 に進む。

【 3 1 5 5 】

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

10

【 3 1 5 6 】

< 変動時間の設定処理 >

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 3 2 7 : S 1 6 1 1 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

20

【 3 1 5 7 】

図 3 2 8 は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 6 2 0 1 では、実行エリア A E に格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S 1 6 2 0 2 に進む。

【 3 1 5 8 】

ステップ S 1 6 2 0 2 では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には (S 1 6 2 0 2 : Y E S) 、ステップ S 1 6 2 0 3 に進む。

30

【 3 1 5 9 】

ステップ S 1 6 2 0 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S 1 6 2 0 7 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 3 1 6 0 】

ステップ S 1 6 2 0 2 において、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選ではないと判定した場合には (S 1 6 2 0 2 : N O) 、ステップ S 1 6 2 0 4 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S 1 6 2 0 2 において今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選していない場合に本処理 (S 1 6 2 0 4) を実行することから、ステップ S 1 6 2 0 4 においては、大当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して (S 1 6 2 0 4 : Y E S) 、ステップ S 1 6 2 0 5 に進む。なお、リーチ乱数カウンタ C 3 の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

40

【 3 1 6 1 】

ステップ S 1 6 2 0 5 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に

50

対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機 10 においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップ S 1 6 2 0 7 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 3 1 6 2 】

ステップ S 1 6 2 0 4 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S 1 6 2 0 4 : N O)、ステップ S 1 6 2 0 6 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S 1 6 2 0 7 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

10

【 3 1 6 3 】

なお、上述のように、本実施形態のパチンコ機 10 では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第 1 始動保留個数 R a N および第 2 始動保留個数 R b N の値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタ C S の値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第 1 始動保留個数 R a N および第 2 始動保留個数 R b N の値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。

【 3 1 6 4 】

また、本実施形態のパチンコ機 10 では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第 1 始動保留個数 R a N および第 2 始動保留個数 R b N の値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数 C R N の値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数 C R N の数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数 C R N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第 2 始動保留個数 R b N が「 1 」以上である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が長くなり、第 2 始動保留個数 R b N が「 1 」以上である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数 R a N , R b N に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

20

30

【 3 1 6 5 】

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

【 3 1 6 6 】

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

40

【 3 1 6 7 】

< 遊技状態移行処理 >

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン (図 3 2 4 : S 1 5 8 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 1 6 8 】

図 3 2 9 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 6 3 0 1 では、エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは

50

、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、特別遊技状態においてエンディング演出を実行するための期間である。

【３１６９】

ステップＳ１６３０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１６３０１：ＮＯ）、ステップＳ１６３０２に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉実行モードフラグは、遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【３１７０】

ステップＳ１６３０２において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１６３０２：ＮＯ）、ステップＳ１６３０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【３１７１】

ステップＳ１６３０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１６３０３：ＮＯ）、ステップＳ１６３０４に進み、第１結果表示部３７ａ又は第２結果表示部３７ｂにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ１６３０４において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Ｓ１６３０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３１７２】

ステップＳ１６３０４において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Ｓ１６３０４：ＹＥＳ）、ステップＳ１６３０５に進み、今回の遊技回の遊技結果（大当たり抽選の結果）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、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変フラグ、８Ｒ確変フラグ、１６Ｒ通常フラグ、８Ｒ通常フラグのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。上記各フラグのいずれもがＯＮではないと判定した場合には（Ｓ１６３０５：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【３１７３】

ステップＳ１６３０５において、今回の遊技回の遊技結果（大当たり抽選の結果）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（Ｓ１６３０５：ＹＥＳ）、ステップＳ１６３０６に進み、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳ１６３０７に進む。

【３１７４】

ステップＳ１６３０７では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳ１６３０７を実行した後、ステップＳ１６３０８に進む。

【３１７５】

ステップＳ１６３０８では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図３２４）におけるステップＳ１５８０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳ１６３０８を実行した後、ステップＳ１６３０９に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 3 1 7 6 】

ステップ S 1 6 3 0 3 において、オープニング期間フラグが ON であると判定した場合には (S 1 6 3 0 3 : Y E S)、ステップ S 1 6 3 1 0 に進む。

【 3 1 7 7 】

ステップ S 1 6 3 1 0 では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第 3 タイマカウンタエリア T 3 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 1 6 3 1 0 において、オープニング期間が終了したと判定した場合には (S 1 6 3 1 0 : Y E S)、ステップ S 1 6 3 1 1 に進み、オープニング期間フラグを OFF にする。その後、ステップ S 1 6 3 1 2 に進む。

【 3 1 7 8 】

ステップ S 1 6 3 1 2 では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、RAM 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ROM 6 3 に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 に出力する。これにより、ラウンド表示部 3 9 では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップ S 1 6 3 1 2 を実行した後、ステップ S 1 6 3 1 3 に進む。

【 3 1 7 9 】

ステップ S 1 6 3 1 3 では、今回の開閉実行モードのラウンド数を判定する。具体的には、RAM 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグ (1 6 R 確変フラグ、8 R 確変フラグ、1 6 R 通常フラグ、8 R 通常フラグ) を確認する。ステップ S 1 6 3 1 3 において、RAM 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグが 1 6 R 確変フラグ又は 1 6 R 通常フラグであると判定した場合には (S 1 6 3 1 3 : Y E S)、ステップ S 1 6 3 1 4 に進み、RAM 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第 1 ラウンドカウンタエリア RC 1 に「 1 6 」をセットする。第 1 ラウンドカウンタエリア RC 1 は、開閉扉 3 6 b が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。

【 3 1 8 0 】

一方、ステップ S 1 6 3 1 3 において、RAM 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグが 8 R 確変フラグ又は 8 R 通常フラグであると判定した場合には (S 1 6 3 1 3 : N O)、ステップ S 1 6 3 1 5 に進み、RAM 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 1 ラウンドカウンタエリア RC 1 に「 8 」をセットする。ステップ S 1 6 3 1 4 又はステップ S 1 6 3 1 5 を実行した後、ステップ S 1 6 3 1 6 に進む。

【 3 1 8 1 】

ステップ S 1 6 3 1 6 では、開閉実行モードフラグを ON にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 1 8 2 】

ステップ S 1 6 3 0 2 において、開閉実行モードフラグが ON であると判定した場合には (S 1 6 3 0 2 : Y E S)、ステップ S 1 6 3 1 7 に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口 3 6 a が閉鎖中である場合には、第 1 ラウンドカウンタエリア RC 1 が「 1 」以上であることを条件として、可変入賞駆動部 3 6 c を駆動状態とすることで大入賞口 3 6 a を開放させる。また、大入賞口 3 6 a が開放中である場合には、当該大入賞口 3 6 a の開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数が入賞していることを条件として、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態を停止し、大入賞口 3 6 a を閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップ S 1 6 3 1 7 を実行した後、ステップ S 1 6 3 1 8 に進む。

【 3 1 8 3 】

ステップ S 1 6 3 1 8 では、第 1 ラウンドカウンタエリア RC 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。第 1 ラウンドカウンタエリア RC 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 6 3 1 9 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第 1 ラウ

10

20

30

40

50

ンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 6 3 1 8 : Y E S)、ステップ S 1 6 3 1 9 に進み、開閉実行モードフラグを O F F にする。ステップ S 1 6 3 1 9 を実行した後、ステップ S 1 6 3 2 0 に進む。

【 3 1 8 4 】

ステップ S 1 6 3 2 0 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。ステップ S 1 6 3 2 0 を実行した後、ステップ S 1 6 3 2 1 に進む。

【 3 1 8 5 】

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

【 3 1 8 6 】

ステップ S 1 6 3 2 2 では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理 (図 3 2 4) におけるステップ S 1 5 7 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップ S 1 6 3 2 2 を実行した後、ステップ S 1 6 3 2 3 に進む。

【 3 1 8 7 】

ステップ S 1 6 3 2 3 では、エンディング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 1 8 8 】

ステップ S 1 6 3 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には (S 1 6 3 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 6 3 2 4 に進む。

【 3 1 8 9 】

ステップ S 1 6 3 2 4 では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理 (S 1 6 3 2 3) において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 1 6 3 2 4 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 6 3 2 4 : Y E S)、ステップ S 1 6 3 2 5 に進む。

【 3 1 9 0 】

ステップ S 1 6 3 2 5 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S 1 6 3 2 6 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S 1 6 3 2 6 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 1 9 1 】

一方、ステップ S 1 6 3 2 4 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」ではないと判定した場合には (S 1 6 3 2 4 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 1 9 2 】

< 大入賞口開閉処理 >

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 3 2 9 : 1 1 2 1 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 1 9 3 】

10

20

30

40

50

図330は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップS16401では、大入賞口36aを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部36cの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップS16401において、大入賞口36aが開放中でないと判定した場合には(S16401:NO)、ステップS16402に進み、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS16402において、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」とであると判定した場合には(S16402:YES)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップS16402において、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でないと判定した場合には(S16402:NO)、ステップS16403に進む。

【3194】

ステップS16403では、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた第1タイマカウンタエリアT1の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第1タイマカウンタエリアT1は、大入賞口36aの開鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS16403において、第1タイマカウンタエリアT1の値が「0」でないと判定した場合には(S16403:NO)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップS16403において、第1タイマカウンタエリアT1の値が「0」とであると判定した場合には(S16403:YES)、ステップS16404に進み、大入賞口36aを開放するために可変入賞駆動部36cを駆動状態とする。その後、ステップS16405に進む。

【3195】

ステップS16405では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機10の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第1タイマカウンタエリアT1に「15000」(すなわち30sec)をセットする。さらに、大入賞口36aへの遊技球の入賞数をカウントするために、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた入賞カウンタエリアPCに「10」をセットする。第1タイマカウンタエリアT1にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。なお、仮にパチンコ機10に低頻度入賞モードが設定されている場合には、例えば、第1タイマカウンタエリアT1に「100」(すなわち0.2sec)をセットするとともに、入賞カウンタエリアPCに「6」をセットしてもよい。ステップS16405を実行した後、ステップS16406に進む。

【3196】

ステップS16406では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口36aの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90及び表示制御装置100に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理(図324:ステップS15803)によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した開放コマンドに基づいて、1ラウンド分の大入賞口36aの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ47やスピーカ46における演出内容を、大入賞口36aの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置90は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置100に送信する。表示制御装置100は、受信した開放コマンドに基づいて、1ラウンド分の大入賞口36aの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置41における演出内容を、大入賞口36aの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【3197】

ステップS16401において、大入賞口36aが開放中であると判定した場合には(ステップS16401:YES)、ステップS16407に進み、第1タイマカウンタエリアT1の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第1タイマカウンタエリアT1は、大入賞口36aの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS16407において、第1タイマカウンタエリアT1の値が「0」でないと判定した場合には(S16407:NO)、ステップS16408に進む。

【3198】

ステップS16408では、大入賞口36aに遊技球が入賞したか否かを、可変入賞装置36に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップS16408において、入賞が発生していないと判定した場合には(S16408:NO)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップS16408において、入賞が発生していると判定した場合には(S16408:YES)、ステップS16409に進み、入賞カウンタエリアPCの値を1減算する。その後、ステップS16410に進む。

【3199】

ステップS16410では、入賞カウンタエリアPCの値が「0」であるか否かを判定する。ステップS16410において、入賞カウンタエリアPCの値が「0」でないと判定した場合には(S16410:NO)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

10

【3200】

ステップS16407において第1タイマカウンタエリアT1の値が「0」であると判定した場合には(S16407:YES)、又は、ステップS16410において入賞カウンタエリアPCの値が「0」であると判定した場合には(S16410:YES)、ステップS16411に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口36aを閉鎖するために可変入賞駆動部36cを非駆動状態とする。その後、ステップS16412に進む。

【3201】

ステップS16412では、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値を1減算する。その後、ステップS16413に進み、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS16413において、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であると判定した場合には(S16413:YES)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップS16413において、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でないと判定した場合には(S16413:NO)、第1タイマカウンタエリアT1に「1000」(すなわち2sec)をセットする。この場合、第1タイマカウンタエリアT1は、大入賞口36aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS16414を実行した後、ステップS16415に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

20

【3202】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口36aの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90及び表示制御装置100に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理(図324:ステップS15803)において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1ラウンド分の大入賞口36aの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ47やスピーカー46における演出内容を、大入賞口36aの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置90は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置100に送信する。表示制御装置100は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1ラウンド分の大入賞口36aの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置41における演出内容を、大入賞口36aの開放が終了したことに対応する内容に更新する

30

40

【3203】

<エンディング期間終了時の移行処理>

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン(図329:S16326)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3204】

図331は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップS16501では、RAM64に、大当たり種別フラグとして確変大当たりに対応するフラグがONにされているか否かを判定する。すなわち、RAM64の16R確変フラグ

50

又は 8 R 確変フラグが ON であるか否かを判定する。

【 3 2 0 5 】

ステップ S 1 6 5 0 1 において、RAM 6 4 の 1 6 R 確変フラグ又は 8 R 確変フラグが ON であると判定した場合には (S 1 6 5 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 6 5 0 2 に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、1 6 R 確変フラグ、8 R 確変フラグ、1 6 通常フラグ、8 R 通常フラグ、高頻度サポートモードフラグが ON である場合には OFF にするとともに、ON ではない場合には、その状態を維持する。ステップ S 1 6 5 0 2 を実行した後、ステップ S 1 6 5 0 3 に進む。

【 3 2 0 6 】

ステップ S 1 6 5 0 3 では、高確率モードフラグを ON にし、その後、ステップ S 1 6 5 0 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを ON にする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップ S 1 6 5 0 5 に進む。

10

【 3 2 0 7 】

ステップ S 1 6 5 0 5 では、RAM 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。遊技回数カウンタ P N C にセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップ S 1 6 5 0 6 に進む。

20

【 3 2 0 8 】

ステップ S 1 6 5 0 6 では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S 1 6 5 1 0 に進む。

【 3 2 0 9 】

一方、ステップ S 1 6 5 0 1 において、RAM 6 4 に、1 6 R 通常フラグ又は 8 R 通常フラグが ON であると判定した場合には (S 1 6 5 0 1 : N O)、ステップ S 1 6 5 0 7 に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、1 6 R 確変フラグ、8 R 確変フラグ、1 6 通常フラグ、8 R 通常フラグ、高頻度サポートモードフラグが ON である場合には OFF にするとともに、ON ではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップ S 1 6 5 0 8 に進む。

30

【 3 2 1 0 】

ステップ S 1 6 5 0 8 では、高頻度サポートモードフラグを ON にした後、ステップ S 1 6 5 0 9 に進み、RAM 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。その後、ステップ S 1 6 5 1 0 に進む。

【 3 2 1 1 】

ステップ S 1 6 5 1 0 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

40

【 3 2 1 2 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン (図 3 2 4 : S 1 5 8 0 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 2 1 3 】

図 3 3 2 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 6 6 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e のサポート中フラグが ON であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第

50

2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態にさせる場合に ON にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に OFF にされるフラグである。ステップ S 1 6 6 0 1 において、サポート中フラグが ON ではないと判定した場合には (S 1 6 6 0 1 : NO)、ステップ S 1 6 6 0 2 に進む。

【 3 2 1 4 】

ステップ S 1 6 6 0 2 では、RAM 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e のサポート当選フラグが ON であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合に ON にされ、サポート中フラグが ON である場合に OFF にされるフラグである。ステップ S 1 6 6 0 2 において、サポート当選フラグが ON ではないと判定した場合には (S 1 6 6 0 2 : NO)、ステップ S 1 6 6 0 3 に進む。

10

【 3 2 1 5 】

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

【 3 2 1 6 】

ステップ S 1 6 6 0 3 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 6 6 0 3 : NO)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 6 6 0 3 : YES)、ステップ S 1 6 6 0 4 に進む。

20

【 3 2 1 7 】

ステップ S 1 6 6 0 4 では、普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップ S 1 6 6 0 4 において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には (S 1 6 6 0 4 : YES)、ステップ S 1 6 6 0 5 に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップ S 1 6 6 0 4 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には (S 1 6 6 0 4 : NO)、ステップ S 1 6 6 0 6 に進む。

30

【 3 2 1 8 】

ステップ S 1 6 6 0 6 では、役物保留個数 S N の値が「 0 」より大きいと判定する。ステップ S 1 6 6 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 6 6 0 6 : NO)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S 1 6 6 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「 0 」より大きいと判定した場合には (S 1 6 6 0 6 : YES)、ステップ S 1 6 6 0 7 に進む。

【 3 2 1 9 】

ステップ S 1 6 6 0 7 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップ S 1 6 6 0 8 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップ S 1 6 6 0 7 において開閉実行モードではなく (S 1 6 6 0 7 : NO)、且つ、ステップ S 1 6 6 0 8 において高頻度サポートモードである場合には (S 1 6 6 0 8 : YES)、ステップ S 1 6 6 0 9 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 4 6 1 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる (図 3 1 3 (b) 参照)。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 7 5 0 」 (すなわち 1 . 5 s e c) をセットする。第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ S 1 6 6 1 0 に進む。

40

【 3 2 2 0 】

ステップ S 1 6 6 1 0 では、ステップ S 1 6 6 0 9 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S 1 6 6 1 0 において、電動役物開放抽選の結

50

果がサポート当選であると判定した場合には (S 1 6 6 1 0 : Y E S)、ステップ S 1 6 6 1 1 に進み、サポート当選フラグを ON にするとともに、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 3 」をセットする。第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 は、電動役物 3 4 a が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップ S 1 6 6 1 2 に進む。一方、ステップ S 1 6 6 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には (S 1 6 6 1 0 : N O)、ステップ S 1 6 6 1 1 の処理を実行することなく、ステップ S 1 6 6 1 2 に進む。

【 3 2 2 1 】

ステップ S 1 6 6 1 2 では、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。ステップ S 1 6 6 1 2 において、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 (S 1 6 6 1 2 : Y E S)、ステップ S 1 6 6 1 3 に進む。一方、ステップ S 1 6 6 1 2 において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には (S 1 6 6 1 2 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

10

【 3 2 2 2 】

ステップ S 1 6 6 1 3 では、遊技回数カウンタエリアが「 0 」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に 1 の遊技回が終了する度に 1 減算される。ステップ S 1 6 6 1 3 において、遊技回数カウンタエリアが「 0 」でないと判定した場合には (S 1 6 6 1 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S 1 6 6 1 3 において、遊技回数カウンタエリアが「 0 」であると判定した場合には、ステップ S 1 6 6 1 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S 1 6 6 1 5 に進む。

20

【 3 2 2 3 】

ステップ S 1 6 6 1 5 では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【 3 2 2 4 】

ステップ S 1 6 6 1 5 にて設定された低頻度サポートコマンドは、通常処理の外部出力処理 (図 3 2 4 : ステップ S 1 5 8 0 3) にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、低頻度サポートコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

30

【 3 2 2 5 】

ステップ S 1 6 6 0 7 において開閉実行モードであると判定した場合 (S 1 6 6 0 7 : Y E S)、又は、ステップ S 1 6 6 1 8 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には (S 1 6 6 0 8 : N O)、ステップ S 1 6 6 1 6 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 4 7 5 0 」 (すなわち 2 9 . 5 s e c) をセットする。その後、ステップ S 1 6 6 1 7 に進む。

40

【 3 2 2 6 】

ステップ S 1 6 6 1 7 では、ステップ S 1 6 6 1 6 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S 1 6 6 1 7 において、サポート当選でないと判定した場合には (S 1 6 6 1 7 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S 1 6 6 1 7 において、サポート当選であると判定した場合には (S 1 6 6 1 7 : Y E S)、ステップ S 1 6 6 1 8 に進み、サポート当選フラグを ON にするとともに、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 1 」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【 3 2 2 7 】

50

ステップ S 1 6 6 0 2 において、サポート当選フラグが ON であると判定した場合には (S 1 6 6 0 2 : Y E S)、ステップ S 1 6 6 1 9 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップ S 1 6 6 1 9 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 6 6 1 9 : N O)、普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S 1 6 6 1 9 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 6 6 1 9 : Y E S)、ステップ S 1 6 6 2 0 に進む。

【 3 2 2 8 】

ステップ S 1 6 6 2 0 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S 1 6 6 2 1 に進み、サポート中フラグを ON にするとともに、サポート当選フラグを OFF にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 3 2 2 9 】

ステップ S 1 6 6 0 1 において、サポート中フラグが ON であると判定した場合には (S 1 6 6 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 6 6 2 2 に進み、電動役物 3 4 a を開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 3 2 3 0 】

< 電役開閉制御処理 >

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

【 3 2 3 1 】

図 3 3 3 は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 6 7 0 1 では、電動役物 3 4 a が開放中であるか否かを判定する。電動役物 3 4 a が開放中であるか否かは、電動役物駆動部 3 4 b が駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物 3 4 a が開放されていると判定した場合には (S 1 6 7 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 6 7 0 2 に進む。

【 3 2 3 2 】

ステップ S 1 6 7 0 2 では、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップ S 1 6 7 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 6 7 0 2 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【 3 2 3 3 】

ステップ S 1 6 7 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 6 7 0 2 : Y E S)、ステップ S 1 6 7 0 3 に進み、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」 (すなわち 0 . 5 s e c) をセットする。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」である場合には、電動役物 3 4 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 タイマカウンタエリア T 2 を電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」をセットする。ステップ S 1 6 7 0 3 を実行した後、ステップ S 1 6 7 0 4 に進む。

【 3 2 3 4 】

ステップ S 1 6 7 0 4 では、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値を 1 減算した後に、ステップ S 1 6 7 0 5 に進み、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 1 6 7 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 6 7 0 5 : N O)、そのまま本電役開閉制

10

20

30

40

50

御処理を終了する。一方、ステップ S 1 6 7 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 6 7 0 5 : Y E S)、ステップ S 1 6 7 0 6 に進み、サポート中フラグを O F F にする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 3 2 3 5 】

ステップ S 1 6 7 0 1 において、電動役物 3 4 a が開放中でないと判定した場合には (S 1 6 7 0 1 : N O)、ステップ S 1 6 7 0 7 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップ S 1 6 7 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 6 7 0 7 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S 1 6 6 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」であると判定した場合には (S 1 6 7 0 7 : Y E S)、ステップ S 1 6 7 0 8 に進み、電動役物 3 4 a を開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップ S 1 6 7 0 9 に進む。

10

【 3 2 3 6 】

ステップ S 1 6 7 0 9 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S 1 6 7 0 9 : N O)、ステップ S 1 6 7 1 0 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【 3 2 3 7 】

ステップ S 1 6 7 1 0 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には (S 1 6 7 1 0 : Y E S)、ステップ S 1 6 7 1 1 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 8 0 0 」(すなわち 1 . 6 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

20

【 3 2 3 8 】

一方、ステップ S 1 6 7 0 9 において開閉実行モード中であると判定した場合 (S 1 6 7 0 9 : Y E S)、又は、ステップ S 1 6 7 1 0 において高頻度サポートモードではないと判定した場合には (S 1 6 7 1 0 : N O)、ステップ S 1 6 7 1 2 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 0 0 」(すなわち 0 . 2 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 3 2 3 9 】

S 5 . 音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成 :

30

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

【 3 2 4 0 】

図 3 3 4 は、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 8 5 等の一部の構成は省略されている。

【 3 2 4 1 】

< 音声発行制御装置の構成 >

音声発光制御装置 9 0 に設けられた音声発光制御基板 9 1 には、M P U 9 2 が搭載されている。M P U 9 2 は、R O M 9 3、R A M 9 4、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

40

【 3 2 4 2 】

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

【 3 2 4 3 】

R A M 9 4 は、R O M 9 3 内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、R A M 9 4 のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア 9 4 a、各種カウンタエリア 9 4 b、抽選用カウンタエリア 9 4 c、先判定情報記憶エリア 9 4 d、演出用記録エリア 9 4 e が設けられている。なお、M P U

50

9 2 に対して R O M 9 3 及び R A M 9 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【 3 2 4 4 】

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

【 3 2 4 5 】

< 表示制御装置の構成 >

表示制御装置 1 0 0 に設けられた表示制御基板 1 0 1 には、表示 C P U 1 1 1 と、ワーク R A M 1 1 2 と、メモリモジュール 1 1 3 と、V R A M 1 2 0 と、ビデオプロセッサ (V D P) 1 3 0 とが備えられている。

10

【 3 2 4 6 】

表示 C P U 1 1 1 は、表示制御装置 1 0 0 においてメイン制御部としての機能を有しており、制御プログラム等の読み出し及び実行を行う。具体的には、表示 C P U 1 1 1 は、表示制御基板 1 0 1 に備えられた入力ポート (図示省略) に対してバスを介して接続されており、音声発光制御装置 9 0 から送信された各種コマンドは当該入力ポートを通じて表示 C P U 1 1 1 に入力される。表示 C P U 1 1 1 は、バスを介してワーク R A M 1 1 2、メモリモジュール 1 1 3、V R A M 1 2 0 と接続されており、音声発光制御装置 9 0 から受信したコマンドに基づいて、メモリモジュール 1 1 3 に記憶された各種データをワーク R A M 1 1 2 に転送させる転送指示を行う。また、表示 C P U 1 1 1 は、バスを介して V D P 1 3 0 と接続されており、音声発光制御装置 9 0 から受信したコマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 に 3 次元画像 (3 D 画像) を表示させるための描画指示を行う。以下、ワーク R A M 1 1 2、メモリモジュール 1 1 3、V R A M 1 2 0、V D P 1 3 0 について説明する。

20

【 3 2 4 7 】

メモリモジュール 1 1 3 は、制御プログラム及び固定値データを含む制御用データを予め記憶しているとともに、3 次元画像を表示するための各種画像データを予め記憶している記憶手段である。メモリモジュール 1 1 3 は、記憶保持に外部からの電力供給が不要な不揮発性の半導体メモリを有している。また、メモリモジュール 1 1 3 は、パチンコ機 1 0 の使用に際して、非書き込み用であって読み出し専用のメモリ (R O M) として用いられる。

30

【 3 2 4 8 】

メモリモジュール 1 1 3 に記憶されている各種画像データには、図柄表示装置 4 1 に表示される図柄やキャラクタなどのオブジェクトデータと、当該オブジェクトデータに貼り付けられるテクスチャデータと、1 フレーム分の画像において最背面の画像を構成する背面用の画像データとが含まれている。

【 3 2 4 9 】

オブジェクトデータとは、仮想 3 次元空間に相当する 3 次元の座標系であるワールド座標系に配置される 3 次元の仮想物体であり、複数のポリゴンによって構成された 3 次元情報である。ポリゴンとは、複数の 3 次元座標の頂点で定義される多角形平面である。オブジェクトデータには、例えばサーフェスモデルを適用するため、オブジェクトデータ毎に予め設定された基準座標を原点として、各ポリゴンの頂点座標情報が設定されている。つまり、各オブジェクトデータでは、自己完結のローカル座標系において各ポリゴンの相対位置 (向きやサイズ) が 3 次元的に定義されている。

40

【 3 2 5 0 】

テクスチャデータとは、オブジェクトデータの各ポリゴンに貼り付ける画像であり、テクスチャデータがオブジェクトデータに貼り付けられることにより、オブジェクトデータに対応する画像、例えば図柄やキャラクタなどを含む表示画像が生成される。テクスチャデータの持ち方は、任意であるが、例えばビットマップ形式データと、ビットマップ画像

50

の各ピクセルでの表示色を決定する際に参照されるカラーパレットとの組合せを少なくとも含んでいる。

【 3 2 5 1 】

最背面の画像は、２次元画像（２Ｄ画像）を構成している。背面用の画像データのデータ構成は任意である。例えば、２次元の静止画像データが圧縮された状態のＪＰＥＧ形式データとして記憶保持されている。ちなみに、当該背面用の画像データがワールド座標系に配置される場合には板状オブジェクトデータ（板ポリゴン）が利用される。

【 3 2 5 2 】

ワークＲＡＭ１１２は、メモリモジュール１１３から読み出されて転送された制御用データを一時的に記憶しておくとともに、フラグ等を一時的に記憶しておくための記憶手段である。ワークＲＡＭ１１２は、記憶保持に外部からの電力供給が必要な揮発性の半導体メモリを備えている。具体的には、半導体メモリとしてＤＲＡＭが用いられている。但し、ＤＲＡＭに限定されることはなくＳＲＡＭといった他のＲＡＭを用いてもよい。また、ワークＲＡＭ１１２は、パチンコ機１０の使用に際して、読み書き両用として用いられる。

【 3 2 5 3 】

ワークＲＡＭ１１２には、表示ＣＰＵ１１１からメモリモジュール１１３へのデータ転送指示に基づき、当該メモリモジュール１１３から制御用データが転送される。そして、表示ＣＰＵ１１１は、ワークＲＡＭ１１２に転送された制御用データを必要に応じて内部のメモリ領域に読み込み、各種処理を実行する。

【 3 2 5 4 】

ＶＲＡＭ１２０は、図柄表示装置４１に対して画像出力を行うために必要な各種データを一時的に記憶しておくための記憶手段である。ＶＲＡＭ１２０は、記憶保持に外部からの電力供給が必要な揮発性の半導体メモリを備えている。具体的には、当該半導体メモリとしてＳＤＲＡＭが用いられている。但し、ＳＤＲＡＭに限定されることはなく、ＤＲＡＭ、ＳＲＡＭ又はデュアルポートＲＡＭといった他のＲＡＭを用いてもよい。また、当該ＶＲＡＭ１２０は、パチンコ機１０の使用に際して、読み書き両用として用いられる。

【 3 2 5 5 】

ＶＲＡＭ１２０は、展開用バッファ１２１を備えており、展開用バッファ１２１には、ＶＤＰ１３０からメモリモジュール１１３へのデータ転送指示に基づき、メモリモジュール１１３から画像データが転送される。また、ＶＲＡＭ１２０には、ＶＤＰ１３０により描画データが作成されるフレームバッファ１２２が設けられている。

【 3 2 5 6 】

ＶＤＰ１３０は、表示ＣＰＵ１１１からの描画指示に基づき、展開用バッファ１２１に記憶保持されているデータを加工して図柄表示装置４１に対して描画を行う画像生成デバイスである。ＶＤＰ１３０は、図柄表示装置４１において表示面４１ａを駆動制御するように組み込まれた画像処理デバイス进行操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ１３０は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、実質的には、描画専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップである。

【 3 2 5 7 】

より具体的には、ＶＤＰ１３０は、ジオメトリ演算部１３１と、レンダリング部１３２と、レジスタ１３３と、表示回路１３６とを備えている。また、これら各回路はバスを介して相互に接続されているとともに、表示ＣＰＵ１１１用のＩ／Ｆ１３４及びＶＲＡＭ１２０用のＩ／Ｆ１３５と接続されている。

【 3 2 5 8 】

表示ＣＰＵ１１１用のＩ／Ｆ１３４は、表示ＣＰＵ１１１から送信された描画指示情報としての描画リストをレジスタ１３３に記憶させる。ジオメトリ演算部１３１は、レジスタ１３３に格納された描画リストに基づいて、メモリモジュール１１３に記憶されている各種画像データをＶＲＡＭ１２０の展開用バッファ１２１に読み出す。また、ジオメトリ演算部１３１は、配置対象として指定されているオブジェクトデータをワールド座標系内に配置する。また、ジオメトリ演算部１３１は、オブジェクトデータをワールド座標系内

10

20

30

40

50

に配置する場合及び配置した後に、各種の座標変換処理を実行する。そして、最終的に表示面 P のスクリーン座標に対応する 3 次元空間に対応させて、オブジェクトをクリッピングする。

【 3 2 5 9 】

レンダリング部 1 3 2 は、レジスタ 1 3 3 に格納された描画リストに基づいて、クリッピングされた各オブジェクトデータに対して光源調整や、テクスチャデータの貼付を行い、オブジェクトデータの外観を決定する。また、レンダリング部 1 3 2 は、各オブジェクトデータを所定の 2 次元平面上に投影させて 2 次元データを作成するとともに、深度情報に基づく各種調整を行い 2 次元データである 1 フレーム分の描画データをフレームバッファ 1 2 2 に作成する。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 4 1 の表示面 4 1 a における画像が更新される構成において、一の更新タイミングにおける画像を表示させるのに必要なデータのことをいう。

10

【 3 2 6 0 】

なお、ジオメトリ演算部 1 3 1 及びレンダリング部 1 3 2 が動作するための制御プログラムの全てが描画リストにより提供される構成としてもよく、制御プログラムを予め記憶したメモリを V D P 1 3 0 に内蔵させ、当該制御プログラムと描画リストの内容によってジオメトリ演算部 1 3 1 及びレンダリング部 1 3 2 が処理を実行する構成としてもよい。また、メモリモジュール 1 1 3 から制御プログラムを事前に読み出す構成としてもよい。また、ジオメトリ演算部 1 3 1 及びレンダリング部 1 3 2 がプログラムを利用することなく、描画リストに対応したハード回路の動作のみで処理を実行する構成としてもよい。

20

【 3 2 6 1 】

ここで、フレームバッファ 1 2 2 には、複数のフレーム領域が設けられている。具体的には、第 1 フレーム領域 1 2 3 と、第 2 フレーム領域 1 2 4 とが設けられている。これら各フレーム領域 1 2 3 , 1 2 4 は、それぞれ 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 1 2 3 , 1 2 4 にはそれぞれ、表示面 4 1 a のドット（画素）に所定の倍率に対応させた多数の単位エリアが含まれている。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、フルカラー方式が採用されており、各ドットにおいて R（赤）, G（緑）, B（青）のそれぞれに 2 5 6 色の設定が可能となっている。これに対応させて、各単位エリアにおいては、R G B 各色に 1 バイト（8 ビット）が割り当てられている。つまり、各単位エリアは、少なくとも 3 バイトの記憶容量を有している。

30

【 3 2 6 2 】

なお、フルカラー方式に限定されることはなく、例えば各ドットにおいて 2 5 6 色のみ表示可能な構成においては、各単位エリアにおいて色情報を格納するために必要な記憶容量は 1 バイトでよい。

【 3 2 6 3 】

フレームバッファ 1 2 2 に第 1 フレーム領域 1 2 3 及び第 2 フレーム領域 1 2 4 が設けられていることにより、一方のフレーム領域に作成された描画データを用いて図柄表示装置 4 1 への描画が実行されている期間に、他のフレーム領域に対して今後用いられる描画データの作成が実行される。つまり、フレームバッファ 1 2 2 の構成として、ダブルバッファ方式が採用されている。

40

【 3 2 6 4 】

表示回路 1 3 6 では、第 1 フレーム領域 1 2 3 又は第 2 フレーム領域 1 2 4 に作成された描画データに基づいて表示面 4 1 a の各ドットに対応した画像信号が生成され、その画像信号が、表示回路 1 3 6 に接続された出力ポートを介して図柄表示装置 4 1 に出力される。詳細には、出力対象のフレーム領域 1 2 3 , 1 2 4 から表示回路 1 3 6 へ描画データが転送される。その転送された描画データは図柄表示装置 4 1 の解像度に対応したものとなるように、図示しないスケラにより解像度調整が行われて階調データに変換される。そして、当該階調データに基づいて図柄表示装置 4 1 の各ドットに対応した画像信号が生成されて出力される。なお、表示回路 1 3 6 からは水平同期信号又は垂直同期信号などの

50

同期信号も出力される。

【 3 2 6 5 】

< パネル回転演出に伴う処理の概要 >

図 3 3 5 は、パネル回転演出に伴って、VDP 1 3 0 が 3 次元の世界座標系にオブジェクトを配置した様子を示す説明図である。図 3 3 5 には、世界座標系を規定する X 軸、Y 軸、Z 軸を示すとともに、3 次元画像を 2 次元画像へ変換する際の基準となる視点 VP、および、視点 VP に基づいて 3 次元画像が 2 次元画像に変換された際に、表示面 4 1 a に表示される領域であるビューボリューム K を示した。

【 3 2 6 6 】

図に示した 5 つのオブジェクトであるオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e は、パネル回転演出において表示面 4 1 a に表示されるパネル P L 1 ~ パネル P L 5 に対応するポリゴンデータである。オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e は、軌道 R に沿って移動する。上述のように、軌道 R は円形の軌道であり、中心点 C P は軌道 R の中心を示す点である。すなわち、パネル回転演出の実行時には、オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e は、中心点 C P を中心とする軌道 R 上を移動する。また、パネル回転演出において選択されたパネルが停止する位置は停止位置 P s t として軌道 R 上に図示した。

10

【 3 2 6 7 】

オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の世界座標系における位置座標は、中心点 C P を基準とした各オブジェクトの各中心点と軌道 R 上の所定の基準点 P 0 とのなす角度 によって規定される。また、本実施形態においては、中心点 C P の世界座標系での位置座標は (X 0 , Y 0 , Z 0) であり、軌道 R の半径は r であり、オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の初期位置における角度は、各々、初期角度 a ~ 初期角度 e である。

20

【 3 2 6 8 】

例えば、オブジェクト O B a の位置座標 (X a , Y a , Z a) は以下の関数によって規定される。

【 3 2 6 9 】

$$X a = X 0 + r \cdot \cos (a + a \cdot t) \dots (式 1)$$

$$Y a = Y 0 + r \cdot \sin (a + a \cdot t) \dots (式 2)$$

$$Z a = Z 0 \dots (式 3)$$

30

【 3 2 7 0 】

上記の式における角速度 a は、オブジェクト O B a が中心点 C P の周りを軌道 R に沿って移動する際の角速度である。t は、パネル回転演出が開始されてからの経過時間を示す。

【 3 2 7 1 】

オブジェクト O B a 以外の 4 つのオブジェクトであるオブジェクト O B b ~ オブジェクト O B e の各座標は、オブジェクト O B a と同様に規定される。この際、オブジェクト O B a の位置座標を規定する上記式 1 ~ 式 3 とは、初期角度および角速度 が各々異なる。

【 3 2 7 2 】

本実施形態においては、各オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の各初期位置は、軌道 R 上において各オブジェクトが等間隔に隔離されて配置されるように設定されている。すなわち、各オブジェクトの初期角度 a ~ 初期角度 e は 2 / 5 ずつ角度が異なる値に設定されている。また、各オブジェクトの初期角度 a ~ 初期角度 e は、毎回のパネル回転演出における遊技回 U 2 において同じ値である。

40

【 3 2 7 3 】

VDP 1 3 0 は、上記式 1 ~ 式 3 をはじめとする各オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の位置座標を規定する関数に基づいて世界座標系において各オブジェクトを移動させる。

【 3 2 7 4 】

また、各オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の位置座標を規定する上記関数にお

50

ける角速度 $a \sim e$ は、音声発光制御装置 90 から受信したコマンドに基づいて表示 CPU 111 によって動的に決定される。すなわち、角速度 $a \sim e$ を決定するコマンドを音声発光制御装置 90 から受信する毎にリアルタイムにオブジェクト OB a ~ オブジェクト OB e の角速度 $a \sim e$ は変化する。

【3275】

また、各オブジェクト OB a ~ オブジェクト OB e に貼付けるテクスチャ、すなわち、各パネルに表示されるパネル画像も、音声発光制御装置 90 から送信されるコマンドに基づいて、CPU 111 によって決定される。各オブジェクト OB a ~ オブジェクト OB e に貼付けられるテクスチャは、パネル回転演出の開始前に決定され、パネル回転演出が実行されている間は、各オブジェクト OB a ~ オブジェクト OB e 毎に決定されたテクスチャが継続して用いられる。

10

【3276】

S6. 音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 90 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 100 において実行される処理について説明する。

【3277】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

最初に、音光側 MPU 92 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

20

【3278】

図 336 は、音光側 MPU 92 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば 2 msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【3279】

ステップ S16801 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側 MPU 62 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 RAM 94 に記憶するための処理である。音光側 RAM 94 には、主側 MPU 62 から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 MPU 62 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップ S16801 を実行した後、ステップ S16802 に進む。

30

【3280】

ステップ S16802 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理は、主側 MPU 62 から受信したコマンドに対応して実行される処理である。コマンド対応処理の詳細は後述する。ステップ S16802 を実行した後、ステップ S16803 に進む。

【3281】

ステップ S16803 では、各種ランプ 47 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップ S16802 のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 47 の発光制御を行う。ステップ S16803 を実行した後、ステップ S16804 に進む。

40

【3282】

ステップ S16804 では、スピーカー 46 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップ S16802 のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー 46 の音声出力制御を行う。ステップ S16804 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【3283】

< コマンド対応処理 >

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 336：S16802）として音声発光制御装置 90 の MPU 92 によ

50

って実行される。

【 3 2 8 4 】

図 3 3 7 は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 6 9 0 1 では、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 1 6 9 0 1 において、保留コマンドを受信していると判定した場合には (S 1 6 9 0 1 : Y E S) 、ステップ S 1 6 9 0 2 に進む。一方、ステップ S 1 6 9 0 1 において、保留コマンドを受信していないと判定した場合には (S 1 6 9 0 1 : N O) 、ステップ S 1 6 9 0 6 に進む。

【 3 2 8 5 】

ステップ S 1 6 9 0 2 では、入賞時の更新処理を実行する。入賞時の更新処理では、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側 M P U 9 2 において特定可能とするための処理を実行する。ステップ S 1 6 9 0 2 の入賞時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を「第 1 保留個数」とも呼び、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を「第 2 保留個数」とも呼び、第 1 保留個数と第 2 保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップ S 1 6 9 0 2 を実行した後、ステップ S 1 6 9 0 3 に進む。

【 3 2 8 6 】

ステップ S 1 6 9 0 3 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ S 1 6 9 0 2 において特定された第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第 1 保留表示領域 D s 1 および第 2 保留表示領域 D s 2 の表示態様を制御する。ステップ S 1 6 9 0 3 を実行した後、ステップ S 1 6 9 0 4 に進む。

【 3 2 8 7 】

ステップ S 1 6 9 0 4 では、保留コマンドの内容を先判定情報記憶エリア 9 4 d に格納する。すなわち、主側 C P U 6 2 によって実行された先判定処理によって取得された情報が保留コマンドによって音光側 M P U 9 2 に送信され、当該送信された保留コマンドに含まれる先判定処理の情報を先判定情報記憶エリア 9 4 d に格納する。

【 3 2 8 8 】

図 3 3 8 は、先判定情報記憶エリア 9 4 d の構成を説明する説明図である。先判定情報記憶エリア 9 4 d は、第 1 始動口用先判定情報記憶エリアと第 2 始動口用先判定情報記憶エリアとを有する。図 3 3 8 (a) には第 1 始動口用先判定情報記憶エリアを示し、図 3 3 8 (b) には第 2 始動口用先判定情報記憶エリアを示した。

【 3 2 8 9 】

図示するように、第 1 始動口用先判定情報記憶エリアは、第 1 始動口用の保留遊技回 (n) 毎に、先判定処理によって取得された情報 (以下、先判定情報とも呼ぶ) を記憶する。図示した第 1 始動口用先判定情報記憶エリアにおける保留遊技回 (n = 1 ~ 4) は、第 1 始動口の保留遊技回 (n = 1) から第 1 始動口の保留遊技回 (n = 4) の順に保留遊技回が実行される。第 1 始動口用先判定情報記憶エリアと第 2 始動口用先判定情報記憶エリアとは構成が同じであるので、図 3 3 8 (a) に示した第 1 始動口用先判定情報記憶エリアについて説明し、図 3 3 8 (b) に示した第 2 始動口用先判定情報記憶エリアについての説明は省略する。

【 3 2 9 0 】

第 1 始動口用先判定情報記憶エリアには、各保留遊技回毎に、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、仮変動時間 T h が記憶されている。上述のように、仮変動時間 T h は、当該保留遊技回が遊技回として実行される時点において第 1 始動保留個数 R a N = 0 および、第 2 始動保留個数 R b N = 0 と仮定した場合における当該保留遊技回の変動時間である。

【 3 2 9 1 】

10

20

30

40

50

第1始動口用の保留遊技回(n)毎に記憶された先判定情報は、各保留遊技回自体に紐付けされており、遊技回が実行される毎に、記憶されるエリアが隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする。例えば、図338(a)に示したように、遊技回が1回実行されると、保留遊技回(n=2)の記憶エリアに記憶されていた先判定情報は保留遊技回(n=1)の記憶エリアにシフトし、保留遊技回(n=3)の記憶エリアに記憶されていた先判定情報は保留遊技回(n=2)の記憶エリアにシフトし、保留遊技回(n=4)の記憶エリアに記憶されていた先判定情報は保留遊技回(n=3)の記憶エリアにシフトする。

【3292】

説明を図337に帰す。ステップS16904を実行した後、ステップS16905に進む。ステップS16905では、パネル回転演出実行判定処理を実行する。パネル回転演出実行判定処理は、先判定情報記憶エリア94dに格納されている各保留遊技回の前判定情報に基づいて、パネル回転演出を実行するか否かを判定する処理である。パネル回転演出実行判定処理の詳細は後述する。ステップS16905を実行した後、ステップS16906に進む。

10

【3293】

ステップS16906では、変動用コマンドおよび種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS16906において、変動用コマンドおよび種別コマンドを受信したと判定した場合には(S16906: YES)、ステップS16907に進む。

【3294】

ステップS16907では、演出設定処理を実行する。演出設定処理は、当該遊技回において実行する演出を設定する処理である。演出設定処理については後述する。ステップS16907を実行した後、ステップS16908に進む。

20

【3295】

一方、ステップS16906において、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(S16906: NO)、ステップS16907を実行しないでステップS16908に進む。

【3296】

ステップS16908では、主側CPU62から受信したその他のコマンドに対応するための処理を実行する。ステップS16908を実行した後、本コマンド対応処理を終了する。

30

【3297】

<入賞時の更新処理>

次に、入賞時の更新処理について説明する。入賞時の更新処理は、コマンド対応処理のサブルーチン(図337: S16902)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【3298】

図339は、入賞時の更新処理を示すフローチャートである。ステップS17001では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への入賞に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップS17001において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への入賞に基づいて送信されたものであると判定した場合には(S17001: YES)、ステップS17002に進み、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた第1保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第1保留個数カウンタエリアは、第1始動口33への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。第1保留個数カウンタエリアの更新処理では、第1保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップS17002を実行した後、ステップS17004に進む。

40

【3299】

ステップS17001において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への入賞に基づいて送信されたものでないと判定した場合(S17001: NO)

50

、すなわち、当該保留コマンドが第2始動口34への入賞に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップS17003に進み、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた第2保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第2保留個数カウンタエリアは、第2始動口34への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。第2保留個数カウンタエリアの更新処理では、第2保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップS17003を実行した後、ステップS17004に進む。

【3300】

ステップS17002及びステップS17003の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機10の電源遮断中において、主制御装置60のRAM64に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置90のRAM94に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第1始動口33又は第2始動口34への入賞に係る保留情報が主制御装置60のRAM64に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置60では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置90では保留情報が0個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置90において保留コマンドを受信する度に第1保留個数カウンタエリア又は第2保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置60において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置90において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置60は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置90では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第1保留個数カウンタエリア又は第2保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【3301】

ステップS17004では、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第1始動口33への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と第2始動口34への入賞に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第1保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第2保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップS17004を実行した後、本入賞時の更新処理を終了する。

【3302】

< パネル回転演出実行判定処理 >

次に、パネル回転演出実行判定処理について説明する。パネル回転演出実行判定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン(図337: S16905)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【3303】

上述のように、パネル回転演出実行判定処理は、先判定情報記憶エリアに格納されている各保留遊技回の先判定情報に基づいて、パネル回転演出を実行するか否かを判定する処理である。

【3304】

図340は、パネル回転演出実行判定処理を示すフローチャートである。ステップS17101では、先判定情報記憶エリア94dに格納されている各保留遊技回の先判定情報を読み込み、保留遊技回が3つ以上保留されているか否かを判定する。図314において説明したように、パネル回転演出は3回の遊技回を用いて実行する。従って、パネル回転演出の実行条件として、保留遊技回が3つ以上保留されているか否かの判定を行う。具体的には、実行対象となっている遊技回が第1始動口33への遊技球の入球を契機として実

10

20

30

40

50

行される遊技回の場合には、第1始動口用先判定情報記憶エリアを読み込んで保留遊技回が3つ以上保留されているか否かを判定し、実行対象となっている遊技回が第2始動口34への遊技球の入球を契機として実行される遊技回の場合には、第2始動口用先判定情報記憶エリアを読み込んで保留遊技回が3つ以上保留されているか否かを判定する。

【3305】

ステップS17101において、保留遊技回が3つ以上保留されていると判定した場合には(S17101: YES)、ステップS17102に進む。一方、ステップS17101において、保留遊技回が3つ以上保留されていないと判定した場合には(S17101: NO)、そのままパネル回転演出実行判定処理を終了する。

【3306】

ステップS17102では、実行フラグがONであるか否かを判定する。実行フラグは、当該パネル回転演出実行判定処理においてパネル回転演出を実行することが可能と判定された場合にONとなり、パネル回転演出の実行に必要な演出の設定が終了した場合にOFFになる。ステップS17102において、実行フラグがONであると判定した場合には(S17102: YES)、そのまま、パネル回転演出実行判定処理を終了する。すなわち、実行フラグがONである場合には、既にパネル回転演出を実行することが可能と判定されているため、パネル回転演出実行判定処理においてパネル回転演出を実行することが可能であるか否かを判定する必要がないためパネル回転演出実行判定処理を終了する。一方、ステップS17102において、実行フラグがONではないと判定した場合には(S17102: NO)、ステップS17103に進む。

【3307】

ステップS17103では、保留遊技回(n=1)が「外れ(リーチ非発生)」であり、かつ、保留遊技回(n=2)が「外れ(リーチ非発生)」であるかを判定する。図314において説明したように、遊技回U1では大当たり抽選において「外れ(リーチ非発生)」、遊技回U2では大当たり抽選において「外れ(リーチ非発生)」であることが、パネル回転演出を実行するための条件となる。遊技回U1が「外れ(リーチ非発生)」である場合には、当該遊技回U1の変動時間は比較的短く、パネル回転演出が実行されたことを示唆するための動画V1を実行するための時間的長さとして好適である。仮に、遊技回U1において「外れ(リーチ発生)」の場合には、遊技回U1の変動時間が長く、パネル回転演出が実行されたことを示唆するための動画V1を実行する時間的長さとしては長過ぎて好適ではない。また、パネル回転演出が実行されたことを示唆する演出が長いと、遊技者の集中力の低下や、期待感の低下につながり好適ではない。従って、パネル回転演出を実行するための条件として、遊技回U1(保留遊技回(n=1))は「外れ(リーチ非発生)」であることを条件としている。また、遊技回U2においても同様に、遊技回U2の変動時間が長いと、遊技者の集中力の低下や、期待感の低下につながり好適ではない。よって、パネル回転演出を実行するための条件として、遊技回U2(保留遊技回(n=2))も「外れ(リーチ非発生)」であることを条件としている。

【3308】

ステップS17103において、保留遊技回(n=1)が「外れ(リーチ非発生)」であり、かつ、保留遊技回(n=2)が「外れ(リーチ非発生)」であると判定した場合には(S17103: YES)、ステップS17104に進む。一方、ステップS17103において、少なくとも保留遊技回(n=1)および保留遊技回(n=2)のいずれか一方が「外れ(リーチ非発生)」ではないと判定した場合には(S17103: NO)、そのままパネル回転演出実行判定処理を終了する。

【3309】

ステップS17104では、保留遊技回(n=3)が「外れ(リーチ発生)」または、「大当たり」であるかを判定する。図314において説明したように、遊技回U3では大当たり抽選において「外れ(リーチ発生)」または「大当たり」であることがパネル回転演出を実行するための条件となる。遊技回U3においては、回転している5つのパネルのうちのいずれかが表示面41aの最前面に停止することを示唆するための動画V3と、

10

20

30

40

50

5つのパネルP L 1～パネルP L 5が予め設定された円形の軌道Rに沿って所定の速度で移動（回転）し、その後、徐々に減速し、最終的に軌道R上に停止する演出である動画V 4と、リーチ演出とを実行するため、長い変動時間を確保することが好ましい。従って、長い変動時間を確保するために、パネル回転演出を実行するための条件として、遊技回U 3（保留遊技回（n = 3））は「外れ（リーチ発生）」または「大当たり」であることを条件としている。

【3310】

ステップS 17104において、保留遊技回（n = 3）が「外れ（リーチ発生）」、または、「大当たり」であると判定した場合には（S 17104：YES）、ステップS 17105に進む。一方、ステップS 17104において、保留遊技回（n = 3）が「外れ（リーチ発生）」、「大当たり」のいずれかが一方でないとして判定した場合には（S 17104：NO）、そのままパネル回転演出実行判定処理を終了する。

10

【3311】

ステップS 17105では、実行フラグをONにする。すなわち、ステップS 17101～S 17104における判定処理によってパネル回転演出を実行するための条件を全て満たしたと判定したので、パネル回転演出を実行する条件を満たしたことを示す実行フラグをONにする。ステップS 17105を実行した後、ステップS 17106に進む。

【3312】

ステップS 17106では、パネル回転演出カウンタCxに2をセットする。ステップS 17106を実行した後、パネル回転演出実行判定処理を終了する。

20

【3313】

<演出設定処理>

次に、演出設定処理について説明する。演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図337：S 16907）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【3314】

図341は、演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS 17201では、受信した変動用コマンドおよび種別コマンドに基づいて、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。ステップS 17201を実行した後、ステップS 17202へ進む。

30

【3315】

ステップS 17202では、実行フラグがONであるか否かを判定する。ステップS 17202において、実行フラグがONである場合には（S 17202：YES）、ステップS 17203に進む。

【3316】

ステップS 17203では、パネル回転演出設定処理を実行する。パネル回転演出設定処理は、パネル回転演出を実行するための各種パラメータの設定等を行う処理である。パネル回転演出設定処理については後述する。ステップS 17203を実行した後、ステップS 17205に進む。

【3317】

一方、ステップS 17202において、実行フラグがONではない場合には（S 17202：NO）、ステップS 17204に進む。

40

【3318】

ステップS 17204では、通常演出設定処理を実行する。本説明においては、通常演出とは、遊技回において実行される演出であって、パネル回転演出が実行される遊技回以外の遊技回において実行される演出を言う。すなわち、通常演出には、パネル回転演出を実行しない「外れ（リーチ非発生）」における演出や、パネル回転演出を実行しない「外れ（リーチ発生）」における演出や、パネル回転演出を実行しない「大当たり」における演出が含まれる。通常演出設定処理は、通常演出を実行するための各種パラメータの設定等を行う処理である。ステップS 17204を実行した後、ステップS 17205に進む。

50

【 3 3 1 9 】

ステップ S 1 7 2 0 5 では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、1 6 R 通常大当たり、又は、8 R 通常大当たりである場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 確変大当たり又は 8 R 確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、1 6 R 確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 通常大当たり又は 8 R 通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

10

【 3 3 2 0 】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップ S 1 7 2 0 5 を実行した後、ステップ S 1 7 2 0 6 に進む。

20

【 3 3 2 1 】

ステップ S 1 7 2 0 6 では、変動表示パターンの設定処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップ S 1 7 2 0 5 において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側 R O M 9 3 の変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。ステップ S 1 7 2 0 6 を実行した後、ステップ S 1 7 2 0 7 に進む。

30

【 3 3 2 2 】

ステップ S 1 7 2 0 7 では、ステップ S 1 7 2 0 3 ~ S 1 7 2 0 6 の処理において設定した演出パターン、停止する液晶用図柄、変動表示パターンを演出コマンドに設定し、ステップ S 1 7 2 0 8 に進む。

【 3 3 2 3 】

ステップ S 1 7 2 0 8 では、設定した演出コマンドを表示側 C P U 1 1 1 に送信する。表示側 C P U 1 1 1 は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。その後、ステップ S 1 7 2 0 9 に進む。

【 3 3 2 4 】

ステップ S 1 7 2 0 9 では、保留情報の更新処理を行う。具体的には、音光側 R A M 9 4 の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が 1 減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップ S 1 7 2 0 9 を実行した後、ステップ S 1 7 2 1 0 に進む。

40

【 3 3 2 5 】

ステップ S 1 7 2 1 0 では、先判定情報記憶エリア 9 4 d (図 3 3 8) の更新処理を実行する。処理対象である遊技回が第 1 始動口 3 3 への入球を契機とした遊技回の場合には、第 1 始動口用先判定情報記憶エリアに記憶されている先判定情報を図 3 3 8 (a) で図示したように隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする。処理対象である遊技回が第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした遊技回の場合には、第 2 始動口用先判定情報記憶エリアに

50

記憶されている先判定情報を図 3 3 8 (b) で図示したように隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする。ステップ S 1 7 2 1 0 を実行した後、演出設定処理を終了する。

【 3 3 2 6 】

< パネル回転演出設定処理 >

次に、パネル回転演出設定処理について説明する。パネル回転演出設定処理は、演出設定処理のサブルーチン (図 3 4 1 : S 1 7 2 0 3) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 3 2 7 】

図 3 4 2 は、パネル回転演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 7 3 0 1 では、パネル回転演出カウンタ C x = 2 であるか否かを判定する。図 3 1 4 において説明したように、パネル回転演出は、3つの遊技回 (遊技回 U 1、遊技回 U 2、遊技回 U 3) を用いて実行される。パネル回転演出カウンタ C x は、当該3つの遊技回のいずれの遊技回の演出を設定するのかを特定するためのカウンタである。パネル回転演出カウンタ C x = 2 は、3回の遊技回のうちの最初の遊技回 (遊技回 U 1) に対応する演出 (以下、第 1 部分演出とも呼ぶ) を設定することを特定し、パネル回転演出カウンタ C x = 1 は、3回の遊技回のうちの2つ目の遊技回 (遊技回 U 2) に対応する演出 (以下、第 2 部分演出とも呼ぶ) を設定することを特定し、パネル回転演出カウンタ C x = 0 は、3回の遊技回のうちの3つ目の遊技回 (遊技回 U 3) に対応する演出 (以下、第 3 部分演出とも呼ぶ) を設定することを特定する。

【 3 3 2 8 】

ステップ S 1 7 3 0 1 において、パネル回転演出カウンタ C x = 2 であると判定した場合 (S 1 7 3 0 1 : Y E S)、すなわち、3回の遊技回のうちの最初の遊技回 (遊技回 U 1) に対応する演出を設定することを特定した場合には、ステップ S 1 7 3 0 2 に進む。

【 3 3 2 9 】

ステップ S 1 7 3 0 2 では、第 1 部分演出設定処理を実行する。具体的には、処理対象である遊技回における変動コマンドから当該遊技回の変動時間を読み込み、当該変動時間に対応した動画 V 1 を設定する。図 3 1 4 および図 3 1 5 (a) において説明したように、遊技回 U 1 においては、パネル回転演出が実行されたことを女性キャラクターが示唆する動画である動画 V 1 を実行する。表示制御装置 1 0 0 は、遊技回 U 1 の変動時間 T 1 として選択され得る時間的長さの数 (種類数) に対応して、複数パターンの動画 V 1 に対応する動画データを備える。また、音声発光制御装置 9 0 は、当該遊技回 U 1 の各変動時間 T 1 と複数パターンの動画データとを対応付けしたテーブルデータを備えている。音光側 M P U 9 2 は、第 1 部分演出設定処理として、遊技回 U 1 における変動コマンドから変動時間 T 1 を読み込み、上記テーブルデータに基づいて変動時間 T 1 に対応した動画 V 1 を特定し、表示制御装置 1 0 0 に送信するためのコマンドとして設定する。ステップ S 1 7 3 0 2 を実行した後、ステップ S 1 7 3 0 5 に進む。

【 3 3 3 0 】

ステップ S 1 7 3 0 5 では、パネル回転演出カウンタ C x の値を 1 減算 (デクリメント) する。その後、パネル回転演出設定処理を終了する。

【 3 3 3 1 】

ステップ S 1 7 3 0 1 において、パネル回転演出カウンタ C x = 2 ではないと判定した場合には (S 1 7 3 0 1 : N O)、ステップ S 1 7 3 0 3 に進む。

【 3 3 3 2 】

ステップ S 1 7 3 0 3 では、パネル回転演出カウンタ C x = 1 であるか否かを判定する。ステップ S 1 7 3 0 3 において、パネル回転演出カウンタ C x = 1 であると判定した場合 (S 1 7 3 0 3 : Y E S)、すなわち、3回の遊技回のうちの2つ目の遊技回 (遊技回 U 2) に対応する演出を設定することを特定した場合には、ステップ S 1 7 3 0 4 に進む。

【 3 3 3 3 】

ステップ S 1 7 3 0 4 では、遊技回 U 2 に対応する演出を設定するための処理である第 2 部分演出設定処理を実行する。第 2 部分演出設定処理については後述する。ステップ S

10

20

30

40

50

1 7 3 0 4 を実行した後、ステップ S 1 7 3 0 5 に進み、パネル回転演出カウンタ C x の値を 1 減算（デクリメント）する。その後、パネル回転演出設定処理を終了する。

【 3 3 3 4 】

ステップ S 1 7 3 0 3 において、パネル回転演出カウンタ C x = 1 ではないと判定した場合（S 1 7 3 0 3 : N O）、すなわち、3 回の遊技回のうちの 3 つ目の遊技回（遊技回 U 3）に対応する演出を設定することを特定した場合には、ステップ S 1 7 3 0 6 に進む。

【 3 3 3 5 】

ステップ S 1 7 3 0 6 では、遊技回 U 3 に対応する演出を設定するための処理である第 3 部分演出設定処理を実行する。第 3 部分演出設定処理については後述する。ステップ S 1 7 3 0 6 を実行した後、ステップ S 1 7 3 0 7 に進む。

10

【 3 3 3 6 】

ステップ S 1 7 3 0 7 では、実行フラグを O F F にする。すなわち、回転パネル回転演出の各種設定が終了した場合に実行フラグを O F F にする。ステップ S 1 7 3 0 7 を実行した後、パネル回転演出設定処理を終了する。

【 3 3 3 7 】

< 第 2 部分演出設定処理 >

次に、第 2 部分演出設定処理について説明する。第 2 部分演出設定処理は、パネル回転演出設定処理のサブルーチン（図 3 4 2 : S 1 7 3 0 4）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 3 3 8 】

20

図 3 4 3 は、第 2 部分演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 7 4 0 1 では、先判定情報記憶エリア 9 4 d（図 3 3 8）の保留遊技回（n = 2）の仮変動時間 T h の値を読み込む。具体的には、当該遊技回が第 1 始動口への遊技球の入球に基づく遊技回である場合には第 1 始動口用先判定情報記憶エリアの保留遊技回（n = 2）の仮変動時間 T h の値を読み込み、当該遊技回が第 2 始動口への遊技球の入球に基づく遊技回である場合には第 2 始動口用先判定情報記憶エリアの保留遊技回（n = 2）の仮変動時間 T h の値を読み込む。本説明においては、当該遊技回が第 1 始動口への遊技球の入球に基づく遊技回である場合を例に説明をする。

【 3 3 3 9 】

第 2 部分演出設定処理は、図 3 1 4 における遊技回 U 2 が当該遊技回として実行される直前に実行される処理であり、当該第 2 部分演出設定処理が実行される時点においては、遊技回 U 2 に対応する遊技回は第 1 始動口用先判定情報記憶エリアにおける保留遊技回（n = 1）に対応し、遊技回 U 3 は保留遊技回（n = 2）に対応する。すなわち、ステップ S 1 7 4 0 1 においては、遊技回 U 2 の演出を設定するにあたり、遊技回 U 3 に対応する保留遊技回（n = 2）の仮変動時間 T h を読み込む。ステップ S 1 7 4 0 1 を実行した後、ステップ S 1 7 4 0 2 に進む。

30

【 3 3 4 0 】

ステップ S 1 7 4 0 2 では、パネル画像決定用テーブルと、保留遊技回（n = 2）の仮変動時間 T h とを照合して、パネル回転演出においてパネル P L 1 ~ パネル P L 5 に表示する 5 つのパネル画像を決定する。

40

【 3 3 4 1 】

図 3 4 4 は、パネル画像決定用テーブルを説明する説明図である。図示するように、パネル画像決定用テーブルは、仮変動時間 T h と、表示パネル画像を特定するためのパネル画像番号と、パネルパターンを示す記号とが対応付けられている。

【 3 3 4 2 】

パネル画像は、パネル画像番号の値が大きいパネル画像ほど、遊技者に対して大当たり抽選において当選する可能性（以下、期待度とも呼ぶ）が高いことを示唆する内容に設定されている。例えば、パネル回転演出において選択されたパネル（すなわち遊技回 U 3 において表示面 4 1 a の最前面に停止したパネル / 以下、「停止パネル」とも呼ぶ）のパネル画像が、パネル画像番号 1 のパネル画像である場合よりも、停止パネルのパネル画像が

50

パネル画像番号 2 のパネル画像である場合の方が遊技回 U 3 における期待度が高い。同様に、停止パネルのパネル画像がパネル画像番号 2 のパネル画像である場合よりも、停止パネルのパネル画像がパネル画像番号 3 のパネル画像である場合の方が遊技回 U 3 における期待度が高く、停止パネルのパネル画像がパネル画像番号 3 のパネル画像である場合よりも、停止パネルのパネル画像がパネル画像番号 4 のパネル画像である場合の方が遊技回 U 3 における期待度が高く、停止パネルのパネル画像がパネル画像番号 4 のパネル画像である場合よりも、停止パネルのパネル画像がパネル画像番号 5 のパネル画像である場合の方が遊技回 U 3 における期待度が高く、停止パネルのパネル画像がパネル画像番号 5 のパネル画像である場合よりも、停止パネルのパネル画像がパネル画像番号 6 のパネル画像である場合の方が遊技回 U 3 における期待度が高い。

10

【 3 3 4 3 】

パネル画像決定用テーブルに記録されている表示パネル画像のパネル画像番号は、停止候補パネル画像とダミーパネル画像に分けて記録されている。停止候補パネル画像とは、パネル回転演出において停止パネル画像となる可能性のあるパネル画像である。例えば、仮変動時間 T_h が 60 秒であった場合、停止候補パネル画像はパネル画像番号 4、パネル画像番号 5、パネル画像番号 6 のパネル画像である。これら 3 つのパネル画像は、遊技回 U 3 が実行されてパネル回転演出においてパネルが停止する際に表示面 41a の前面に停止する可能性のあるパネルである。以下、詳細に説明する。

【 3 3 4 4 】

図 314 で説明したように、遊技回 U 3 で実行するリーチ演出においては、パネル回転演出において選択されたパネルのパネル画像に関係する演出が実行される。よって、処理上、最初に遊技回 U 3 のリーチ演出において実行する演出を決定し、次に当該決定したリーチ演出に対応するパネル画像をパネル回転演出において選択されるパネル（停止パネル）として決定し、その次に当該停止パネルを含む 5 つのパネル画像を遊技回 U 2 から開始されるパネル回転演出においてパネル PL1 ~ パネル PL5 に表示するように設定することが望ましい。

20

【 3 3 4 5 】

しかしながら、上述のように、パチンコ機 10 においては、各遊技回の変動時間を設定するために用いる変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第 1 始動保留個数 R_{aN} および第 2 始動保留個数 R_{bN} の値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。そのためパネル PL1 ~ パネル PL5 に表示する 5 つのパネル画像を決定する時点、すなわち、遊技回 U 2 の開始直前の時点においては、遊技回 U 3 が開始される時点における保留個数は不明であるため遊技回 U 3 の変動時間を特定することができない。遊技回 U 3 で実行するリーチ演出の種類は遊技回 U 3 の変動時間に依存するため、遊技回 U 3 の変動時間を特定できない遊技回 U 2 の開始直前の時点においては、遊技回 U 3 で実行するリーチ演出を特定することができない。

30

【 3 3 4 6 】

そこで、パネル PL1 ~ パネル PL5 に表示する 5 つのパネル画像を決定する時点、すなわち、遊技回 U 2 の開始直前の時点においては、遊技回 U 3 の変動時間の目安となる値として、遊技回 U 3 の開始時点における第 1 始動保留個数が $R_{aN} = 0$ であったと仮定した場合における変動時間である仮変動時間 T_h に基づいて、遊技回 U 3 において実行される可能性のあるリーチ演出をいくつかの候補に絞り込む。そして、候補として絞り込まれたいくつかのリーチ演出に対応したパネル画像を、図 344 に示したパネル画像決定用テーブルにおける停止候補パネル画像として分類する。よって、これら停止候補パネル画像をパネル PL1 ~ パネル PL5 のいずれかに表示してパネル回転演出を開始する時点においては、当該停止候補パネル画像として回転するパネル画像のうち、どの停止候補パネル画像が停止パネルとして選択されるかは決定されていない。遊技回 U 3 の開始直前の時点において、第 1 始動保留個数 R_{aN} が読み込まれ遊技回 U 3 の正確な変動時間 T_3 が決定した後に、パネル回転演出において選択されるパネル（停止パネル）が決定される。

40

【 3 3 4 7 】

50

図 3 4 4 のパネル画像決定用テーブルに記録されている表示パネル画像のダミーパネル画像は、パネル回転演出においてパネル P L 1 ~ パネル P L 5 の 5 つのパネルのいずれかにパネル画像として表示される画像であるが、遊技回 U 3 において停止パネルとして選択される可能性のないパネル画像である。ダミーパネル画像は、停止候補パネル画像として選択されるパネル画像と、期待度の大きさの乖離が大きいが好ましい。パネル P L 1 ~ パネル P L 5 に表示されるパネル画像の期待度に互いに大きな乖離がある場合、停止パネルとして期待度が高いパネルが選択される可能性と、期待度が低いパネルが選択される可能性があるため、当該パネル回転演出を認識した遊技者に対して与える緊迫感や期待感を大きくすることができる。

【 3 3 4 8 】

説明を図 3 4 3 に戻す。ステップ S 1 7 4 0 2 において、パネル画像決定用テーブルと、保留遊技回 (n = 2) の仮変動時間 T h とを照合して、パネル回転演出においてパネル P L 1 ~ パネル P L 5 に表示する 5 つのパネル画像を決定した後、ステップ S 1 7 4 0 3 に進む。

【 3 3 4 9 】

ステップ S 1 7 4 0 3 では、決定した 5 つのパネル画像の配置位置を決定する。すなわち、5 つのパネル画像をパネル P L 1 ~ パネル P L 5 のいずれに表示させるかを決定する。当該処理は、例えば、乱数を用いた抽選によって行ってもよいし、決定された 5 つのパネルの組み合わせによって一意に決定するとしてもよい。本実施形態においては、例えば、乱数を用いた抽選によって 5 つのパネル画像の配置位置を決定する。

【 3 3 5 0 】

図 3 4 5 は、5 つのパネル画像の配置位置を決定するために用いる配置パターンテーブル (パネルパターン A 用) を示す説明図である。

【 3 3 5 1 】

図示するように、配置パターンテーブル (パネルパターン A 用) には、配置決定用乱数 (0 ~ 3 9) と、各パネル P L 1 ~ パネル P L 5 に表示されるパネル画像とが対応して記録されている。なお、配置パターンテーブルは、各パネルパターン A ~ パネルパターン D の各々に対して用意されている。

【 3 3 5 2 】

ステップ S 1 7 4 0 3 において 5 つのパネル画像の配置位置を決定するタイミングにおいて配置決定用乱数の値を 1 つ取得し、当該取得した値に対応した配置パターンに決定する。例えば、取得した配置決定用乱数の値が 1 3 であった場合には、パネル P L 1 にパネル画像番号 2、パネル P L 2 にパネル画像番号 1、パネル P L 3 にパネル画像番号 4、パネル P L 4 にパネル画像番号 6、パネル P L 5 にパネル画像番号 5 を各々表示することを決定する。

【 3 3 5 3 】

説明を図 3 4 3 に戻す。ステップ S 1 7 4 0 3 において 5 つのパネル画像の配置位置を決定した後、ステップ S 1 7 4 0 4 に進む。

【 3 3 5 4 】

ステップ S 1 7 4 0 4 では、決定したパネル画像の配置位置の情報 (パネル配置情報) を、演出用記憶エリア 9 4 e に記憶する。ステップ S 1 7 4 0 4 を実行した後、ステップ S 1 7 4 0 5 に進む。

【 3 3 5 5 】

ステップ S 1 7 4 0 5 では、第 2 部分演出を実行するための情報、すなわち、動画 V 2 を実行することを示す情報と、動画 V 2 における 5 つのパネル画像の配置位置の情報 (パネル配置情報) と、各パネル P L 1 ~ パネル P L 5 に対応するオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e をワールド座標系で移動させるときの角速度 a ~ 角速度 e に対応する情報とを、第 2 部分演出情報として演出コマンドに設定する。本実施形態においては、遊技回 U 2 (動画 V 2) における各パネル P L 1 ~ パネル P L 5 に対応するオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の角速度 a ~ 角速度 e の値は全て同じでありかつ一定であ

10

20

30

40

50

る。本実施形態においては、角速度 $a \sim$ 角速度 e の値を角速度 q に設定する。また、本実施形態においては、パネル回転演出を実行することが決定された場合には、毎回のパネル回転演出における遊技回 $U2$ において、角速度 $a \sim$ 角速度 e の値を角速度 q に設定する。ステップ $S17405$ を実行した後、本第2部分演出設定処理を終了する。

【3356】

なお、上述したように、演出コマンドは、演出設定処理（図341）におけるステップ $S12409$ の処理によって、音光側 $MPU92$ から表示 $CPU111$ に送信される。音光側 $MPU92$ から送信された演出コマンドを受信した表示 $CPU111$ は、動画 $V2$ を実行するために、動画 $V2$ に必要な背景画像やオブジェクトの情報を $VDP130$ に描画リストとして送信し、ワールド座標上にオブジェクト $Oba \sim$ オブジェクト Obe のポリゴン10を配置する。そして、パネル配置情報に基づいて、各オブジェクト $Oba \sim$ オブジェクト Obe のポリゴンに、ステップ $S17403$ で決定したパネル配置パターンに対応したパネル画像をテクスチャとして貼付け、軌道 R 上を角速度 $a \sim$ 角速度 e （本実施形態においては角速度 q ）で移動させる。

【3357】

上述のように、毎回のパネル回転演出における遊技回 $U2$ において、各オブジェクト $Oba \sim$ オブジェクト Obe の移動態様は同じである。つまり、動画 $V2$ におけるオブジェクト $Oba \sim$ オブジェクト Obe のポリゴンの移動パターンは、遊技回 $U2$ の変動時間や、パネル画像の配置位置に関わらず、1種類のみ用意されている。遊技回 $U2$ （動画 $V2$ ）におけるオブジェクト $Oba \sim$ オブジェクト Obe の移動パターンはメモリモジュール20 113 にプロシージャ（動画 $V2$ 用プロシージャ）として格納されており、 $VDP130$ は動画 $V2$ 用プロシージャに従って、ワールド座標系においてオブジェクト $Oba \sim$ オブジェクト Obe を移動させる。そして、 $VDP130$ は、動画 $V2$ 用プロシージャに従ってワールド座標系を移動するオブジェクト $Oba \sim$ オブジェクト Obe に基づいてフレーム画像を描画し、表示面 $41a$ に動画 $V2$ を表示する。

【3358】

< 第3部分演出設定処理 >

次に、第3部分演出設定処理について説明する。第3部分演出設定処理は、パネル回転演出設定処理のサブルーチン（図342： $S17306$ ）として音声発光制御装置90の $MPU92$ によって実行される。

【3359】

図346は、第3部分演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ $S17501$ では、停止パネル決定処理を実行する。停止パネル決定処理は、パネル回転演出において選択されるパネル、すなわち、表示面 $41a$ の最前面に停止させるパネルを決定する処理である。本実施形態においては、停止パネル決定用テーブルを用いて停止パネルを決定する。

【3360】

図347は、停止パネル決定用テーブルを示す説明図である。図347（a）には、停止パネル決定用テーブル（パネルパターンA用）を示している。停止パネル決定用テーブル（パネルパターンA用）は、第2部分演出設定処理（図343）のステップ $S17402$ において、パネル画像決定用テーブルに基づいて5つのパネル画像を決定する際に、パネルパターンAに対応するパネル画像の組み合わせに決定した場合に用いる停止パネル決定用テーブルである。図347（b）には停止パネル決定用テーブル（パネルパターンB用）、図347（c）には停止パネル決定用テーブル（パネルパターンC用）、図347（d）には停止パネル決定用テーブル（パネルパターンD用）を各々示している。

【3361】

本説明では、図347（a）に示した停止パネル決定用テーブル（パネルパターンA用）を例にして説明をする。停止パネル決定用テーブルは、保留個数と、変動時間 $T3$ と、停止可能パネル画像とが対応したテーブルデータである。

【3362】

10

20

30

40

50

保留個数は、ステップ S 1 7 5 0 1 の停止パネル決定処理が実行される時点、すなわち、遊技回 U 3 が遊技回として実行される直前における保留個数（第 1 始動保留個数 R a N または第 2 始動保留個数 R b N）の値を示している。変動時間 T 3 は、当該処理対象となっている遊技回、すなわち、図 3 1 4 における遊技回 U 3 に対応する遊技回の変動時間を示している。上述のように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、保留個数の値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。図 3 4 7 に示した各停止パネル決定用テーブルにおける保留個数と変動時間 T 3 の関係は、変動時間テーブルにおける保留個数と変動時間との関係に整合するように対応付けられている。

【 3 3 6 3 】

例えば、図 3 4 7 (a) に示した停止パネル決定用テーブル（パネルパターン A 用）は、仮変動時間 T h が 6 0 秒の場合に選択される停止パネル決定用テーブルである。上述のように、仮変動時間 T h とは、保留個数が 0 のときの変動時間を示すものとして規定した値である。すなわち、停止パネル決定用テーブル（パネルパターン A 用）は、保留個数が 0 のときの変動時間が 6 0 秒となる場合に適用される。よって、図 3 4 7 (a) に示した停止パネル決定用テーブル（パネルパターン A 用）において、保留個数 0 のときの変動時間 T 3 が 6 0 秒であることは整合がとれている。

【 3 3 6 4 】

つまり、停止パネル決定用テーブル（パネルパターン A 用）における保留個数と変動時間 T 3 との関係は、変動時間テーブルにおいて保留個数 0 のときに変動時間 T 3 が 6 0 秒となる変動種別カウンタ C S の値が取得されている場合に、変動時間を設定する時点における保留個数が 1 のときには変動時間 T 3 が 5 7 秒に設定され、保留個数が 2 のときには変動時間 T 3 が 5 5 秒に設定され、保留個数が 3 のときには変動時間 T 3 が 4 5 秒に設定され、保留個数が 4 のときには変動時間 T 3 が 4 0 秒に設定されることを意味している。

【 3 3 6 5 】

停止パネル決定用テーブル（パネルパターン A 用）における停止可能パネル画像は、第 2 部分演出設定処理（図 3 4 3）のステップ S 1 7 4 0 2 において決定した停止候補パネル画像（図 3 4 4）のうち、各変動時間 T 3 に対して停止パネルとして選択可能なパネル画像のパネル画像番号を示している。上述のように、遊技回 U 3 では、パネル回転演出における停止パネルとして選択されたパネル画像（停止パネル画像）に対応するリーチ演出が実行される。各パネル画像に対応するリーチ演出に必要な時間は各リーチ演出毎に各々異なるため、設定された変動時間 T 3 の時間的長さによって実行可能なリーチ演出が異なる。停止パネル決定用テーブル（パネルパターン A 用）における停止可能パネル画像として記録されているパネル画像番号は、設定された変動時間 T 3 の時間的長さと、各パネル画像に対応したリーチ演出に必要な時間とを考慮した上で設定されている。なお、図 3 4 8 によって後述するが、本実施形態においては、値が大きいパネル画像番号に対応するリーチ演出ほど、リーチ演出に必要な時間は長い。

【 3 3 6 6 】

例えば、遊技回 U 3 の変動時間 T 3 を設定する時点における保留個数が 0 であることによって変動時間 T 3 として 6 0 秒が設定された場合には、リーチ演出に充当させることができる時間的な長さの観点から、パネル画像番号 6 のパネル画像に対応するリーチ演出を実行することが可能である。同様に、保留個数が 1 であることによって変動時間 T 3 として 5 7 秒が設定された場合には、リーチ演出に充当させることができる時間的な長さの観点から、リーチ演出としてパネル画像番号 5 のパネル画像、および、パネル画像番号 6 のパネル画像に対応するリーチ演出を実行することが可能である。保留個数が 2 であることによって変動時間 T 3 として 5 5 秒が設定された場合には、リーチ演出に充当させることができる時間的な長さの観点から、リーチ演出としてパネル画像番号 4 のパネル画像、パネル画像番号 5 のパネル画像、および、パネル画像番号 6 のパネル画像に対応するリーチ演出を実行することが可能である。保留個数が 3 であることによって変動時間 T 3 として 4 5 秒が設定された場合には、リーチ演出に充当させることができる時間的な長さの観点

10

20

30

40

50

から、リーチ演出としてパネル画像番号4のパネル画像、および、パネル画像番号5のパネル画像に対応するリーチ演出を実行することが可能である。保留個数が4であることによって変動時間 T_3 として40秒が設定された場合には、リーチ演出に充当させることができる時間的な長さの観点から、リーチ演出としてパネル画像番号4のパネル画像に対応するリーチ演出を実行することが可能である。

【3367】

説明を図346に戻す。ステップS17501において、保留個数に基づいて、停止パネル決定用テーブル（パネルパターンA用）から停止可能パネル画像のパネル画像番号を決定する。そして、決定した停止可能パネル画像が1つであった場合（例えば、保留個数が0の場合）には、当該停止可能パネル画像を停止パネルに対応するパネル画像（停止パネル画像）に決定する。決定した停止可能パネル画像が複数であった場合（例えば、保留個数が2の場合）には、所定の抽選によって複数の停止可能パネル画像の中から1つの停止可能パネル画像を選択し、当該パネル画像を停止パネル画像に決定する。例えば、所定の乱数を用いた抽選によって、複数の停止可能パネル画像の中から1つの停止可能パネル画像を停止パネル画像として選択する。ステップS17501を実行した後、ステップS17502に進む。

【3368】

ステップS17502では、決定した停止パネルのパネル画像に対応したリーチ演出と、実行時間 T_g とを特定する。

【3369】

図348は、停止パネルに対応したリーチ演出と、実行時間 T_g とを特定するために用いるリーチ演出特定用テーブルを示す説明図である。図示するように、リーチ演出特定用テーブルは、停止パネルに表示するパネル画像のパネル画像番号と、パネル画像番号に対応するリーチ演出のパターン（パターンPt1～パターンPt6）と、実行時間 T_g とが対応付けて記録されている。図314で示したように、実行時間 T_g は、リーチ図柄を表示するための実行時間 T_d と、リーチ演出の実行時間 T_e と、停止図柄を表示する実行時間 T_f との合計時間である。本実施形態においては、実行時間 T_g が決定されると、実行時間 T_g の内訳である実行時間 T_d 、実行時間 T_e 、および実行時間 T_f が一意に決定されるように設定されている。

【3370】

ステップS17502では、ステップS17501で決定した停止パネルのパネル画像のパネル画像番号に基づいて、リーチ演出パターンと、実行時間 T_g とを特定する。

【3371】

なお、本実施形態においては、各リーチ演出のパターンごとに、実行時間 T_d 、実行時間 T_e 、および実行時間 T_f が一意に決定されるように設定されているとしたが、各リーチパターンごとに複数の実行時間 T_d 、実行時間 T_e 、実行時間 T_f の組み合わせが用意されているとしてもよい。そして、当該複数の組み合わせの中から、例えば、乱数による抽選によって1つの組み合わせ（ T_d 、 T_e 、 T_f ）に決定し、実行時間 T_g を特定してもよい。その他、例えば、実行時間 T_d 、実行時間 T_e 、実行時間 T_f を各々別の方法によって決定し、実行時間 T_g を特定するとしてもよい。

【3372】

ステップS17502を実行した後、ステップS17503に進む。

【3373】

ステップS17503では、実行時間 T_c を算出する。図314で示したように、実行時間 T_c は、動画V3の実行時間 T_a と、動画V4の実行時間 T_b との合計時間である。具体的には、ステップS17201（図341）で読み出した変動時間 T_3 から実行時間 T_g を減算（ $T_c = T_3 - T_g$ ）することによって算出する。ステップS17503を実行した後、ステップS17504に進む。

【3374】

ステップS17504では、実行時間 T_c を実行時間 T_a と実行時間 T_b とに分配し、

10

20

30

40

50

実行時間 T_a と実行時間 T_b とを特定する。本実施形態においては、1つの実行時間 T_c に対して複数の実行時間 T_a と実行時間 T_b との組み合わせ (T_a , T_b) が用意されており、当該複数の組み合わせの中から、乱数による抽選によって1つの組み合わせ (T_a , T_b) に決定する。なお、1つの実行時間 T_c に対して1つの組み合わせ (T_a , T_b) が対応しているとしてもよい。ステップ S 17504 を実行した後、ステップ S 17505 に進む。

【3375】

ステップ S 17505 では、特定した実行時間 T_a に対応した動画 V 3 に対応する演出を設定する。図 316 (a) で説明したように、動画 V 3 は、女性キャラクターが、回転している5つのパネルのうちのいずれかが表示面 41a の最前面に停止することを示唆する演出である。動画 V 3 に対応する演出パターンは、実行時間 T_a として取り得る値ごとに用意されており、ステップ S 17505 では、ステップ S 17504 において特定された実行時間 T_a に対応した動画 V 3 の演出パターンが設定される。ステップ S 17505 を実行した後、ステップ S 17506 に進む。

10

【3376】

ステップ S 17506 では、停止パネルとなるパネルの残角度 r を算出する。残角度 r は、動画 V 4 の開始の時点からパネル回転演出において各パネル P L 1 ~ パネル P L 5 を停止させる時点までに、各パネル P L 1 ~ パネル P L 5 を回転させる角度である。

【3377】

上述のように、本実施形態においては、各パネル P L 1 ~ パネル P L 5 に対応するオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e のワールド座標系における位置は角度 θ で規定されている。そこで、動画 V 4 の開始時点における停止パネルとなるパネルの位置に対応する角度と、パネル回転演出における停止パネルの停止位置に対応する角度 θ_0 との差分を残角度 r と規定し、残角度 r を算出する。

20

【3378】

具体的には、ステップ S 17501 の停止パネル決定処理において決定した停止パネルのパネル画像番号と、第2部分演出設定処理 (図 343) のステップ S 17403 のパネル配置位置決定処理で決定した各パネル P L 1 ~ パネル P L 5 へのパネル画像の配置の組み合わせとに基づいて、5つのパネル P L 1 ~ パネル P L 5 の中から停止パネルとなるパネル画像に対応しているパネルのオブジェクト (以下、停止対象オブジェクトとも呼ぶ) を特定する。

30

【3379】

次に、遊技回 U 2 の変動時間 T_2 (図 314 参照) と、遊技回 U 3 の動画 V 3 の実行時間 T_a と、停止対象オブジェクトの遊技回 U 2 における角速度とに基づいて、停止パネルとなるパネルの残角度 r を算出する。

【3380】

上述のように、遊技回 U 2 (動画 V 2) における各パネル P L 1 ~ パネル P L 5 に対応するオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の角速度 ω_a ~ 角速度 ω_e の値は全て同じ (本実施形態においては角速度 q) であり、角速度 ω_a ~ 角速度 ω_e の値は遊技回 U 2 の間は変化することなく一定である。また、各オブジェクトの初期角度 θ_a ~ 初期角度 θ_e は、毎回のパネル回転演出における遊技回 U 2 において同じ値である。

40

【3381】

ここで、遊技回 U 2 における角速度 ω_a ~ 角速度 ω_e を角速度 q 、パネル回転演出における停止パネルの停止位置 P_{st} の角度を停止位置角度 θ_0 と定義すると、各オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e が停止対象オブジェクトであった場合の残角度 r は下記式 4 ~ 式 8 として算出することができる。なお、残角度 r は、遊技回 U 3 の動画 V 3 の間も各オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e が角速度 q で移動していたものとして算出する。また、下記式において、 $r[OBa]$ は、オブジェクト O B a が停止対象オブジェクトであった場合の残角度を示し、 $r[OBb]$ は、オブジェクト O B b が停止対象オブジェクトであった場合の残角度を示し、 $r[OBc]$ は、オブジェクト O B c が停

50

止対象オブジェクトであった場合の残角度を示し、 $r[OBd]$ は、オブジェクトOBdが停止対象オブジェクトであった場合の残角度を示し、 $r[OB e]$ は、オブジェクトOB eが停止対象オブジェクトであった場合の残角度を示す。

【3382】

$$r[OB a] = 0 - ((T2 + Ta) \cdot a + a) \dots (\text{式4})$$

$$r[OB b] = 0 - ((T2 + Ta) \cdot b + b) \dots (\text{式5})$$

$$r[OB c] = 0 - ((T2 + Ta) \cdot c + c) \dots (\text{式6})$$

$$r[OB d] = 0 - ((T2 + Ta) \cdot d + d) \dots (\text{式7})$$

$$r[OB e] = 0 - ((T2 + Ta) \cdot e + e) \dots (\text{式8})$$

【3383】

上記各式における演算処理においては角度の値は0 2 の値で算出される。また、本実施形態においては、上記演算処理の結果として残角度 r / 6であった場合、上記式の演算処理において算出された値に2 を加算した値を新たに残角度 r として決定する。残角度 r は、動画V4において停止対象オブジェクトの移動の大小に対応している。残角度 r の値が極端に小さい場合には、動画V4において停止対象オブジェクトが停止するまでの動作が小さく、動画V4の開始直後に遊技者に停止パネルが容易に認識されてしまう。そこで、残角度 r の値が所定値（本実施形態においては / 6）より小さい場合には、軌道Rの1周分に相当する2 を残角度 r に加算した値を新たな残角度 r の値として扱う。その結果、動画V4において各パネルPL1～パネルPL5が停止するまでの動作態様がダイナミックになり、動画V4の開始時点において、遊技者に停止パネルを容易に推測されることを抑制するとともに、パネルPL1～パネルPL5のいずれが停止するのかといった推測を伴う遊技者の期待感や緊張感を向上させることができる。

【3384】

また、上記式からわかるように、残角度 r は、遊技回U3の動画V3（実行時間Ta）の間も各オブジェクトOBa～オブジェクトOBeが角速度 q で移動していたものとして算出される。残角度 r は、動画V4の開始時点における各パネルPL1～パネルPL5の位置および動作態様を決定するために用いられる。残角度 r を、遊技回U3の動画V3（実行時間Ta）の間も各オブジェクトOBa～オブジェクトOBeが角速度 q で移動していたものとして算出することによって、表示面41aにパネルが回転している様子が表示されない動画V3の間も、あたかも各オブジェクトOBa～オブジェクトOBeが角速度 q で移動していたかのように動画V4において表現することができる。

【3385】

ステップS17506では、このようにして残角度 r を算出する。ステップS17506を実行した後、ステップS17507に進む。

【3386】

ステップS17507では、残角度 r と、動画V4の実行時間Tbとに基づいて、動画V4におけるパネルPL1～パネルPL5の動作パターンを決定する。すなわち、動画V4の開始時点において動作中のパネルPL1～パネルPL5が停止する動作態様を決定する。本実施形態においては、動画V4におけるパネルPL1～パネルPL5の動作パターンを動画V4用動作パターンテーブルを用いて決定する。

【3387】

図349は、動画V4用動作パターンテーブルを示す説明図である。図示するように、動画V4用動作パターンテーブルは、残角度 r ($r1 \sim rm$) と実行時間Tb ($Tb1 \sim Tbn$) に対応して、パネルPL1～パネルPL5の動作パターンを特定する動作パターン情報MP ($MP1 \sim MPmn$) が記録されている。音光側MPU92は、残角度 r と実行時間Tbとに対応した動作パターンの動作パターン情報MPを動画V4用動作パターンテーブルから抽出し、動画V4におけるパネルPL1～パネルPL5の動作パターンとして決定する。

【3388】

決定された動作パターン情報MPは、後述するステップS17508において演出コマ

10

20

30

40

50

ンドに設定され表示制御装置 100 に送信される。表示制御装置 100 の表示 CPU 111 は、演出コマンドに設定された動作パターン情報から、動画 V4 におけるオブジェクト O B a ~ O B e の動作パターンを特定し、V D P 130 が当該動作パターンに基づいて、ワールド座標系におけるオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の配置座標を算出し、オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e を動作させる。

【3389】

図 350 は、残角度 r と実行時間 $T b$ とに基づいて、オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e がワールド座標系に配置されるまでの処理の概要を示す説明図である。図示するように、音声発光制御装置 90 において、算出された残角度 r と実行時間 $T b$ の組み合わせ ($r, T b$) を動画 V4 用動作パターンテーブルと照合することによって、オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の動作パターン情報 M P を取得する。そして、取得した動作パターン情報を表示制御装置 100 に演出コマンドに設定して送信する。

10

【3390】

表示制御装置 100 は演出コマンドを受信すると、動作パターン情報からオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の動作パターンデータを特定する。例えば、動作パターン情報に、動画 V4 におけるオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の動作パターンが動作パターン M P 2 である旨の情報が設定されている場合、表示 CPU 111 は、複数用意された動作パターンデータ (M P 1 ~ M P m n) から動作パターン M P 2 の動作パターンデータを読み出す。各動作パターンデータには、動画 V4 の期間 ($t = 0 \sim T b$) におけるオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の角速度 の変化をパターン化したデータが記録されている。図 350 には、横軸が時間、縦軸が角速度 からなるグラフによって動作パターンを示したが、本実施形態においては、実際には、 $t = 0 \sim T b$ の期間の 1 フレーム分の時間毎に角速度 の値が記録されたデータが記録されている。なお、動作パターンデータに記録されている角速度 の変化パターンは、角速度 と $t (0 \sim T b)$ の積分した値が残角度 r となるように設定されている。

20

【3391】

表示 CPU 111 は、動画 V4 を実行する際に、動作パターンデータ M P 2 の の値をリアルタイムで読み込み、各オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e のワールド座標系での位置座標を算出し、V D P 130 が各オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e に対応するポリゴンを実世界座標系に配置する。そして、ワールド座標系を移動するオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e に基づいてフレーム画像を描画し、表示面 41a に動画 V2 を表示する。なお、各オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e に貼付けられるテクスチャは、第 2 部分演出設定処理において各オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e に対して設定されたパネル画像に対応したテクスチャと同じである。

30

【3392】

各オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e のワールド座標系での位置座標の算出方法としては、まず、前のフレームを描画するタイミングにおける各オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の位置座標から、次のフレームを描画するタイミングにおける各オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の位置座標までの、各オブジェクトの X 軸方向、Y 軸方向、Z 軸方向の変化量を、動作パターンデータ M P 2 から読み込んだ の値と、フレーム間の時間とに基づいて算出する。そして、当該算出した変化量を、前のフレームを描画するタイミングにおける各オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の位置座標の X 軸方向、Y 軸方向、Z 軸方向の値に加算することによって、次のフレームを描画するタイミングにおける各オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の位置座標を算出する。

40

【3393】

このように当該動画 V4 用動作パターンテーブルを用いることによって、残角度 r と実行時間 $T d$ とに基づいて一意にパネル P L 1 ~ パネル P L の動作パターンを決定することができる。すなわち、ステップ S 17506 において算出された残角度 r が、オブジェクト O B a が停止対象オブジェクトであった場合の残角度 $r [O B a]$ であっても、オブジェクト O B b が停止対象オブジェクトであった場合の残角度 $r [O B b]$ であっても

50

、オブジェクト O B c が停止対象オブジェクトであった場合の残角度 $r[OBc]$ であっても、オブジェクト O B d が停止対象オブジェクトであった場合の残角度 $r[OBd]$ であっても、オブジェクト O B e が停止対象オブジェクトであった場合の残角度 $r[OBe]$ であっても、同じ動画 V 4 用動作パターンテーブルおよび動作パターンデータを用いて各オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の位置座標を算出することができる。

【3394】

例えば、オブジェクト O B a が停止対象オブジェクトであり残角度 $r[OBa]$ が所定の角度 s であった場合と、オブジェクト O B b が停止対象オブジェクトであり残角度 $r[OBb]$ が所定の角度 s であった場合とを比較した場合、残角度の値が角度 s で同じであれば、この2つのいずれの場合であっても、停止パネルとして表示されるパネル画像は異なるものであったとしても、パネル P L 1 ~ パネル P L 5 の動作パターンは同じとなる。

10

【3395】

よって、停止対象オブジェクトがオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e のそれぞれの場合毎に動画 V 4 用動作パターンテーブルおよび動作パターンデータを用意する必要がないため、パネル P L 1 ~ パネル P L 5 の動作パターンを決定する際に必要なデータのデータ容量を小さくすることができる。

【3396】

説明を図346に帰す。ステップ S 17505 において動画 V 4 におけるパネル P L 1 ~ パネル P L 5 の動作パターンを決定した後、ステップ S 17508 に進む。

20

【3397】

ステップ S 17508 では、遊技回 U 3 における演出である動画 V 3、動画 V 4、およびリーチ演出の演出パターンを演出コマンドに設定する。その後、当該第3部分演出処理を終了する。

【3398】

<表示制御装置において実行される各種処理>

次に、表示制御装置 100 の CPU 111 において実行される処理について説明する。

【3399】

<表示制御装置において実行される各種処理>

次に、表示制御装置 100 の CPU 111 において実行される処理について説明する。

30

【3400】

表示制御装置 100 の CPU 111 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 90 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP 130 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に VDP 130 から CPU 111 に対して送信される信号である。

【3401】

CPU 111 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 90 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込み処理を実行することができる。

40

【3402】

<メイン処理>

次に、表示制御装置 100 の CPU 111 によって実行されるメイン処理について説明する。

【3403】

図351は、表示制御装置 100 の CPU 111 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行さ

50

れ、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【3404】

ステップS17601では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、CPU111を初期設定し、ワークRAM112及びVRAM120の記憶をクリアする処理が行われる。そして、メモリモジュール113に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をVRAM120のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、VRAM120に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、VRAM120のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップS17602に進む。

10

【3405】

ステップS17602では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【3406】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置100のCPU111において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

20

【3407】

図352は、表示制御装置100のCPU111において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップS17701では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM112に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【3408】

<V割込み処理>

次に、表示制御装置100のCPU111において実行されるV割込み処理について説明する。

30

【3409】

図353は、表示制御装置100のCPU111において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP130からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP130に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【3410】

上述したように、V割込み信号は、VDP130において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、CPU111に対して送信される信号である。したがって、CPU111がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP130に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP130は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

40

【3411】

50

ステップ S 1 7 8 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 3 5 2）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【 3 4 1 2 】

演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間でない

10

【 3 4 1 3 】

なお、コマンド対応処理（S 1 7 8 0 1）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。

20

【 3 4 1 4 】

ステップ S 1 7 8 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（S 1 7 8 0 1）などによって設定された図柄表示装置 4 1 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S 1 7 8 0 3 に進む。

【 3 4 1 5 】

ステップ S 1 7 8 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（S 1 7 8 0 2）によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S 1 7 8 0 4 に進む。

30

【 3 4 1 6 】

ステップ S 1 7 8 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（S 1 7 8 0 3）によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP 1 3 0 に対して送信する。VDP 1 3 0 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S 1 7 8 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。

40

【 3 4 1 7 】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、動画 V 3 におけるパネル P L 1 ~ パネル P L 5 の動作の態様を、パネル P L 1 ~ パネル P L 5 の動作を開始する遊技回 U 2 の開始の時点より後に決定するので、パネル P L 1 ~ パネル P L 5 の動作を開始する遊技回 U 2 の開始の時点において停止パネルの対象となるパネル画像（停止パネル画像）が変動的である場合や不明である場合であっても、遊技回 U 2 の開始の時点においてパネル P L 1 ~ パネル P L 5 の動作を開始することができる。より具体的には、パネル回転演出において停止パネルとして選択するパネルを、パネル回転演出を開始した時点より

50

後に決定するので、パネル回転演出を開始した時点において、停止パネルを決定するために必要な遊技回 U 3 の開始直前における保留個数の情報が不明であっても、遊技回 U 2 においてパネル回転演出におけるパネルの回転動作を開始することができる。

【 3 4 1 8 】

また、パチンコ機 1 0 は、動画 V 4 における各パネル（各オブジェクト）の動作パターンを、実行時間 T b と、残角度 r とに基づいて決定するので、実行時間 T b の終了時に、停止対象オブジェクトを停止位置 P s t に停止させることができる。

【 3 4 1 9 】

さらに、パチンコ機 1 0 は、実行時間 T b の開始時におけるオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の位置座標を、動画 V 2 におけるオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の角速度（本実施形態においては q ）、変動時間 T 2、および、実行時間 T a に基づいて算出するので、

動画 V 4 におけるオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の動作の態様を、動画 V 2 のオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の動作の態様に関連するように制御することができる。

【 3 4 2 0 】

このように、本実施形態のパネル回転演出においては、動画 V 2 および動画 V 4 において表示されるパネルの回転動作は、遊技者が動画 V 2 から動画 V 4 に亘って鑑賞した場合に、動画 V 2 から動画 V 4 に亘って 5 つのパネル P L 1 ~ パネル P L 5 が一連の連続的な回転動作をしているように見えるように表現されている。従って、動画 V 2 において回転するパネルの動作の態様を視認した遊技者に対して、当該動作態様に基づいてパネルの回転動作が表示されない動画 V 3 の実行中においても、当該動画 V 3 の実行中におけるパネルの回転動作を想像させ動画 V 3 が終了した後の動画 V 4 の開始時における各パネル P L 1 ~ パネル P L 5 の動作開始位置を推測させることができる。さらに、動画 V 4 において回転するパネルの動作の態様を視認した遊技者に対して、動画 V 4 の終了時における各パネル P L 1 ~ パネル P L 5 の停止位置を推測させたり、動画 V 4 の終了時において表示面 4 1 a の最前面に停止するパネルがいずれであるのかを推測させることができる。すなわち、動画 V 2 において回転するパネルの動作に遊技者を注目させることや、動画 V 3 の実行中にパネル P L 1 ~ パネル P L 5 の回転動作を想像させることや、動画 V 4 において回転するパネルの動作に遊技者を注目させることができる。換言すれば、遊技回 U 2、遊技回 U 3 に遊技者を注目させることができる。また、遊技回 U 1 においては、パネル回転演出が開始されることを示唆する動画 V 1 が表示されるので、パネルの動作態様に集中する準備を遊技者に促すことができる。

【 3 4 2 1 】

仮に、動画 V 2 および動画 V 4 において表示されるパネルの回転動作が、それぞれ独立して用意されたものであり、遊技者が動画 V 2 から動画 V 4 に亘って鑑賞した場合に、動画 V 2 から動画 V 4 に亘って 5 つのパネル P L 1 ~ パネル P L 5 が一連の回転動作をしているように見えない場合には、動画 V 2 および動画 V 4 におけるパネルの動作態様と、選択されるパネルとの関連性が無いため、パネル回転演出として表示するパネルの回転動作に対して遊技者を注目させにくく、当該パネル演出による遊技者の期待感を向上させにくい。

【 3 4 2 2 】

一方、本実施形態のように、遊技者が動画 V 2 から動画 V 4 に亘って鑑賞した場合に、動画 V 2 から動画 V 4 に亘って 5 つのパネル P L 1 ~ パネル P L 5 が一連の回転動作をしているように見えるように表現されている場合には、遊技回 U 3 において選択されるパネルに対して期待をさせることに加え、それまでに表示される動画 V 1 ~ 動画 V 4 にも注目をさせ、演出による遊技者の期待感を飛躍的に向上させることができる。

【 3 4 2 3 】

また、動画 V 4 におけるパネル P L 1 ~ パネル P L 5 の動作態様を制御することによって、動画 V 2（および動画 V 3）のパネル P L 1 ~ パネル P L 5 の動作と、動画 V 4 にお

10

20

30

40

50

けるパネル P L 1 ~ パネル P L 5 の動作とが連続的な動作となるようにするので、動画 V 4 におけるパネル P L 1 ~ パネル P L 5 の動作態様に依存することなく、動画 V 2 (および動画 V 3) のパネル P L 1 ~ パネル P L 5 の動作態様を決定することができる。

【 3 4 2 4 】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、パネル回転演出における 5 つの表示パネル画像を表示面 4 1 a に表示した時点より後の時点で停止パネル画像を決定するので、表示する 5 つの表示パネル画像を決定する際に停止パネル画像を決定する必要がなく、5 つの表示パネル画像を決定する時点において停止パネル画像を決定するために必要な情報が変動的や不明である場合であっても、5 つの表示パネル画像を決定し表示面 4 1 a に表示することができる。

10

【 3 4 2 5 】

また、表示パネル画像を決定する際に、停止パネル画像となる可能性のある停止候補パネル画像を含むように決定するので、表示パネル画像を決定する時点より後の時点においてリーチ演出および停止パネル画像を決定する際に、5 つの表示パネルの中からリーチ演出の内容に適合したパネル画像を停止パネル画像として決定することができる。

【 3 4 2 6 】

また、遊技回 U 3 に対応する変動種別カウンタ C S の値から遊技回 U 3 の変動時間として取り得る値に基づいて、パネル画像決定テーブルにおける停止候補パネル画像は設定されているので、遊技回 U 3 の開始直前の保留個数に基づいて遊技回 U 3 の変動時間が確定する場合であっても、遊技回 U 3 の変動時間に基づいて決定する停止パネル画像が、必ず停止候補パネルに含まれており、遊技回 U 3 の変動時間 (変動時間に基づいて決定されたリーチ演出) に適合したパネル画像を停止パネル画像として決定することができる。

20

【 3 4 2 7 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技回 U 2 において実行する演出の内容を、遊技回 U 2 より後に実行する遊技回 U 3 の特別情報 (変動種別カウンタ C S) に基づいて決定し、遊技回 U 3 において実行する演出の内容を、遊技回 U 2 の内容に基づいて決定するので、遊技回 U 3 の特別情報 (変動種別カウンタ C S) の値が同じであっても、遊技回 U 2 の演出の内容 (パネル画像の配置パターン) と遊技回 U 3 の演出の内容 (動画 V 4 におけるパネルの動作パターン) とが一意に決定しないので、同じ内容の遊技回 U 3 の特別情報に対して遊技回 U 2 の演出の内容と遊技回 U 3 の演出の内容との組み合わせを様々に変化させることができる。比較として、遊技回 U 3 の特別情報 (変動種別カウンタ C S) に対して遊技回 U 2 の演出の内容 (パネルの動作態様) と遊技回 U 3 の演出の内容 (パネルの動作態様) との組み合わせを一意に決定する場合、遊技回 U 3 の特別情報 (変動種別カウンタ C S) が同じ場合には、毎回、遊技回 U 2 の演出の内容 (パネルの動作態様) と遊技回 U 3 の演出の内容 (パネルの動作態様) との組み合わせが同じとなり遊技回 U 2 におけるパネルの動作態様と遊技回 U 3 におけるパネルの動作態様とを認識した遊技者が、停止パネル画像を推測することが容易となり、遊技者に付与する期待感や緊迫感が低下してしまう。一方、本実施形態の場合は、技回 U 3 の特別情報 (変動種別カウンタ C S) の内容が同じであっても、異なる内容の遊技回 U 2 におけるパネルの動作態様と遊技回 U 3 におけるパネルの動作態様とに決定することが可能となるので、遊技回 U 2 におけるパネルの動作態様と遊技回 U 3 におけるパネルの動作態様から遊技者が停止パネル画像を推測することを困難にすることが可能であり、遊技者に付与する期待感や緊迫感を高い状態で持続させることができる。

30

40

【 3 4 2 8 】

また、本実施形態においては、遊技回 U 3 に注目した場合、変動時間 T 3 に基づいてリーチ演出を決定し、決定したリーチ演出に基づいて、動画 V 4 における各オブジェクトの動作パターンを決定する。すなわち、動画 V 4 における各オブジェクトの動作パターンを考慮せずに遊技回 U 3 の変動時間 T 3 に基づいてリーチ演出の実行時間を決定することができる。従って、リーチ演出の内容を、変動時間 T 3 に対応させた内容に決定することができる。さらに、動画 V 4 における各オブジェクトの動作パターンはリーチ演出 (および

50

リーチ図柄表示、停止図柄表示)の実行時間に基づいて決定する。リーチ演出の実行時間に基づいて動画V4に充当させることができる実行時間が決定され、当該動画V4に充当させることができる時間の長短によって、動画V4における各オブジェクトの動作パターンを決定することが可能となる。比較として、例えば、動画V4における各オブジェクトの動作パターンが先に決定しており、その後、当該動画V4に充当することができる時間が決定される場合、動画V4における各オブジェクトの動作パターンを最後まで実行するために必要な時間と、実際に動画V4の実行に充当させることができる時間とが異なる場合があり、その場合、動画V4における各オブジェクトの動作パターンによる動作が途中で終了してしまうなど、演出の内容が破綻してしまう場合がある。それに比べて、本実施形態においては、動画V4における各オブジェクトの動作パターンはリーチ演出(およびリーチ図柄表示、停止図柄表示)の実行時間に基づいて決定し、動画V4に充当させることができる時間の長短によって、動画V4における各オブジェクトの動作パターンを決定することが可能となるので、動画V4およびリーチ演出のいずれの演出も内容を破綻させることなく1つの遊技回U3において実行することができる。

10

【3429】

さらに、リーチ演出の実行時間に基づいて、動画V4における各オブジェクトの動作パターンを決定するので、動画V4における各オブジェクトの動作態様を、リーチ演出と関連した動作態様に制御することができる。すなわち、リーチ演出に関連するオブジェクトを停止対象オブジェクトとして停止位置Pstに停止させる動作制御を行うことができる。その結果、動画V4とリーチ演出とを内容的に一連の演出として遊技者に認識させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【3430】

さらに、本実施形態によれば、動画V4が開始するタイミングから動画V4が終了するタイミングまでの期間(実行時間Tb)において、停止パネル画像を、動作パターンデータから取得した角速度に基づいて回転させる。したがって、本実施形態のように、動画V4が開始するタイミングから動画V4が終了するタイミングまでの期間の時間的長さ(実行時間Tb)や、動画V4が開始するタイミングにおける停止パネル画像の位置が遊技の状況(本実施形態では、遊技回U3の開始時点における保留情報の個数)に応じて異なる構成であっても、停止パネル画像を動画V4が終了するタイミングにおいて最前面の停止位置に停止させることが可能となる。すなわち、パネル画像の移動態様を遊技の状況に応じて適宜制御することができるので、移動するパネル画像を用いた演出の表現の幅を広げることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【3431】

さらに、本実施形態によれば、遊技回U2の動画V2が開始するタイミングから複数のパネル画像の回転を開始させるとともに、遊技回U3の動画V4が開始するタイミングから停止パネル画像を動作パターンデータから取得した角速度に基づいて回転させるので、複数のパネル画像が所定の軌道に沿って回転する演出を遊技回を跨いで実現することができる。また、遊技回U2の実行中においては遊技回U3の動画V4が開始するタイミングにおける停止パネル画像の位置が確定していない本実施形態の構成であっても、停止パネル画像を遊技回U3の動画V4が終了するタイミングにおいて最前面の停止位置に停止させることが可能となる。

40

【3432】

S7. 第16実施形態の他の態様:

<態様1>

表示制御装置100における処理として、動画V3を実行する間もワールド座標系において、5つのパネルPL1~パネルPL5に対応するオブジェクトOba~オブジェクトObcを動作(回転)させてもよい。すなわち、動画V2から動画V4に亘ってパネルPL1~パネルPL5を動作(回転)させる。動画V3を実行時には、ワールド座標系において動作するパネルPL1~パネルPL5よりも視点VP側に動画V3に対応する画像レイヤを配置する。このようにすることで上記実施形態と同様に、実行時間Taにおいて表

50

示面 4 1 a に動画 V 3 を表示することができる。さらに、動画 V 3 を実行する間は、ワールド座標系におけるオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の角速度 $a \sim$ 角速度 e を、遊技回 U 2 におけるオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の角速度 $a \sim$ 角速度 e である角速度 q と同じにすることで、動画 V 4 の期間である実行時間 T b におけるオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の角速度 $a \sim$ 角速度 e の制御として上記実施形態と同じ制御を適用することができる。このようにしても、動画 V 2 から動画 V 4 に亘って 5 つのパネル P L 1 ~ パネル P L 5 が一連の動作をしているように表現することができる。

【 3 4 3 3 】

< 態様 2 >

実行時間 T a において、動画 V 3 による演出に代えて、5 つのパネル P L 1 ~ パネル P L 5 が回転している様子を示す演出を実行してもよい。この場合、上記態様 1 に示したように、実行時間 T a に、ワールド座標系において、5 つのパネル P L 1 ~ パネル P L 5 に対応するオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e を動作させる。そして、ワールド座標系におけるオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の角速度 $a \sim$ 角速度 e を、遊技回 U 2 におけるオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の角速度 $a \sim$ 角速度 e である角速度 q と同じにするとともに、動画 V 4 の期間である実行時間 T b におけるオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の角速度 $a \sim$ 角速度 e の制御は上記実施形態と同じ制御を適用する。このようにすることで、5 つのパネル P L 1 ~ パネル P L 5 の動作開始時点から停止する時点までの一連の動作を表示面 4 1 a に表示することができる。さらに、動作開始時点から停止する時点まで、5 つのパネル P L 1 ~ パネル P L 5 の動作を連続的な動作として表現することができる。

【 3 4 3 4 】

その他、動画 V 3 に対応する演出を省略し、実行時間 T a および実行時間 T b に対応する期間である実行時間 T c において、回転しているパネルが停止する演出を表示する動画（以下、動画 V 5 と呼ぶ）を実行してもよい。すなわち、遊技回 U 2 において各パネル P L 1 ~ パネル P L 5 に対応するオブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e の角速度 $a \sim$ 角速度 e を角速度 q で回転させ、遊技回 U 3 の動画 V 5 において各パネルの回転速度が遅くなって最終的に停止させる。

【 3 4 3 5 】

この場合、遊技回 U 3 の開始とともに実行する動画 V 5 において表示する各パネルに対応する各オブジェクト O B a ~ オブジェクト O B e がそれぞれ停止対象オブジェクトであった場合の残角度 r 、すなわち、動画 V 5 の開始時点において停止対象オブジェクトであるオブジェクトの停止位置までの角度は、下記式 9 ~ 式 1 3 として算出することができる。下記式 9 ~ 式 1 3 と、上記式 4 ~ 式 8 との違いは、残角度を算出する際に実行時間 T a に対応するパラメータを削除している点である。上記式 4 ~ 式 8 は、実行時間 T a の間も角速度 q で回転しており実行時間 T b の開始時点からの残角度を算出するための演算であったが、下記式 9 ~ 式 1 3 は、実行時間 T a の開始時点からの残角度を算出するための演算であるため、角速度 q で回転した角度を算出する際に実行時間 T a を考慮する必要がないためである。なお、本態様においては変動時間 T 2 の間、各オブジェクトは角速度 q で回転しているため、下記式 9 ~ 式 1 3 において、角速度 $a \sim$ 角速度 e に角速度 q が代入される。

【 3 4 3 6 】

$$\begin{aligned} r[OB a] &= 0 - (T 2 \cdot a + a) \dots (\text{式 } 9) \\ r[OB b] &= 0 - (T 2 \cdot b + b) \dots (\text{式 } 10) \\ r[OB c] &= 0 - (T 2 \cdot c + c) \dots (\text{式 } 11) \\ r[OB d] &= 0 - (T 2 \cdot d + d) \dots (\text{式 } 12) \\ r[OB e] &= 0 - (T 2 \cdot e + e) \dots (\text{式 } 13) \end{aligned}$$

【 3 4 3 7 】

また、動画 V 5 における各パネルの動作を決定する動作パターンテーブルも、図 3 4 9

と同様に、残角度 r と実行時間 T_c に対応してパネル $P L 1 \sim$ パネル $P L 5$ の動作パターンが記録されたデータを用意し、当該動作パターンテーブルによって動作パターンを決定する。さらに、動作パターンデータ (図 3 5 0) も、動画 $V 5$ の期間 ($t = 0 \sim T_c$) におけるオブジェクト $O B a \sim$ オブジェクト $O B e$ の角速度 ω の変化をパターン化して記録したデータを用意する。このようにすることで、遊技回 $U 3$ の開始時点からの動画 $V 5$ を実行することができる。

【 3 4 3 8 】

< 態様 3 >

上記実施形態においては、オブジェクト $O B a \sim O B e$ が移動する軌道 R は円形であったが、オブジェクト $O B a \sim O B e$ が移動する軌道として任意の軌道を採用することができる。この場合、オブジェクト $O B a \sim O B e$ のワールド座標系における位置座標を角速度 ω で制御するのではなく、軌道上の移動距離、移動速度によって制御することによって実現することができる。上記実施形態において説明した変動時間および実行時間の長さ、表示面 4 1 a に表示する画像のフレーム数は比例する。従って、角速度 ω による位置座標制御に代えて、各フレーム間における各オブジェクト $O B a \sim O B e$ の移動速度 (フレーム間の移動距離) によって制御する。軌道形状、すなわち、各オブジェクトのワールド座標系での移動するベクトル方向は予め設定されているため、軌道方向のベクトルで表される移動速度 (フレーム間の移動距離) を、ワールド座標系の X 軸方向、 Y 軸方向、 Z 軸方向の要素に分け、各フレームを描画する際の各オブジェクトの位置座標を算出する。このようにすることによって、オブジェクト $O B a \sim O B e$ が移動する軌道として任意の軌道を採用することができる。

【 3 4 3 9 】

< 態様 4 >

上記実施形態においては、画像の動作態様として複数のパネルが移動する態様を採用したが、画像の動作態様として、他の態様を採用することができる。

【 3 4 4 0 】

図 3 5 4 は、態様 4 における一例を示す説明図である。図示するように、扇形の複数の領域に分割されたルーレットにおいて、ルーレットの針が回転し、最終的に一つの領域が選択される画像の動作態様を採用することができる。この場合、 $V D P 1 3 0$ において 2 次元の仮想空間上でルーレットの針に対応するオブジェクトを所定の角速度 ω で回転させる。遊技回 $U 2$ から遊技回 $U 3$ に亘ってルーレットの針を回転させ、遊技回 $U 3$ の所定の時点でルーレットの針を停止させる場合、遊技回 $U 2$ においては予め定めた角速度で回転させ、遊技回 $U 3$ の開始時点からルーレットの針を停止させるまでの時間が取得された時点で遊技回 $U 3$ におけるルーレットの針の角速度を算出する。遊技回 $U 3$ の開始時点におけるルーレットの針の初期角度は、遊技回 $U 2$ における初期角度、角速度、遊技回 $U 2$ の変動時間から算出することができる。このようにすることで、複数の遊技回に亘って画像を動作させる場合であって、動作の開始時点において一部の遊技回の時間に関する情報が取得できていない場合であっても、複数の遊技回に亘って画像を連続的に動作させることができる。

【 3 4 4 1 】

< 態様 5 >

上記実施形態においては遊技回 $U 2$ におけるオブジェクト $O B a \sim$ オブジェクト $O B e$ の角速度は q としたが、遊技回 $U 2$ におけるオブジェクト $O B a \sim$ オブジェクト $O B e$ の角速度は一定でなくてもよい。角速度が変化する場合であっても、角速度と経過時間との積算から回転角度が算出できるため、遊技回 $U 2$ の終了時における各オブジェクトの位置座標を算出可能である。遊技回 $U 2$ の終了時における各オブジェクトの位置座標を、遊技回 $U 3$ の開始時点における各オブジェクトの位置座標に設定し、かつ、遊技回 $U 2$ の終了時における各オブジェクトの角速度を、遊技回 $U 3$ の開始時点における各オブジェクトの角速度に設定することで、複数の遊技回に亘って画像を連続的に動作させることができる。

10

20

30

40

50

【 3 4 4 2 】

< 態様 6 >

パネルを回転させる画像は遊技回 U 2 と遊技回 U 3 の 2 つの遊技回において表示したが、より複数の遊技回に亘ってパネルが回転する一連の演出を実行してもよい。例えば、連続する 4 つの遊技回に亘って、連続的にパネルが回転している画像を表示する演出を実行してもよい。この場合、4 つの遊技回のうち最初の遊技回においてパネルの角速度は任意である。後続の遊技回の開始直前の時点において、先の遊技回の変動時間と各オブジェクト（パネル）の角速度との積算値に基づいて、先の遊技回における各オブジェクトの回転角度が算出できるので、当該先の遊技回の終了時点における各パネルの位置座標を算出可能である。先の遊技回の終了時における各オブジェクトの位置座標を、後続の遊技回の開始時点における各オブジェクトの位置座標に設定し、かつ、先の遊技回の終了時における各オブジェクトの角速度を、後続の遊技回の開始時点における各オブジェクトの角速度に設定することで、複数の遊技回に亘って画像を連続的に動作させることができる。

10

【 3 4 4 3 】

また、4 つの遊技回を用いてパネル回転演出を実行する場合に、第 1 回目の遊技回で動画 V 1、第 2 回目の遊技回で動画 V 1、第 3 回目の遊技回で動画 V 2、第 4 回目の遊技回で動画 V 4 およびリーチ演出を実行してもよい。このようなパネル回転演出を実行する場合には、パネル回転演出実行判定処理（図 3 4 0 参照）において、保留遊技回が 4 つ存在し、最初の 3 回の保留遊技回における大当たり抽選の抽選結果が「外れ（リーチ非発生）」、かつ、最後の保留遊技回における大当たり抽選の抽選結果が「外れ（リーチ発生）」または「大当たり」であるという実行条件を満たしていることを確認し、当該条件を満たす場合に、ステップ S 1 7 1 0 5 と同様に実行フラグを ON にする。また、パネル回転演出カウンタ C x に 3 をセットする。さらに、パネル回転演出設定処理（図 3 4 2）におけるステップ S 1 7 3 0 1 において、「C x = 2 o r 3 ?」とする判定処理にすることで、パネル回転演出を実行する 4 回の遊技回のうちの最初の 2 回の遊技回において動画 V 1 を実行するように設定することができる。

20

【 3 4 4 4 】

また、上記実施形態においては、パネル回転演出は 3 回の遊技回を用いて実行するとしたが、遊技回 U 1 においては実際にパネルが回転している画像は表示しないため、パネル回転演出において遊技回 U 1 に対応する演出を省略してもよい。すなわち、パネル回転演出を 2 回の遊技回において実行してもよい。このようなパネル回転演出を実行する場合には、パネル回転演出実行判定処理（図 3 4 0 参照）において、保留遊技回が 2 つ存在し、最初の保留遊技回における大当たり抽選の抽選結果が「外れ（リーチ非発生）」、かつ、最後の保留遊技回における大当たり抽選の抽選結果が「外れ（リーチ発生）」または「大当たり」であるという実行条件を満たしていることを確認し、当該条件を満たす場合に、ステップ S 1 7 1 0 5 と同様に実行フラグを ON にする。また、パネル回転演出カウンタ C x に 1 をセットする。また、パネル回転演出設定処理（図 3 4 2）におけるステップ S 1 7 3 0 1 において、上述した「C x = 2 o r 3 ?」とする判定処理にしておけば、パネル回転演出を実行する 2 回の遊技回のうちの最初の遊技回において第 2 部分演出設定処理による演出設定を行い、最後の遊技回において第 3 部分演出設定処理を実行するので、パネル回転演出を 2 回の遊技回で実行することが可能である。

30

40

【 3 4 4 5 】

さらに、4 つの遊技回を用いてパネル回転演出を実行するための実行条件を満たしている場合には、3 つの遊技回を用いてパネル回転演出を実行するための実行条件、および、2 つの遊技回を用いてパネル回転演出を実行するための実行条件を満たす。従って、4 つの遊技回を用いてパネル回転演出を実行するための実行条件を満たしている場合には、何回の遊技回でパネル回転演出を実行するかを抽選によって決定してもよい。例えば、乱数を用いた抽選によって何回の遊技回でパネル回転演出を実行するかを決定してもよい。また、その場合、何回の遊技回でパネル回転演出を実行するかを予め所定の割合で振り分けることができる。例えば、4 回の遊技回でパネル回転演出を実行する割合は 1 0 %、3 回

50

の遊技回でパネル回転演出を実行する割合は60%、2回の遊技回でパネル回転演出を実行する割合は30%といったように、何回の遊技回でパネル回転演出を実行するかを予め所定の割合で振り分けることができる

【3446】

そして、4回の遊技回でパネル回転演出を実行することが決定した場合にはパネル回転演出カウンタCxに3をセットし、3回の遊技回でパネル回転演出を実行することが決定した場合にはパネル回転演出カウンタCxに2をセットし、2回の遊技回でパネル回転演出を実行することが決定した場合にはパネル回転演出カウンタCxに1をセットする。

【3447】

また、パネル回転演出設定処理(図342)におけるステップS17301において、「Cx=2or3?」とする判定処理にすることで、4回の遊技回で実行するパネル回転演出、3回の遊技回で実行するパネル回転演出、2回の遊技回で実行するパネル回転演出のいずれの場合にも汎用的に対応することができる。このように、パネル回転演出設定処理(図342)における処理の流れは、汎用的に用いることができ、パネル回転演出に用いる遊技回の回数に関するパチンコ機10の仕様変更にも、柔軟に対応することができる。

【3448】

<態様7>

上記実施形態においては、遊技回U3においてリーチが発生することをパネル回転演出を実行する条件としたが、パネル回転演出を、遊技回U3においてリーチが発生しない場合に実行してもよい。例えば、遊技回U3における変動時間が所定時間以上である場合に実行するとしてもよい。パネル回転演出を実行するか否かを判定する時点においては、遊技回U3の正確な変動時間は取得できない場合があるが、この場合には、上記実施形態と同様に仮変動時間Thを用いてパネル回転演出を実行するか否かの判定をしてもよい。

【3449】

その他、動画V4に対応する演出、すなわち、パネルが回転した後に停止する演出を、1回の遊技回における通常の予告演出やカットイン演出の一つとして実行してもよい。

【3450】

<態様8>

上記実施形態では、パネル回転演出において表示するパネルの数は5つであったが、表示するパネルの数が2つのパターン、3つのパターン、4つのパターン、6つのパターンなど、表示するパネルの数は任意に設定してもよい。表示するパネルの数が少ない場合には、多い場合と比較して、遊技者が停止パネル画像を推測しやすくなるので、パネル回転演出に対する遊技者の注目度を高めることができる。特に、表示するパネル数を少なくし、かつ、表示パネル画像の中に期待度の高いパネル画像を含めることで、遊技者の期待感、緊迫感を向上させることができる。

【3451】

また、遊技回U1で実行する動画V1において、パネルに表示するパネル画像を示唆する示唆演出を実行してもよい。例えば、当該示唆演出において、回転するパネルの数と、回転するパネルのうちの一つに表示されるパネル画像とを示唆する示唆演出を実行する。回転するパネルの数を少なく設定するとともに、示唆演出において、回転するパネル数が少ないこと、および、回転するパネルのうちの一つに表示されるパネル画像として期待度の高いパネル画像が表示されることを示唆した場合には、遊技者の期待度を向上させることができる。

【3452】

遊技回U1で示唆演出を実行する場合、第2部分演出設定処理(図343)のステップS17401およびステップS17402で実行する処理を、第1部分演出設定処理(図342:S17302)において実行する。すなわち、第1部分演出設定処理において遊技回U3に対応する保留遊技回における仮変動時間Thを読み込み、仮変動時間Thに基づいて、パネル画像決定用テーブルを用いて、パネル回転演出で表示するパネル画像を決定する。そして、遊技回U1における示唆演出において、表示することが決定したパネル

10

20

30

40

50

画像のうちの一つのパネル画像を示唆する。例えば、動画 V 1（図 3 1 5（a））において表示される女性のキャラクターが「カメのパネルが回転するよ」と発言する。また、示唆演出において示唆するパネル画像は、表示することが決定した複数のパネルのうち、できるだけ期待度の高いパネル画像である方が遊技者の期待感を高めることができるため好適である。

【 3 4 5 3 】

< 態様 9 >

図 3 4 4 のパネル画像決定用テーブルでは、一つの仮変動時間 T_h の値に対して一つのパネルパターンが対応する（例えば、仮変動時間 T_h が 6 0 の場合は、パネルパターン A が対応する）ように設定されているが、一つの仮変動時間 T_h の値に対して複数のパネルパターンが対応するように設定されてもよい。この場合、一つの仮変動時間 T_h に対応する複数のパネルパターンを抽出し、さらに、抽選によって（例えば、乱数を用いた抽選）によって、抽出された複数のパネルパターンから一つのパネルパターンに決定してもよい。このようにすることで、表示されたパネル画像の組み合わせに基づいて大凡の変動時間が遊技者に推測されることを抑制することができる。

【 3 4 5 4 】

< 態様 1 0 >

上記実施形態では、遊技回 U 3 において、動画 V 3 が終了した後に動画 V 4 が開始される構成としたが（図 3 1 4）、動画 V 3 の実行中に演出操作ボタン 2 4 の押下を促す画像を表示するとともに、演出操作ボタン 2 4 が遊技者によって押下されたことを契機として動画 V 3 を終了させて動画 V 4 を開始する構成としてもよい。この構成では、演出操作ボタン 2 4 が押下されたことを契機として動画 V 4 の実行時間 T_b が確定するとともに、動画 V 4 の開始のタイミングにおける停止パネル画像の位置が確定するので、停止パネル画像の角速度が動作パターンデータによって設定される。すなわち、この構成によれば、停止パネル画像の移動態様を遊技者による演出操作ボタン 2 4 の操作態様に応じて適宜制御することができるので、回転するパネル画像を用いた演出の表現の幅を広げることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。より具体的には、この構成によれば、遊技回 U 2 の実行中においては遊技回 U 3 における演出操作ボタン 2 4 が押下されるタイミングが不明であり、当該タイミングにおける停止パネル画像の位置が確定しない構成であるにも関わらず、遊技回 U 2 の実行中において回転を開始していた停止パネル画像を、遊技回 U 3 の動画 V 4 が終了するタイミングにおいて最前面の停止位置に停止させることが可能となる。

【 3 4 5 5 】

なお、遊技回 U 2 の後の遊技回 U 3 が開始されたタイミングにおいて、動画 V 3 を表示する代わりに、複数のパネル画像が回転している動画 V 2 を継続して表示するとともに、演出操作ボタン 2 4 が押下されたことを契機として動画 V 4 の表示を開始する構成としてもよい。

【 3 4 5 6 】

< 態様 1 1 >

上記実施形態では、図柄表示装置 4 1 に表示される仮想 3 次元空間においてパネル画像（オブジェクト）を回転させることによってパネル回転演出を実現する構成としたが、複数の表示装置（例えば、小型の液晶表示パネル）が環状に配置された板部材と、当該板部材を回転させる回転機構とを備える役物装置を設けることによってパネル回転演出を実現する構成としてもよい。また、図柄表示装置 4 1 によって実現されるパネル回転演出と、役物装置によって実現されるパネル回転演出とを同時に実行可能な構成としてもよい。

【 3 4 5 7 】

< 態様 1 2 >

図 3 4 5 の配置パターンテーブルにおいて、パネルの配置として、期待度の高いパネル画像が連続的に配置されるとともに、期待度の低いパネル画像が連続的に配置されるように各配置パターンを設定してもよい。このようにすることで、パネルの回転が停止する動

10

20

30

40

50

画V4において、遊技者が、期待度の高いパネル画像が停止パネルとして選択されるのか、期待度の低いパネルが停止パネルとして選択されるのかの推測をしやすくなり、パネル回転演出に対する遊技者の注目度を向上させることができるとともに、期待感や緊迫感を向上させることができる。また、その他の配置パターンとして、パネル画像決定用テーブル(図344)における停止候補パネル画像が連続的に配置されるとともに、ダミーパネル画像が連続的に配置されるように各配置パターンを設定してもよい。

【3458】

<態様13>

遊技回U2における各オブジェクトOBa~オブジェクトOB eの動作態様と、遊技回U3における各オブジェクトOBa~オブジェクトOB eの動作態様とが連続性を有さなくてもよい。遊技回U2における各オブジェクトOBa~オブジェクトOB eを示す動画V2と、遊技回U3における各オブジェクトOBa~オブジェクトOB eを示す動画V4との間に動画V3が表示されるので、遊技回U2における各オブジェクトOBa~オブジェクトOB eの動作態様と、遊技回U3における各オブジェクトOBa~オブジェクトOB eの動作態様との間に連続性がないことを遊技者が認識しにくく、動画V2から動画V4に亘って演出を見た遊技者に対して当該演出に違和感を与えにくい。

10

【3459】

また、このような場合、遊技回U3における各オブジェクトOBa~オブジェクトOB eの動作態様を決定する場合、遊技回U2における各オブジェクトOBa~オブジェクトOB eの角速度や、動画V2の終了時点における各オブジェクトOBa~オブジェクトOB eの位置を考慮する必要がない。よって、動画V4の開始時点における各オブジェクトOBa~オブジェクトOB eの初期角度や、動画V4における各オブジェクトOBa~オブジェクトOB eの角速度を決定する処理を簡易化することができる。

20

【3460】

<態様14>

動画V4において、各オブジェクトOBa~オブジェクトOB eを移動させる速度(本実施形態においては角速度)を、一定の速度(等速)にしてもよい。また、態様13のように、遊技回U2における各オブジェクトOBa~オブジェクトOB eの動作態様と、遊技回U3における各オブジェクトOBa~オブジェクトOB eの動作態様とが連続性を有さないとした場合には、動画V4の開始時点における停止対象オブジェクトの位置(初期位置)を予め設定された位置に設定し、初期位置から停止位置Pstまでの残角度 r と遊技回U3の開始直前に決定された実行時間Tbとから、各オブジェクトOBa~オブジェクトOB eの等速の移動速度(角速度)を算出してもよい。またこの場合、角速度は、残角度 r と実行時間Tbとの除算として算出することができるので処理を簡易化することができる。

30

【3461】

また、決定された実行時間Tbに対応して、停止対象オブジェクトの動画V4の開始時点における初期位置と角速度とが対応付けして記録されたパターンテーブルを用いてもよい。角速度が一定(等速)の場合には、パターンテーブルのデータ容量を軽減することができるとともに、各オブジェクトOBa~オブジェクトOB eのワールド座標上での配置制御も簡易化することができる。

40

【3462】

<態様15>

実行時間Tb(図314)を決定する際に、優先的に実行時間Tbを決定し、その後、実行時間Taを決定してもよい。動画V3は、内容の性質上、実行時間の長短に応じて調整しやすい演出であるので、動画V3の実行時間が長い場合と短い場合とがあっても遊技者に対して違和感を与えにくい。

【3463】

この場合、実行時間Tbを固定値に設定することができる。変動時間T3や実行時間Tgによって変化する変動時間Tcの変化量を、実行時間Taの長さを調整することによ

50

て緩衝し、実行時間 T_b を固定値に設定したり、実行時間 T_b の変化量を常に所定値以内にすることが可能となる。実行時間 T_b を固定値に設定したり、実行時間 T_b の変化量を常に所定値以内にすることにより、各オブジェクト $O B a \sim$ オブジェクト $O B e$ の動作態様の決定をより簡易化することができる。

【3464】

また、変動時間 T_3 によって変化する変動時間 T_c の変化量を、実行時間 T_a の長さの調整に加えて、停止図柄表示の実行時間 T_f の長さを調整することによって緩衝することもできる。例えば、実行時間 T_f を長くする場合には、有効ライン L 上の図柄を完全に停止させる前に、揺れている状態を表示することによって、実行時間 T_f を長くすることができる。このように、実行時間 T_a や実行時間 T_f の長さを調整することによって、実行時間 T_b を固定値に設定したり、実行時間 T_b の変化量を常に所定値以内にすることができる。

10

【3465】

< 態様 16 >

図350で説明したように、上記実施形態においては各オブジェクト $O B a \sim$ オブジェクト $O B e$ の動作を制御する場合に、音声発光制御装置90において (r, T_b) を動画V4用動作パターンテーブルと照合して動作パターンを特定し、表示制御装置100に記憶されている動作パターンデータを読み出して、 $t = 0 \sim T_b$ における各オブジェクトの角速度を制御したが、他の態様を採用してもよい。

【3466】

20

例えば、動作パターンデータを音声発光制御装置90が備えており、音声発光制御装置90において、動画V4用動作パターンテーブルを介さずに、 (r, T_b) から動作パターンデータに記憶されている動作パターンを直接読み出してよい。そして、 $t = 0 \sim T_b$ における各オブジェクトの角速度の値を、リアルタイムに音声発光制御装置90から表示制御装置100に送信してもよい。このようにすることで、表示制御装置100による処理を軽減することができる。また、動画V4用動作パターンテーブルを必要としないので、動画V4用動作パターンテーブルを削除することができ、音声発光制御装置90および表示制御装置100の全体の記憶容量を縮小することができる。

【3467】

< 態様 17 >

30

上記実施形態においては、 $t = 0 \sim T_b$ の期間における1フレーム分の時間毎に角速度の値が記録された動作パターンデータ(図350)を用いて、各オブジェクトの角速度を制御したが、動作パターンデータに対応する角速度を算出可能な関数 (t) を備え、時間 t の値から、リアルタイムに角速度を算出してよい。音声発光制御装置90が各動作パターンに対応した関数 (t) を記憶しており、動画V4の実行時に、リアルタイムに時間 t の値から角速度を算出し、算出した角速度の値を表示制御装置100に送信してもよい。このようにすることで、 $t = 0 \sim T_b$ の期間における1フレーム分の時間毎に角速度の値が記録された動作パターンデータ(図350)を記憶する必要がなく、記憶容量を大幅に縮小することができる。

【3468】

40

T. 他の構成への適用:

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

【3469】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの

50

払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【 3 4 7 0 】

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

【 3 4 7 1 】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

10

【 3 4 7 2 】

U. 上記各実施形態等から抽出される発明群について：

以下、上述した各実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【 3 4 7 3 】

< 特徴 A 群 >

特徴 A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 A 1]

20

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊技回毎に順次報知する報知手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、

前記演出実行手段（第 1 実施形態から第 4 実施形態における M P U 6 2、M P U 9 2 および M P U 1 0 2）は、

第 1 の遊技回よりも後に実行される第 2 の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たす場合には、

30

前記第 2 の遊技回において、前記第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する（第 1 実施形態におけるケース a 2 の処理、第 2 実施形態における処理、第 3 実施形態におけるケース c 2 の処理、第 4 実施形態におけるケース d 1 の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 7 4 】

特徴 A 1 によれば、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合であるにも関わらず、第 2 の遊技回において、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するので、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくい。その後、第 2 の遊技回に係る特別情報の判定の結果を報知手段によって報知してはじめて、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、第 2 の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 3 4 7 5 】

[特徴 A 2]

特徴 A 1 に記載の遊技機であって、さらに、

前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす特別情報に係る遊技回の後、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始させる特別遊技状態開始手段を備え、

50

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすとともに、前記第 2 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさない第 1 の場合には、

前記第 1 の遊技回の実行される前記特別遊技状態の開始後であって前記第 2 の遊技回の開始前において、前記第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現し（第 1 実施形態におけるケース a 1 の処理、第 3 実施形態におけるケース c 1 の処理を実行し）、

前記第 1 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすとともに、前記第 2 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たす第 2 の場合には、

前記第 2 の遊技回において、前記第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する（第 1 実施形態におけるケース a 2 の処理、第 2 実施形態における処理、第 3 実施形態におけるケース c 2 の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 7 6 】

特徴 A 2 によれば、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさない場合には、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現は、既に実行された演出を再現する役割として機能し、遊技者もそのように認識する。一方で、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合には、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現は、演出上は既に実行された演出の再現として実行されるが、実際には、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される。よって、第 2 の遊技回において再現が実行された後に、報知手段によって第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることが報知されると、その時点ではじめて、第 2 の遊技回において実行された再現が、単に第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するものではなく、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されるものであることを遊技者が認識する。従って、遊技に意外性を付与するとともに、既に実行された演出の再現に対して、遊技者に期待感を付与することができる。

【 3 4 7 7 】

[特徴 A 3]

特徴 A 1 または特徴 A 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する場合には、前記再現をするよりも前に、既に実行された演出を再現することを示唆する示唆演出（第 1 実施形態から第 4 実施形態において実行される示唆演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 7 8 】

特徴 A 3 によれば、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するよりも前に示唆演出が実行されるので、第 2 の遊技回において実行された演出が第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現であると遊技者に強く認識させることができる。その後、第 2 の遊技回に係る特別情報の判定の結果を報知手段によって報知してはじめて、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、より一層、遊技に意外性を付与することができる。

【 3 4 7 9 】

[特徴 A 4]

特徴 A 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技回と前記第 2 の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合には、

前記他の遊技回において、前記示唆演出を実行する（第 2 実施形態において、先行遊技回で示唆演出を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 8 0 】

特徴 A 4 によれば、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合であっても、当該他の遊技回において示唆演出を実行することによって、示唆演出および再現を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

【 3 4 8 1 】

[特徴 A 5]

特徴 A 1 から特徴 A 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記第 1 の遊技回より前の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を含むとともに、前記第 1 の遊技回において実行された前記演出の少なくとも一部を含む（第 3 実施形態におけるケース c 1 の処理、および、ケース c 2 の処理を実行する）

10

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 8 2 】

特徴 A 5 によれば、第 1 の遊技回より前の遊技回から第 1 の遊技回に亘って連続的な演出が実行された場合であっても、その連続的な演出を再現することができる。

【 3 4 8 3 】

[特徴 A 6]

特徴 A 1 から特徴 A 5 のいずれか 1 つに記載の遊技機であって、

前記所定の条件は、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始するための条件であり、前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む

20

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 8 4 】

特徴 A 6 によれば、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合には、示唆演出の後に実行されたリーチ演出は、演出上は第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される。従って、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現として実行される場合と、演出上は第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも 3 つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

30

【 3 4 8 5 】

< 特徴 B 群 >

特徴 B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 B 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊技回毎に順次報知する報知手段と、

40

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別情報が所定の条件を満たす遊技回である特定遊技回（第 1 実施形態から第 3 実施形態における第 1 の遊技回）より後に実行される遊技回（第 1 実施形態から第 3 実施形態における第 2 の遊技回）に係る前記特別情報に基づいて、前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するタイミングを決定する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 8 6 】

50

特徴 B 1 によれば、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するタイミングが特定遊技回より後に実行される遊技回に係る特別情報に基づいて決定されるので、当該再現に対して特別な意味を付与することができるとともに、当該再現に対する遊技者の注目度を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 4 8 7 】

[特徴 B 2]

特徴 B 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別情報が所定の条件を満たす遊技回である特定遊技回より後に実行される遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの判定（ステップ S 1 0 2 2 ）を前記判定手段より前に実行するとともに、

10

前記判定手段より前に実行した前記判定の結果に基づいて、前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するタイミングを決定する（ステップ S 2 3 0 2 ～ S 2 3 1 2 の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 8 8 】

特徴 B 2 によれば、特定遊技回より後に実行される遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすか否かの判定を判定手段より前に実行することで、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現することが決定した遊技回よりも前に実行する遊技回における演出を、再現を実行する遊技回を考慮して決定することができる。従って、例えば、再現を実行することが決定した遊技回よりも前に実行する遊技回における演出として、再現と関連性のある演出を実行することができる。

20

【 3 4 8 9 】

[特徴 B 3]

特徴 B 1 または特徴 B 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定遊技回より後に実行される遊技回のうち、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回（第 1 実施形態のケース a 2、第 2 実施形態および第 3 実施形態のケース c 2 における第 2 の遊技回）において前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現することを決定する

30

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 9 0 】

特徴 B 3 によれば、特別情報が所定の条件を満たす遊技回において、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部が再現されるので、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現が実行される当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくい。当該遊技回に係る特別情報の判定の結果を報知手段によって報知してはじめて、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、当該遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 3 4 9 1 】

[特徴 B 4]

特徴 B 1 から特徴 B 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するより前に、既に実行された演出を再現することを示唆する示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 9 2 】

特徴 B 4 によれば、既に実行された演出を再現することを示唆する示唆演出を実行するので、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現に対して遊技者の注目度、関心

50

度を向上させることができる。また、特別情報が所定の条件を満たす遊技回において特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現が実行される場合、示唆演出を実行することによって、さらに、再現が実行される当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予告させにくくすることができる。

【 3 4 9 3 】

[特徴 B 5]

特徴 B 4 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定遊技回と、当該特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現する遊技回との間に他の遊技回が存在する場合には、

前記他の遊技回において、前記示唆演出を実行する（第 2 実施形態において、先行遊技回で示唆演出を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 9 4 】

特徴 B 5 によれば、特定遊技回と当該特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現する遊技回との間に他の遊技回が存在する場合であっても、他の遊技回において示唆演出を実行することによって、示唆演出および特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

【 3 4 9 5 】

[特徴 B 6]

特徴 B 1 から特徴 B 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現する場合において、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特定遊技回で実行した演出であって、前記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 9 6 】

特徴 B 6 によれば、演出上は特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されていたリーチ演出が、実際には、当該遊技回に係る特別情報に基づいて実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。また、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行される場合と、演出上は特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも 3 つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【 3 4 9 7 】

< 特徴 C 群 >

特徴 C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 C 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊技回毎に順次報知する報知手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始させる特別遊技状態開始手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段は、

前記特別遊技状態が実行される場合には、当該特別遊技状態において実行する演出を、当該特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る前記特別情報に基づいて決定する（第１実施形態におけるケース a 1 とケース a 2、第２実施形態、および、第３実施形態におけるケース c 1 とケース c 2 において、第１の遊技回後の特別遊技状態における演出を第２の遊技回における大当たり抽選の当否によって決定する / S 1 2 0 1 ~ S 1 2 0 9、S 2 6 0 1 ~ S 2 6 0 9）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 9 8 】

特徴 C 1 によれば、特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る特別情報を考慮した演出を、当該特別遊技状態において実行することができる。従って、例えば、当該特別遊技状態において、当該所定の遊技回に実行する演出と関連性のある演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 4 9 9 】

[特徴 C 2]

特徴 C 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技状態が実行される場合であって、前記所定の遊技回に係る前記特別情報が、前記所定の条件を満たさない第１の場合には、所定の演出を、前記特別遊技状態において実行し（第１の施形態におけるケース a 1 および第３実施形態におけるケース c 1 において、再現演出を第１の遊技回後の特別遊技状態において実行し）、

前記特別遊技状態が実行される場合であって、前記所定の遊技回に係る前記特別情報が、前記所定の条件を満たす第２の場合には、前記所定の演出を、前記所定の遊技回において実行する（第１実施形態におけるケース a 2、第２実施形態、および、第３実施形態におけるケース c 2 において、再現演出を第２の遊技回において実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 0 0 】

特徴 C 2 によれば、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさない場合に特別遊技状態において実行している所定の演出を、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合には、当該所定の遊技回において実行することによって、所定の演出が実行されるタイミングに特別な意味があったことを遊技者に認識させることができる。よって、遊技に意外性を付与し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 5 0 1 】

[特徴 C 3]

特徴 C 1 または特徴 C 2 に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、前記特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において実行した演出の少なくとも一部を再現する演出であることを特徴とする遊技機。

【 3 5 0 2 】

特徴 C 3 によれば、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすにも関わらず、当該所定の遊技回において、特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において実行した演出の少なくとも一部が再現されるので、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくい。所定の遊技回に係る特別情報の判定の結果が報知手段によって報知されてはじめて、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、所定の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 5 0 3 】

[特徴 C 4]

特徴 C 3 に記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態よりも前に実行される遊技回を第１の遊技回と定義し、前記特別遊技

10

20

30

40

50

状態より後に実行される前記所定の遊技回を第 2 の遊技回と定義した場合に、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記第 1 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすことによって前記第 1 の遊技回において前記演出実行手段が実行した演出を含む（再現対象演出は、第 1 実施形態のケース a 1 とケース a 2、第 2 実施形態、および、第 3 実施形態のケース c 1 とケース c 2 において、第 1 の遊技回に係る大当たり抽選に当選することによって第 1 の遊技回において実行された演出を含む）

ことを特徴とする遊技機。

【3504】

特徴 C 4 によれば、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合に、第 1 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことによって第 1 の遊技回において実行された演出を、第 2 の遊技回において再現する。従って、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを報知手段によって報知されてはじめて、演出上は第 1 の遊技回において実行された演出の再現として実行されている演出が、実際には、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されていたことを遊技者に認識させ、遊技に意外性を付与することができる。また、再現に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

10

【3505】

[特徴 C 5]

特徴 C 3 または特徴 C 4 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む

20

ことを特徴とする遊技機。

【3506】

特徴 C 5 によれば、所定の遊技回（第 2 の遊技回）に係る特別情報が所定の条件を満たす場合に、特別遊技状態よりも前に実行される遊技回（第 1 の遊技回）において実行されたリーチ演出を、第 2 の遊技回において再現する。従って、第 2 の遊技回において、演出上は特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されていたリーチ演出が、実際には、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。また、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において実行した演出の少なくとも一部の再現として実行される場合と、演出上は特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも 3 つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

30

【3507】

[特徴 C 6]

特徴 C 2 から特徴 C 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

40

前記演出実行手段は、

前記所定の演出を実行する前に、当該所定の演出を実行することを示唆する示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【3508】

特徴 C 6 によれば、所定の演出を実行する前に、当該所定の演出を実行することを示唆する示唆演出を実行することで、実行される所定の演出に対して、遊技者の注目度、関心度を向上させることができる。

【3509】

[特徴 C 7]

50

特徴 C 6 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特別遊技状態が実行される場合であって、前記所定の遊技回に係る前記特別情報が、
前記所定の条件を満たすとともに、
前記特別遊技状態と前記所定の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合には、
前記示唆演出を、前記他の遊技回において実行するとともに（第 2 実施形態において、
示唆演出を先行遊技回で実行するとともに）、
前記所定の演出を、前記所定の遊技回において実行する（第 2 実施形態において、遊技
回再現演出を第 2 の遊技回で実行する）
ことを特徴とする遊技機。

10

【 3 5 1 0 】

特徴 C 7 によれば、特別遊技状態と所定の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合であ
っても、当該他の遊技回において示唆演出を実行することによって、示唆演出および所
定の演出を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

【 3 5 1 1 】

[特徴 C 8]

特徴 C 3 から特徴 C 7 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別遊技状態よりも前に実行された連続
した少なくとも 2 つの遊技回において実行した演出の少なくとも一部である
ことを特徴とする遊技機。

20

【 3 5 1 2 】

特徴 C 8 によれば、特別遊技状態よりも前に実行された連続した少なくとも 2 つの遊技
回に亘って連続的な演出が実行された場合であっても、その連続的な演出を再現するこ
とができる。

【 3 5 1 3 】

< 特徴 D 群 >

特徴 D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 D 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊
技回毎に順次報知する報知手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、遊技者に特典を付与する特別遊技状態
を開始させる特別遊技状態開始手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特別遊技状態開始手段は、
第 1 の遊技回より後に実行される第 2 の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満た
すことを契機として第 2 特別遊技状態を開始させ、
前記演出実行手段は、

30

前記第 2 特別遊技状態において実行する演出を、前記第 1 の遊技回に係る前記特別情報
に基づいて決定する（第 1 実施形態において、特別遊技状態において実行される演出を、
ケース a 1 の第 1 の遊技回の前に実行される遊技回 [当該特徴群における第 1 の遊技回に
対応] とケース a 1 の第 1 の遊技回 [当該特徴群における第 2 の遊技回に対応] との関係
によって、第 1 の遊技回 [当該特徴群における第 2 の遊技回に対応] 後の特別遊技状態に
おいて実行される演出に決定する [S 2 6 0 1、S 2 6 0 2、S 2 6 0 3 ~ S 2 6 0 5]
/ ケース a 2 の第 1 の遊技回 [当該特徴群における第 1 の遊技回に対応] とケース a 2 の
第 2 の遊技回 [当該特徴群における第 2 の遊技回に対応] との関係によって第 2 の遊技回
[当該特徴群における第 2 の遊技回に対応] 後の特別遊技状態において実行される演出に
決定する [S 2 6 0 1、S 2 6 0 7])

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 1 4 】

特徴 D 1 によれば、特別情報が所定の条件を満たす第 2 の遊技回より前に実行される第 1 の遊技回の特別情報を考慮して、第 2 の遊技回の実行する第 2 特別遊技状態における演出を実行することができる。従って、第 1 の遊技回に係る特別情報と、第 2 特別遊技状態における演出との間に関連性を持たせることが可能となり、第 1 の遊技回から第 2 特別遊技状態にかけて、種々の演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 5 1 5 】

[特徴 D 2]

特徴 D 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たすことによって前記第 2 特別遊技状態が実行される場合において、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たす場合には（第 1 実施形態のケース a 2 における第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との関係となる場合には）、

前記第 2 の遊技回（第 1 実施形態のケース a 2 の第 2 の遊技回）において、前記第 1 の遊技回（第 1 実施形態のケース a 2 の第 1 の遊技回）において実行された演出の少なくとも一部を再現し（S 2 3 0 8、S 2 3 0 9 の処理を実行し）、

前記第 1 の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たさない場合には（第 1 実施形態のケース a 1 における第 1 の遊技回の前に実行される遊技回と第 1 の遊技回との関係となる場合には）、

前記第 2 特別遊技状態（第 1 実施形態のケース a 1 の第 1 の遊技回後の特別遊技状態）において、前記第 2 の遊技回（第 1 実施形態のケース a 1 の第 1 の遊技回）において実行された演出の少なくとも一部を再現する（S 2 6 0 5 の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 1 6 】

特徴 D 2 によれば、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすにも関わらず、第 2 の遊技回において、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する。従って、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくい。第 2 の遊技回に係る特別情報の判定の結果が報知手段によって報知してはじめて、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、第 2 の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、第 1 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさない場合には、第 2 特別遊技状態において、第 2 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するので、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たした場合に実行された演出を、再度鑑賞したいという遊技者の要望を満たすことができる。

【 3 5 1 7 】

[特徴 D 3]

特徴 D 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 2 の遊技回において前記第 1 の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現する場合には（第 1 実施形態のケース a 2 における第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との関係となる場合には）、当該再現をするより前に、既に実行された演出を再現することを示唆する第 1 示唆演出を実行し（S 2 6 0 6 の処理を実行し）、

前記第 2 特別遊技状態において前記第 2 の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現する場合には（第 1 実施形態のケース a 1 における第 1 の遊技回の前に実行される遊技回と第 1 の遊技回との関係となる場合には）、当該再現をするより前に、既に実行された演出を再現することを示唆する第 2 示唆演出を実行する（S 2 6 0 5 の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 1 8 】

特徴 D 3 によれば、第 1 の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現するより前に第 1 示唆演出を実行し、第 2 の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現するより前に第 2 示唆演出を実行するので、第 1 の遊技回で実行された演出の少なくとも一部の再現又は第 2 の遊技回で実行された演出の少なくとも一部の再現に対して、遊技者の注目度、関心度を向上させることができる。

【 3 5 1 9 】

[特徴 D 4]

特徴 D 2 または D 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 2 の遊技回において前記第 1 の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現する場合には（第 1 実施形態のケース a 2 における第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との関係となる場合には）、

第 1 の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たすことによって開始される第 1 特別遊技状態において、既に実行された演出を再現することを示唆する第 1 示唆演出を実行する（S 2 6 0 6 の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 2 0 】

特徴 D 4 によれば、第 1 特別遊技状態において当該第 1 特別遊技状態より後の遊技回における演出の内容を示唆する演出を実行することによって、第 1 特別遊技状態が終了した後の遊技回に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【 3 5 2 1 】

[特徴 D 5]

特徴 D 2 から特徴 D 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 2 2 】

特徴 D 5 によれば、演出上は第 1 の遊技回で実行された演出の少なくとも一部の再現として実行されていたリーチ演出が、実際には、第 2 の遊技回に係る特別情報に起因して実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。また、第 2 の遊技回で実行された演出の少なくとも一部が再現される場合には、第 2 の遊技回におけるリーチ演出が第 2 特別遊技状態において実行されることになるので、第 2 の遊技回におけるリーチ演出を再度鑑賞したいという遊技者の要望を満たすことができる。さらに、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、既に実行された演出の少なくとも一部の再現として実行される場合と、演出上は既に実行された演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも 3 つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【 3 5 2 3 】

< 特徴 E 群 >

特徴 E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 E 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊技回毎に順次報知する報知手段と、

前記各遊技回において演出を実行する演出実行手段と、

10

20

30

40

50

を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、

第 1 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさないとともに、前記第 1 の遊技回よりも後に実行される第 2 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合（第 4 実施形態におけるケース d 1 の場合）には、

前記第 2 の遊技回において、前記第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現し、

前記第 1 の遊技回における前記演出の実行後であって、かつ、前記第 2 の遊技回において前記第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するより前に、既に実行された演出を再現することを示唆する示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 2 4 】

特徴 E 1 によれば、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合であるにも関わらず、第 2 の遊技回において、特別情報が所定の条件を満たさない第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するので、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくい。また、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するより前に示唆演出を実行することで、第 2 の遊技回においては、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部が再現されているにすぎないといった認識を遊技者により一層与えることができる。そして、第 2 の遊技回に係る特別情報の判定の結果が報知手段によって報知してはじめて、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、第 2 の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 5 2 5 】

[特徴 E 2]

特徴 E 1 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさないとともに前記第 2 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に加えて、

前記第 1 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさないとともに前記第 2 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合（第 4 実施形態におけるケース d 2 の場合）にも、

前記第 2 の遊技回において、前記第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現し、

前記第 1 の遊技回における前記演出の実行後であって前記第 2 の遊技回における前記再現の前に、既に実行された演出を再現することを示唆する示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 2 6 】

特徴 E 2 によれば、第 1 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさないとともに第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさない場合にも、第 2 の遊技回において第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するので、再現が実行された遊技回に係る特別情報が必ずしも所定の条件を満たすとは限らないという認識を遊技者に付与することができる。その結果、第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部が再現された場合に、遊技者に対して心境の抑揚や期待感を付与するとともに、再現が実行される遊技回に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

【 3 5 2 7 】

[特徴 E 3]

特徴 E 1 または特徴 E 2 に記載の遊技機であって、さらに、

前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始させる特別遊技状態開始手段を備え、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすとともに、前記第 2 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合（第 1 実施形態におけるケース a 2 の場合）には、

前記第 2 の遊技回において、前記第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現し、

前記第 1 の遊技回の後に行われる特別遊技状態の開始後であって前記第 2 の遊技回における前記再現の前に、前記示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【3528】

10

特徴 E 3 によれば、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合に、第 1 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことによって第 1 の遊技回において実行された演出を、第 2 の遊技回において再現する。従って、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを報知手段によって報知してはじめて、演出上は第 1 の遊技回において実行された演出の再現として実行されている演出が、実際には、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。また、演出の再現に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。さらに、第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現が第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行された場合には、遊技者に特典を付与する特別遊技状態が開始されるので、演出の再現に対する遊技者の期待感をより一層向上させることができる。

20

【3529】

[特徴 E 4]

特徴 E 1 から特徴 E 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定の条件は、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始するための条件であり、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む

ことを特徴とする遊技機。

【3530】

特徴 E 4 によれば、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合に、第 1 の遊技回において実行されたリーチ演出を、第 2 の遊技回において再現する。従って、演出上は第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されていたリーチ演出が、実際には、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。また、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行される場合と、演出上は第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも 3 つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させる

30

40

【3531】

[特徴 E 5]

特徴 E 1 から特徴 E 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技回と前記第 2 の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合には、

前記他の遊技回において、前記示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【3532】

特徴 E 5 によれば、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合で

50

あっても、他の遊技回において示唆演出を実行することによって、示唆演出および再現を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

【 3 5 3 3 】

[特徴 E 6]

特徴 E 1 から特徴 E 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記第 1 の遊技回より前の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を含むとともに、前記第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を含む

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 3 4 】

特徴 E 6 によれば、第 1 の遊技回より前の遊技回から第 1 の遊技回に亘って連続的な演出が実行された場合であっても、その連続的な演出を再現することができる。

【 3 5 3 5 】

なお、上記特徴 A 群、特徴 B 群、特徴 C 群、特徴 D 群、特徴 E 群の発明は、以下の課題を解決する。

【 3 5 3 6 】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣の向上を目的として、各種遊技状態に応じて様々な演出が行われる。これら演出の中には、例えば、低確率で実行されるリーチ演出や、大当たり抽選に当選した場合にのみ実行される演出のように、低い頻度で実行される演出が含まれる。このような低い頻度で実行される演出は、一度実行された後に、鑑賞を目的として遊技者が再現を望む場合がある。従来から、遊技者のこのような要望に応えるために、一度実行された演出を再現する演出を実行する遊技機が知られている。

【 3 5 3 7 】

ここで、上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【 3 5 3 8 】

< 特徴 F 群 >

特徴 F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 F 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊技回毎に報知する報知手段と、

演出としての画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆する第 1 の画像と、遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆するとともに前記第 1 の画像とは異なる第 2 の画像と、を前記画像表示手段に表示し（第 5 実施形態、第 6 実施形態におけるオブジェクト A、オブジェクト B、オブジェクト C を表示面 4 1 a に表示し）、

前記第 1 の画像を、前記第 2 の画像と重なる期間に表示する場合と、前記第 2 の画像と重ならない期間に表示する場合とがあり、

前記第 1 の画像を、前記第 2 の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第 2 の画像と関連性を有した態様で前記画像表示手段に表示する（第 5 実施形態の S 3 2 0 5 において、配置・タイミングテーブルを参照することによって、各オブジェクトが関連性を有した態様で表示されるように設定し表示する / 第 6 実施形態の S 3 3 0 5 において、各オブジェクトが関連性を有した態様で表示されるように設定された各表示パターンテーブルに基づいて各オブジェクトを表示する）

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 3 9 】

画像を画像表示手段に表示し、遊技者に対して、遊技の有利・不利の度合いを示唆する演出を実行する遊技機がある。通常、このような画像は複数種類用意されており、各画像が、各々、遊技の有利・不利の度合いを示唆する。また、これら画像は、各々、表示される条件が異なる。このような遊技機の場合、遊技の状態によっては、複数の画像の表示される条件が重なる場合があり、このような場合、重なる期間（同じ期間）に表示される他の画像との関連性を考慮することなく、複数の画像が各々の設定に従って表示される。結果として、画像表示手段に複数の画像がなんら関連性無く表示されたり、いくつもの画像が重畳して表示されたりする場合があり、煩雑な演出であるという印象を遊技者に与えてしまう。

10

【 3 5 4 0 】

特徴 F 1 によれば、第 1 の画像は、第 2 の画像と重なる期間に表示される場合には、第 2 の画像と関連性を有した態様で表示されるので、第 1 の画像と第 2 の画像とが重なる期間（同じ期間）に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、第 1 の画像は、第 2 の画像と重なる期間に表示される場合と、第 2 の画像と重ならない期間に表示される場合とがあるので、第 1 の画像を用いて複数の異なる態様の演出を実行することができ、第 1 の画像を有効活用することができる。

【 3 5 4 1 】

20

[特徴 F 2]

特徴 F 1 に記載の遊技機であって、

前記関連性を有した態様は、前記第 1 の画像と前記第 2 の画像とが関連して物語性を有する態様を含む

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 4 2 】

特徴 F 2 によれば、第 1 の画像は、第 2 の画像と重なる期間に表示される場合には、第 1 の画像と第 2 の画像とが関連して物語性を有する態様で表示されるので、第 1 の画像と第 2 の画像とが重なる期間（同じ期間）に表示されることによって実行される演出を、遊技者にとって違和感のない演出にすることができる。また、第 1 の画像と第 2 の画像とが重なる期間に表示されることによって実行される演出が物語性を有することによって遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 3 5 4 3 】

[特徴 F 3]

特徴 F 1 または特徴 F 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の画像と重ならない期間に表示される場合の前記第 1 の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いは、

前記第 1 の画像と前記第 2 の画像とが重なる期間に表示される場合の前記第 1 の画像および前記第 2 の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いと異なる（第 5 実施形態における S 3 2 0 3 / 第 6 実施形態における S 3 3 0 5 ）

40

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 4 4 】

特徴 F 3 によれば、第 1 の画像は、第 2 の画像と重なる期間に表示される場合と、第 2 の画像と重ならない期間に表示される場合とで異なる遊技の有利・不利の度合いを示唆するので、第 1 の画像を用いて複数の異なる態様の演出を実行することができ、第 1 の画像を有効活用することができる。また、第 1 の画像が表示される場合であっても、他の画像と重なる期間（同じ期間）に表示されているか否かによって有利・不利の度合いが異なるので、演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【 3 5 4 5 】

[特徴 F 4]

50

特徴 F 1 から特徴 F 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 の画像と前記第 2 の画像とは、異なる種類の前記遊技の有利・不利の度合いを示唆する（第 5 実施形態の S 3 2 0 3 の処理）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 4 6 】

特徴 F 4 によれば、画像を用いて、多様な種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。

【 3 5 4 7 】

[特徴 F 5]

特徴 F 1 から特徴 F 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第 1 の画像を前記第 2 の画像と重ならない期間に表示する場合には、前記第 1 の画像を、当該第 1 の画像の領域を示す画像枠を付した態様で前記画像表示手段に表示し、

前記第 1 の画像を前記第 2 の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第 1 の画像を、前記画像枠が無い態様で前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 4 8 】

特徴 F 5 によれば、第 1 の画像および第 2 の画像からなる演出を、遊技者に対して違和感のない演出にすることができる。

【 3 5 4 9 】

[特徴 F 6]

特徴 F 1 から特徴 F 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 の画像と前記第 2 の画像の少なくとも一つは経時変化する画像である

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 5 0 】

特徴 F 6 によれば、経時変化する画像を用いることで、多様な演出を実行することができる。

【 3 5 5 1 】

< 特徴 G 群 >

特徴 G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 G 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊技回毎に報知する報知手段と、

経時変化する画像である期待度画像を記憶する期待度画像記憶手段と、

演出としての前記期待度画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記期待度画像記憶手段は、

第 1 の期待度画像と、

第 2 の期待度画像と、

を記憶し、

前記制御手段は、

前記第 1 の期待度画像を前記画像表示手段に表示する場合と、

前記第 2 の期待度画像を前記画像表示手段に表示する場合と、

前記第 1 の期待度画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する画像を抽出した第 1 の部分画像と、前記第 2 の期待度画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する画像を抽出した第 2 の部分画像と、を関連性を有する態様で組み合わせた前記期待度画像である第 3 の期待度画像を前記画像表示手段に表示する場合と、

10

20

30

40

50

があり、

前記制御手段によって前記第 1 の期待度画像が表示された場合の前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率を第 1 の確率と定義し、

前記制御手段によって前記第 2 の期待度画像が表示された場合の前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率を第 2 の確率と定義し、

前記制御手段によって前記第 3 の期待度画像が表示された場合の前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率を第 3 の確率と定義した場合において、

前記制御手段は、前記第 3 の確率が、前記第 1 の確率と異なり、かつ、前記第 2 の確率と異なるように、

前記第 1 の期待度画像、前記第 2 の期待度画像または前記第 3 の期待度画像を前記画像表示手段に表示する（第 5 実施形態における表示パターンテーブルを用いて表示する / 第 6 実施形態における表示パターンテーブルを用いて表示する）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 5 2 】

特徴 G 1 によれば、画像表示手段に表示する期待度画像として、第 1 の期待度画像、第 2 の期待度画像に加え、第 1 の部分画像と第 2 の部分画像とを関連性を有する態様で組み合わせた第 3 の期待度画像を画像表示手段に表示するので、第 1 の期待度画像および第 2 の期待度画像を有効に活用した演出を実行することができる。第 3 の期待度画像は、第 1 の部分画像と第 2 の部分画像とが関連性を有する態様で組み合わせた期待度画像であるので、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、第 3 の確率が、第 1 の確率と異なり、かつ、第 2 の確率と異なるように、第 1 の期待度画像、第 2 の期待度画像または第 3 の期待度画像を画像表示手段に表示するので、期待度画像に対する遊技者の注目度を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 5 5 3 】

[特徴 G 2]

特徴 G 1 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第 1 の部分画像を前記第 1 の期待度画像から抽出するに際し、前記第 1 の期待度画像の時間軸方向に対して異なる期間の画像を抽出することによって、複数の異なる表示態様で前記第 3 の期待度画像を前記画像表示手段に表示し、

前記第 3 の確率は、前記第 3 の期待度画像の前記複数の異なる表示態様毎に異なる（第 6 実施形態における表示パターンテーブル）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 5 4 】

特徴 G 2 によれば、第 1 の部分画像を第 1 の期待度画像から抽出するに際し、第 1 の期待度画像の時間軸方向に対して異なる期間の画像を抽出することによって、複数の異なる表示態様で第 3 の期待度画像を画像表示手段に表示することが可能であるので、第 3 の期待度画像を用いて種々の演出を実行することができる。また、第 3 の確率は、第 3 の期待度画像の複数の異なる表示態様毎に異なるので、第 3 の期待度画像に対する遊技者の注目度を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 5 5 5 】

[特徴 G 3]

特徴 G 1 または特徴 G 2 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第 1 の部分画像を前記第 1 の期待度画像から抽出するに際し、前記第 1 の期待度画像の時間軸方向に対して異なる期間の画像を抽出することによって、複数の異なる表示態様で前記第 3 の期待度画像を前記画像表示手段に表示し、

前記第 3 の期待度画像として前記画像表示手段に表示する前記第 1 の部分画像と前記第 2 の部分画像との相対的な表示の位置は、

10

20

30

40

50

前記第 3 の期待度画像の前記複数の異なる表示態様毎に予め設定されている（第 6 実施形態における表示パターンテーブルによって、各オブジェクトの配置位置は各表示パターン毎に予め設定されている）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 5 6 】

特徴 G 3 によれば、第 3 の期待度画像として画像表示手段に表示する第 1 の部分画像と第 2 の部分画像との相対的な表示の位置は、第 3 の期待度画像の複数の異なる表示態様毎に予め設定されているので、第 3 の期待度画像として第 1 の部分画像と第 2 の部分画像とがなんら関連性なく重畳されて画像表示手段に表示されることがない。従って、複数の異なる表示態様で第 3 の期待度画像が用いられた各々の演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。

10

【 3 5 5 7 】

[特徴 G 4]

特徴 G 1 から特徴 G 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第 1 の部分画像を前記第 1 の期待度画像から抽出するに際し、前記第 1 の期待度画像の時間軸方向に対して異なる期間の画像を抽出することによって、複数の異なる表示態様で前記第 3 の期待度画像を前記画像表示手段に表示し、

前記第 3 の期待度画像として前記画像表示手段に表示する前記第 1 の部分画像と前記第 2 の部分画像との相対的な表示のタイミングは、前記第 3 の期待度画像の前記複数の異なる表示態様毎に予め設定されている（第 6 実施形態における表示パターンテーブルによって、各オブジェクトの表示のタイミングは各表示パターン毎に予め設定されている）

20

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 5 8 】

特徴 G 4 によれば、第 3 の期待度画像として画像表示手段に表示する第 1 の部分画像と第 2 の部分画像との相対的な表示のタイミングは、第 3 の期待度画像の複数の異なる表示態様毎に予め設定されているので、第 3 の期待度画像として第 1 の部分画像と第 2 の部分画像とがなんら関連性のないタイミングで画像表示手段に表示されることがない。従って、複数の異なる表示態様で第 3 の期待度画像が用いられた各々の演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。

30

【 3 5 5 9 】

< 特徴 H 群 >

特徴 H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 H 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊技回毎に報知する報知手段と、

演出としての画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段を制御する制御手段と、

40

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆する第 1 の画像と、遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆するとともに前記第 1 の画像とは異なる第 2 の画像と、を前記画像表示手段に表示し、

前記第 1 の画像を、前記第 2 の画像と重なる期間に表示する場合と、前記第 2 の画像と重ならない期間に表示する場合とがあり、

前記第 1 の画像を、前記第 2 の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第 2 の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置（第 5 実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された配置位置 / 第 6 実施形態における表示パターンテーブルで設定さ

50

れた配置位置)で前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【3560】

画像を画像表示手段に表示し、遊技者に対して、遊技の有利・不利の度合いを示唆する演出を実行する遊技機がある。通常、このような画像は複数種類用意されており、各画像が、各々、遊技の有利・不利の度合いを示唆する。また、これら画像は、各々、表示される条件が異なる。このような遊技機の場合、遊技の状態によっては、複数の画像の表示される条件が重なる場合があり、このような場合、重なる期間(同じ期間)に表示される他の画像との関連性を考慮することなく、複数の画像が各々の設定に従って表示される。結果として、画像表示手段に複数の画像がなんら関連性無く表示されたり、いくつかの画像が重畳して表示されたりする場合があります、煩雑な演出であるという印象を遊技者に与えてしまう。

10

【3561】

特徴H1によれば、第1の画像は、第2の画像と重なる期間(同じ期間)に表示される場合には、第2の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示されるので、第1の画像と第2の画像とがなんら関連性なく重畳されて表示されることがない。従って、第1の画像と第2の画像とが重なる期間(同じ期間)に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、第1の画像は、第2の画像と重なる期間に表示される場合と、第2の画像と重ならない期間に表示される場合とがあるので、第1の画像を用いて複数の異なる態様の演出を実行することができ、第1の画像を有効活用することができる。

20

【3562】

[特徴H2]

特徴H1に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

異なる複数の表示態様で、前記第1の画像を、前記第2の画像と重なる期間に前記画像表示手段に表示するとともに、

前記異なる複数の表示態様の各々に応じて、前記第1の画像を、前記第2の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置(第6実施形態における表示・パターンテーブルで設定された配置位置)で前記画像表示手段に表示する

30

ことを特徴とする遊技機。

【3563】

特徴H2によれば、異なる複数の表示態様で、第1の画像を、第2の画像と重なる期間(同じ期間)に表示するので、第1の画像と第2の画像とを用いた種々の演出を実行することができる。また、異なる複数の表示態様の各々に応じて、第1の画像を、第2の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示するので、各表示態様において、第1の画像と第2の画像とがなんら関連性なく重畳されて表示されることがない。従って、第1の画像と第2の画像とが重なる期間(同じ期間)に表示されることによって実行される種々の演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。

40

【3564】

[特徴H3]

特徴H1または特徴H2に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、前記第1の画像を、前記第2の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第2の画像との間で相対的に予め定められたタイミング(第5実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された表示のタイミング/第6実施形態における表示パターンテーブルで設定された表示のタイミング)で前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【3565】

特徴H3によれば、第1の画像は、第2の画像と重なる期間(同じ期間)に表示される

50

場合には、第 2 の画像との間で相対的に予め定められたタイミングで表示されるので、第 1 の画像と第 2 の画像とがなんら関連性のないタイミングで表示されることがない。従って、第 1 の画像と第 2 の画像とを重なる期間（同じ期間）に表示することによって実行する演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、さらに、演出の質を向上させることができる。

【 3 5 6 6 】

[特徴 H 4]

特徴 H 1 から特徴 H 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 2 の画像と重ならない期間に表示されない場合の前記第 1 の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いは、

前記第 1 の画像と前記第 2 の画像とが重なる期間に表示される場合の前記第 1 の画像および前記第 2 の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いと異なる（第 5 実施形態における表示パターンテーブル / 第 6 実施形態における表示パターンテーブル）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 6 7 】

特徴 H 4 によれば、第 1 の画像は、第 2 の画像と重なる期間に表示される場合と、第 2 の画像と重ならない期間に表示される場合とで異なる遊技の有利・不利の度合いを示唆するので、第 1 の画像を用いて、遊技の有利・不利の度合いの異なる複数の異なる態様の演出を実行することができ、第 1 の画像を有効活用することができる。また、第 1 の画像が表示される場合であっても、他の画像と重なる期間（同じ期間）に表示されているか否かによって有利・不利の度合いが異なるので、演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。そして、第 2 の画像と組み合わせた画像を表示する場合であっても、第 2 の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示されるので、質の高い演出を遊技者に提供することができる。

【 3 5 6 8 】

[特徴 H 5]

特徴 H 1 から特徴 H 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 の画像と前記第 2 の画像とは、異なる種類の前記遊技の有利・不利の度合いを示唆する（第 5 実施形態における表示パターンテーブル）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 6 9 】

特徴 H 5 によれば、第 1 の画像からなる演出、第 2 の画像からなる演出、第 1 の画像および第 2 の画像からなる演出の各々において、異なる種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。従って、複数の画像の組み合わせ方によって、多様な種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。

【 3 5 7 0 】

[特徴 H 6]

特徴 H 1 から特徴 H 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第 1 の画像を前記第 2 の画像と重ならない期間に表示する場合には、前記第 1 の画像を、当該第 1 の画像の領域を示す画像枠を付した態様で前記画像表示手段に表示し、

前記第 1 の画像を前記第 2 の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第 1 の画像を、前記画像枠が無い態様で前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 7 1 】

特徴 H 6 によれば、第 1 の画像および第 2 の画像からなる演出を、遊技者に対して違和感のない演出にすることができる。

【 3 5 7 2 】

[特徴 H 7]

特徴 H 1 から特徴 H 6 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 の画像と前記第 2 の画像の少なくとも一つは経時変化する画像であることを特徴とする遊技機。

【 3 5 7 3 】

特徴 H 7 によれば、経時変化する画像を用いることで、多様な演出を実行することができる。

【 3 5 7 4 】

< 特徴 I 群 >

特徴 I 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 I 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊技回毎に報知する報知手段と、

演出としての画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆する第 1 の画像と、遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆するとともに前記第 1 の画像とは異なる第 2 の画像と、を前記画像表示手段に表示し、

前記第 1 の画像を、前記第 2 の画像と重なる期間に表示する場合と、前記第 2 の画像と重ならない期間に表示する場合とがあり、

前記第 1 の画像を、前記第 2 の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第 2 の画像との間で相対的に予め定められたタイミング（第 5 実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された表示のタイミング / 第 6 実施形態における表示パターンテーブルで設定された表示のタイミング）で前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 7 5 】

画像を画像表示手段に表示し、遊技者に対して、遊技の有利・不利の度合いを示唆する演出を実行する遊技機がある。通常、このような画像は複数種類用意されており、各画像が、各々、遊技の有利・不利の度合いを示唆する。また、これら画像は、各々、表示される条件が異なる。このような遊技機の場合、遊技の状態によっては、複数の画像の表示される条件が重なる場合があり、このような場合、重なる期間（同じ期間）に表示される他の画像との関連性を考慮することなく、複数の画像が各々の設定に従って表示される。結果として、画像表示手段に複数の画像がなんら関連性無く表示されたり、いくつかの画像が重畳して表示されたりする場合があり、煩雑な演出であるという印象を遊技者に与えてしまう。なお、遊技の有利・不利の度合いは、特別情報に基づいて決定された遊技回の状態が、遊技者にとって有利であるか不利であるかの度合いを示すものである。例えば、パチンコ遊技機においては、大当たり抽選に当選することの期待度、確変大当たりであることの期待度、遊技回が確変状態であることの期待度など、遊技回の状態が遊技者にとって有利であるか不利であるかの度合いを示す。

【 3 5 7 6 】

特徴 I 1 によれば、第 1 の画像は、第 2 の画像と重なる期間に表示される場合には、第 2 の画像との間で相対的に予め定められたタイミングで表示されるので、第 1 の画像と第 2 の画像とがなんら関連性のないタイミングで表示されることがない。従って、第 1 の画像と第 2 の画像とを重なる期間（同じ期間）に表示することによって実行する演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、さらに、演出の質を向上させることができる。また、第 1 の画像は、第 2 の画像と重なる期間（同じ期間）に表示される場合と、第 2 の画像と重ならない期間に表示される場合とがあるので、第 1 の画像を用いて複数の異なる態様の演出を実行することができ、第 1 の画像を有効活用することができる。

【 3 5 7 7 】

[特徴 I 2]

特徴 I 1 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、前記第 1 の画像を、前記第 2 の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置（第 5 実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された配置位置 / 第 6 実施形態における表示パターンテーブルで設定された配置位置）で前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 7 8 】

特徴 I 2 によれば、第 1 の画像は、第 2 の画像と重なる期間（同じ期間）に表示される場合には、第 2 の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示されるので、第 1 の画像と第 2 の画像とがなんら関連性なく重畳されて表示されることがない。従って、第 1 の画像と第 2 の画像とが重なる期間（同じ期間）に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。

10

【 3 5 7 9 】

[特徴 I 3]

特徴 I 1 または特徴 I 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の画像と重ならない期間に表示される場合の前記第 1 の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いは、

20

前記第 1 の画像と前記第 2 の画像とが重なる期間に表示される場合の前記第 1 の画像および前記第 2 の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いと異なる（第 5 実施形態における表示パターンテーブル / 第 6 実施形態における表示パターンテーブル）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 8 0 】

特徴 I 3 によれば、第 1 の画像は、第 2 の画像と重なる期間に表示される場合と、第 2 の画像と重ならない期間に表示される場合とで遊技の有利・不利の異なる度合いを示唆するので、第 1 の画像を用いて、遊技の有利・不利の度合いの異なる複数の異なる態様の演出を実行することができ、第 1 の画像を有効活用することができる。また、第 1 の画像が表示される場合であっても、他の画像と重なる期間（同じ期間）に表示されているか否かによって有利・不利の度合いが異なるので、演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。そして、第 2 の画像と組み合わせた画像を表示する場合であっても、第 2 の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示されるので、質の高い演出を遊技者に提供することができる。

30

【 3 5 8 1 】

[特徴 I 4]

特徴 I 1 から特徴 I 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 の画像と前記第 2 の画像とは、異なる種類の前記遊技の有利・不利の度合いを示唆する（第 5 実施形態における表示パターンテーブル）

ことを特徴とする遊技機。

40

【 3 5 8 2 】

特徴 I 4 によれば、第 1 の画像からなる演出、第 2 の画像からなる演出、第 1 の画像および第 2 の画像からなる演出の各々において、異なる種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。従って、複数の画像の組み合わせ方によって、多様な種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。

【 3 5 8 3 】

[特徴 I 5]

特徴 I 1 から特徴 I 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第 1 の画像を前記第 2 の画像と重ならない期間に表示する場合には、前記第 1 の画

50

像を、当該第 1 の画像の領域を示す画像枠を付した態様で前記画像表示手段に表示し、
前記第 1 の画像を前記第 2 の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第 1 の画像を、
前記画像枠が無い態様で前記画像表示手段に表示する
ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 8 4 】

特徴 I 5 によれば、第 1 の画像および第 2 の画像からなる演出を、遊技者に対して違和感のない演出にすることができる。

【 3 5 8 5 】

[特徴 I 6]

特徴 I 1 から特徴 I 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第 1 の画像と前記第 2 の画像の少なくとも一つは経時変化する画像である
ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 8 6 】

特徴 I 6 によれば、経時変化する画像を用いることで、多様な演出を実行することができる。

【 3 5 8 7 】

< 特徴 J 群 >

特徴 J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 J 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊
技回毎に報知する報知手段と、

遊技の状況について有利・不利に関する認識を遊技者に与えることを可能とする画像を
記憶する画像記憶手段と、

演出としての前記画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

前記画像記憶手段に記憶されている第 1 の画像であって、遊技の状況について有利・不利に関する認識を遊技者に与えることを可能とする第 1 の画像を前記画像表示手段に表示し、

前記第 1 の画像を当該第 1 の画像とは異なる第 2 の画像と組み合わせた組み合わせ画像であって、遊技の状況についての有利・不利に関する認識であって前記第 2 の画像と組み合わせずに前記第 1 の画像を表示する場合に遊技者に与える前記認識とは異なる認識を遊技者に与えることを可能とする組み合わせ画像を前記画像表示手段に表示する（第 5 実施形態および第 6 実施形態において、オブジェクト C の表示パターン（C 1 - C 2 - C 3）は、箱の中から犬が顔を出した様子を示す表示パターンであり、遊技の状況が有利であるという認識を遊技者に与える。一方、オブジェクト C にオブジェクト B を組み合わせた表示パターン（B 1 - B 2 - B 3 / C 1 - C 2 - C 3）は、天候が悪化することによって箱の中の犬が濡れる様子を示す表示パターンであり、遊技の状況が不利であるという認識を遊技者に与える / 変形例 1 5）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 8 8 】

特徴 J 1 によれば、第 1 の画像を第 2 の画像と組み合わせずに画像表示手段に表示した場合に遊技の有利・不利について遊技者に与える認識と、第 1 の画像を第 2 の画像と組み合わせて画像表示手段に表示した場合に遊技の有利・不利について遊技者に与える認識とを变えることができるので、第 1 の画像を用いた多様な演出を実行することが可能であり、第 1 の画像を有効利用することができる。なお、遊技の状況とは、例えば、特別情報が所定の条件を満たすか否かや、特別情報が所定の条件を満たす確率が相対的に高い状況で

10

20

30

40

50

あるか否かといった遊技の状態に基づいた状況をいう。

【 3 5 8 9 】

[特徴 J 2]

特徴 J 1 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、前記第 1 の画像を前記第 2 の画像と組み合わせて表示する場合に、前記第 1 の画像と前記第 2 の画像との間の相対的な位置を前記遊技の状況に応じて設定（第 5 実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された配置位置に設定 / 第 6 実施形態における表示パターンテーブルで設定された配置位置に設定）して、前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

10

【 3 5 9 0 】

特徴 J 2 によれば、第 1 の画像と第 2 の画像との間の相対的な位置を遊技の状況に応じて設定して画像表示手段に表示するので、第 1 の画像および第 2 の画像を用いて遊技の有利・不利について種々の認識を遊技者に与えることができる。

【 3 5 9 1 】

[特徴 J 3]

特徴 J 1 または特徴 J 2 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、前記第 1 の画像を前記第 2 の画像と組み合わせて表示する場合に、前記第 1 の画像と前記第 2 の画像との間で前記画像表示手段に表示する相対的なタイミングを前記遊技の状況に応じて設定（第 5 実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された表示のタイミングに設定 / 第 6 実施形態における表示パターンテーブルで設定された表示のタイミングに設定）して、前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

20

【 3 5 9 2 】

特徴 J 3 によれば、第 1 の画像と第 2 の画像との間で画像表示手段に表示する相対的なタイミングを遊技の状況に応じて設定して画像表示手段に表示するので、第 1 の画像および第 2 の画像を用いて遊技の有利・不利について種々の認識を遊技者に与えることができる。

【 3 5 9 3 】

[特徴 J 4]

特徴 J 1 から特徴 J 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 の画像または前記第 2 の画像の少なくとも一つは経時変化する画像である

ことを特徴とする遊技機。

30

【 3 5 9 4 】

特徴 J 4 によれば、経時変化する画像である画像を用いることで、多様な演出を実行することができる。

【 3 5 9 5 】

< 特徴 K 群 >

特徴 K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 K 1]

40

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊技回毎に報知する報知手段と、

少なくとも、第 1 の画像と、第 2 の画像と、第 3 の画像とを記憶する画像記憶手段と、

前記画像記憶手段に記憶された画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段によって、前記第 1 の画像（第 6 実施形態における画像 C 1 の箱の画像）が前記第 3 の画像と組み合わせられずに前記画像表示手段に表示された場合よりも、前記第

50

2の画像(第6実施形態における画像C3の箱から犬が顔を出す画像)が前記第3の画像と組み合わせられずに前記画像表示手段に表示された場合の方が、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えるにも関わらず、

前記制御手段によって、前記第1の画像(第6実施形態における画像C1の箱の画像)が前記第3の画像(第6実施形態における画像B3の雨の画像)と組み合わせられて前記画像表示手段に表示された場合の方が、前記第2の画像(第6実施形態における画像C3の箱から犬が顔を出す画像)が前記第3の画像(第6実施形態における画像B3の雨の画像)と組み合わせられて前記画像表示手段に表示された場合よりも、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える

ことを特徴とする遊技機。

10

【3596】

特徴K1によれば、第1の画像を第3の画像と組み合わせずに表示した場合よりも、第2の画像を第3の画像と組み合わせずに表示した場合の方が、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えるにも関わらず、第1の画像を第3の画像と組み合わせ表示した場合の方が、第2の画像を第3の画像と組み合わせ表示した場合よりも、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える。従って、画像の組み合わせ方によって、多様な演出を実行することが可能である。また、遊技者は、画像表示手段に表示された第1の画像や第2の画像を認識した場合であっても、第3の画像の表示の有無によって遊技の状況が異なると認識する。従って、画像表示手段に表示される画像に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

20

【3597】

[特徴K2]

特徴K1に記載の遊技機であって、

前記画像記憶手段は、経時変化する画像である第1の経時変化画像(画像C1、画像C2、画像C3の順に経時変化するオブジェクトC)を記憶し、

前記第1の画像(画像C1)および前記第2の画像(画像C3)は、前記第1の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像である

ことを特徴とする遊技機。

【3598】

特徴K2によれば、第1の画像および第2の画像は、第1の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像であるので、第1の経時変化画像から部分画像を抽出し、第3の画像と組み合わせることで、さらに、多様な演出を実行することができる。

30

【3599】

[特徴K3]

特徴K1または特徴K2に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第1の画像を前記第3の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示する第1の場合と、

前記第1の画像を前記第3の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示した後に、前記第2の画像を前記第3の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示する第2の場合とがある

40

ことを特徴とする遊技機。

【3600】

特徴K3によれば、第1の画像を第3の画像と組み合わせずに表示する場合において、その後に、第2の画像を第3の画像と組み合わせない画像を表示する場合と、表示しない場合とがあるので、第1の画像および第2の画像を用いた多様な演出を実行することができる。

【3601】

[特徴K4]

50

特徴 K 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の場合よりも、前記第 2 の場合の方が、前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率が高い（第 6 実施形態における C 用表示パターンテーブルにおいて、表示パターン（C 1）による予告演出が表示される場合より、表示パターン（C 1 - C 2）または表示パターン（C 1 - C 2 - C 3）による予告演出が表示される場合の方が、大当たり抽選に当選している確率が高い）

ことを特徴とする遊技機。

【3602】

特徴 K 4 によれば、第 1 の画像を第 3 の画像と組み合わせずに表示する場合において、その後、第 2 の画像を第 3 の画像と組み合わせない画像を表示しない場合（第 1 の場合）より、表示する場合（第 2 の場合）の方が、特別情報が所定の条件を満たしている確率が高い。従って、第 1 の画像が第 3 の画像と組み合わせられずに表示された第 1 の場合に、その後、第 2 の画像が第 3 の画像と組み合わせられずに表示される第 2 の場合に状態が遷移することに対する期待感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、このような特性を備える第 1 の画像および第 2 の画像に対して、第 3 の画像を組み合わせることで、さらに多様な演出を実行することができる。

【3603】

[特徴 K 5]

特徴 K 1 から特徴 K 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記画像記憶手段は、経時変化する画像である第 2 の経時変化画像（画像 B 1、画像 B 2、画像 B 3 の順に経時変化するオブジェクト B）を記憶し、

前記第 3 の画像（画像 B 3）は、前記第 2 の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像である

ことを特徴とする遊技機。

【3604】

特徴 K 5 によれば、第 3 の画像は、第 2 の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像であるので、第 2 の経時変化画像を用いて、多様な演出を実行することができる。例えば、第 1 の画像および第 2 の画像と、当該第 2 の経時変化画像を組み合わせることで表示する場合に、第 2 の経時変化画像の一部である第 3 の画像が第 1 の画像や第 2 の画像と同じ期間に表示された場合には、遊技者に対して遊技の状況についての認識を変えることができる。

【3605】

< 特徴 L 群 >

特徴 L 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 L 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊技回毎に報知する報知手段と、

少なくとも、第 1 の画像と、第 2 の画像と、第 3 の画像とを記憶する画像記憶手段と、

前記画像記憶手段に記憶された画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段によって、前記第 1 の画像（第 6 実施形態における画像 C 1 の箱の画像）が前記第 3 の画像と組み合わせられずに前記画像表示手段に表示された場合よりも、前記第 2 の画像（第 6 実施形態における画像 C 3 の箱から犬が顔を出す画像）が前記第 3 の画像と組み合わせられずに前記画像表示手段に表示された場合の方が、前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率が高いにも関わらず、

前記制御手段によって、前記第 1 の画像（第 6 実施形態における画像 C 1 の箱の画像）が前記第 3 の画像（第 6 実施形態における画像 B 3 の雨の画像）と組み合わせられて前記画

10

20

30

40

50

像表示手段に表示された場合の方が、前記第 2 の画像（第 6 実施形態における画像 C 3 の箱から犬が顔を出す画像）が前記第 3 の画像（第 6 実施形態における画像 B 3 の雨の画像）と組み合わせられて前記画像表示手段に表示された場合よりも、前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【3606】

特徴 L 1 によれば、第 1 の画像を第 3 の画像と組み合わせずに表示した場合よりも、第 2 の画像を第 3 の画像と組み合わせずに表示した場合の方が、特別情報が所定の条件を満たしている確率が高いにも関わらず、第 1 の画像を第 3 の画像と組み合わせ表示した場合の方が、第 2 の画像を第 3 の画像と組み合わせ表示した場合よりも、特別情報が所定の条件を満たしている確率が高い。従って、第 1 の画像または第 2 の画像が表示された場合に、第 3 の画像の表示の有無についての遊技者の注目度を向上させることができる。

【3607】

[特徴 L 2]

特徴 L 1 に記載の遊技機であって、

前記画像記憶手段は、経時変化する画像である第 1 の経時変化画像（画像 C 1、画像 C 2、画像 C 3 の順に経時変化するオブジェクト C）を記憶し、

前記第 1 の画像（画像 C 1）および前記第 2 の画像（画像 C 3）は、前記第 1 の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像である

ことを特徴とする遊技機。

【3608】

特徴 L 2 によれば、第 1 の画像および第 2 の画像は、第 1 の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像であるので、第 1 の経時変化画像が表示された場合に、第 3 の画像の表示の有無についての遊技者の注目度を向上させることができる。

【3609】

[特徴 L 3]

特徴 L 1 または特徴 L 2 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第 1 の画像を前記第 3 の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示する第 1 の場合と、

前記第 1 の画像を前記第 3 の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示した後に、前記第 2 の画像を前記第 3 の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示する第 2 の場合とがある

ことを特徴とする遊技機。

【3610】

特徴 L 4 によれば、第 1 の画像を第 3 の画像と組み合わせずに表示する場合において、その後に、第 2 の画像を第 3 の画像と組み合わせない画像を表示する場合と、表示しない場合とがあるので、第 1 の画像および第 2 の画像を用いた多用な演出を実行することができる。

【3611】

[特徴 L 4]

特徴 L 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の場合よりも、前記第 2 の場合の方が、前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率が高い（第 6 実施形態における C 用表示パターンテーブルにおいて、表示パターン（C 1）による予告演出が表示される場合より、表示パターン（C 1 - C 2）または表示パターン（C 1 - C 2 - C 3）による予告演出が表示される場合の方が、大当たり抽選に当選している確率が高い）

ことを特徴とする遊技機。

【3612】

特徴 L 4 によれば、第 1 の画像を第 3 の画像と組み合わせずに表示する場合において、

その後、第2の画像を第3の画像と組み合わせない画像を表示しない場合（第1の場合）より、表示する場合（第2の場合）の方が、特別情報が所定の条件を満たしている確率が高い。従って、第1の画像が第3の画像と組み合わせられずに表示された第1の場合に、その後、第2の画像が第3の画像と組み合わせられずに表示される第2の場合に状態が遷移することに対する期待感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、このような特性を備える第1の画像および第2の画像に対して、第3の画像を組み合わせることで、さらに多様な演出を実行することができる。

【3613】

[特徴L5]

特徴L1から特徴L4のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記画像記憶手段は、経時変化する画像である第2の経時変化画像（画像B1、画像B2、画像B3の順に経時変化するオブジェクトB）を記憶し、

前記第3の画像（画像B3）は、前記第2の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像である

ことを特徴とする遊技機。

【3614】

特徴L5によれば、第3の画像は、第2の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像であるので、第2の経時変化画像を用いて、多様な演出を実行することができる。例えば、第1の画像および第2の画像と、当該第2の経時変化画像を組み合わせることで表示する場合に、第2の経時変化画像の一部である第3の画像が第1の画像や第2の画像と同じ期間に表示された場合には、遊技者に対して遊技の状況についての認識を変えることができる。

【3615】

なお、上記特徴F群、特徴G群、特徴H群、特徴I群、特徴J群、特徴K群、特徴L群の発明は、以下の課題を解決する。

【3616】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣の向上を目的として、各種遊技状態に応じて様々な演出が行われる。例えば、オブジェクト画像を画像表示手段に表示し、遊技者に対して、遊技の有利・不利の度合いを示唆する演出を実行する遊技機がある。通常、このようなオブジェクト画像は複数種類用意されており、各オブジェクト画像が、各々、遊技の有利・不利の度合いを示唆する。

【3617】

ここで、上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【3618】

<特徴M群>

特徴M群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴M1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する取得手段と、

前記取得手段によって取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

第1の表示態様として第1の動画（背景動画）を表示する画像表示手段と、

前記第1の動画に対応した音である動画対応音（背景音楽）を第1の出力態様（所定の音量で背景音楽を出力する態様）で出力する音出力手段と、

前記画像表示手段を前記第1の表示態様から第2の表示態様（デモ動画を表示する態様）に移行させるとともに前記音出力手段を前記第1の出力態様から第2の出力態様（背景音楽の出力を停止した態様）に移行させる条件である移行条件が成立したか否かを判定する移行条件判定手段と、

前記画像表示手段を前記第1の表示態様に復帰させるとともに前記音出力手段を前記第1の出力態様に復帰させる条件である復帰条件が成立したか否かを判定する復帰条件判定

10

20

30

40

50

手段と、

を備える遊技機であって、

前記移行条件が成立した場合には、

前記画像表示手段は、前記第 1 の表示態様から前記第 2 の表示態様に移行し、

前記音出力手段は、前記第 1 の出力態様から前記第 2 の出力態様に移行し、

前記音出力手段が前記第 2 の出力態様に移行した後であって、かつ、前記画像表示手段が前記第 2 の表示態様に移行した後に前記復帰条件が成立した場合には、

前記画像表示手段は、前記第 1 の表示態様に復帰するとともに、前記第 1 の表示態様として前記第 1 の動画を表示する際に、当該第 1 の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始し、

前記音出力手段は、前記第 1 の出力態様に復帰するとともに、前記第 1 の出力態様で前記動画対応音を出力する際に、前記動画対応音の予め定められた時間的位置から出力を開始する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 1 9 】

特徴 M 1 によれば、音出力手段が第 2 の出力態様に移行した後であって、かつ、画像表示手段が第 2 の表示態様に移行した後に復帰条件が成立した場合には、画像表示手段は、第 1 の表示態様に復帰して第 1 の動画を表示する際に、当該第 1 の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始し、音出力手段は、第 1 の出力態様に復帰して動画対応音を出力する際に、動画対応音の予め定められた時間的位置から出力を開始する。したがって、音出力手段が第 2 の出力態様に移行した後であって、かつ、画像表示手段が第 2 の表示態様に移行した後において、復帰条件が成立するタイミングに応じて画像表示手段が第 1 の動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、第 1 の動画の表示と動画対応音の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、復帰条件が成立するタイミングに応じて画像表示手段が第 1 の動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、画像表示手段が第 2 の表示態様に移行した後に復帰条件が成立した場合に、第 2 の表示態様に移行する直前のタイミングにおいて表示されていた第 1 の動画の時間的位置から当該第 1 の動画の表示を開始する構成や、画像表示手段が第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に復帰する際に、表示を開始する第 1 の動画の時間的位置を第 2 の表示態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、画像表示手段が第 1 の表示態様から第 2 の表示態様に移行した後においても第 1 の動画の再生を内部処理として継続するとともに、第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に復帰する際には内部処理として継続して再生している第 1 の動画を表示する構成等が挙げられる。

【 3 6 2 0 】

[特徴 M 2]

特徴 M 1 に記載の遊技機であって、

前記移行条件が成立した場合には、

前記音出力手段は、前記第 1 の出力態様から、前記動画対応音の出力を継続しつつ当該動画対応音の音量を時間の経過と共に低減する低減態様を経て、前記第 2 の出力態様に移行し、

前記画像表示手段は、前記音出力手段が前記第 2 の出力態様に移行したタイミング以降に、前記第 1 の表示態様から前記第 2 の表示態様に移行し、

前記音出力手段が前記低減態様である期間中に前記復帰条件が成立した場合には、

前記画像表示手段は、前記第 1 の動画を表示する前記第 1 の表示態様を継続し、

前記音出力手段は、前記動画対応音の音量を前記第 1 の出力態様における音量に戻すことによって、前記第 1 の出力態様に復帰する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 2 1 】

特徴 M 2 によれば、低減態様の期間中に復帰条件が成立した場合には、画像表示手段は

第 1 の表示態様を継続するとともに、音出力手段は動画対応音の音量を戻して第 1 の出力態様に復帰するので、第 1 の動画の表示と動画対応音の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

【 3 6 2 2 】

[特徴 M 3]

特徴 M 1 または特徴 M 2 に記載の遊技機であって、

前記移行条件が成立した場合には、

前記音出力手段は、前記動画対応音を第 1 の大きさの音量で出力する前記第 1 の出力態様から、前記動画対応音を前記第 1 の大きさの音量よりも小さい第 2 の大きさの音量で出力する前記第 2 の出力態様に移行し、

前記画像表示手段は、前記音出力手段が前記第 2 の出力態様に移行した後、所定時間経過後に前記第 2 の表示態様に移行し、

前記音出力手段が前記第 2 の出力態様に移行した後であって、かつ、前記画像表示手段が前記第 2 の表示態様に移行する前に前記復帰条件が成立した場合には、

前記画像表示手段は、前記第 1 の動画を表示する前記第 1 の表示態様を継続し、

前記音出力手段は、前記動画対応音の音量を前記第 1 の大きさの音量に戻すことによって、前記第 1 の出力態様に復帰する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 2 3 】

特徴 M 3 によれば、音出力手段が第 2 の出力態様に移行した後であって、かつ、画像表示手段が第 2 の表示態様に移行する前に復帰条件が成立した場合には、画像表示手段は、第 1 の動画を表示する第 1 の表示態様を継続し、音出力手段は、動画対応音の音量を第 1 の大きさの音量に戻すことによって、第 1 の出力態様に復帰するので、第 1 の動画の表示と動画対応音の出力との同期を維持したまま、移行条件が成立する前の態様に違和感なく自然な流れで復帰することができる。

【 3 6 2 4 】

[特徴 M 4]

特徴 M 1 から特徴 M 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 の動画の前記予め定められた時間的位置は、前記第 1 の動画の時間的な先頭位置であり、

前記動画対応音の前記予め定められた時間的位置は、前記動画対応音の時間的な先頭位置である

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 2 5 】

特徴 M 4 によれば、音出力手段が第 2 の出力態様に移行した後であって、かつ、画像表示手段が第 2 の表示態様に移行した後に復帰条件が成立し、第 1 の表示態様および第 1 の出力態様にそれぞれ復帰する場合には、第 1 の動画の時間的な先頭位置から表示が開始され、動画対応音の時間的な先頭位置から出力が開始される。したがって、第 1 の動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第 1 の動画の時間的な途中の位置から表示が開始され、動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、復帰条件が成立した後、第 1 の動画および動画対応音を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第 1 の動画および動画対応音のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴 M 4 によれば、当該遊技者に対して第 1 の動画および動画対応音を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができる。第 1 の動画および動画対応音を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができるという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 6 2 6 】

[特徴 M 5]

特徴 M 1 から特徴 M 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 2 の表示態様は、前記第 1 の動画とは異なる第 2 の動画を表示する態様、前記第 1 の動画の少なくとも一部を停止して表示する態様、前記第 1 の動画を非表示とする態様、前記第 1 の動画とは異なる静止画像を表示する態様、または、動画および静止画像を非表示とする態様であり、

前記第 1 の出力態様は、前記動画対応音を第 1 の大きさの音量で出力する態様であり、

前記第 2 の出力態様は、前記動画対応音を前記第 1 の大きさの音量よりも小さい第 2 の大きさの音量で出力する態様、または、前記動画対応音の出力を停止した態様である

ことを特徴とする遊技機。

10

【 3 6 2 7 】

特徴 M 5 によれば、移行条件が成立して画像表示手段および音出力手段がそれぞれ第 2 の表示態様および第 2 の出力態様に移行済みであることを遊技者に認識させることができる。

【 3 6 2 8 】

[特徴 M 6]

特徴 M 5 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の大きさの音量は、遊技者が認識することのできない大きさの音量以下であることを特徴とする遊技機。

【 3 6 2 9 】

20

特徴 M 6 によれば、音出力手段が第 2 の出力態様に移行すると、動画対応音の音量が遊技者が認識することのできない大きさの音量以下となるので、移行条件が成立して音出力手段が第 2 の出力態様に移行済みであることを遊技者に明確に認識させることができる。

【 3 6 3 0 】

[特徴 M 7]

特徴 M 1 から特徴 M 6 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に遊技者にとって有利な特別遊技状態を開始する特別遊技状態開始手段を備え、

前記移行条件判定手段は、前記判定手段による前記判定の結果に対応した表示を行なう遊技回が終了した後、前記特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されずに所定時間が経過した場合に、前記移行条件が成立したと判定する

30

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 3 1 】

遊技回が終了した後、特別遊技状態および次の遊技回のいずれもが開始されずに所定時間が経過した場合には、遊技者が当該遊技機において遊技を行っていない可能性が高い。したがって、特徴 M 7 によれば、遊技者が遊技を行っていない可能性の高い状態において移行条件を成立させることができる。

【 3 6 3 2 】

[特徴 M 8]

特徴 M 1 から特徴 M 7 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が遊技盤に射出されたことを検出する検出手段を備え、

前記移行条件判定手段は、前記検出手段によって遊技球が所定時間検出されない場合に、前記移行条件が成立したと判定する

40

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 3 3 】

特徴 M 8 によれば、遊技球が遊技盤に射出されていれば移行条件が成立しないので、遊技者が遊技中であるにも関わらず移行条件が成立してしまうといった遊技者にとって不快な状況の発生を低減することができる。

【 3 6 3 4 】

[特徴 M 9]

50

特徴 M 1 から特徴 M 8 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記復帰条件判定手段は、前記移行条件が成立した後であって前記取得手段によって前記特別情報が取得された場合に、前記復帰条件が成立したと判定することを特徴とする遊技機。

【 3 6 3 5 】

特徴 M 9 によれば、特別情報が取得された場合に画像表示手段が第 1 の表示態様に復帰するとともに音出力手段が第 1 の出力態様に復帰するので、特別情報が取得されたという期待感を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 6 3 6 】

[特徴 M 1 0]

特徴 M 1 から特徴 M 9 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が遊技盤に射出されたことを検出する検出手段を備え、

前記復帰条件判定手段は、前記移行条件が成立した後であって前記検出手段によって遊技球が検出された場合に、前記復帰条件が成立したと判定することを特徴とする遊技機。

【 3 6 3 7 】

特徴 M 1 0 によれば、移行条件が成立した後であっても、遊技球が遊技盤に射出されれば復帰条件が成立するので、遊技者が遊技を開始しているにも関わらず復帰条件が長時間（例えば、1 分）に亘って成立しないといった遊技者にとって不快な状況を低減することができる。

【 3 6 3 8 】

< 特徴 N 群 >

特徴 N 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 N 1]

第 1 の表示態様として、所定の動画（背景動画）を表示する画像表示手段と、

第 1 の出力態様として、前記所定の動画に対応した動画対応音（背景音楽）を所定の出力レベルで出力する音出力手段と、

コマンドを受信するコマンド受信手段と、

を備える遊技機であって、

前記画像表示手段が前記所定の動画との連続性が断たれた他の表示態様（デモ動画を表示する態様）であり、かつ、前記音出力手段が前記動画対応音との連続性が断たれた他の出力態様（背景音楽の出力を停止した態様）である、特定態様であることを識別可能な識別情報（頭出し判定フラグ）を記憶する識別情報記憶手段と、

前記コマンド受信手段が特定のコマンド（復帰条件成立コマンド）を受信した場合に、前記識別情報記憶手段に記憶されている前記識別情報に基づいて、前記特定態様であるか否かを判定する判定手段と、

を備え、

前記コマンド受信手段が前記特定のコマンドを受信し、前記判定手段が前記識別情報に基づいて、前記特定態様であると判定した場合（図 1 1 における時刻 t 4 から時刻 t 5 までの態様である場合）には、

前記画像表示手段は、前記第 1 の表示態様に復帰するとともに、前記所定の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始し（図 1 1）、

前記音出力手段は、前記第 1 の出力態様に復帰するとともに、予め定められた時間的位置から前記動画対応音の出力を開始する（図 1 1）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 3 9 】

特徴 N 1 によれば、特定態様から、画像表示手段を第 1 の表示態様、音出力手段を第 1 の出力態様に各々復帰させる場合に、画像表示手段が表示を開始する所定の動画の時間位置および音出力手段が動画対応音の出力を開始する時間的位置が、各々、予め定められているので、所定の動画と動画対応音との同期を容易に行うことができる。

10

20

30

40

50

【 3 6 4 0 】

[特徴 N 2]

特徴 N 1 に記載の遊技機であって、

前記コマンド受信手段が前記特定のコマンドを受信し、前記判定手段が前記識別情報に基づいて前記特定態様ではないと判定した場合であって、前記画像表示手段が前記所定の動画との連続性が保たれた表示態様である場合（図 1 1 における時刻 t 2 から時刻 t 4 までの態様である場合）には、

前記画像表示手段は、前記第 1 の表示態様に復帰するとともに、前記連続性を保った態様で前記所定の動画を継続して表示し（図 1 2、図 1 3）、

前記音出力手段は、前記第 1 の出力態様に復帰するとともに、前記連続性が保たれた前記所定の動画に対応した前記動画対応音を出力する（図 1 2、図 1 3）

10

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 4 1 】

特徴 N 2 によれば、所定の動画との連続性が保たれた表示態様から、画像表示手段を第 1 の表示態様、音出力手段を第 1 の出力態様に各々復帰させる場合に、画像表示手段が連続性を保った態様で所定の動画を継続して表示し、音出力手段が連続性が保たれた所定の動画に対応した動画対応音を出力するので、遊技者に違和感を与えることなく、画像表示手段を第 1 の表示態様、音出力手段を第 1 の出力態様に各々復帰させることができる。

【 3 6 4 2 】

[特徴 N 3]

20

特徴 N 1 または特徴 N 2 に記載の遊技機であって、

前記所定の動画の前記予め定められた時間的位置は、前記所定の動画の時間的な先頭位置であり、

前記動画対応音の前記予め定められた時間的位置は、前記動画対応音の時間的な先頭位置である

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 4 3 】

特徴 N 3 によれば、特定態様から、画像表示手段を第 1 の表示態様、音出力手段を第 1 の出力態様に各々復帰させる場合に、画像表示手段が表示を開始する所定の動画の時間位置および音出力手段が動画対応音の出力を開始する時間的位置が、各々、時間的な先頭位置であるので、所定の動画の途中から表示が開始されるとともに動画対応音の途中から出力が開始される場合と比較して、画像表示手段および音出力手段が実行する処理が容易であるととともに、遊技者に与える違和感を低減することができる。

30

【 3 6 4 4 】

[特徴 N 4]

特徴 N 1 から特徴 N 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記他の表示態様は、前記画像表示手段が前記所定の動画とは異なる画像を表示している態様、または、画像の表示を停止している態様である

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 4 5 】

40

特徴 N 4 によれば、特定態様から画像表示手段を第 1 の表示態様に復帰させる場合に、第 1 の表示態様への復帰前の特定態様としての他の表示態様が、所定の動画とは異なる画像を表示している態様、または、画像の表示を停止している態様であるので、第 1 の表示態様へ復帰して所定の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始しても、遊技者に与える違和感を小さくすることができる。なお、画像には、動画及び静止画像が含まれる。

【 3 6 4 6 】

[特徴 N 5]

特徴 N 1 から特徴 N 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記他の出力態様は、前記音出力手段が前記動画対応音とは異なる他の音を出力している態様、前記音出力手段が遊技者が認識できない出力レベルで前記動画対応または前記他

50

の音を出力している態様、または、前記音出力手段が出力を停止している態様であることを特徴とする遊技機。

【 3 6 4 7 】

特徴 N 5 によれば、特定態様から音出力手段を第 1 の出力態様に復帰させる場合に、第 1 の出力態様への復帰前の特定態様としての他の出力態様が、動画対応音とは異なる他の音を出力している態様、遊技者に認識できない出力レベルで動画対応または他の音を出力している態様、または、出力を停止している態様であるので、第 1 の出力態様へ復帰して、予め定められた時間的位置から表示が開始される所定の動画に対応した動画対応音の出力を開始しても、遊技者に与える違和感を小さくすることができる。

【 3 6 4 8 】

< 特徴 O 群 >

特徴 O 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 O 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する取得手段と、前記取得手段によって取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

所定時間が経過したか否かを判定する経過時間判定手段と、

第 1 の表示態様として第 1 の動画（図 8 2 に示す例では背景動画、図 8 3 に示す例ではデモ動画）を表示する画像表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記画像表示手段は、

前記経過時間判定手段によって前記所定時間が経過したと判定された場合には、前記第 1 の表示態様から第 2 の表示態様（ R T C 演出動画を表示する態様）に移行し（図 8 2、図 8 3）、

前記第 2 の表示態様の予め定められた表示期間が終了した場合には、前記第 2 の表示態様から前記第 1 の表示態様に移行するとともに、前記第 1 の表示態様に移行して前記第 1 の動画を表示する際に、前記第 1 の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する（図 8 2、図 8 3）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 4 9 】

特徴 O 1 によれば、第 2 の表示態様の予め定められた表示期間が終了した場合には、第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に移行するとともに、第 1 の表示態様に復帰して第 1 の動画を表示する際に、第 1 の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する。したがって、第 1 の表示態様に移行して第 1 の動画を表示する際に第 1 の動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、制御を簡易化することができる。なお、第 1 の表示態様に移行して第 1 の動画を表示する際に第 1 の動画の表示を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、第 2 の表示態様の予め定められた表示期間が終了した場合に、第 2 の表示態様に移行する直前のタイミングにおいて表示されていた第 1 の動画の時間的位置から当該第 1 の動画の表示を開始する構成や、画像表示手段が第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に移行する際に、表示を開始する第 1 の動画の時間的位置を第 2 の表示態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、画像表示手段が第 1 の表示態様から第 2 の表示態様に移行した後においても第 1 の動画の再生を内部処理として継続するとともに、第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に移行する際には内部処理として継続して再生している第 1 の動画を表示する構成等が挙げられる。

【 3 6 5 0 】

また、特徴 O 1 の遊技機が複数台設置されている場合には、各遊技機において実質的に同時に第 2 の表示態様の表示期間が終了して第 1 の表示態様に移行するとともに、各遊技機は、第 1 の表示態様に移行して第 1 の動画を表示する際に、第 1 の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始するので、各遊技機において表示される第 1 の動画を同期させることができる。すなわち、各遊技機において表示される第 1 の動画が同期した壮観な

10

20

30

40

50

状況を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 6 5 1 】

[特徴 0 2]

特徴 0 1 に記載の遊技機であって、

前記画像表示手段を第 3 の表示態様（デモ動画を表示する態様）に移行させる条件である移行条件が成立したか否かを判定する移行条件判定手段を備え、

前記画像表示手段は、

前記第 1 の表示態様中（背景動画を表示する態様中）に前記移行条件が成立した場合には、当該移行条件の成立を契機として前記第 3 の表示態様に移行し（図 1 1 ）、

前記第 2 の表示態様中（R T C 演出動画を表示する態様中）に前記移行条件が成立した場合には、前記第 2 の表示態様の前記予め定められた表示期間が終了したことを契機として前記第 3 の表示態様に移行し（図 8 4 ）、

前記第 3 の表示態様に移行して第 3 の動画（デモ動画）を表示する際に、前記第 3 の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 5 2 】

特徴 0 2 によれば、第 2 の表示態様中に移行条件が成立した場合であっても、第 2 の表示態様が予め定められた表示期間の途中で中断せず、第 2 の表示態様の予め定められた表示期間が終了したことを契機として第 3 の表示態様に移行するので、遊技者に与える違和感を低減することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 6 5 3 】

また、特徴 0 2 の遊技機が複数台設置されている場合には、各遊技機において実質的に同時に第 2 の表示態様の表示期間が終了して第 3 の表示態様に移行するとともに、各遊技機は、第 3 の表示態様に移行して第 3 の動画を表示する際に、第 3 の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始するので、各遊技機において表示される第 3 の動画を同期させることができる。すなわち、各遊技機において表示される第 3 の動画が同期した壮観な状況を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 6 5 4 】

[特徴 0 3]

特徴 0 2 に記載の遊技機であって、

前記画像表示手段を前記第 1 の表示態様（背景動画を表示する態様）に復帰させる条件である復帰条件が成立したか否かを判定する復帰条件判定手段を備え、

前記画像表示手段は、

前記第 3 の表示態様中（デモ動画を表示する態様中）に前記復帰条件が成立した場合には、当該復帰条件の成立を契機として前記第 1 の表示態様に復帰し（図 1 1 ）、

前記第 2 の表示態様中（R T C 演出動画を表示する態様中）に前記復帰条件が成立した場合には、前記第 2 の表示態様の前記予め定められた表示期間が終了したことを契機として前記第 1 の表示態様に復帰し（図 8 5 ）、

前記第 1 の表示態様に復帰して前記第 1 の動画を表示する際に、前記第 1 の動画の前記予め定められた時間的位置から表示を開始する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 5 5 】

特徴 0 3 によれば、第 2 の表示態様中に復帰条件が成立した場合であっても、第 2 の表示態様が予め定められた表示期間の途中で中断せず、第 2 の表示態様の予め定められた表示期間が終了したことを契機として第 1 の表示態様に復帰するので、遊技者に与える違和感を低減することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 6 5 6 】

[特徴 0 4]

特徴 0 1 から特徴 0 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 の動画の前記予め定められた時間的位置は、前記第 1 の動画の時間的な先頭位

10

20

30

40

50

置である

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 5 7 】

特徴〇４によれば、第１の表示態様に移行または復帰して第１の動画を表示する際に第１の動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第１の表示態様に移行または復帰して第１の動画を表示する際に第１の動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成を採用すると、遊技者は第１の動画を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第１の動画のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴〇４によれば、当該遊技者に対して第１の動画を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができる。とともに、第１の動画を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 3 6 5 8 】

[特徴〇５]

特徴〇１から特徴〇４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記画像表示手段によって表示される動画に対応した音である動画対応音を出力する音出力手段を備え、

前記音出力手段は、前記画像表示手段が前記第１の動画の前記予め定められた時間的位置から表示を開始する場合には、前記第１の動画に対応した第１の動画対応音（背景音楽）の予め定められた時間的位置から出力を開始する

20

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 5 9 】

特徴〇５によれば、第１の動画対応音の出力を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、第１の動画の表示と第１の動画対応音の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、第１の動画対応音の出力を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、第２の表示態様の予め定められた表示期間が終了し、画像表示手段が第１の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する場合に、画像表示手段が第２の表示態様に移行する直前のタイミングにおいて出力されていた第１の動画対応音の時間的位置から当該第１の動画対応音の出力を開始する構成や、第１の動画対応音を出力する態様に移行する際に、出力を開始する第１の動画対応音の時間的位置を画像表示手段が第２の表示態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、画像表示手段が第１の表示態様から第２の表示態様に移行した後においても第１の動画対応音の再生を内部処理として継続するとともに、画像表示手段が第２の表示態様から第１の表示態様に移行または復帰する際には内部処理として継続して再生している第１の動画対応音を出力する構成等が挙げられる。

30

【 3 6 6 0 】

[特徴〇６]

特徴〇５に記載の遊技機であって、

前記第１の動画対応音の前記予め定められた時間的位置は、前記第１の動画対応音の時間的な先頭位置である

40

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 6 1 】

特徴〇６によれば、第１の動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第１の動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、第１の動画対応音を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第１の動画対応音のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴〇６によれば、当該遊技者に対して第１の動画対応音を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができる

50

ともに、第 1 の動画対応音を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 6 6 2 】

[特徴 0 7]

特徴 0 2 から特徴 0 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 3 の動画の前記予め定められた時間的位置は、前記第 3 の動画の時間的な先頭位置である

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 6 3 】

特徴 0 7 によれば、第 3 の表示態様に移行して第 3 の動画を表示する際に第 3 の動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第 3 の表示態様に移行して第 3 の動画を表示する際に第 3 の動画の時間的な途中の位置から表示が開始される構成を採用すると、遊技者は第 3 の動画を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第 3 の動画のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴 0 7 によれば、当該遊技者に対して第 3 の動画を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 6 6 4 】

[特徴 0 8]

特徴 0 2 から特徴 0 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記画像表示手段によって表示される動画に対応した音である動画対応音を出力する音出力手段を備え、

前記音出力手段は、前記画像表示手段が前記第 3 の動画の前記予め定められた時間的位置から表示を開始する場合には、前記第 3 の動画に対応した第 3 の動画対応音（デモ音楽）の予め定められた時間的位置から出力を開始する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 6 5 】

特徴 0 8 によれば、第 3 の動画対応音の出力を開始する時間的位置が変動する構成と比較して、第 3 の動画の表示と第 3 の動画対応音の出力とを容易に同期させることができる。この結果、遊技の演出の質を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、第 3 の動画対応音の出力を開始する時間的位置が変動する構成としては、例えば、第 2 の表示態様の予め定められた表示期間が終了し、画像表示手段が第 3 の動画の予め定められた時間的位置から表示を開始する場合に、画像表示手段が第 2 の表示態様に移行する直前のタイミングにおいて出力されていた第 3 の動画対応音の時間的位置から当該第 3 の動画対応音の出力を開始する構成や、第 3 の動画対応音を出力する態様に移行する際に、出力を開始する第 3 の動画対応音の時間的位置を画像表示手段が第 2 の表示態様に移行してからの経過時間に基づいて決定する構成、画像表示手段が第 3 の表示態様から第 2 の表示態様に移行した後においても第 3 の動画対応音の再生を内部処理として継続するとともに、画像表示手段が第 2 の表示態様から第 3 の表示態様に移行する際には内部処理として継続して再生している第 3 の動画対応音を出力する構成等が挙げられる。

【 3 6 6 6 】

[特徴 0 9]

特徴 0 8 に記載の遊技機であって、

前記第 3 の動画対応音の前記予め定められた時間的位置は、前記第 3 の動画対応音の時間的な先頭位置である

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 6 7 】

特徴 0 9 によれば、第 3 の動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成

10

20

30

40

50

と比較して、遊技者に与える違和感を低減することができる。例えば、仮に、第3の動画対応音の時間的な途中の位置から出力が開始される構成を採用すると、遊技者は、第3の動画対応音を時間的な途中の位置から鑑賞することになるので、違和感を感じたり、第3の動画対応音のうち鑑賞していない部分があるという物足りなさを感じる可能性がある。これに対して、特徴O9によれば、当該遊技者に対して第3の動画対応音を時間的な先頭位置から鑑賞させることができるので、遊技者に与える違和感を低減することができる。とともに、第3の動画対応音を時間的な先頭位置から全てを鑑賞することができているという満足感を遊技者に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3668】

なお、上記特徴M群、特徴N群、特徴O群の発明は、以下の課題を解決する。

10

【3669】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣の向上を目的として様々な演出が行われる。例えば、液晶画面等の表示装置に動画を表示するとともに、当該動画に対応した音楽をスピーカーから出力する遊技機が知られている。

【3670】

ここで、上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【3671】

<特徴P群>

特徴P群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

20

【3672】

[特徴P1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報の数と対応する数の保留表示（第8実施形態および第9実施形態における保留表示Dm11～Dm14と保留表示Dm21～Dm24）を所定の表示態様で表示するとともに、表示されている前記保留表示の表示態様を変化させる保留表示手段（第8実施形態および第9実施形態における保留演出内容決定処理）と、

30

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記保留表示手段が前記保留表示の表示態様を変化させることに先立って、前記保留表示の表示態様を変化することを示唆する示唆演出（図91，図92，図102，図107）を実行する

40

ことを特徴とする遊技機。

【3673】

従来から保留表示を表示することによって、遊技者に対して、実行される遊技回数を示すことが行われてきた。しかし、保留表示に関し、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【3674】

特徴P1によれば、保留表示の表示態様を変化させることに先立って、保留表示の表示態様を変化することを示唆する示唆演出を実行するので、保留表示の表示態様の变化に対して、遊技者に注目させることができるとともに期待感を付与することができる。

【3675】

50

[特徴 P 2]

特徴 P 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、表示されている前記保留表示のうち前記保留表示手段が表示態様を変化させる対象に応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する前記示唆演出を選択する（第 8 実施形態および第 9 実施形態における保留演出内容決定処理）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 7 6 】

特徴 P 2 によれば、表示態様が変化する対象となる保留表示に応じて実行する示唆演出を選択するので、遊技者に示唆演出の内容について注目させることができるとともに、表示態様が変化する対象となる保留表示がいずれであるのかといった期待感を遊技者に付与することができる。

【 3 6 7 7 】

[特徴 P 3]

特徴 P 1 または特徴 P 2 に記載の遊技機であって、

前記保留表示の前記表示態様は、

当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されており、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し（図 9 0（b））

）、

前記保留表示手段は、

前記保留表示の前記表示態様を、当該保留表示に対応する特別情報に基づいて決定するとともに、

保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で前記判定手段によって判定される順が後の前記特別情報に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の、前記表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、前記保留表示の表示態様を変化させる（図 9 4，図 9 9，図 1 0 0，図 1 0 1）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 7 8 】

保留表示が表示されている場合、保留表示に対応する特別情報が判定手段によって判定されるまでの残時間が短くなるにつれて、表示態様が変化する機会が少なくなる。換言すれば、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が先の特別情報に対応する保留表示は、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示よりも、相対的に、表示される残時間が短く、表示態様に変化する可能性が低い。従って、保留表示の表示態様に変化する場合、遊技者は、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が先の特別情報に対応する保留表示から優先的に表示態様を変化することを希望する。しかしながら、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示の表示態様に変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。

【 3 6 7 9 】

特徴 P 3 によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。従って、仮に、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が相対的に後の保留表示の表示態様に変化する場合であっても、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の

10

20

30

40

50

期待感を付与することができる。

【 3 6 8 0 】

[特徴 P 4]

特徴 P 1 または特徴 P 2 に記載の遊技機であって、

前記保留表示の前記表示態様は、

当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されており、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し（図 9 0（b））、

10

前記保留表示手段は、

前記保留表示の前記表示態様を、当該保留表示に対応する特別情報に基づいて決定するとともに、

保留表示の表示態様を変化させる場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に前記判定手段による前記判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる（図 1 0 3，図 1 0 5，図 1 0 6）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 8 1 】

既に表示態様が変化した保留表示があり、遊技者が、さらにその保留表示に対して上位の表示態様への変化を希望している場合など、遊技者が特定の保留表示の表示態様の変化を希望する場合がある。しかしながら、遊技者の希望と反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する特別情報より後に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。

20

【 3 6 8 2 】

特徴 P 4 によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる。従って、仮に、遊技者の希望に反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する特別情報より後に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化した場合であっても、表示態様が変化した保留表示は、遊技者が表示態様の変化を希望した保留表示の表示態様よりも上位の表示態様に変化するので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。

30

【 3 6 8 3 】

[特徴 P 5]

特徴 P 3 または特徴 P 4 に記載の遊技機であって、

前記演出実行部は、

前記示唆演出を実行する場合に、前記保留表示手段が変化させる前記保留表示の変化前と変化後との間における、前記設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅の大きさに応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する（第 8 実施形態から第 1 0 実施形態）

40

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 8 4 】

特徴 P 5 によれば、変化させる保留表示の変化前と変化後との間における、設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅の大きさに応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択するので、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者に期待感を付与することができることに加え、保留表示の表示態様が変化する前に、示唆演出として実行される演出の種類に対しても遊技者に期待感を付与することができる。

【 3 6 8 5 】

50

< 特徴 Q 群 >

特徴 Q 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

【 3 6 8 6 】

[特徴 Q 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報の数と対応する数の保留表示を所定の表示態様で表示する保留表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記保留表示手段は、

保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する特別情報に基づいて、前記保留表示の表示態様を決定する（第 8 実施形態から第 10 実施形態、および、変形例 28）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 8 7 】

特徴 Q 1 によれば、保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する特別情報に基づいて、当該保留表示の表示態様を決定するので、表示態様が決定された対象の保留表示を用いて、他の保留表示に対応する遊技回（以下、保留遊技回とも呼ぶ）についての情報を遊技者に対して示唆することができる。例えば、保留表示の表示態様を決定する際に、表示態様を決定する対象の保留表示に対応する特別情報が、当該特別情報より先に判定手段による判定の対象となる特別情報よりも遊技者に有利である場合に、表示態様を決定する対象である保留表示の表示態様を、特定の表示態様に決定するなど、表示態様が決定された保留表示自身の情報に加え、他の保留表示についての情報を遊技者に示唆することができる。その結果、遊技者は、一つの保留表示の表示態様を認識することによって、当該保留表示に対応する 1 回の保留遊技回についての帰趨を推測するに留まらず、その前後等に実行される他の保留遊技回の帰趨についても種々の推測をする。従って、保留表示の表示態様を用いて新たな遊技性を創出することができ、従来に比べてより一層、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。とともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 6 8 8 】

[特徴 Q 2]

特徴 Q 1 に記載の遊技機であって、

前記保留表示手段は、

表示されている保留表示の表示態様を変化させることが可能であり、

保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する特別情報に基づいて、前記表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定する（第 8 実施形態から第 10 実施形態）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 8 9 】

特徴 Q 2 によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示とは異なる他の保留表示に対応する特別情報に基づいて、表示態様を変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定するので、表示態様を変化させる対象の保留表示を用いて、他の保留表示に対応する保留遊技回についての情報を遊技者に対して示唆することができる。例えば、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応した保留遊技回よりも先に実行される保留遊技回の保留表示に対応した特別情報に基づいて、表示態様を

10

20

30

40

50

変化させる対象の保留表示の変化後の表示態様を決定することによって、以下のような遊技性を実現することができる。一例として、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様（遊技者に有利である表示態様）に変化させることができる。このように、特徴Ｑ２によれば、種々の新たな遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３６９０】

[特徴Ｑ３]

特徴Ｑ２に記載の遊技機であって、

前記保留表示の前記表示態様は、

当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されており、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し（図９０（ｂ））、

前記保留表示手段は、

前記保留表示の前記表示態様を、当該保留表示に対応する特別情報に基づいて決定するとともに、

保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で前記判定手段によって判定される順が後の前記特別情報に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の、前記表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、前記保留表示の表示態様を変化させる（図９４，図９９，図１００，図１０１）

ことを特徴とする遊技機。

【３６９１】

保留表示が表示されている場合、保留表示に対応する特別情報が判定手段によって判定されるまでの残時間が短くなるにつれて、表示態様が変化する機会が少なくなる。換言すれば、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が先の特別情報に対応する保留表示は、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示よりも、相対的に、表示される残時間が短く、表示態様に変化する可能性が低い。従って、保留表示の表示態様に変化する場合、遊技者は、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が先の特別情報に対応する保留表示から優先的に表示態様を変化することを希望する。しかしながら、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示の表示態様に変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。

【３６９２】

特徴Ｑ３によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。従って、仮に、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が相対的に後の保留表示の表示態様に変化する場合であっても、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。

【３６９３】

[特徴Ｑ４]

特徴Ｑ２に記載の遊技機であって、

前記保留表示の前記表示態様は、

10

20

30

40

50

当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されており、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し（図 9 0（b））、

前記保留表示手段は、

前記保留表示の前記表示態様を、当該保留表示に対応する特別情報に基づいて決定するとともに、

保留表示の表示態様を変化させる場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に前記判定手段による前記判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる（図 1 0 3，図 1 0 5，図 1 0 6）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 9 4 】

既に表示態様が変化した保留表示があり、遊技者が、さらにその保留表示に対して上位の表示態様への変化を希望している場合など、遊技者が特定の保留表示の表示態様の変化を希望する場合がある。しかしながら、遊技者の希望と反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する特別情報より後に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。

【 3 6 9 5 】

特徴 Q 4 によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる。従って、仮に、遊技者の希望に反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する特別情報より後に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化した場合であっても、表示態様が変化した保留表示は、遊技者が表示態様の変化を希望した保留表示の表示態様よりも上位の表示態様に変化するので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。

【 3 6 9 6 】

[特徴 Q 5]

特徴 Q 2 から特徴 Q 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記保留表示手段が前記保留表示の表示態様を変化させることに先立って、前記保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する（図 9 1，図 9 2，図 1 0 2，図 1 0 7）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 6 9 7 】

特徴 Q 5 によれば、保留表示の表示態様を変化させることに先立って、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行するので、保留表示の表示態様の変化に対して、遊技者に注目させることができるとともに期待感を付与することができる。

【 3 6 9 8 】

[特徴 Q 6]

特徴 Q 5 に記載の遊技機であって、

前記演出実行部は、

前記示唆演出を実行する場合に、前記保留表示手段が変化させる前記保留表示の変化前と変化後との間における、前記設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅の大きさに応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択する（第 8 実施形態から第 1 0 実施形態）

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【 3 6 9 9 】

特徴 Q 6 によれば、変化させる保留表示の変化前と変化後との間における、設定された表示態様の複数の段階における段階的な幅の大きさに応じて、複数種類用意された示唆演出の中から、実行する示唆演出を選択するので、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者に期待感を付与することができることに加え、保留表示の表示態様が変化する前に、示唆演出として実行される演出の種類に対しても遊技者に期待感を付与することができる。

【 3 7 0 0 】

< 特徴 R 群 >

特徴 R 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

【 3 7 0 1 】

[特徴 R 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部に遊技球が入球したに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報の数と対応する数の保留表示を所定の表示態様で表示するとともに、表示されている前記保留表示の表示態様を変化させる保留表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

所定の演出を実行する条件である演出実行条件を満たすか否かを判定する演出実行判定処理を実行し、

前記保留表示手段は、

前記保留表示の表示態様を変化させる条件である表示態様変化条件を満たすか否かを判定するとともに、

前記演出実行条件を満たし、かつ、前記表示態様変化条件を満たす場合には、前記所定の演出が実行された後に、前記保留表示の表示態様を変化させる（第 8 実施形態から第 10 実施形態）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 0 2 】

演出実行条件を満たし、かつ、表示態様変化条件を満たすにも関わらず、所定の演出の実行と独立して保留表示の表示態様を変化させる場合には、遊技者に対して、所定の演出の実行と、保留表示の表示態様の変化との間に相関があることを認識させることができず、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者を注目させることができない。換言すれば、所定の演出、および、保留表示の表示態様の変化は、各々、遊技者に対して別々の効果をもたらすものに過ぎず、これら二つが相乗的に機能しない。

【 3 7 0 3 】

特徴 R 1 によれば、演出実行条件を満たし、かつ、表示態様変化条件を満たす場合には、所定の演出が実行された後に、保留表示の表示態様を変化させるので、保留表示の表示態様の変化との間に相関があることを遊技者に認識させることができ、所定の演出の実行を利用して、保留表示の表示態様の変化に対して遊技者を注目させることができる。すなわち、期待感や緊迫感の付与といった所定の演出を実行することによる効果と、後続の遊技回に対する期待感や緊迫感の付与といった保留表示の表示態様を変化させることによる効果とに加え、所定の演出の後に保留表示の表示態様を変化させることで、保留表示の表示態様の変化に対して相乗的に遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、相乗的な遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

30

40

50

【 3 7 0 4 】

[特徴 R 2]

特徴 R 1 に記載の遊技機であって、
前記保留表示手段は、

前記演出実行条件を満たし、前記表示態様変化条件を満たさない場合には、前記所定の演出が実行されたにも関わらず、前記保留表示の表示態様を変化させない（第 1 0 実施形態）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 0 5 】

特徴 R 2 によれば、演出実行条件を満たし、表示態様変化条件を満たさない場合には、所定の演出が実行されたにも関わらず、保留表示の表示態様を変化させないので、所定の演出が実行された後には保留表示の表示態様が変わるといった遊技者の認識を覆すことができ、遊技に意外性を付与することができる。さらに、所定の演出が実行された場合に、その後に保留表示の表示態様が変わるか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができる。 10

【 3 7 0 6 】

[特徴 R 3]

特徴 R 1 または特徴 R 2 に記載の遊技機であって、

遊技者が所定の保留表示を選択するための選択手段（演出操作ボタン 2 4 ）を備え、

前記保留表示手段は、

表示されている各保留表示の表示態様を変化させることが可能か否かを判定する変化可能判定処理を実行するとともに、 20

前記選択手段によって選択された前記所定の保留表示と、前記変化可能判定処理の判定結果とに基づいて、前記表示態様変化条件が満たされるか否かを判定する（第 1 0 実施形態）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 0 7 】

特徴 R 3 によれば、遊技者に保留表示を選択させるといった新たな遊技性を創出することができる。また、選択手段によって選択された所定の保留表示と、変化可能判定処理の判定結果とに基づいて、表示態様変化条件が満たされるか否かを判定するので、遊技者自身が選択した保留表示の表示態様が変わるか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができる。 30

【 3 7 0 8 】

[特徴 R 4]

特徴 R 1 から特徴 R 3 に記載の遊技機であって、

前記保留表示の前記表示態様は、

当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されており、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し（図 9 0 （ b ） 40

）、
前記保留表示手段は、

前記保留表示の前記表示態様を、当該保留表示に対応する特別情報に基づいて決定するとともに、

保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で前記判定手段によって判定される順が後の前記特別情報に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の、前記表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、前記保留表示の表示態様を変化させる（第 8 実施形態および第 1 0 実施形態）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 0 9 】

保留表示が表示されている場合、保留表示に対応する特別情報が判定手段によって判定されるまでの残時間が短くなるにつれて、表示態様が変化する機会が少なくなる。換言すれば、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が先の特別情報に対応する保留表示は、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示よりも、相対的に、表示される残時間が短く、表示態様が変化する可能性が低い。従って、保留表示の表示態様が変化する場合、遊技者は、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が先の特別情報に対応する保留表示から優先的に表示態様が変化することを希望する。しかしながら、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。

10

【 3 7 1 0 】

特徴 R 4 によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合に、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が後の特別情報に対応する保留表示の表示態様を変化させる場合ほど、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるように、保留表示の表示態様を変化させる。従って、仮に、遊技者の希望と反して、表示されている保留表示の中で判定手段によって判定される順が相対的に後の保留表示の表示態様が変化する場合（または、遊技者が選択した保留表示の表示態様を変化させる場合）であっても、保留表示の表示態様における変化前と変化後との間の表示態様の複数の段階における段階的な幅が大きくなるので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。

20

【 3 7 1 1 】

[特徴 R 5]

特徴 R 1 から特徴 R 3 に記載の遊技機であって、

前記保留表示の前記表示態様は、

当該保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されており、前記保留表示の前記表示態様が前記複数の段階の上位になるにつれて、前記保留表示に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性が高いことを示唆し（図 9 0（b））、

30

前記保留表示手段は、

前記保留表示の前記表示態様を、当該保留表示に対応する特別情報に基づいて決定するとともに、

保留表示の表示態様を変化させる場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に前記判定手段による前記判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる（第 9 実施形態および第 1 0 実施形態）

ことを特徴とする遊技機。

40

【 3 7 1 2 】

既に表示態様が変化した保留表示があり、遊技者が、さらにその保留表示に対して上位の表示態様への変化を希望している場合など、遊技者が特定の保留表示の表示態様の変化を希望する場合がある。しかしながら、遊技者の希望と反して、遊技者が表示態様の変化を希望する保留表示に対応する特別情報より後に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様が変化する場合がある。このような場合、遊技者の遊技に対する期待感が低下してしまう。

【 3 7 1 3 】

特徴 R 5 によれば、保留表示の表示態様を変化させる場合には、表示態様を変化させる対象の保留表示に対応する特別情報より先に判定手段による判定の対象となる特別情報に

50

対応する保留表示の表示態様よりも上位の段階の表示態様に変化させる。従って、仮に、遊技者の希望に反して、遊技者が表示態様の变化を希望する保留表示に対応する特別情報より後に判定手段による判定の対象となる特別情報に対応する保留表示の表示態様に変化した場合（または、遊技者が選択した保留表示の表示態様を変化させる場合）であっても、表示態様に変化した保留表示は、遊技者が表示態様の变化を希望した保留表示の表示態様よりも上位の表示態様に変化するので、遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、むしろ、より一層の期待感を付与することができる。

【 3 7 1 4 】

なお、上記特徴 P 群、特徴 Q 群、特徴 R 群の発明は、以下の課題を解決する。

【 3 7 1 5 】

従来から保留表示を表示することによって、遊技者に対して、実行される遊技回数を示すことが行われてきた。

【 3 7 1 6 】

ここで、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【 3 7 1 7 】

< 特徴 S 群 >

特徴 S 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 1 実施形態から抽出される。

【 3 7 1 8 】

[特徴 S 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第 1 の入球部（第 1 始動口 3 3）と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第 2 の入球部（第 2 始動口 3 4）と、
前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得するとともに、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報、および、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報を、各々、記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が、所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定の結果を示すための識別情報を表示する表示手段（図柄表示装置 4 1）と、
前記取得情報記憶手段における前記第 1 の特別情報の記憶の有無に基づいて、第 1 のコマンド（第 1 1 実施形態における特 1 用客待ちコマンド）を送信する第 1 コマンド送信手段（第 1 1 実施形態における S 6 6 1 0、S 5 4 0 2）と、
前記取得情報記憶手段における前記第 2 の特別情報の記憶の有無に基づいて、第 2 のコマンド（第 1 1 実施形態における特 2 用客待ちコマンド）を送信する第 2 コマンド送信手段（第 1 1 実施形態における S 6 6 2 8、S 5 4 0 2）と、

を備える遊技機であって、

前記表示手段は、

前記第 1 の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第 1 識別情報（第 1 1 実施形態における第 1 液晶用図柄）と、前記第 2 の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第 2 識別情報（第 1 1 実施形態における第 2 液晶用図柄）とを、各々、当該表示手段の異なる表示領域に表示するとともに、

前記送信された前記第 1 のコマンドに基づいて、前記第 1 識別情報が変動または停止している表示態様である第 1 識別情報表示態様と、前記第 1 識別情報が表示されない表示態様（第 1 1 実施形態におけるデモ画像を表示した態様）である第 1 識別情報非表示態様とを切り替えるとともに、

前記送信された前記第 2 のコマンドに基づいて、前記第 2 識別情報が変動または停止している表示態様である第 2 識別情報表示態様と、前記第 2 識別情報が表示されない表示態様（第 1 1 実施形態におけるデモ画像を表示した態様）である第 2 識別情報非表示態様と

10

20

30

40

50

を切り替える

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 1 9 】

特徴 S 1 によれば、第 1 のコマンドは、取得情報記憶手段における第 1 の特別情報の記憶の有無に基づいて送信され、第 2 のコマンドは、取得情報記憶手段における第 2 の特別情報の記憶の有無に基づいて送信される。そして、表示手段は、送信された第 1 のコマンドに基づいて第 1 識別情報表示態様と第 1 識別情報非表示態様とを切り替えるとともに、送信された第 2 のコマンドに基づいて第 2 識別情報表示態様と第 2 識別情報非表示態様とを切り替える。従って、第 1 識別情報と第 2 識別情報とを、各々、表示手段の異なる表示領域に表示する表示手段において、第 1 識別情報表示態様と第 1 識別情報非表示態様との切り替えを、取得情報記憶手段における第 2 の特別情報の記憶の有無とは独立した態様で、取得情報記憶手段における第 1 の特別情報の記憶の有無に基づいて行うことができるとともに、第 2 識別情報表示態様と第 2 識別情報非表示態様との切り替えを、取得情報記憶手段における第 1 の特別情報の記憶の有無とは独立した態様で、取得情報記憶手段における第 2 の特別情報の記憶の有無に基づいて行うことができる。換言すれば、表示手段は、第 1 識別情報表示態様と第 1 識別情報非表示態様との切り替えを、第 2 識別情報表示態様と第 2 識別情報非表示態様との切り替えとは独立した態様で行うことができるとともに、第 2 識別情報表示態様と第 2 識別情報非表示態様との切り替えを、第 1 識別情報表示態様と第 1 識別情報非表示態様との切り替えとは独立した態様で行うことができる。

【 3 7 2 0 】

[特徴 S 2]

特徴 S 1 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、

遊技の状態が、第 1 の遊技状態から第 2 の遊技状態に移行（低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行、または、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行）した場合には、

前記第 1 識別情報（第 1 液晶用図柄）および前記第 2 識別情報（第 2 液晶用図柄）の少なくとも一方を、前記遊技状態が移行する前と異なる表示領域に表示する（図 1 2 2 ）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 2 1 】

特徴 S 2 によれば、遊技の状態が、第 1 の遊技状態から第 2 の遊技状態に移行した場合には、第 1 識別情報および第 2 識別情報の少なくとも一方を、遊技状態が移行する前と異なる表示領域に表示するので、遊技者に対して、遊技の状態が、第 1 の遊技状態から第 2 の遊技状態に移行したことを容易に認識させることができる。

【 3 7 2 2 】

[特徴 S 3]

特徴 S 2 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、

遊技の状態が前記第 1 の遊技状態から前記第 2 の遊技状態に移行した場合には、

前記第 1 識別情報（第 1 液晶用図柄）を表示していた表示領域に前記第 2 識別情報（第 2 液晶用図柄）を表示するとともに、前記第 2 識別情報（第 2 液晶用図柄）を表示していた表示領域に前記第 1 識別情報（第 1 液晶用図柄）を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 2 3 】

特徴 S 3 によれば、遊技の状態が第 1 の遊技状態から第 2 の遊技状態に移行した場合には、第 1 識別情報を表示していた表示領域に第 2 識別情報を表示するとともに、第 2 識別情報を表示していた表示領域に第 1 識別情報を表示するので、遊技者に対して、遊技の状態が、第 1 の遊技状態から第 2 の遊技状態に移行したことを認識させることができる。さらに、第 1 識別情報を表示していた表示領域に第 2 識別情報を表示するとともに、第 2 識別情報を表示していた表示領域に第 1 識別情報を表示することで、例えば、第 1 識別情報

および第 2 識別情報について、遊技における役割に変更があったことを遊技者に推測させるなど、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 7 2 4 】

[特徴 S 4]

特徴 S 1 から特徴 S 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、変動している表示態様の前記第 1 識別情報（第 1 液晶用図柄）と、変動している表示態様の前記第 2 識別情報（第 2 液晶用図柄）とを、同時に表示することが可能である（第 1 1 実施形態における同時変動機である）

ことを特徴とする遊技機。

10

【 3 7 2 5 】

第 1 識別情報は、第 1 の特別情報に基づく判定の結果を示すための識別情報である。第 2 識別情報は、第 2 の特別情報に基づく判定の結果を示すための識別情報である。特徴 S 4 によれば、表示手段は、変動している表示態様の第 1 識別情報と、変動している表示態様の第 2 識別情報とを、同時に表示することが可能であるので、遊技者に対して、第 1 の特別情報および第 2 の特別情報の 2 つの特別情報の判定の結果について、同時に期待感を付与することができる。

【 3 7 2 6 】

< 特徴 T 群 >

特徴 T 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 1 実施形態から抽出される。

20

【 3 7 2 7 】

[特徴 T 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第 1 の入球部（第 1 始動口 3 3 ）と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第 2 の入球部（第 2 始動口 3 4 ）と、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得するとともに、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報、および、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報を、各々、記憶する取得情報記憶手段と、

30

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が、所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定の結果を示すための識別情報を表示する表示手段（第 1 1 実施形態における図柄表示装置 4 1 ）と、

を備える遊技機であって、

前記表示手段は、

前記第 1 の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第 1 識別情報（第 1 1 実施形態における第 1 液晶用図柄）と、前記第 2 の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第 2 識別情報（第 1 1 実施形態における第 2 液晶用図柄）とを、各々、当該表示手段の異なる表示領域に表示するとともに、

40

遊技の状態が、第 1 の遊技状態から第 2 の遊技状態に移行（低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行、または、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行）した場合には、

前記第 1 識別情報（第 1 1 実施形態における第 1 液晶用図柄）および前記第 2 識別情報（第 1 1 実施形態における第 2 液晶用図柄）の少なくとも一方を、前記遊技状態が移行する前と異なる表示領域に表示する（図 1 2 2 ）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 2 8 】

特徴 T 1 によれば、遊技の状態が、第 1 の遊技状態から第 2 の遊技状態に移行した場合

50

には、第 1 識別情報および第 2 識別情報の少なくとも一方を、遊技状態が移行する前と異なる表示領域に表示するので、遊技者に対して、遊技の状態が、第 1 の遊技状態から第 2 の遊技状態に移行したことを容易に認識させることができる。

【 3 7 2 9 】

[特徴 T 2]

特徴 T 1 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、

遊技の状態が、前記第 1 の遊技状態から前記第 2 の遊技状態に移行（低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行、または、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行）した場合には、

前記第 1 識別情報（第 1 液晶用図柄）を表示していた表示領域に前記第 2 識別情報（第 2 液晶用図柄）を表示するとともに、前記第 2 識別情報（第 2 液晶用図柄）を表示していた表示領域に前記第 1 識別情報（第 1 液晶用図柄）を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 3 0 】

特徴 T 2 によれば、遊技の状態が第 1 の遊技状態から第 2 の遊技状態に移行した場合には、第 1 識別情報を表示していた表示領域に第 2 識別情報を表示するとともに、第 2 識別情報を表示していた表示領域に第 1 識別情報を表示するので、遊技者に対して、遊技の状態が、第 1 の遊技状態から第 2 の遊技状態に移行したことを認識させることができる。さらに、第 1 識別情報を表示していた表示領域に第 2 識別情報を表示するとともに、第 2 識別情報を表示していた表示領域に第 1 識別情報を表示することで、例えば、第 1 識別情報および第 2 識別情報について、遊技における役割に変更があったことを遊技者に推測させるなど、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 7 3 1 】

[特徴 T 3]

特徴 T 1 または特徴 T 2 に記載の遊技機であって、

前記取得情報記憶手段への前記第 1 の特別情報の記憶の有無に基づいて、第 1 のコマンド（第 1 1 実施形態における特 1 用客待ちコマンド）を送信する第 1 コマンド送信手段（第 1 1 実施形態における S 6 6 1 0、S 5 4 0 2）と、

前記取得情報記憶手段への前記第 2 の特別情報の記憶の有無に基づいて、第 2 のコマンド（第 1 1 実施形態における特 2 用客待ちコマンド）を送信する第 2 コマンド送信手段（第 1 1 実施形態における S 6 6 2 8、S 5 4 0 2）と、

を備え、

前記表示手段は、

前記送信された前記第 1 のコマンドに基づいて、前記第 1 識別情報（第 1 1 実施形態における第 1 液晶用図柄）が変動または停止している表示態様である第 1 識別情報表示態様と、前記第 1 識別情報が表示されない表示態様（第 1 1 実施形態におけるデモ画像を表示した態様）である第 1 識別情報非表示態様とを切り替えるとともに、

前記送信された前記第 2 のコマンドに基づいて、前記第 2 識別情報（第 1 1 実施形態における第 2 液晶用図柄）が変動または停止している表示態様である第 2 識別情報表示態様と、前記第 2 識別情報が表示されない表示態様（第 1 1 実施形態におけるデモ画像を表示した態様）である第 2 識別情報非表示態様とを切り替える

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 3 2 】

特徴 T 3 によれば、第 1 のコマンドは、取得情報記憶手段における第 1 の特別情報の記憶の有無に基づいて送信され、第 2 のコマンドは、取得情報記憶手段における第 2 の特別情報の記憶の有無に基づいて送信される。そして、表示手段は、送信された第 1 のコマンドに基づいて第 1 識別情報表示態様と第 1 識別情報非表示態様とを切り替えるとともに、送信された第 2 のコマンドに基づいて第 2 識別情報表示態様と第 2 識別情報非表示態様と

を切り替える。従って、第 1 識別情報と第 2 識別情報とを、各々、表示手段の異なる表示領域に表示する表示手段において、第 1 識別情報表示態様と第 1 識別情報非表示態様との切り替えを、取得情報記憶手段における第 2 の特別情報の記憶の有無とは独立した態様で、取得情報記憶手段における第 1 の特別情報の記憶の有無に基づいて行うことができるとともに、第 2 識別情報表示態様と第 2 識別情報非表示態様との切り替えを、取得情報記憶手段における第 1 の特別情報の記憶の有無とは独立した態様で、取得情報記憶手段における第 2 の特別情報の記憶の有無に基づいて行うことができる。換言すれば、表示手段は、第 1 識別情報表示態様と第 1 識別情報非表示態様との切り替えを、第 2 識別情報表示態様と第 2 識別情報非表示態様との切り替えとは独立した態様で行うことができるとともに、第 2 識別情報表示態様と第 2 識別情報非表示態様との切り替えを、第 1 識別情報表示態様と第 1 識別情報非表示態様との切り替えとは独立した態様で行うことができる。

10

【 3 7 3 3 】

[特徴 T 4]

特徴 T 1 から特徴 T 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、変動している表示態様の前記第 1 識別情報と、変動している表示態様の前記第 2 識別情報とを、同時に表示することが可能である（第 1 1 実施形態における同時変動機である）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 3 4 】

第 1 識別情報は、第 1 の特別情報に基づく判定の結果を示すための識別情報である。第 2 識別情報は、第 2 の特別情報に基づく判定の結果を示すための識別情報である。特徴 T 4 によれば、表示手段は、変動している表示態様の第 1 識別情報と、変動している表示態様の第 2 識別情報とを、同時に表示することが可能であるので、遊技者に対して、第 1 の特別情報および第 2 の特別情報の 2 つの特別情報の判定の結果について、同時に期待感を付与することができる。

20

【 3 7 3 5 】

< 特徴 U 群 >

特徴 U 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 1 実施形態から抽出される。

【 3 7 3 6 】

30

[特徴 U 1]

第 1 の特別情報と第 2 の特別情報とを記憶する特別情報記憶手段と、

遊技の状態に応じて、前記第 1 の特別情報に基づく第 1 識別情報（第 1 1 実施形態における第 1 液晶用図柄）と前記第 2 の特別情報に基づく第 2 識別情報（第 1 1 実施形態における第 2 液晶用図柄）とのいずれか一方を表示する第 1 表示領域（メイン表示領域またはサブ表示領域）と、前記第 1 識別情報と前記第 2 識別情報のいずれか他方を表示する第 2 表示領域（メイン表示領域またはサブ表示領域）と、を有する表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記表示手段は、

前記第 1 表示領域に表示している前記識別情報に対応する前記特別情報が前記特別情報記憶手段に記憶されているか否かに基づいて、前記第 1 表示領域の表示状態を異なる表示状態に移行する（第 1 1 実施形態において液晶用図柄を表示する表示状態からデモ動画を表示する表示状態に移行する）とともに、

40

前記第 2 表示領域に表示している前記識別情報に対応する前記特別情報が前記特別情報記憶手段に記憶されているか否かに基づいて、前記第 2 表示領域の表示状態を異なる表示状態に移行する（第 1 1 実施形態において液晶用図柄を表示する表示状態からデモ動画を表示する表示状態に移行する）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 3 7 】

特徴 U 1 によれば、表示手段は、第 1 表示領域に表示している識別情報に対応する特別

50

情報が特別情報記憶手段に記憶されているか否かに基づいて、第 1 表示領域の表示状態を異なる表示状態に移行するとともに、第 2 表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報が特別情報記憶手段に記憶されているか否かに基づいて、第 2 表示領域の表示状態を異なる表示状態に移行するので、第 1 表示領域と第 2 表示領域を、各々独立に、異なる表示状態に移行させることができる。従って、第 1 表示領域の表示状態の移行について第 2 表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報と相関がある構成や、第 2 表示領域の表示状態の移行について第 1 表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報と相関がある構成と比較して、各々の表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報の有無に関する情報を遊技者に対して明確に示すことができる。

【 3 7 3 8 】

10

[特徴 U 2]

特徴 U 1 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、

前記第 1 表示領域（メイン表示領域）に表示している前記識別情報に対応する前記特別情報が前記特別情報記憶手段に記憶されている状態から前記特別情報記憶手段に記憶されていない状態になったことを契機として、前記第 1 表示領域の表示状態を、前記識別情報が表示される表示状態（液晶用図柄を表示する表示状態）から前記識別情報が表示されない表示状態（デモ動画を表示する表示状態）に移行する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 3 9 】

20

特徴 U 2 によれば、表示手段は、第 1 表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報が特別情報記憶手段に記憶されている状態から特別情報記憶手段に記憶されていない状態になったことを契機として、第 1 表示領域の表示状態を、識別情報が表示される表示状態から識別情報が表示されない表示状態に移行するので、第 1 表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報が前記特別情報記憶手段に記憶されている状態から特別情報記憶手段に記憶されていない状態になったことを遊技者に明確に示すことができる。

【 3 7 4 0 】

[特徴 U 3]

特徴 U 1 または特徴 U 2 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、

前記第 2 表示領域（サブ表示領域）に表示している前記識別情報に対応する前記特別情報が前記特別情報記憶手段に記憶されている状態から前記特別情報記憶手段に記憶されていない状態になったことを契機として、前記第 2 表示領域の表示状態を、前記識別情報が表示される表示状態（液晶用図柄を表示する表示状態）から前記識別情報が表示されない表示状態（デモ動画を表示する表示状態）に移行する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 4 1 】

30

特徴 U 3 によれば、表示手段は、第 2 表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報が特別情報記憶手段に記憶されている状態から特別情報記憶手段に記憶されていない状態になったことを契機として、第 2 表示領域の表示状態を、識別情報が表示される表示状態から識別情報が表示されない表示状態に移行するので、第 2 表示領域に表示している識別情報に対応する特別情報が前記特別情報記憶手段に記憶されている状態から特別情報記憶手段に記憶されていない状態になったことを遊技者に明確に示すことができる。

【 3 7 4 2 】

40

[特徴 U 4]

特徴 U 1 から特徴 U 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、

遊技状態が所定の状態に移行した場合に、前記第 1 表示領域（メイン表示領域）に表示していた前記識別情報（第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄）を前記第 2 表示領域（サブ表示領域）に表示するとともに、前記第 2 表示領域（サブ表示領域）に表示していた前

50

記識別情報（第１液晶用図柄または第２液晶用図柄）を前記第１表示領域（メイン表示領域）に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【３７４３】

特徴Ｕ４によれば、表示手段は、遊技状態が所定の状態に移行した場合に、第１表示領域に表示していた識別情報を第２表示領域に表示するとともに、第２表示領域に表示していた識別情報を第１表示領域に表示するので、遊技者に対して、遊技の状態が移行したことを認識させることができる。さらに、第１表示領域に表示していた識別情報を第２表示領域に表示するとともに、第２表示領域に表示していた識別情報を第１表示領域に表示するので、例えば、第１識別情報および第２識別情報について、遊技における役割に変更があったことを遊技者に推測させるなど、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【３７４４】

[特徴Ｕ５]

特徴Ｕ１から特徴Ｕ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、変動している表示態様の前記第１識別情報（第１液晶用図柄）と、変動している表示態様の前記第２識別情報（第２液晶用図柄）とを、同時に表示することが可能である（第１実施形態における同時変動機である）

ことを特徴とする遊技機。

【３７４５】

20

特徴Ｕ５によれば、表示手段は、変動している表示態様の第１識別情報と、変動している表示態様の第２識別情報とを、同時に表示することが可能であるので、遊技者に対して、第１識別情報情報および第２識別情報の２つの識別情報について、同時に期待感を付与することができる。

【３７４６】

< 特徴Ｖ群 >

特徴Ｖ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【３７４７】

[特徴Ｖ１]

30

表示手段を備える遊技機であって、

前記表示手段（第１実施形態における図柄表示装置４１）は、

第１の表示領域（メイン表示領域ＭＡ）と第２の表示領域（第１サブ領域ＳＡ１）とを有し、

前記第１の表示領域（メイン表示領域ＭＡ）の表示状態を、第１の遊技状態（低頻度サポートモード）においては第１の情報（第１始動口３３への遊技球の入球によって取得された特別情報）に基づいて変化させ、第２の遊技状態（高頻度サポートモード）においては第２の情報（第２始動口３４への遊技球の入球によって取得された特別情報）に基づいて変化させる

ことを特徴とする遊技機。

40

【３７４８】

特徴Ｖ１によれば、表示手段は、第１の表示領域と第２の表示領域とを有し、第１の表示領域の表示状態を、第１の遊技状態においては第１の情報に基づいて変化させ、第２の遊技状態においては第２の情報に基づいて変化させるので、例えば、第１の表示領域の表示状態の変化する様子が所定の遊技回の前後で変わった場合に、遊技者に対して、所定の遊技回の前後で遊技状態に変化があったことを推測させることができ、遊技者に対して期待感や抑揚を付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３７４９】

[特徴Ｖ２]

特徴Ｖ１に記載の遊技機であって、

50

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域において、前記遊技球を検知する検知手段（第１始動口３３および第２始動口３４）と、
を備え、
前記第１の情報および前記第２の情報は、前記検知手段が前記遊技球を検知したことを契機として取得された情報である
ことを特徴とする遊技機。

【３７５０】

特徴Ｖ２によれば、第１の情報および第２の情報は、検知手段が遊技球を検知したことを契機として取得された情報であるので、第１の表示領域の表示状態を、遊技状態の変化（第１の遊技状態から第２の遊技状態への変化や、第２の遊技状態から第１の遊技状態への変化）に応じて変化させることに加え、入球部への遊技球の入球の有無や、入球部へ遊技球が入球するタイミングによって変化させることができる。

【３７５１】

[特徴Ｖ３]

特徴Ｖ１または特徴Ｖ２に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、
前記第２の表示領域（第１サブ領域ＳＡ１）の表示状態を、前記第１の遊技状態（低頻度サポートモード）においては前記第２の情報（第２始動口３４への遊技球の入球によって取得された特別情報）に基づいて変化させ、前記第２の遊技状態（高頻度サポートモード）においては前記第１の情報（第１始動口３３への遊技球の入球によって取得された特別情報）に基づいて変化させる
ことを特徴とする遊技機。

【３７５２】

特徴Ｖ３によれば、表示手段は、第２の表示領域の表示状態を、第１の遊技状態においては第２の情報に基づいて変化させ、第２の遊技状態においては第１の情報に基づいて変化させるので、例えば、第２の表示領域の表示状態の変化する様子が所定の遊技回の前後で変わった場合に、遊技者に対して、所定の遊技回の前後で遊技状態に変化があったことを推測させることができ、遊技者に対して期待感や抑揚を付与することができる。また、このような表示状態の変化を、第１の表示領域と第２の表示領域の２つの表示領域で実行するので、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【３７５３】

< 特徴Ｗ群 >

特徴Ｗ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１１実施形態から抽出される。

【３７５４】

[特徴Ｗ１]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とし、前記遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了するまでの時間を変動時間とした場合における、前記遊技回の実行を制御するとともに、前記変動時間を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、

特定の遊技状態（第１１実施形態における高確率モードの遊技状態）において実行する遊技回である特定遊技回を実行するとともに、前記特定の遊技状態の終了前に実行する最後の特定遊技回である最終特定遊技回（第１１実施形態における確変後遊技回実行回数が

10

20

30

40

50

１２０回目の遊技回）を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回における変動時間を、予め定めた所定の時間（第１１実施形態においては１２秒）に設定することを特徴とする遊技機。

【３７５５】

特徴Ｗ１によれば、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回における変動時間を予め定めた所定の時間に設定するので、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回の変動時間を考慮した制御を予め設定することができる。例えば、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回において、予め実行時間が設定された演出を実行することができる。

【３７５６】

[特徴Ｗ２]

特徴Ｗ１に記載の遊技機であって、

前記入球部として第１の入球部（第１始動口３３）と、

前記入球部として第２の入球部（第２始動口３４）と、

を備え、

前記情報取得手段は、前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得するとともに、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得し、

前記判定手段は、前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報が、所定の条件を満たすか否かを判定し、前記制御手段は、

前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づく遊技回である第１入球部用遊技回（第１１実施形態における第１始動口用遊技回）における変動時間を制御し、

前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づく遊技回である第２入球部用遊技回（第１１実施形態における第２始動口用遊技回）における変動時間を制御し、

前記第１入球部用遊技回または前記第２入球部用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、前記第１入球部用遊技回または前記第２入球部用遊技回のいずれか他方を実行する処理である並列実行処理を行うことが可能である（第１１実施形態における同時変動機である）

ことを特徴とする遊技機。

【３７５７】

特徴Ｗ２によれば、並列実行処理を行うことが可能である遊技機において、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回における変動時間を予め定めた所定の時間に設定する。並列実行処理を行う遊技機の場合、第１入球部用遊技回または第２入球部用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、第１入球部用遊技回または第２入球部用遊技回のいずれか他方を実行する場合があるので、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも２回の遊技回における変動時間を予め定めた所定の時間に設定したとしても、当該２回の遊技回のうち先に開始された遊技回の開始から後に開始された遊技回の終了までの時間は、変動時間が所定の時間である遊技回２回分の合計時間より短い場合がある。しかしながら、当該２回の遊技回のうち先に開始された遊技回の開始から後に開始された遊技回の終了までの時間として、少なくとも変動時間が所定の時間である遊技回１回分の時間を確保することが可能である。すなわち、当該２回の遊技回の開始から終了までの時間として、少なくとも変動時間が所定の時間である遊技回１回分の時間を考慮した制御を予め設定することができる。

【３７５８】

[特徴Ｗ３]

特徴Ｗ２に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記並列実行処理を実行している場合であって、規定の条件が満たされた場合（第１１

10

20

30

40

50

実施形態においてリザルト画像を予め設定した 10 秒間表示した場合)には、

前記最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも 2 回の前記遊技回のうち、少なくとも 1 回の遊技回については、当該遊技回が開始されてから前記所定の長さの時間が経過する前であっても当該遊技回を終了する(第 1 実施形態における他の態様(態様 2))

ことを特徴とする遊技機。

【3759】

特徴 W 3 によれば、並列実行処理を実行している場合であって、規定の条件が満たされた場合には、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも 2 回の遊技回のうち、少なくとも 1 回の遊技回については、当該遊技回が開始されてから所定の長さの時間が経過する前であっても当該遊技回を終了するので、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも 2 回の遊技回の実行時間として不要な時間を省略することができる。

【3760】

[特徴 W 4]

特徴 W 1 から特徴 W 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記判定手段は、判定モードとして、前記所定の条件を満たす確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとを少なくとも有しており、

前記特定の遊技状態は、前記判定手段が前記高確率モードの状態である

ことを特徴とする遊技機。

【3761】

特徴 W 4 によれば、判定手段が高確率モードである遊技状態の終了前に実行する最後の特定遊技回である最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも 2 回の遊技回の変動時間を考慮した制御を予め設定することができる。例えば、高確率モードの終了前に実行する最後の特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも 2 回の遊技回において、予め実行時間が設定されている演出を実行することができる。

【3762】

[特徴 W 5]

特徴 W 4 に記載の遊技機であって、

前記判定手段が前記高確率モードである前記特定の遊技状態において継続して実行される特定遊技回の回数を規定数に制限するとともに、当該継続して実行される前記特定遊技回が前記規定数に達したことに基いて前記特定の遊技状態を終了させる高確率モード遊技回数制限手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【3763】

特徴 W 5 によれば、継続して実行される回数が規定数に制限された特定遊技回うち最後の特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも 2 回の遊技回の変動時間を考慮した制御を予め設定することができる。

【3764】

[特徴 W 6]

特徴 W 1 から特徴 W 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 2 の入球部を、遊技球が入球しにくい又は入球が不可である非受入状態(電動役物 34a が閉鎖された状態)と、前記非受入状態よりも遊技球が入球し易い受入状態(電動役物 34a が開放された状態)とに切り換え可能な切換手段と、

前記切換手段を制御するとともに、当該切換手段を制御する制御モードとして、第 1 モード(低頻度サポートモード)と、当該第 1 モードよりも前記受入状態になり易い第 2 モード(高頻度サポートモード)とを有する切換制御手段と、

を備え、

前記特定の遊技状態は、前記切換制御手段が前記第 2 モード(高頻度サポートモード)の状態である

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【 3 7 6 5 】

特徴W 6 によれば、切換制御手段が第 2 モードである遊技状態の終了前に実行する最後の特定遊技回である最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも 2 回の遊技回の変動時間を考慮した制御を予め設定することができる。例えば、第 2 モードの終了前に実行する最後の特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも 2 回の遊技回において、予め実行時間が設定されている演出を実行することができる。

【 3 7 6 6 】

[特徴W 7]

特徴W 1 から特徴W 6 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記最終特定遊技回（第 1 1 実施形態における確変後遊技回実行回数が 1 2 0 回目の遊技回）を開始した以降に実行する少なくとも最初の遊技回において、遊技者に付与された特典に関する情報を報知する演出を実行する（リザルト画像を表示する）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 6 7 】

特徴W 7 によれば、最終特定遊技回を開始した以降に実行する少なくとも最初の遊技回において、遊技者に付与された特典に関する情報を報知する演出を実行するので、遊技者は、付与された特典の把握をしやすくなる。さらに、最終特定遊技回を開始した後の直近に実行する少なくとも 2 回の遊技回における変動時間を、予め定めた所定の時間に設定する本遊技機において、遊技者に付与した特典に関する情報を報知する演出を、最終特定遊技回を開始した以降に実行する少なくとも最初の遊技回において実行するので、遊技者に付与した特典に関する情報を報知する演出を、予め実行時間が設定された演出として実行することができる。

【 3 7 6 8 】

< 特徴X 群 >

特徴X 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 1 実施形態から抽出される。

【 3 7 6 9 】

[特徴X 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第 1 の入球部（第 1 始動口 3 3 ）と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第 2 の入球部（第 2 始動口 3 4 ）と、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得するとともに、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報、および、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報が、所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とし、前記遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了するまでの時間を変動時間とした場合における、前記遊技回の実行を制御するとともに、前記変動時間を制御する制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことに基づく遊技回である第 1 入球部用遊技回（第 1 1 実施形態における第 1 始動口用遊技回）における変動時間を制御し、

前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことに基づく遊技回である第 2 入球部用遊技回（第 1 1 実施形態における第 2 始動口用遊技回）における変動時間を制御し、

前記第 1 入球部用遊技回または前記第 2 入球部用遊技回のいずれか一方を実行する期間

10

20

30

40

50

に、前記第 1 入球部用遊技回または前記第 2 入球部用遊技回のいずれか他方を実行する処理である並列実行処理を行うことが可能（第 1 1 実施形態における同時変動機）であり、

前記演出実行手段が所定の演出を実行する場合には、連続または並行して実行される複数の遊技回（第 1 1 実施形態における確変後遊技回実行回数が 1 2 1 回目および 1 2 2 回目の遊技回）の変動時間を、前記所定の演出（リザルト画像を表示する演出）の実行に要する時間（第 1 1 実施形態においては 1 0 秒）以上の時間（第 1 1 実施形態においては 1 2 秒）に設定する第 1 の変動時間設定処理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 7 0 】

特徴 X 1 によれば、並列実行処理を行う遊技機の場合、第 1 入球部用遊技回または第 2 入球部用遊技回のいずれか一方を実行する期間に、第 1 入球部用遊技回または第 2 入球部用遊技回のいずれか他方を実行する場合がある。従って、演出実行手段によって所定の演出が実行されている期間中に、例えば、第 1 入球部用遊技回が終了し新たな第 1 入球部用遊技回が開始されたり、第 2 入球部用遊技回が終了し新たな第 2 入球部用遊技回が開始されたりする場合がある。以下、遊技回の開始のタイミングや、遊技回の終了のタイミングを、「遊技回の区切れ」とも呼ぶ。

【 3 7 7 1 】

ここで、所定の演出の実行中に「遊技回の区切れ」が発生すると、実行している演出に対して、遊技者に煩雑な印象を与えてしまう虞がある。また、各遊技回における判定手段における判定結果に対して、遊技者が集中できない虞がある。

【 3 7 7 2 】

特徴 X 1 によれば、演出実行手段が所定の演出を実行する場合には、連続または並行して実行される複数の遊技回の変動時間を、前記所定の演出の実行に要する時間以上の時間に設定するので、所定の演出が実行されている期間における遊技回の区切れの発生を抑制することができる。

【 3 7 7 3 】

[特徴 X 2]

特徴 X 1 に記載の遊技機であって、

前記制御部は、

前記演出実行手段が所定の演出を実行する場合には、前記第 1 の変動時間設定処理として、連続または並行して実行される 2 回の遊技回（第 1 1 実施形態における確変後遊技回実行回数が 1 2 1 回目および 1 2 2 回目の遊技回）の変動時間を、前記所定の演出の実行に要する時間以上の時間に設定する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 7 4 】

特徴 X 2 によれば、並列実行処理を実行可能な遊技機において、所定の演出が実行されている期間における遊技回の区切れの発生を抑制しつつ、所定の演出の実行に要する時間以上の変動時間に設定する遊技回の回数を最小限に抑えることができる。

【 3 7 7 5 】

[特徴 X 3]

特徴 X 1 または特徴 X 2 に記載の遊技機であって、

前記制御部は、

前記所定の演出の実行に要する時間以上の時間に設定された遊技回の実行回数を、所定の実行回数（第 1 1 実施形態においては 2 回）に予め設定するとともに、

前記演出実行手段が所定の演出（リザルト画像を表示する演出）の実行を終了した時点において、前記所定の演出の実行に要する時間以上の時間に設定された遊技回の実行回数が前記所定の実行回数未満（第 1 1 実施形態においては 2 回未満）である場合には、

前記演出実行手段が所定の演出の実行を終了した以降に開始する遊技回に対して、前記第 1 の変動時間設定処理（変動時間を 1 2 秒に設定する処理）とは異なる第 2 の変動時間設定処理を実行する

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 7 6 】

特徴 X 3 によれば、演出実行手段が所定の演出の実行を終了した時点において、所定の演出の実行に要する時間以上の時間に設定された遊技回の実行回数が所定の実行回数未満である場合には、演出実行手段が所定の演出の実行を終了した以降に開始する遊技回に対して、第 1 の変動時間設定処理とは異なる第 2 の変動時間設定処理を実行するので、所定の演出の実行に要する時間以上の時間に設定された遊技回を不必要に実行することを回避することができる。その結果、演出実行手段が所定の演出の実行を終了した以降は、所定の演出の実行に要する時間より短い変動時間に設定することや、長い変動時間や短い変動時間をランダムに設定し変動時間に抑揚を付与することも可能となり、遊技の興趣を向上させるために種々の制御方法を採用することができる。

10

【 3 7 7 7 】

[特徴 X 4]

特徴 X 1 から特徴 X 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記判定手段は、判定モードとして、前記所定の条件を満たす確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとを少なくとも有しており、

前記演出実行手段は、前記高確率モードの終了を契機として、前記所定の演出（リザルト画像を表示する演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 7 8 】

特徴 X 4 によれば、高確率モードの終了を契機として実行される所定の演出の実行中に、遊技回の区切れが発生することを抑制することができる。

20

【 3 7 7 9 】

[特徴 X 5]

特徴 X 1 から特徴 X 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、遊技者に付与した特典に関する情報を報知する演出（リザルト画像を表示する演出）である

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 8 0 】

特徴 X 5 によれば、所定の演出は、遊技者に付与された特典に関する情報を報知する演出であるので、遊技者は、付与された特典の把握をしやすくなる。また、遊技者にとって、付与された特典に関する情報は、関心の高い情報である。特徴 X 5 によれば、遊技者にとって関心の高い情報を報知する演出の実行中に、遊技回の区切れが発生することを抑制することができる。

30

【 3 7 8 1 】

< 特徴 Y 群 >

特徴 Y 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 1 実施形態から抽出される。

【 3 7 8 2 】

[特徴 Y 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域において、前記遊技球を検知する第 1 の検知手段（第 1 始動口 3 3 ）と、

前記遊技領域において、前記遊技球を検知する第 2 の検知手段（第 2 始動口 3 4 ）と、

前記第 1 の検知手段が遊技球を検知したに基づいて第 1 の特別情報を取得する第 1 の情報取得手段と、

前記第 2 の検知手段が遊技球を検知したに基づいて第 2 の特別情報を取得する第 2 の情報取得手段と、

第 1 の特別情報が第 1 の所定の条件を満たすか否かを判定するとともに、第 2 の特別情報が第 2 の所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定の結果を示すための識別情報を表示する表示手段（第 1 1 実施形態における図

40

50

柄表示装置 4 1) と、

を備える遊技機であって、

前記表示手段は、

前記特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報を表示可能な表示可能領域を少なくとも 3 つ有し (第 1 1 実施形態におけるメイン表示領域 M A 、 第 1 サブ表示領域 S A 1 、 第 2 サブ表示領域 S A 2) 、

前記第 1 の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第 1 識別情報 (第 1 液晶用図柄) を、前記少なくとも 3 つの表示可能領域のうちの第 1 の表示可能領域に表示するとともに、

前記第 2 の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第 2 識別情報 (第 2 液晶用図柄) を、前記少なくとも 3 つの表示可能領域のうちの前記第 1 の表示可能領域とは異なる第 2 の表示可能領域に表示し、

所定の変更条件の成立に基づいて (高頻度サポートモードに移行したことに基づいて) 、

前記第 1 識別情報と前記第 2 識別情報とのうちの少なくとも一方を、前記所定の変更条件が成立する前に表示されていた前記表示可能領域とは異なる表示可能領域に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 8 3 】

特徴 Y 1 によれば、表示手段は識別情報を表示可能な表示可能領域を少なくとも 3 つ有するとともに、所定の変更条件に基づいて、第 1 識別情報と第 2 識別情報とのうちの少なくとも一方を、所定の変更条件が成立する前に表示されていた表示可能領域とは異なる表示可能領域に表示するので、例えば、遊技の状態が変更された場合に第 1 識別情報を表示する表示可能領域を変更することによって、遊技者に対して、遊技の状態が変化したことを容易に認識させることができる。また、第 1 識別情報および第 2 識別情報を、3 つの表示可能領域の中から任意の 2 つの表示可能領域を選択して表示させることが可能である。一例として、遊技の状態によって、第 1 識別情報および第 2 識別情報を表示させる表示可能領域を変更したり、3 つの表示可能領域のうちの 1 つの表示可能領域に識別情報とは異なる表示 (例えば、演出画像を表示) をする場合であっても、残りの 2 つの表示可能領域に第 1 識別情報と第 2 識別情報とを表示させることができる。

【 3 7 8 4 】

[特徴 Y 2]

特徴 Y 1 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、変動している表示態様の前記第 1 識別情報 (第 1 液晶用図柄) と、変動している表示態様の前記第 2 識別情報 (第 2 液晶用図柄) とを、同時に表示することが可能である (第 1 1 実施形態における同時変動機である)

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 8 5 】

特徴 Y 2 によれば、表示手段は、変動している表示態様の第 1 識別情報と、変動している表示態様の第 2 識別情報とを、同時に表示することが可能であるので、遊技者に対して、第 1 の特別情報および第 2 の特別情報の 2 つの特別情報の判定の結果について、同時に期待感を付与することができる。

【 3 7 8 6 】

[特徴 Y 3]

特徴 Y 1 または特徴 Y 2 に記載の遊技機であって、

前記所定の変更条件は、第 1 の遊技状態から第 2 の遊技状態への移行 (低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行、または、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行) である

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 8 7 】

特徴 Y 3 によれば、第 1 識別情報や第 2 識別情報を表示する表示可能領域を変更することで、遊技者に対して、遊技の状態に変化があったことを推測させることが可能であり、

10

20

30

40

50

遊技の興趣向上を図ることができる。例えば、第 1 識別情報や第 2 識別情報を表示する表示可能領域を変更することで、遊技者に対して何らかを示唆する演出である示唆演出に適用することができる。このように、遊技状態の移行に基づいて、第 1 識別情報と第 2 識別情報とのうちの少なくとも一方を、遊技状態が移行する前に表示されていた表示可能領域とは異なる表示可能領域に表示する処理は、種々の演出に利用することができ、遊技機が実行する演出の表現の幅を、大幅に広げることができる。

【 3 7 8 8 】

< 特徴 Z 群 >

特徴 Z 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 1 実施形態から抽出される。

【 3 7 8 9 】

[特徴 Z 1]

遊技者が操作可能な操作手段と、

遊技者による前記操作手段の操作に応じて遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記操作手段の操作に関する案内である案内表示（第 1 1 実施形態の< 態様 9 > における案内表示 G D 1 および案内表示 G D 2 ）を表示する表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記表示手段は、

前記判定手段による前記判定の結果（大当たり抽選の抽選結果）に基づいて、前記案内表示における案内の内容を制御する（案内表示 G D 1 を表示するか案内表示 G D 2 を表示するかの制御をする）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 9 0 】

特徴 Z 1 によれば、表示手段は、判定手段による前記判定の結果に基づいて、案内表示における案内の内容を制御するので、案内表示における案内の内容を、判定手段における判定の結果を反映したものにするすることができる。その結果、案内表示における案内の内容を制御することによって、判定手段による判定の結果を示唆する示唆演出を実行することができる。

【 3 7 9 1 】

[特徴 Z 2]

特徴 Z 1 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、

前記判定手段による前記判定の結果に基づいて、前記案内表示の表示態様（案内表示 G D 1 または案内表示 G D 2 の表示の色）を制御する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 9 2 】

特徴 Z 2 によれば、表示手段は、判定手段による判定の結果に基づいて、案内表示の表示態様を制御するので、案内表示の表示態様を、判定手段における判定の結果を反映したものにするすることができる。その結果、案内表示の表示態様を制御することによって、判定手段による判定の結果を示唆する示唆演出を実行することができる。

【 3 7 9 3 】

[特徴 Z 3]

特徴 Z 1 または特徴 Z 2 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、

前記判定手段による前記判定の結果に基づいて、前記案内表示の表示態様として前記案内表示（案内表示 G D 1 および案内表示 G D 2 ）の色を制御する（青色にするか赤色にす

10

20

30

40

50

るかの制御をする)

ことを特徴とする遊技機。

【3794】

特徴Z3によれば、表示手段は、判定手段による判定の結果に基づいて、案内表示の表示態様として案内表示の色を制御するので、案内表示の色を、判定手段における判定の結果を反映したものにすることができる。その結果、案内表示の色を制御することによって、判定手段による判定の結果を示唆する示唆演出を実行することができる。

【3795】

[特徴Z4]

特徴Z1から特徴Z3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記案内表示は、遊技者に有利となる前記操作手段の操作方法を案内する表示であることを特徴とする遊技機。

【3796】

特徴Z4によれば、遊技者に有利となる操作手段の操作方法を案内する案内表示を用いて、判定手段による判定の結果を示唆する示唆演出を実行することができる。

【3797】

<特徴 A群>

特徴 A群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態から抽出される。

【3798】

[特徴 A1]

第1の遊技状態において、所定のコマンド(第11実施形態<態様12>におけるリザルト表示終了コマンド)を受信した場合に、前記所定のコマンドに基づいた特定の処理を実行する(リザルト画像の表示を終了する)特定処理実行手段を備える遊技機であって、

前記特定処理実行手段は、

前記遊技状態が前記第1の遊技状態(遊技回が実行されている状態)とは異なる第2の遊技状態(遊技回が実行されていない状態)においては、前記所定のコマンドを受信していないにも関わらず、前記特定の処理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【3799】

特徴 A1によれば、特定処理実行手段は、第1の遊技状態において、所定のコマンドを受信した場合に、所定のコマンドに基づいた特定の処理を実行し、遊技状態が第1の遊技状態とは異なる第2の遊技状態においては、所定のコマンドを受信していないにも関わらず、特定の処理を実行するので、第2の遊技状態においては所定のコマンドを送信コマンドとして設定する条件が満たされない場合、または、満たされる可能性が低い場合においても、特定の処理を実行することができる。

【3800】

[特徴 A2]

特徴 A1に記載の遊技機であって、

前記特定処理実行手段は、

前記遊技状態が前記第1の遊技状態(遊技回が実行されている状態)から前記第2の遊技状態(遊技回が実行されていない状態)に移行した場合に、前記所定のコマンドを受信していないにも関わらず、前記特定の処理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【3801】

特徴 A2によれば、遊技状態が第1の遊技状態から前記第2の遊技状態に移行した場合に、所定のコマンドを受信していないにも関わらず、特定の処理を実行するので、第2の遊技状態においては所定のコマンドを送信コマンドとして設定する条件が満たされない場合、または、満たされる可能性が低い場合で、かつ、例えば、第1の遊技状態において特定の処理が実行されなかった場合であっても、第1の遊技状態から第2の遊技状態への

10

20

30

40

50

移行にともなって特定の処理を実行することができる。

【 3 8 0 2 】

[特徴 A 3]

特徴 A 1 または特徴 A 2 に記載の遊技機であって、
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
を備える遊技機であって、

前記第 1 の遊技状態は、前記取得情報記憶手段に前記特別情報が記憶されている状態で
あり、

前記第 2 の遊技状態は、前記取得情報記憶手段に前記特別情報が記憶されていない状態
である、

ことを特徴とする遊技機。

【 3 8 0 3 】

特徴 A 3 によれば、取得情報記憶手段に特別情報が記憶されている状態においては、
所定のコマンドを受信した場合に、所定のコマンドに基づいた特定の処理を実行し、取得
情報記憶手段に特別情報が記憶されていない状態においては、所定のコマンドを受信して
いないにも関わらず、特定の処理を実行するので、取得情報記憶手段に特別情報が記憶さ
れていない状態においては所定のコマンドを送信コマンドとして設定する条件が満たされ
ない場合、または、満たされる可能性が低い場合においても、特定の処理を実行するこ
とができる。例えば、遊技球が遊技領域に向けて発射されていない状態においては所定のコ
マンドを送信コマンドとして設定する条件が満たされない場合、または、満たされる可
能性が低い場合においても、特定の処理を実行することができる。

【 3 8 0 4 】

[特徴 A 4]

特徴 A 1 から特徴 A 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

特定の画像（リザルト画像）を表示可能な表示手段を備え、

前記特定処理実行手段は、前記所定のコマンドを受信した場合に、前記特定の処理とし
て、前記表示手段が表示している前記特定の画像の表示を終了する処理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 8 0 5 】

特徴 A 4 によれば、表示手段が特定の画像を表示している場合には、第 2 の遊技状態
においては所定のコマンドを送信コマンドとして設定する条件が満たされない場合、また
は、満たされる可能性が低い場合においても、表示手段は、特定の画像の表示を終了す
ることができる。従って、特定の画像が、第 2 の遊技状態において表示することが好ましく
ない場合に、所定のコマンドを受信しない場合でも、当該特定の画像の表示を終了するこ
とができる。

【 3 8 0 6 】

< 特徴 B 群 >

特徴 B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、
主に第 1 2 実施形態から抽出される。

【 3 8 0 7 】

[特徴 B 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構 8 1 ）と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部（第 1 2 実施形態における一般入賞
口 3 2、第 2 始動口 3 4、大入賞口 3 6 a、V 入賞口 4 8 ）と、

所定の条件が成立した場合に第 1 の遊技状態（低確率モード）から第 2 の遊技状態（高
確率モード）に移行させる遊技状態移行手段と、

前記入球部への遊技球の入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置 7 1 ）と、

10

20

30

40

50

前記第２の遊技状態（高確率モード）が終了するまでに払い出される予定の遊技球の個数である払出予定個数に対応した情報（第１２実施形態における残り獲得球数示唆画像ＣＰ）を表示する表示手段（図柄表示装置４１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【３８０８】

特徴　Ｂ１によれば、払出予定個数に対応した情報を表示するので、第２の遊技状態が終了するまでに獲得することのできる遊技球の個数を遊技者に把握させることができる。また、例えば、第２の遊技状態が終了するまでに実行可能な大当り抽選の残りの回数を表示する構成と比較して、第２の遊技状態に対してどの程度の期待感を持つことができるのかを遊技者に明確に認識させることができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【３８０９】

[特徴　Ｂ２]

特徴　Ｂ１に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記払出予定個数が増加した場合には、表示中の前記払出予定個数に対応した情報（第１２実施形態における残り獲得球数示唆画像ＣＰ（図１７４（ｂ）））を、増加個数分を上限として増加させた後の前記払出予定個数に対応した情報（第１２実施形態における残り獲得球数示唆画像ＣＰ（図１７４（ｃ）））に変更する

ことを特徴とする遊技機。

【３８１０】

特徴　Ｂ２によれば、表示中の払出予定個数に対応した情報を、増加個数分を上限として増加させた後の払出予定個数に対応した情報に変更するので、第２の遊技状態が終了するまでに獲得することのできる遊技球が増加したことを遊技者に認識させることができ、第２の遊技状態に対する遊技者の期待感を向上させることができる。

20

【３８１１】

[特徴　Ｂ３]

特徴　Ｂ２に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記払出予定個数が増加した場合には、当該払出予定個数が増加したことを示唆する増加示唆情報（第１２実施形態における残り獲得球数増加示唆画像ＣＰＢ）を表示するとともに、表示中の前記払出予定個数に対応した情報（第１２実施形態における残り獲得球数示唆画像ＣＰ（図１７４（ｂ）））を、当該増加示唆情報が示唆する増加個数分を増加させた後の前記払出予定個数に対応した情報（第１２実施形態における残り獲得球数示唆画像ＣＰ（図１７４（ｃ）））に変更する

30

ことを特徴とする遊技機。

【３８１２】

特徴　Ｂ３によれば、増加示唆情報を表示するので、第２の遊技状態が終了するまでに獲得することのできる遊技球の増加した個数を遊技者に明確に認識させることができ、第２の遊技状態に対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【３８１３】

[特徴　Ｂ４]

特徴　Ｂ２または特徴　Ｂ３に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記払出予定個数が増加したことが決定したタイミング（大当たりに当選して遊技球がＶ入賞口に入球したタイミング）とは異なるタイミングで、前記表示中の前記払出予定個数に対応した情報を、増加させた後の前記払出予定個数に対応した情報に変更する

40

ことを特徴とする遊技機。

【３８１４】

特徴　Ｂ４によれば、払出予定個数が増加したことが決定したタイミングとは異なるタイミングで、表示中の払出予定個数に対応した情報を変更するので、遊技に意外性を付与することができるとともに、どのようなタイミングで表示中の払出予定個数に対応した情報が変更されるのかといった新たな期待感を遊技者に提供することができる。

50

【 3 8 1 5 】

[特徴 B 5]

特徴 B 2 から特徴 B 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、所定個数（第 1 2 実施形態では 5 0 0 個）以上の増加を 1 単位として、前記表示中の前記払出予定個数に対応した情報を、増加させた後の前記払出予定個数に対応した情報に変更する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 8 1 6 】

特徴 B 5 によれば、所定個数以上の増加を 1 単位として、表示中の払出予定個数に対応した情報を、増加させた後の払出予定個数に対応した情報に変更するので、1 回の変更に対する期待感を向上させることができる。

10

【 3 8 1 7 】

[特徴 B 6]

特徴 B 4 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、表示中の前記払出予定個数に対応した情報が第 2 の所定個数以下（第 1 2 実施形態では 0 個）となった場合に、前記表示中の前記払出予定個数に対応した情報を、前記所定個数（5 0 0 個）未満の個数を増加させた後の前記払出予定個数に対応した情報に変更する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 8 1 8 】

20

特徴 B 6 によれば、表示中の払出予定個数に対応した情報が第 2 の所定個数以下となった場合に、表示中の払出予定個数に対応した情報を、所定個数未満の個数を増加させた後の払出予定個数に対応した情報に変更するので、表示中の払出予定個数に対応した情報が第 2 の所定個数以下となって期待感が減少していた遊技者に対して、所定個数未満の払出予定個数の増加であっても大きな期待感を与えることができる。

【 3 8 1 9 】

[特徴 B 7]

特徴 B 1 から特徴 B 6 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 2 の遊技状態において、遊技球が一定の発射強度で一定の間隔（0 . 6 秒間隔）で連続して発射されている場合には、発射された遊技球の個数（第 1 2 実施形態では 3 個）に占める前記入球部に入球する遊技球の個数（第 1 2 実施形態では 3 個）が一定となるように構成されている

30

ことを特徴とする遊技機。

【 3 8 2 0 】

特徴 B 7 によれば、遊技球が一定の発射強度で一定の間隔で連続して発射されている場合には、発射された遊技球の個数に占める入球部に入球する遊技球の個数が一定となるように構成されているので、第 2 の遊技状態が終了するまでに実際に払い出される遊技球の個数と、払出予定個数とを一致させることが可能となる。

【 3 8 2 1 】

< 特徴 C 群 >

40

特徴 C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 1 実施形態および第 1 2 実施形態から抽出される。

【 3 8 2 2 】

[特徴 C 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構 8 1 ）と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部に遊技球が入球したに基づいて特別情報を取得する取得手段と、

前記特別情報に基づいて判定処理（大当たり抽選）を実行する判定手段と、

第 1 の遊技状態（低確率モード）において所定の条件（第 1 2 実施形態では、大当たり抽選において 2 R 第 1 種大当たりに当選して V 入賞口 4 8 に遊技球が入球すること）が成

50

立した場合に、前記第 1 の遊技状態から第 2 の遊技状態（高確率モード）に移行させるとともに、前記第 2 の遊技状態に移行した後に実行した前記判定処理の回数が規定回数（第 1 2 実施形態では 1 2 0 回）に達した場合に、前記第 2 の遊技状態から前記第 1 の遊技状態に移行させる移行手段と、

前記規定回数に達するまでに実行可能な前記判定処理の残りの回数である残り判定回数に基づいた情報（第 1 2 実施形態では残り獲得球数示唆画像 C P）を表示する表示手段と、

前記第 2 の遊技状態において前記所定の条件が成立した場合に、前記残り判定回数を増加させる増加手段と、

を備える遊技機であって、

前記表示手段は、前記残り判定回数が増加した場合であっても、表示中の前記残り判定回数に基づいた情報を、増加後の前記残り判定回数に基づいた情報に変更せずに継続して表示する場合がある

ことを特徴とする遊技機。

【 3 8 2 3 】

特徴 C 1 によれば、残り判定回数が増加した場合であっても、表示中の残り判定回数に基づいた情報を、増加後の残り判定回数に基づいた情報に変更せずに継続して表示する場合があるので、遊技者に対して、実際の残り判定回数が表示されている残り判定回数よりも多い場合があるといった期待感を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 8 2 4 】

[特徴 C 2]

特徴 C 1 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記残り判定回数が増加した場合には、前記第 2 の遊技状態において前記所定の条件が成立したタイミングとは異なるタイミングで、表示中の前記残り判定回数に基づいた情報を、増加後の前記残り判定回数に基づいた情報に変更する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 8 2 5 】

特徴 C 2 によれば、第 2 の遊技状態において所定の条件が成立したタイミングとは異なるタイミングで、表示中の残り判定回数に基づいた情報を、増加後の残り判定回数に基づいた情報に変更するので、遊技に意外性を付与することができるとともに、どのようなタイミングで残り判定回数が増加するのかといった新たな期待感を遊技者に提供することができる。

【 3 8 2 6 】

[特徴 C 3]

特徴 C 1 または特徴 C 2 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記残り判定回数に基づいた情報として、前記判定処理の実行回数が前記規定回数に達するまでに払い出される予定の遊技球の個数である払出予定個数に対応した情報（第 1 2 実施形態における残り獲得球数示唆画像 C P）を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 8 2 7 】

特徴 C 3 によれば、判定処理の実行回数が規定回数に達するまでに払い出される予定の遊技球の個数である払出予定個数に対応した情報を表示するので、判定処理の実行回数が規定回数に達して第 2 の遊技状態が終了するまでに獲得することのできる遊技球の個数を遊技者に把握させることができる。また、第 2 の遊技状態に対してどの程度の期待感を持つことができるのかを遊技者に明確に認識させることができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 8 2 8 】

[特徴 C 4]

特徴 C 1 から特徴 C 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 2 の遊技状態において、遊技球が一定の発射強度で一定の間隔（0 . 6 秒間隔）

10

20

30

40

50

で連続して発射されている場合には、発射された遊技球の個数（第 1 2 実施形態では 3 個）に占める前記入球部に入球する遊技球の個数（第 1 2 実施形態では 3 個）が一定となるように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【3 8 2 9】

特徴 C 4 によれば、遊技球が一定の発射強度で一定の間隔で連続して発射されている場合には、発射された遊技球の個数に占める入球部に入球する遊技球の個数が一定となるように構成されているので、第 2 の遊技状態が終了するまでに実際に払い出される遊技球の個数と、払出予定個数とを一致させることが可能となる。

【3 8 3 0】

なお、上記特徴 S 群～特徴 Z 群および上記特徴 A 群～特徴 C 群の発明は、以下の課題を解決する。

【3 8 3 1】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。

【3 8 3 2】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【3 8 3 3】

< 特徴 D 群 >

特徴 D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 3 実施形態から抽出される。

【3 8 3 4】

[特徴 D 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構 8 1 ）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー 4 4 a ～ 4 4 h ）と、

所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ 3 0 0 ）と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

当該遊技機本体の筐体の内部に格納されるとともに、前記検知手段による検知に基づいて取得された情報である検知情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段（レジスタ 3 0 4 、演算結果記憶用メモリ 3 0 9 ）と、

前記情報記憶手段に記憶された情報を当該遊技機と接続された所定の装置に対して送信する送信手段（CPU 3 0 8 ）と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【3 8 3 5】

特徴 D 1 によれば、処理実行手段は、検知手段による検知に基づいて取得された情報である検知情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段を備える。検知情報は、実行された遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特徴が反映された情報である。特徴 D 1 によれば、当該遊技機の特徴が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体内部に格納された処理実行手段の情報記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特徴を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特徴を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特徴に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるため、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特徴に関する情報を保持することができ

10

20

30

40

50

ない。特徴 D 1 の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体内部に格納された処理実行手段の情報記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴 D 1 の遊技機は、当該遊技機がいかなる状態（遊技ホールに設置されている状態や流通状態）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に 1 対 1 で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【3836】

[特徴 D 2]

特徴 D 1 に記載の遊技機であって、
遊技の実行を制御する制御手段（主側 CPU 62x）を備え、
前記処理実行手段は、前記制御手段と同一の電源によって動作することを特徴とする遊技機。

10

【3837】

特徴 D 2 によれば、処理実行手段は、制御手段と同一の電源によって動作するので、例えば、当該遊技機が遊技ホールに設置されている場合であって、ホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得していた場合に、当該ホールコンピュータの電源系統に不具合が生じた場合や、当該ホールコンピュータの処理に不具合が生じた場合であっても、遊技機に電源が供給されている状況であれば、検知情報を取得することができる。仮に、制御手段と処理実行手段とが異なる電源によって動作している場合、処理実行手段の電源供給に不具合があった場合に、遊技機によって遊技が実行されているにも関わらず検知情報が取得できないといった不具合が生じる。これに対して、特徴 D 2 によれば、制御手段と処理実行手段とが同一の電源によって動作しているので、遊技が実行可能な状況であれば必ず検知情報を取得することができる。よって、検知情報の信頼性を向上させることができる。

20

【3838】

[特徴 D 3]

特徴 D 1 または特徴 D 2 に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、所定の検知手段（排出通路検知センサー 44h）によって規定個数（500 個）の遊技球が検知されるまでの期間毎の前記検知情報を記憶することを特徴とする遊技機。

30

【3839】

特徴 D 3 によれば、所定の検知手段によって規定個数の遊技球が検知されるまでの期間毎の検知情報を記憶するので、各遊技機によって規定個数の遊技球が検知されるまでの時間にバラつきがあったとしても、その時間のバラつきに影響しない検知情報を取得することができる。すなわち、遊技球が発射される頻度に高低差がある場合であっても、その影響を受けにくい精度の高い検知情報を取得することができる。

【3840】

[特徴 D 4]

特徴 D 1 または特徴 D 2 に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、予め設定された規定期間毎（1 時間毎）の前記検知情報を記憶することを特徴とする遊技機。

40

【3841】

特徴 D 4 によれば、情報記憶手段は、予め設定された規定期間毎の検知情報を記憶するので、当該検知情報を用いて時間の概念を用いた統計処理を行うことができる。

【3842】

[特徴 D 5]

特徴 D 1 または特徴 D 2 に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、当該遊技機への電源の供給が開始されてから前記電源が遮断されるまでの期間毎の前記検知情報を記憶する

50

ことを特徴とする遊技機。

【 3 8 4 3 】

特徴 D 5 によれば、情報記憶手段は、当該遊技機への電源の供給が開始されてから電源の遮断が発生するまでの期間毎の検知情報を記憶するので、例えば、遊技機が遊技ホールに設置されている場合には、遊技ホールの営業日ごとの検知情報を取得することができる。

【 3 8 4 4 】

[特徴 D 6]

特徴 D 1 から特徴 D 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置 7 1 ）と、

を備え、

前記処理実行手段は、

前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として前記払出手段から払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を取得する賞球数情報取得手段と、

前記検知情報と前記賞球数情報とに基づいて所定の演算を実行する演算実行手段（CPU 3 0 8 ）と、

を備え、

前記情報記憶手段は、前記演算実行手段による演算結果（役物比率等）に関する情報である演算結果情報を記憶する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 8 4 5 】

特徴 D 6 によれば、処理実行手段は、演算結果情報を記憶する。演算結果情報は、検知情報と賞球数情報とに基づいて演算された情報であるので、遊技機が払い出した賞球数に関する情報が反映されている。よって、特徴 D 6 によれば、払い出した賞球に関する遊技機の特性を取得することができる。この結果、払い出した賞球に関する遊技機の特性を管理することができる。

【 3 8 4 6 】

< 特徴 E 群 >

特徴 E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 3 実施形態から抽出される。

【 3 8 4 7 】

[特徴 E 1]

遊技の実行を制御する制御手段（主側 CPU 6 2 x ）と、

実行された遊技に基づいて取得された第 1 の情報と予め設定されている第 2 の情報とに基づいて演算処理を実行し第 3 の情報を取得する演算実行手段（CPU 3 0 8 ）と、

前記第 3 の情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ 3 0 9 ）と、を備える遊技機であって、

前記演算実行手段と前記情報記憶手段とは、前記制御手段と同一の電源によって動作することを特徴とする遊技機。

【 3 8 4 8 】

特徴 E 1 によれば、第 1 の情報は実行された遊技に基づいて取得された情報であり、第 3 の情報は第 1 の情報に基づいて取得された情報である。よって、第 3 の情報は、実行された遊技に関する情報を含んでいる。したがって、情報記憶手段は、実行された遊技に関する情報を含んだ第 3 の情報を記憶しているので、情報記憶手段に記憶された第 3 の情報を用いて、過去に実行された遊技に関する情報を取得することが可能である。よって、第 3 の情報を用いることによって、遊技機の遊技に関する特性を管理することが可能となる。そして、演算実行手段と情報記憶手段とは、制御手段と同一の電源によって動作するので、遊技機に電源が供給されている状況であれば、第 3 の情報を取得することができる

10

20

30

40

50

。仮に、演算実行手段および情報記憶手段と制御手段とが異なる電源によって動作している場合、演算実行手段および情報記憶手段の電源供給に不具合があった場合に、遊技機によって遊技が実行されているにも関わらず第3の情報が取得できないといった不具合が生じる。これに対して、特徴 E 2 によれば、演算実行手段および情報記憶手段と制御手段とが同一の電源によって動作しているので、遊技が実行可能な状況であれば必ず第3の情報を取得することができる。よって、第3の情報の信頼性を向上させることができる。この結果、遊技機の検査の信頼性を向上させることができ、遊技の健全性を向上させることができる。

【3849】

[特徴 E 2]

特徴 E 1 に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段に記憶された前記第3の情報を、前記遊技機に接続された所定の装置（検査機320）に送信する送信手段（CPU308）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【3850】

特徴 E 2 によれば、情報記憶手段に記憶された第3の情報を、遊技機に接続された所定の装置に送信する送信手段を備えるので、所定の装置を利用して、第3の情報をを用いた遊技機の遊技に関する特性を管理することが可能となる。

【3851】

[特徴 E 3]

特徴 E 1 または特徴 E 2 に記載の遊技機であって、

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構81）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー44a～44h）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置71）と、

を備え、

前記第1の情報は、前記検知手段による検知に基づいて取得された情報であり、

前記第2の情報は、前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として前記払出手段から払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報であり、

前記第3の情報は、実行された遊技において遊技機が払い出した賞球数に関する情報である

ことを特徴とする遊技機。

【3852】

特徴 E 3 によれば、第3の情報は、実行された遊技において遊技機が払い出した賞球数に関する情報である。したがって、情報記憶手段に記憶されている第3の情報をを用いて、実際に払い出した賞球に関する遊技機の特性を管理することができる。

【3853】

<特徴 F 群>

特徴 F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第13実施形態から抽出される。

【3854】

[特徴 F 1]

遊技の実行を制御する制御手段（主側CPU62x）と、

実行された遊技に基づいて取得された第1の情報を不揮発的に記憶する情報記憶手段（レジスタ304、演算結果記憶用メモリ309）と、

を備える遊技機であって、

前記情報記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【 3 8 5 5 】

特徴 F 1 によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、情報記憶手段を格納している。したがって、情報記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、情報記憶手段に記憶されている第 1 の情報が情報記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、第 1 の情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に情報記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる第 1 の情報の不正な改変を抑制することができる。また、第 1 の情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、第 1 の情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴 F 1 によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した第 1 の情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

10

【 3 8 5 6 】

[特徴 F 2]

特徴 F 1 に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、前記制御手段と同一の電源によって動作することを特徴とする遊技機。

【 3 8 5 7 】

特徴 F 2 によれば、情報記憶手段は、制御手段と同一の電源によって動作するので、遊技機に電源が供給されている状況であれば、第 1 の情報を取得することができる。仮に、情報記憶手段と制御手段とが異なる電源によって動作している場合、情報記憶手段の電源供給に不具合があった場合に、遊技機によって遊技が実行されているにも関わらず第 1 の情報が取得できないといった不具合が生じる。これに対して、特徴 F 2 によれば、情報記憶手段と制御手段とが同一の電源によって動作しているので、遊技が実行可能な状況であれば必ず第 1 の情報を取得することができる。よって、第 1 の情報の信頼性を向上させることができる。この結果、遊技機の検査の信頼性を向上させることができ、遊技の健全性を向上させることができる。

20

【 3 8 5 8 】

[特徴 F 3]

特徴 F 1 または特徴 F 2 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の情報を、前記遊技機に接続された所定の装置（検査機 3 2 0）に送信する送信手段（CPU 3 0 8）を備えることを特徴とする遊技機。

30

【 3 8 5 9 】

特徴 F 3 によれば、情報記憶手段に記憶された第 1 の情報を、遊技機に接続された所定の装置に送信する送信手段を備えるので、所定の装置を利用して、第 1 の情報を用いた遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。

【 3 8 6 0 】

<特徴 G 群>

特徴 G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 3 実施形態から抽出される。

【 3 8 6 1 】

[特徴 G 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構 8 1）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置 7 1）と、

40

50

前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する第１の賞球数情報記憶手段（主側ＲＯＭ６３）と、

所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ３００）と、
を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記第１の賞球数記憶手段に記憶されている前記賞球数情報を取得する賞球数情報取得手段と、

前記賞球数情報取得手段によって取得された前記賞球数情報を記憶する第２の賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ３０６）と、

10

前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ３０４）と、

前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記第２の賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する演算実行手段（ＣＰＵ３０８）と、

前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ３０９）と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

20

【３８６２】

遊技機に設定されている賞球数情報は、遊技機の種類（機種）毎に異なる値が設定されていることが一般的である。

【３８６３】

特徴　Ｇ１によれば、処理実行手段は、第１の賞球数記憶手段に記憶されている賞球数情報を取得するので、遊技機の種類（機種）毎に異なる賞球数情報が設定されていても、処理実行手段は、遊技機の種類毎に設定された賞球数情報を用いて正しい遊技履歴情報を算出することができる。

【３８６４】

遊技機に不正な改造等が施されていると、算出された遊技履歴情報が、想定された値とは異なる不自然な値になる場合がある。したがって、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

30

【３８６５】

[特徴　Ｇ２]

特徴　Ｇ１に記載の遊技機であって、

前記第１の賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報を含む信号を前記処理実行手段に送信する賞球数情報送信手段（ＣＰＵ６２×）を備え、

前記取得手段は、前記賞球数情報送信手段から送信された前記信号を受信することによって前記賞球数情報を取得する

40

ことを特徴とする遊技機。

【３８６６】

特徴　Ｇ２によれば、第１の賞球数情報記憶手段に記憶されている賞球数情報を含む信号を処理実行手段に送信するので、処理実行手段が第１の賞球数記憶手段にアクセスすることができない構成や、処理実行手段が第１の賞球数記憶手段に記憶されている賞球数情報の記憶位置（メモリアドレス）を把握することができない構成であっても、処理実行手段が第１の賞球数記憶手段に記憶されている賞球数情報を取得することが可能となる。

【３８６７】

[特徴　Ｇ３]

特徴　Ｇ１または特徴　Ｇ２に記載の遊技機であって、

50

前記遊技機に接続された所定の装置（検査機 3 2 0）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（CPU 3 0 8）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【3 8 6 8】

特徴 G 3 によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。

【3 8 6 9】

[特徴 G 4]

特徴 G 1 から特徴 G 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置 4 1）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【3 8 7 0】

特徴 G 4 によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。

【3 8 7 1】

[特徴 G 5]

特徴 G 1 から特徴 G 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記発射手段は、前記処理実行手段において前記賞球数情報の前記第 2 の賞球数情報記憶手段への記憶が完了するまでは遊技球の発射を実行することができないように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【3 8 7 2】

特徴 G 5 によれば、賞球数情報の第 2 の賞球数情報記憶手段への記憶が完了するまでは遊技球が発射されないの、演算実行手段による遊技履歴情報の算出対象から遊技球が漏れてしまうことを抑制することができる。

【3 8 7 3】

< 特徴 H 群 >

特徴 H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 3 実施形態から抽出される。

【3 8 7 4】

[特徴 H 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構 8 1）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装 7 1）と、

所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ 3 0 0）と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ 3 0 6）と、

前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ 3 0 4）と、

前記個数情報記憶手段に記憶されている所定の検知手段（排出通路検知センサー 4 4 h）によって検知された遊技球の個数（排出通路通過個数 N O U T）が規定値（5 0 0 個）に

10

20

30

40

50

達する毎に、前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する演算実行手段（CPU308）と、

前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ309）と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【3875】

特徴 H1によれば、所定の検知手段によって検知された遊技球の個数が規定値に達する毎に遊技履歴情報を算出するので、各遊技機によって検知された遊技球の個数が規定値に達するまでの時間にバラつきがあったとしても、その時間のバラつきに影響しない遊技履歴情報を算出することができる。すなわち、遊技球が検知される頻度に高低差がある場合であっても、その影響を受けにくい精度の高い遊技履歴情報を算出することができる。この結果、遊技機の検査者は、精度の高い遊技履歴情報を確認することができ、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【3876】

[特徴 H2]

特徴 H1に記載の遊技機であって、

前記演算を実行する条件である演算実行条件として、前記所定の検知手段（排出通路検知センサー44h）及び前記規定値（500個）に関する情報を記憶する第1の演算実行条件記憶手段（主側ROM63）を備え、

前記処理実行手段は、

前記第1の演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件を取得する演算実行条件取得手段と、

前記取得された前記演算実行条件を記憶する第2の演算実行条件記憶手段（演算実行条件記憶用メモリ307）と、

を備え、

前記演算実行手段は、前記第2の演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件が成立した場合に、前記演算を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【3877】

遊技機の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を算出するための演算を実行する最適な条件も異なることになる。このため、演算実行条件は、遊技機の種類（機種）毎に異なる条件が記憶されている。

【3878】

特徴 H2によれば、処理実行手段は、第1の演算実行条件記憶手段に記憶されている演算実行条件を取得するので、遊技機の種類（機種）毎に設定された演算実行条件が成立した場合に演算を実行することができる。

【3879】

[特徴 H3]

特徴 H1または特徴 H2に記載の遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記演算実行手段が前記演算を実行した後に、前記個数情報記憶手段に記憶されている遊技球の個数に関する情報を消去する消去手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【3880】

特徴 H3によれば、演算実行手段が演算を実行した後に、個数情報記憶手段に記憶されている遊技球の個数に関する情報を消去するので、再び個数情報記憶手段に遊技球の個

10

20

30

40

50

数に関する情報を記憶することが可能となる。したがって、個数情報記憶手段に必要な記憶容量を低減することができる。

【 3 8 8 1 】

[特徴 H 4]

特徴 H 1 から特徴 H 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技機に接続された所定の装置（検査機 3 2 0）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（CPU 3 0 8）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 3 8 8 2 】

特徴 H 4 によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。

【 3 8 8 3 】

[特徴 H 5]

特徴 H 1 から特徴 H 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置 4 1）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 3 8 8 4 】

特徴 H 5 によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。

【 3 8 8 5 】

< 特徴 I 群 >

特徴 I 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 3 実施形態から抽出される。

【 3 8 8 6 】

[特徴 I 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構 8 1）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装 7 1）と、

所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ 3 0 0）と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ 3 0 6）と、

前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ 3 0 4）と、

所定時間（1 時間）が経過する毎に、前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する演算実行手段（CPU 3 0 8）と、

前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ 3 0 9）と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【 3 8 8 7 】

特徴 I 1 によれば、所定時間が経過する毎に遊技履歴情報を算出するので、遊技機の検査者は、時間の概念を用いた統計処理によって算出された遊技履歴情報を確認することができ、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【 3 8 8 8 】

[特徴 I 2]

特徴 I 1 に記載の遊技機であって、

前記演算を実行する条件である演算実行条件として、前記演算を実行する時間的間隔に関する情報を記憶する第 1 の演算実行条件記憶手段（主側 R O M 6 3 ）を備え、

10

前記処理実行手段は、

前記演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件を取得する演算実行条件取得手段と、

前記取得された前記演算実行条件を記憶する第 2 の演算実行条件記憶手段（演算実行条件記憶用メモリ 3 0 7 ）と、

を備え、

前記演算実行手段は、前記第 2 の演算実行条件記憶手段に記憶されている前記演算実行条件が成立した場合に、前記演算を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 8 8 9 】

20

遊技機の種類（機種）が異なると、遊技の特性も異なるため、遊技履歴情報を算出するための演算を実行する最適な条件も異なることになる。このため、演算実行条件は、遊技機の種類（機種）毎に異なる条件が記憶されている。

【 3 8 9 0 】

特徴 I 2 によれば、処理実行手段は、第 1 の演算実行条件記憶手段に記憶されている演算実行条件を取得するので、遊技機の種類（機種）毎に設定された演算実行条件が成立した場合に演算を実行することができる。

【 3 8 9 1 】

[特徴 I 3]

特徴 I 1 または特徴 I 2 に記載の遊技機であって、

30

前記演算が実行されてからの経過時間を計測する計測手段と、

遊技者によって遊技が行なわれているか否かを判定する判定手段と、

を備え、

前記計測手段は、前記判定手段によって遊技が行なわれていないと判定されている期間は、前記経過時間の計測を中断する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 8 9 2 】

特徴 I 3 によれば、遊技が行なわれていないと判定されている期間は、演算が実行されてからの経過時間の計測を中断するので、実際に遊技が行なわれている期間のみを対象として遊技履歴情報を算出することができる。

40

【 3 8 9 3 】

[特徴 I 4]

特徴 I 1 から特徴 I 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技機に接続された所定の装置（検査機 3 2 0 ）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（C P U 3 0 8 ）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 3 8 9 4 】

特徴 I 4 によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者

50

は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。

【 3 8 9 5 】

[特徴 I 5]

特徴 I 1 から特徴 I 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置 4 1）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【 3 8 9 6 】

特徴 I 5 によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。

10

【 3 8 9 7 】

< 特徴 J 群 >

特徴 J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 3 実施形態から抽出される。

【 3 8 9 8 】

[特徴 J 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構 8 1）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置 7 1）と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ 3 0 0）と、
電源の遮断の発生を監視する監視手段（停電監視回路 8 6）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ 3 0 6）と、
前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ 3 0 4）と、
前記監視手段が電源の遮断の発生を検知した場合に、前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する演算実行手段（CPU 3 0 8）と、
前記演算実行手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ 3 0 9）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

20

30

【 3 8 9 9 】

特徴 J 1 によれば、電源の遮断の発生を検知した場合に遊技履歴情報を算出するので、遊技機への電源の供給が開始されてから電源の遮断が発生するまでの期間中において検知された遊技球の個数に基づいて遊技履歴情報を算出することができる。すなわち、遊技ホールの営業が開始してから終了するまでの期間毎に遊技履歴情報が算出されるので、遊技ホールの営業日毎に遊技履歴情報が算出されることになる。したがって、遊技機の検査者は、遊技ホールの営業日を跨いで遊技履歴情報の特性に変化があったか否かを容易に把握することができるので、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

40

【 3 9 0 0 】

[特徴 J 2]

50

特徴 J 1 に記載の遊技機であって、
前記電源の遮断が発生した後においても前記演算実行手段に対して電源を供給する供給手段（コンデンサ）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【3901】

特徴 J 2 によれば、電源の遮断が発生した後においても演算実行手段に対して電源を供給する供給手段を備えるので、演算実行手段による遊技履歴情報の算出及び遊技履歴情報の遊技履歴情報記憶手段への記憶を確実に完了させることができる。

【3902】

[特徴 J 3]

特徴 J 1 または特徴 J 2 に記載の遊技機であって、
前記遊技機に接続された所定の装置（検査機320）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（CPU308）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【3903】

特徴 J 3 によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。

【3904】

[特徴 J 4]

特徴 J 1 から特徴 J 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置41）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【3905】

特徴 J 4 によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。

【3906】

< 特徴 K 群 >

特徴 K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第13実施形態から抽出される。

【3907】

[特徴 K 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構81）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー44a～44h）と、
前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装71）と、
所定の場合に報知をする報知手段と、
所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ300）と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ306）と、
前記検知手段によって検知された遊技球の個数に関する情報を記憶する個数情報記憶手段（レジスタ304）と、
前記個数情報記憶手段に記憶されている前記遊技球の個数に関する情報と前記賞球数情

10

20

30

40

50

報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて、遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する算出手段（CPU308）と、

前記算出手段によって算出された前記遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（演算結果記憶用メモリ309）と、

を備え、

前記報知手段は、前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする

ことを特徴とする遊技機。

【3908】

特徴 K1によれば、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

10

【3909】

[特徴 K2]

特徴 K1に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする

ことを特徴とする遊技機。

20

【3910】

特徴 K2によれば、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【3911】

[特徴 K3]

特徴 K2に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（LEDランプの色）を決定する

ことを特徴とする遊技機。

30

【3912】

特徴 K3によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。

【3913】

[特徴 K4]

特徴 K1から特徴 K3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

40

【3914】

特徴 K4によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の遊技履歴情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。

【3915】

[特徴 K5]

特徴 K1から特徴 K4のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技機に接続された所定の装置（検査機320）に対して前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を送信する遊技履歴情報送信手段（CPU308）

50

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 3 9 1 6 】

特徴 K 5 によれば、遊技機の遊技履歴情報が所定の装置に送信されるので、所定の装置は、当該遊技機の遊技履歴情報を表示することが可能となる。そして、遊技機の検査者は、所定の装置に表示された遊技履歴情報を確認することができる。

【 3 9 1 7 】

[特徴 K 6]

特徴 K 1 から特徴 K 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技履歴情報記憶手段に記憶されている前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置 4 1）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 3 9 1 8 】

特徴 K 6 によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。

【 3 9 1 9 】

< 特徴 L 群 >

特徴 L 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 13 実施形態から抽出される。

【 3 9 2 0 】

[特徴 L 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構 8 1）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置 7 1）と、

所定の処理を実行する処理実行手段（遊技履歴管理チップ 3 0 0）と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（賞球数データ記憶用メモリ 3 0 6）と、

前記検知手段によって遊技球が検知される毎に、当該検知手段によって遊技球が検知されたことを示す情報である入球情報を順次記憶する入球情報記憶手段（入球情報記憶用メモリ 3 0 9 b）と、

前記遊技機に接続された所定の装置（検査機 3 2 0）に対して、前記入球情報記憶手段に記憶されている前記入球情報と前記賞球数情報記憶手段に記憶されている前記賞球数情報とを送信する送信手段（CPU 3 0 8）と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 3 9 2 1 】

特徴 L 1 によれば、所定の装置に対して入球情報と賞球数情報とを送信するので、所定の装置は、入球情報と賞球数情報とに基づいて遊技の履歴に関する情報である遊技履歴情報を任意の範囲で算出することができる。したがって、遊技機の検査者は、所定の装置によって、任意の範囲で算出された当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができ、遊技機に不正な改造等が施されていないかを適切に判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【 3 9 2 2 】

[特徴 L 2]

10

20

30

40

50

特徴 L 1 に記載の遊技機であって、
日時に関する情報である日時情報を取得する日時情報取得手段（R T C 9 6）を備え、
前記入球情報記憶手段は、前記入球情報を記憶する際に、前記遊技球が前記検知手段に
よって検知された日時に対応した前記日時情報を付加して記憶する
ことを特徴とする遊技機。

【3 9 2 3】

特徴 L 2 によれば、日時情報が付加された入球情報を受信した所定の装置は、日時の
範囲を指定して遊技履歴情報を算出することが可能となる。したがって、遊技機の検査者
は、日時の範囲を指定した遊技履歴情報に基づいて詳細な検査をすることができる。また
、日時情報が付加された入球情報を所定の装置が表示する構成とすれば、遊技機の検査者
は、各検知手段によって遊技球が検知された日時についても把握することが可能となる。

10

【3 9 2 4】

[特徴 L 3]

特徴 L 1 または特徴 L 2 に記載の遊技機であって、
前記入球情報記憶手段に記憶されている前記入球情報を表示する表示手段（図柄表示装
置 4 1）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【3 9 2 5】

特徴 L 3 によれば、入球情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者
は、入球情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の入球情報を確
認することができる。

20

【3 9 2 6】

< 特徴 M 群 >

特徴 M 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、
主に第 1 3 実施形態から抽出される。

【3 9 2 7】

[特徴 M 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構 8 1）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー 4 4 a ~ 4
4 h）と、

30

前記複数の検知手段のそれぞれに設定された賞球として払い出される遊技球の個数（賞
球数）に関する情報である賞球数情報（賞球数データ）を記憶する賞球数情報記憶手段（
主側 R O M 6 3）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理で
ある遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示
部 4 5 における図柄の変動表示処理、開閉扉 3 6 b や電動役物 3 4 a の開閉処理等）を実
行するとともに、前記検知手段によって検知された遊技球の検知情報と前記賞球数情報記
憶手段に記憶されている前記賞球数情報とに基づいて演算を実行することによって遊技の
履歴に関する情報である遊技履歴情報（役物比率等）を算出する処理を実行する処理実行
手段（主側 C P U 6 2 x）と、

40

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記処理実行手段によって算出された前記
遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段（主側 R A M 6 4、フラッシュメモリ 6 4
x）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【3 9 2 8】

特徴 M 1 によれば、遊技履歴情報を記憶する遊技履歴情報記憶手段を備える。遊技履
歴情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該遊技履歴情報
は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、遊技履歴情報は、遊
技機の特徴が反映された情報である。特徴 M 1 によれば、当該遊技機の特徴が反映され
た情報である遊技履歴情報を遊技機本体の筐体に格納された遊技履歴情報記憶手段に記憶

50

する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から遊技履歴情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴 M 1 の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である遊技履歴情報を遊技機本体の筐体に格納された遊技履歴情報記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から遊技履歴情報を取得することができる。すなわち、特徴 M 1 によれば、遊技機と遊技履歴情報とを 1 対 1 で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

10

【3929】

さらに、特徴 M 1 によれば、単一の処理実行手段が遊技進行処理と遊技履歴情報を算出する処理とを実行するので、当該算出処理を実行するための別の演算用チップ等を設ける必要がなく、遊技機の製造コストを低減させることができる。

【3930】

[特徴 M 2]

特徴 M 1 に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、
前記遊技進行処理を実行可能なモードである第 1 のモード（遊技モード）と、
第 1 の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子 65 に検査機 320 が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第 2 のモード（検査モード）と、
を実行可能であり、
前記第 2 のモードでは、遊技球が前記所定の領域を通過した場合であっても、前記遊技進行処理を実行しないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。

20

30

【3931】

特徴 M 2 によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第 2 のモードを実行可能であるので、遊技進行処理と並行して実行することが好ましくない処理や、遊技進行処理と並行して実行した場合に不具合が生じやすい処理等を第 2 のモードにおいて実行することができる。また、特徴 M 2 によれば、第 2 のモードにおいては遊技進行処理を実行しないので、第 2 のモードにおいて実行する処理のプログラムを開発する際に、遊技進行処理が並行して実行された場合における対策を考慮しなくてもよいので、第 2 のモードにおいて実行する処理のプログラムの開発効率を大幅に向上させることができる。

【3932】

40

[特徴 M 3]

特徴 M 2 に記載の遊技機であって、
前記第 2 のモードは、前記遊技履歴情報を出力するモードである
ことを特徴とする遊技機。

【3933】

遊技履歴情報は、遊技球が検知されて遊技進行処理が実行されると内容が変化する情報である。したがって、仮に、遊技進行処理と並行して遊技履歴情報を出力する処理を実行する構成を採用すると、遊技機の検査者が遊技履歴情報によって当該遊技機の特性を検査している間に遊技進行処理が実行されて当該遊技履歴情報の内容が随時変化してしまい、円滑に検査を実施することが困難になってしまう場合がある。これに対して、特徴 M 3

50

によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第2のモードにおいて遊技履歴情報を出力するので、遊技履歴情報を出力している間に当該遊技履歴情報の内容が変化してしまうことを抑制することができる。この結果、遊技機の検査者は円滑に検査を実施することができる。

【3934】

[特徴 M4]

特徴 M1 から特徴 M3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記遊技進行処理を実行可能なモードである第1のモード（遊技モード）と、

第1の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子65に検査機320が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第2のモード（検査モード）と、

を実行可能であり、

前記第1のモードにおいて前記遊技進行処理の実行中に、前記第1の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子65に検査機320が接続された場合、所定の時刻になった場合）には、第2の条件が成立したタイミング（図柄の変動表示処理が終了したタイミング等の遊技進行処理が予め定められた処理段階まで完了したタイミング、実行中の各遊技進行処理の全ての処理が完了したタイミング）で、前記第1のモードから前記第2のモードに移行するように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【3935】

特徴 M4 によれば、第1のモードにおいて第1の条件が成立した場合には、第2の条件が成立したタイミングで、第1のモードから第2のモードに移行するように構成されているので、第2の条件が成立したか否かに関わらずに第1の条件が満たされた直後のタイミングで第1のモードから第2のモードに移行する構成と比較して、第2のモードに移行する際の処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【3936】

例えば、仮に、第2の条件が成立したか否かに関わらずに第1の条件が成立した直後のタイミングで第1のモードから第2のモードに移行する構成を採用した場合において、第1のモードにおいて遊技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第1の条件が成立した場合には、図柄の変動表示の途中で第2のモードに移行することになり、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となる。これに対して、特徴 M4 によれば、例えば、第1のモードにおいて遊技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第1の条件が成立した場合には、図柄の変動表示処理が実行されていないという第2の条件が成立したタイミング、すなわち、変動表示中の図柄が停止した後のタイミングで第2のモードに移行することになる。したがって、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となるといった処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【3937】

[特徴 M5]

特徴 M1 から特徴 M4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記処理実行手段は、

前記遊技進行処理を実行可能なモードである第1のモード（遊技モード）と、

第1の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子65に検査機320が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコン

コンピュータから所定の信号を受信した場合)に実行されるモードである第2のモード(検査モード)と、

を実行可能であり、

前記第2のモード中に第3の条件が成立した場合(検査モードに移行してから10分が経過した場合)には、前記第2のモードから前記第1のモードに移行させるための操作である移行操作(モード切替ボタンを押下するという操作、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作)が実行されていない場合であっても、前記第2のモードから前記第1のモードに移行するように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【3938】

10

特徴 M5によれば、第2のモード中に第3の条件が成立した場合には、第2のモードから第1のモードに移行させるための移行操作が実行されていない場合であっても、第2のモードから第1のモードに移行するように構成されているので、移行操作の実行がされずに第1のモードに復帰しないことを抑制することができる。例えば、第2のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が移行操作の実行を失念してしまい、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第1のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

【3939】

[特徴 M6]

特徴 M5に記載の遊技機であって、

20

前記第3の条件は、所定の時点から所定の時間が経過すること(検査モードに移行した時点から10分が経過すること)である

ことを特徴とする遊技機。

【3940】

特徴 M6によれば、第2のモード中に所定の時点から所定の時間が経過した場合には、第2のモードから第1のモードに移行させるための移行操作が実行されていない場合であっても、第2のモードから第1のモードに移行するように構成されているので、移行操作の実行がされずに第1のモードに復帰しないことを確実に抑制することができる。例えば、第2のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が移行操作の実行を失念してしまった場合であっても、所定の時点から所定の時間が経過すれば第1のモードに復帰するので、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第1のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

30

【3941】

[特徴 M7]

特徴 M1から特徴 M6のいずれか一つに記載の遊技機であって、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記遊技進行処理に関する情報を記憶する遊技進行処理情報記憶手段(主側RAM64)と、

前記遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去するための操作である消去操作(RAMクリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作)が実行されたことに基づいて、前記遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去する消去手段と、

40

を備え、

前記処理実行手段は、

前記遊技進行処理を実行可能なモードである第1のモード(遊技モード)と、

第1の条件が成立した場合(モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子65に検査機320が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合)に実行されるモードである第2のモード(検査モード)と、

を実行可能であり、

50

前記消去手段は、前記第２のモードに移行後であって前記第１のモードに移行する前の状態（検査モード中の状態、検査モードに移行後にそのまま電源がＯＦＦになった状態）では、前記消去操作が実行された場合であっても、前記遊技進行処理情報記憶手段に記憶された情報を消去しないように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【３９４２】

特徴　Ｍ７によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態では、遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去するための消去操作が実行された場合であっても、遊技進行処理情報記憶手段に記憶された情報を消去しないので、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態において、第１のモードに移行させようとして誤って消去操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。

10

【３９４３】

例えば、遊技進行処理情報記憶手段に記憶されている情報を消去するための消去操作が、消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作であり、第１のモードと第２のモードとの間でモードを移行させるための操作が、移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作である構成においては、第２のモードから第１のモードに移行させようとして移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまう虞がある。しかしながら、特徴　Ｍ７によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態では、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。

20

【３９４４】

より具体的には、例えば、第１のモードから第２のモードに移行する際に、第１のモードにおいて実行していた遊技進行処理を一時的に停止させるとともに、当該停止させた遊技進行処理を第２のモードへの復帰後に再開させるための情報を遊技進行処理情報記憶手段に記憶させる構成を採用した場合において、第２のモードから第１のモードに復帰させようとして移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合には、遊技進行処理を再開するための情報が消去されてしまい、第２のモードへの復帰後に遊技進行処理を再開させることができなくなり、遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。これに対して、特徴　Ｍ７によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態において、第１のモードに移行させようとして誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合であっても、遊技進行処理情報記憶手段に記憶された情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができるので、遊技者に不利益を与えてしまうことを抑制することができる。

30

【３９４５】

[特徴　Ｍ８]

特徴　Ｍ１から特徴　Ｍ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記遊技履歴情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備えることを特徴とする遊技機。

40

【３９４６】

特徴　Ｍ８によれば、遊技履歴情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することができる。

【３９４７】

[特徴　Ｍ９]

特徴　Ｍ１から特徴　Ｍ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技履歴情報記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（フラッシュメモリ６４×）によって構成されている

50

ことを特徴とする遊技機。

【3948】

特徴 M9によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても遊技履歴情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と遊技履歴情報とを常に1対1で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。

【3949】

[特徴 M10]

特徴 M1から特徴 M9のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技履歴情報記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている

10

ことを特徴とする遊技機。

【3950】

特徴 M10によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、遊技履歴情報記憶手段が格納されている。したがって、遊技履歴情報記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、遊技履歴情報記憶手段に記憶されている遊技履歴情報が遊技履歴情報記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、遊技履歴情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に遊技履歴情報記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる遊技履歴情報の不正な改変を抑制することができる。また、遊技履歴情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、遊技履歴情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴 M10によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した遊技履歴情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

20

【3951】

[特徴 M11]

特徴 M1から特徴 M10のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【3952】

特徴 M11によれば、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【3953】

[特徴 M12]

40

特徴 M11に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記遊技履歴情報記憶手段に記憶された前記遊技履歴情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする

ことを特徴とする遊技機。

【3954】

特徴 M12によれば、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の遊技履歴情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

50

【 3 9 5 5 】

[特徴 M 1 3]

特徴 M 1 2 に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（LEDランプの色）を決定する
ことを特徴とする遊技機。

【 3 9 5 6 】

特徴 M 1 3 によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、遊技履歴情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。

10

【 3 9 5 7 】

[特徴 M 1 4]

特徴 M 1 1 から特徴 M 1 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【 3 9 5 8 】

特徴 M 1 4 によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の遊技履歴情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。

【 3 9 5 9 】

20

< 特徴 N 群 >

特徴 N 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 3 実施形態から抽出される。

【 3 9 6 0 】

[特徴 N 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構 8 1 ）と、
所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部 4 5 における図柄の変動表示処理、開閉扉 3 6 b や電動役物 3 4 a の開閉処理等）を実行する遊技進行処理実行手段（主側 CPU 6 2 x ）と、

30

を備え、

前記遊技進行処理実行手段は、

前記遊技進行処理を実行可能なモードである第 1 のモード（遊技モード）と、

所定の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子 6 5 に検査機 3 2 0 が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第 2 のモード（検査モード）と、

40

を実行可能であり、

前記第 2 のモードでは、遊技球が前記所定の領域を通過した場合であっても、前記遊技進行処理を実行しないように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【 3 9 6 1 】

特徴 N 1 によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第 2 のモードを実行可能であるので、遊技進行処理と並行して実行することが好ましくない処理や、遊技進行処理と並行して実行した場合に不具合が生じやすい処理等を第 2 のモードにおいて実行することができる。また、特徴 N 1 によれば、第 2 のモードにおいては遊技進行処理を実行しないので、第 2 のモードにおいて実行する処理のプログ

50

ラムを開発する際に、遊技進行処理が並行して実行された場合における対策を考慮しなくてもよいと、第2のモードにおいて実行する処理のプログラムの開発効率を大幅に向上させることができる。

【3962】

[特徴 N2]

特徴 N1に記載の遊技機であって、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を記憶する記憶手段（演算結果記憶用メモリ309、入球個数記憶用メモリ309a、入球情報記憶用メモリ309b、主側RAM64、フラッシュメモリ64x）を備え、
前記第2のモードは、前記検知情報を出力するモードである

ことを特徴とする遊技機。

【3963】

特徴 N2によれば、検知情報を記憶するとともに、第2のモードにおいて検知情報を出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特徴が反映された情報である。特徴 N2によれば、当該遊技機の特徴が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特徴を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特徴を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特徴に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるため、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特徴に関する情報を取得することができない。特徴 N2の遊技機は、遊技機の特徴が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴 N2によれば、遊技機と検知情報とを1対1で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特徴を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【3964】

また、検知情報は、遊技球が検知されて遊技進行処理が実行されると内容が変化する情報である。したがって、仮に、遊技進行処理と並行して検知情報を出力する処理を実行する構成を採用すると、遊技機の検査者が検知情報によって当該遊技機の特徴を検査している間に遊技進行処理が実行されて当該検知情報の内容が随時変化してしまい、円滑に検査を実施することが困難になってしまう場合がある。これに対して、特徴 N2によれば、遊技球が所定の領域を通過した場合であっても遊技進行処理を実行しない第2のモードにおいて検知情報を出力するので、検知情報を出力している間に当該検知情報の内容が変化してしまうことを抑制することができる。この結果、遊技機の検査者は円滑に検査を実施することができる。

【3965】

[特徴 N3]

特徴 N2に記載の遊技機であって、

前記第2のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置41）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【3966】

特徴 N3によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。

【 3 9 6 7 】

[特徴 N 4]

特徴 N 2 または特徴 N 3 に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（演算結果記憶用メモリ 3 0 9、入球個数記憶用メモリ 3 0 9 a、入球情報記憶用メモリ 3 0 9 b、フラッシュメモリ 6 4 x）によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【 3 9 6 8 】

特徴 N 4 によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても検知情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に 1 対 1 で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。

10

【 3 9 6 9 】

[特徴 N 5]

特徴 N 2 から特徴 N 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている

ことを特徴とする遊技機。

【 3 9 7 0 】

特徴 N 5 によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、記憶手段が格納されている。したがって、記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、記憶手段に記憶されている検知情報が記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴 N 5 によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

20

30

【 3 9 7 1 】

[特徴 N 6]

特徴 N 2 から特徴 N 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 3 9 7 2 】

特徴 N 6 によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

40

【 3 9 7 3 】

[特徴 N 7]

特徴 N 6 に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする

ことを特徴とする遊技機。

【 3 9 7 4 】

50

特徴 N 7 によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【 3 9 7 5 】

[特徴 N 8]

特徴 N 7 に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（LEDランプの色）を決定する

10

ことを特徴とする遊技機。

【 3 9 7 6 】

特徴 N 8 によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。

【 3 9 7 7 】

[特徴 N 9]

特徴 N 6 から特徴 N 8 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

20

【 3 9 7 8 】

特徴 N 9 によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。

【 3 9 7 9 】

< 特徴 O 群 >

特徴 O 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 3 実施形態から抽出される。

【 3 9 8 0 】

[特徴 O 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構 8 1 ）と、

30

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部 4 5 における図柄の変動表示処理、開閉扉 3 6 b や電動役物 3 4 a の開閉処理等）を実行する遊技進行処理実行手段（主側 CPU 6 2 x ）と、

を備え、

前記遊技進行処理実行手段は、

前記遊技進行処理を実行可能なモードである第 1 のモード（遊技モード）と、

第 1 の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子 6 5 に検査機 3 2 0 が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第 2 のモード（検査モード）と、

40

を実行可能であり、

前記第 1 のモードにおいて前記遊技進行処理の実行中に、前記第 1 の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子 6 5 に検査機 3 2 0 が接続された場合、所定の時刻になった場合）には、第 2 の条件が成立したタイミング（図柄の変動表示処理が終了したタイミング等の遊技進行処理が予め定められた処理段

50

階まで完了したタイミング、実行中の各遊技進行処理の全ての処理が完了したタイミング)で、前記第1のモードから前記第2のモードに移行するように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【3981】

特徴 01によれば、第1のモードにおいて第1の条件が成立した場合には、第2の条件が成立したタイミングで、第1のモードから第2のモードに移行するように構成されているので、第2の条件が成立したか否かに関わらずに第1の条件が満たされた直後のタイミングで第1のモードから第2のモードに移行する構成と比較して、第2のモードに移行する際の処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【3982】

例えば、仮に、第2の条件が成立したか否かに関わらずに第1の条件が成立した直後のタイミングで第1のモードから第2のモードに移行する構成を採用した場合において、第1のモードにおいて遊技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第1の条件が成立した場合には、図柄の変動表示の途中で第2のモードに移行することになり、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となる。これに対して、特徴 01によれば、例えば、第1のモードにおいて遊技進行処理としての図柄の変動表示処理が実行されている期間中に、所定の操作が実行されたという第1の条件が成立した場合には、図柄の変動表示処理が実行されていないという第2の条件が成立したタイミング、すなわち、変動表示中の図柄が停止した後のタイミングで第2のモードに移行することになる。したがって、図柄の停止のタイミングや、図柄の変動時間の制御等が困難となるといった処理上の不具合の発生を抑制することができる。

【3983】

[特徴 02]

特徴 01に記載の遊技機であって、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報(入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報)を記憶する記憶手段(演算結果記憶用メモリ309、入球個数記憶用メモリ309a、入球情報記憶用メモリ309b、主側RAM64、フラッシュメモリ64x)を備え、前記第2のモードは、前記検知情報出力するモードである

ことを特徴とする遊技機。

【3984】

特徴 02によれば、検知情報を記憶するとともに、第2のモードにおいて検知情報を出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴 02によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるため、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴 02の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴 02によれば、遊技機と検知情報とを1対1で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【3985】

[特徴 〇 3]

特徴 〇 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置 4 1）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 3 9 8 6 】

特徴 〇 3 によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。

【 3 9 8 7 】

[特徴 〇 4]

特徴 〇 2 または特徴 〇 3 に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（演算結果記憶用メモリ 3 0 9、入球個数記憶用メモリ 3 0 9 a、入球情報記憶用メモリ 3 0 9 b、フラッシュメモリ 6 4 x）によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【 3 9 8 8 】

特徴 〇 4 によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても検知情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に 1 対 1 で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機

の特性を管理、検査することができる。

【 3 9 8 9 】

[特徴 〇 5]

特徴 〇 2 から特徴 〇 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている

ことを特徴とする遊技機。

【 3 9 9 0 】

特徴 〇 5 によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、記憶手段が格納されている。したがって、記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、記憶手段に記憶されている検知情報が記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものであるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴 〇 5 によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【 3 9 9 1 】

[特徴 〇 6]

特徴 〇 2 から特徴 〇 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 3 9 9 2 】

特徴 〇 6 によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等

10

20

30

40

50

が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【 3 9 9 3 】

[特徴 07]

特徴 06 に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする

ことを特徴とする遊技機。

【 3 9 9 4 】

特徴 07 によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

10

【 3 9 9 5 】

[特徴 08]

特徴 07 に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（LEDランプの色）を決定する

ことを特徴とする遊技機。

20

【 3 9 9 6 】

特徴 08 によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。

【 3 9 9 7 】

[特徴 09]

特徴 06 から特徴 08 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 3 9 9 8 】

特徴 09 によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。

30

【 3 9 9 9 】

< 特徴 P 群 >

特徴 P 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 13 実施形態から抽出される。

【 4 0 0 0 】

[特徴 P1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構 81）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー 44a ~ 44h）と、

40

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部 45 における図柄の変動表示処理、開閉扉 36b や電動役物 34a の開閉処理等）を実行する遊技進行処理実行手段（主側 CPU 62x）と、

を備え、

前記遊技進行処理実行手段は、

前記遊技進行処理を実行可能なモードである第 1 のモード（遊技モード）と、

第 1 の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、

50

検査用端子 6 5 に検査機 3 2 0 が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第 2 のモード（検査モード）と、

を実行可能であり、

前記第 2 のモード中に第 2 の条件が成立した場合（検査モードに移行してから 1 0 分が経過した場合）には、前記第 2 のモードから前記第 1 のモードに移行させるための所定の操作（モード切替ボタンを押下するという操作、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されていない場合であっても、前記第 2 のモードから前記第 1 のモードに移行するように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

10

【4 0 0 1】

特徴 P 1 によれば、第 2 のモード中に第 2 の条件が成立した場合には、第 2 のモードから第 1 のモードに移行させるための所定の操作が実行されていない場合であっても、第 2 のモードから第 1 のモードに移行するように構成されているので、所定の操作の実行がされずに第 1 のモードに復帰しないことを抑制することができる。例えば、第 2 のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が所定の操作の実行を失念してしまい、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第 1 のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

【4 0 0 2】

[特徴 P 2]

20

特徴 P 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の条件は、所定の時点から所定の時間が経過すること（検査モードに移行した時点から 1 0 分が経過すること）である

ことを特徴とする遊技機。

【4 0 0 3】

特徴 P 2 によれば、第 2 のモード中に所定の時点から所定の時間が経過した場合には、第 2 のモードから第 1 のモードに移行させるための所定の操作が実行されていない場合であっても、第 2 のモードから第 1 のモードに移行するように構成されているので、所定の操作の実行がされずに第 1 のモードに復帰しないことを確実に抑制することができる。例えば、第 2 のモードへの移行後に遊技機の管理者や検査者等が所定の操作の実行を失念してしまった場合であっても、所定の時点から所定の時間が経過すれば第 1 のモードに復帰するので、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第 1 のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

30

【4 0 0 4】

[特徴 P 3]

特徴 P 1 または特徴 P 2 に記載の遊技機であって、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を記憶する記憶手段（演算結果記憶用メモリ 3 0 9、入球個数記憶用メモリ 3 0 9 a、入球情報記憶用メモリ 3 0 9 b、主側 R A M 6 4、フラッシュメモリ 6 4 x）を備え、

40

前記第 2 のモードは、前記検知情報出力するモードである

ことを特徴とする遊技機。

【4 0 0 5】

特徴 P 3 によれば、検知情報を記憶するとともに、第 2 のモードにおいて検知情報出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特徴が反映された情報である。特徴 P 3 によれば、当該遊技機の特徴が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特徴を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特徴を検査することができる。遊技機は

50

、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴 P 3 の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴 P 3 によれば、遊技機と検知情報とを 1 対 1 で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

10

【4006】

また、特徴 P 3 によれば、遊技機の検査者が第 2 のモードにおいて出力される検知情報によって当該遊技機の特性を検査した後、所定の操作の実行を失念してしまい、遊技機が遊技進行処理を実行可能な第 1 のモードに復帰せず、遊技者が当該遊技機で遊技をできないといった状況の発生を抑制することができる。

【4007】

[特徴 P 4]

特徴 P 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置 41）を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【4008】

特徴 P 4 によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。

【4009】

[特徴 P 5]

特徴 P 3 または特徴 P 4 に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、電源の供給が絶たれても記憶を保持することが可能な不揮発性のメモリ（演算結果記憶用メモリ 309、入球個数記憶用メモリ 309a、入球情報記憶用メモリ 309b、フラッシュメモリ 64x）によって構成されている

30

ことを特徴とする遊技機。

【4010】

特徴 P 5 によれば、遊技機への電源の供給が絶たれても検知情報が保持されるので、当該遊技機がいかなる状態（例えば、遊技機に電源が供給されない流通状態等）に置かれても、遊技機と検知情報とを常に 1 対 1 で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。

【4011】

[特徴 P 6]

特徴 P 3 から特徴 P 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている

40

ことを特徴とする遊技機。

【4012】

特徴 P 6 によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、記憶手段が格納されている。したがって、記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、記憶手段に記憶されている検知情報が記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐

50

体の内部に記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴 P 6 によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【 4 0 1 3 】

[特徴 P 7]

特徴 P 3 から特徴 P 6 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

10

【 4 0 1 4 】

特徴 P 7 によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【 4 0 1 5 】

[特徴 P 8]

特徴 P 7 に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする
ことを特徴とする遊技機。

20

【 4 0 1 6 】

特徴 P 8 によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

30

【 4 0 1 7 】

[特徴 P 9]

特徴 P 8 に記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（LED ランプの色）を決定する
ことを特徴とする遊技機。

【 4 0 1 8 】

特徴 P 9 によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離しているのかを容易に把握することができる。

40

【 4 0 1 9 】

[特徴 P 1 0]

特徴 P 7 から特徴 P 9 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【 4 0 2 0 】

特徴 P 1 0 によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。

【 4 0 2 1 】

50

< 特徴 Q 群 >

特徴 Q 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 3 実施形態から抽出される。

【 4 0 2 2 】

[特徴 Q 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構 8 1 ）と、

所定の領域を通過した遊技球を検知する複数の検知手段（入球検知センサー 4 4 a ~ 4 4 h ）と、

前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づいて遊技を進行するための処理である遊技進行処理（大当たり抽選処理、電役開放抽選処理、賞球の払出処理、メイン表示部 4 5 における図柄の変動表示処理、開閉扉 3 6 b や電動役物 3 4 a の開閉処理等）を実行する遊技進行処理実行手段（主側 C P U 6 2 x ）と、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記遊技進行処理に関する情報を記憶する記憶手段（主側 R A M 6 4 ）と、

所定の操作（R A M クリアボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作）が実行されたことに基づいて、前記記憶手段に記憶されている情報を消去する消去手段と、を備え、

前記遊技進行処理実行手段は、

前記遊技進行処理を実行可能なモードである第 1 のモード（遊技モード）と、

所定の条件が成立した場合（モード切替ボタンを押下するという操作が実行された場合、モード切替ボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行された場合、検査用端子 6 5 に検査機 3 2 0 が接続された場合、所定の時刻になった場合、ホールコンピュータから所定の信号を受信した場合）に実行されるモードである第 2 のモード（検査モード）と、

を実行可能であり、

前記消去手段は、前記第 2 のモードに移行後であって前記第 1 のモードに移行する前の状態（検査モード中の状態、検査モードに移行後にそのまま電源が O F F になった状態）では、前記所定の操作が実行された場合であっても、前記記憶手段に記憶された情報を消去しないように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【 4 0 2 3 】

特徴 Q 1 によれば、第 2 のモードに移行後であって第 1 のモードに移行する前の状態では、記憶手段に記憶されている情報を消去するための所定の操作が実行された場合であっても、記憶手段に記憶された情報を消去しないので、第 2 のモードに移行後であって第 1 のモードに移行する前の状態において、第 1 のモードに移行させようとして誤って所定の操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。

【 4 0 2 4 】

例えば、記憶手段に記憶されている情報を消去するための所定の操作が、消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作であり、第 1 のモードと第 2 のモードとの間でモードを移行させるための操作が、移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下する操作である構成においては、第 2 のモードから第 1 のモードに移行させようとして移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまう虞がある。しかしながら、特徴 Q 1 によれば、第 2 のモードに移行後であって第 1 のモードに移行する前の状態では、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するという操作が実行されてしまった場合であっても、当該情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができる。

【 4 0 2 5 】

より具体的には、例えば、第 1 のモードから第 2 のモードに移行する際に、第 1 のモードにおいて実行していた遊技進行処理を一時的に停止させるとともに、当該停止させた遊

10

20

30

40

50

技進行処理を第２のモードへの復帰後に再開させるための情報を記憶手段に記憶させる構成を採用した場合において、第２のモードから第１のモードに復帰させようとして移行用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下するつもりが、誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合には、遊技進行処理を再開するための情報が消去されてしまい、第２のモードへの復帰後に遊技進行処理を再開させることができなくなり、遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。これに対して、特徴Ｑ１によれば、第２のモードに移行後であって第１のモードに移行する前の状態において、第１のモードに移行させようとして誤って消去用のボタンを押下しながら電源ボタンを押下してしまった場合であっても、記憶手段に記憶された情報が誤って消去されてしまうことを抑制することができるので、遊技者に不利益を与えてしまうことを抑制することができる。

10

【４０２６】

〔特徴Ｑ２〕

特徴Ｑ１に記載の遊技機であって、

当該遊技機本体の筐体に格納されるとともに、前記検知手段によって遊技球が検知されたことに基づく情報である検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を記憶する検知情報記憶手段を備え、

前記第２のモードは、前記検知情報（入球情報、入球個数情報、役物比率等を含む遊技履歴情報）を出力するモードである

ことを特徴とする遊技機。

【４０２７】

20

特徴Ｑ２によれば、検知情報を記憶するとともに、第２のモードにおいて検知情報を出力することができる。検知情報は、遊技における遊技球の挙動と相関を有する情報であるため、当該検知情報は遊技機毎に異なるとともに、遊技機固有の情報である。すなわち、検知情報は、遊技機の特性が反映された情報である。特徴Ｑ２によれば、当該遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された検知情報記憶手段に記憶する。よって、例えば、当該遊技機の特性を検査する場合には、当該遊技機本体自身から検知情報を取得することによって、当該遊技機の特性を検査することができる。遊技機は、遊技ホールに設置されている状態においては、遊技ホールに設置されているホールコンピュータによって遊技機の特性に関する情報を取得することができる。しかしながら、遊技機は、転々流通するものであるので、ホールコンピュータに接続されていない状態に置かれる場合があり、この場合、従来の遊技機では、当該遊技機の特性に関する情報を取得することができない。特徴Ｑ２の遊技機は、遊技機の特性が反映された情報である検知情報を遊技機本体の筐体に格納された検知情報記憶手段に記憶するので、遊技機がホールコンピュータと接続されていない状態であっても、当該遊技機本体から検知情報を取得することができる。すなわち、特徴Ｑ２によれば、遊技機と検知情報とを１対１で紐付けした状態にすることが可能であり、当該遊技機の特性を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

30

【４０２８】

〔特徴Ｑ３〕

特徴Ｑ２に記載の遊技機であって、

前記第２のモードにおいて出力される前記検知情報を表示する表示手段（図柄表示装置４１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４０２９】

40

特徴Ｑ３によれば、検知情報が遊技機の表示手段に表示されるので、遊技機の検査者は、検知情報を確認するための専用の装置を用いることなく、当該遊技機の検知情報を確認することができる。

【４０３０】

〔特徴Ｑ４〕

特徴Ｑ２または特徴Ｑ３に記載の遊技機であって、

50

前記検知情報記憶手段は、開閉の痕跡が残る筐体（封印シールが貼付された基板ボックス）の内部に格納されている

ことを特徴とする遊技機。

【４０３１】

特徴　Ｑ４によれば、開閉の痕跡が残る筐体の内部に、検知情報記憶手段が格納されている。したがって、検知情報記憶手段に対して物理的な接触をした場合には、筐体を開いた痕跡が残る。よって、仮に、検知情報記憶手段に記憶されている検知情報が検知情報記憶手段への物理的な接触を介して改変された場合、改変されたことを筐体の痕跡から把握することが可能になる。したがって、検知情報の不正な改変を防止することができる。遊技機は、転々流通するものあるので、流通されている過程においては、様々な外的な接触が行われるが、開閉の痕跡が残る筐体の内部に検知情報記憶手段を格納するので、遊技機が転々流通する状況であっても、何者かによる検知情報の不正な改変を抑制することができる。また、検知情報は、実行された遊技に基づいて取得された情報であるので、検知情報を用いて遊技機の遊技に関する特性を管理、検査することが可能となる。よって、特徴

10

Ｑ４によれば、遊技機の遊技に関する特性を反映した検知情報の不正な改変を防止することで、適正に遊技機を管理、検査することができる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【４０３２】

[特徴　Ｑ５]

特徴　Ｑ２から特徴　Ｑ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

20

前記検知情報記憶手段に記憶された前記検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知をする報知手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４０３３】

特徴　Ｑ５によれば、検知情報が所定の条件を満たしていない場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報が所定の条件を満たしていない遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

【４０３４】

30

[特徴　Ｑ６]

特徴　Ｑ５に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記検知情報記憶手段に記憶された前記検知情報に含まれる特定の値（払出比率等）が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知をする

ことを特徴とする遊技機。

【４０３５】

特徴　Ｑ６によれば、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった場合に報知するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲に含まれなくなった遊技機を容易に発見することができる。そして、当該遊技機の検知情報を確認することによって、遊技機に不正な改造等が施されていないかを判断することが可能となる。この結果、遊技の健全性を向上させることができる。

40

【４０３６】

[特徴　Ｑ７]

特徴　Ｑ６に記載の遊技機であって、

前記報知手段は、前記特定の値の前記所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様（ＬＥＤランプの色）を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【４０３７】

特徴　Ｑ７によれば、特定の値の所定の範囲からの乖離度に応じて報知の態様を決定するので、遊技機の検査者は、検知情報に含まれる特定の値が所定の範囲からどの程度乖離

50

しているのかを容易に把握することができる。

【4038】

[特徴 Q 8]

特徴 Q 5 から特徴 Q 7 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知手段は、前記報知として所定の表示をする表示手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【4039】

特徴 Q 8 によれば、報知として所定の表示をする表示手段を備えるので、遊技機の検査者は、遊技機の検知情報が所定の条件を満たしていないことを容易に知ることができる。

【4040】

なお、上記特徴 D 群～特徴 Q 群の発明は、以下の課題を解決する。

【4041】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。

【4042】

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

【4043】

例えば、遊技者によって不正な行為（いわゆるゴト行為）が行われたり、パチンコ遊技機の遊技盤に設けられた釘が不正に曲げられて改造されたりすると、一般入賞口や始動口等の各入球口への遊技球の入球割合等が当初に想定されたものとは異なるようになってしまい、パチンコ遊技機に想定された性能や遊技性が損なわれてしまう場合があった。しかしながら、このような不正の発見は非常に困難であった。

【4044】

このような不正は、遊技ホールの営業時間中に遊技者によって行われる場合がある。また、遊技ホールの営業時間後に、何者かによって不正な改造が行われる場合もある。さらには、遊技ホールに設置される前の輸送中の遊技機に対して不正な改造が行われる場合もある。さらには、遊技ホールに出荷される前の遊技機に対して不正な改造が行われる場合もある。また、それよりも前に不正な改造が行われる可能性もある。

【4045】

このような状況を踏まえ、遊技機に対する不正な行為や不正な改造を発見し、遊技の健全性を向上させることを目的とする。

【4046】

< 特徴 R 群 >

特徴 R 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第14実施形態から抽出される。

【4047】

[特徴 R 1]

処理を実行する処理実行手段と、
前記処理実行手段が実行する処理に関する量を示唆する示唆手段と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、

第1の場合（リーチ（外れ）の場合）には、前記示唆手段が示唆した量に対応した量（第14実施形態における数的保留表示の数）の処理（結果報知示唆演出）を実行するにも関わらず、

第2の場合（大当たりの場合）には、前記示唆手段が示唆した量とは異なる量（第14実施形態における数的保留表示の数）に対応した処理（結果報知示唆演出）を実行することを特徴とする遊技機。

【4048】

特徴 R 1 によれば、第1の場合には、示唆手段が示唆した量に対応した量の処理を実

10

20

30

40

50

行するので、遊技者は、示唆手段によって示唆された量に対応した処理が実行されると認識する。しかしながら、第2の場合には、示唆手段が示唆した量とは異なる量に対応した処理を実行する。従って、当該示唆された量に対応した処理が実行されると推測しながら遊技をしている遊技者に対して、示唆された量とは異なる量に対応した処理を実行することによって、遊技者に意外性を付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4049】

[特徴 R 2]

特徴 R 1 に記載の遊技機であって、
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記入球手段への遊技球の1回の入球を契機として取得された前記特別情報を単位特別情報とした場合に、前記単位特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記単位特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、前記遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されるまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、

を備え、

前記処理実行手段は、前記決定された変動時間に基づいて前記遊技回において実行する演出を決定するとともに、前記決定した演出を実行する演出実行手段を含み、

前記示唆手段は、実行される演出の時間に相関のある量を示唆し、

前記演出実行手段は、

第1の場合（リーチ（外れ）の場合）には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した量（数的保留表示の数）に対応した演出（結果報知示唆演出）を実行するにも関わらず、

第2の場合（当たりの場合）には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した量（数的保留表示の数）とは異なる量に対応した演出（結果報知示唆演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【4050】

特徴 R 2 によれば、第1の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した量に対応した演出を実行するので、遊技者は、示唆手段によって示唆された量に対応した演出が実行されると認識する。しかしながら、第2の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した量とは異なる量に対応した演出を実行する。従って、当該示唆された量に対応した演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された量とは異なる量に対応した演出を実行することによって、遊技者に意外性を付与することができる。例えば、示唆手段によって示唆された量が、演出が実行される時間（時間的な長さ）であった場合に、当該示唆された時間的な長さの演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された時間的な長さより短い演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4051】

[特徴 R 3]

特徴 R 2 に記載の遊技機であって、

前記示唆手段は、保留中または実行中の1回の遊技回を示す表示である遊技回表示を表示するとともに、前記遊技回表示を前記演出の時間に相関のある量を示唆する表示態様で表示する

ことを特徴とする遊技機。

【4052】

特徴 R 3 によれば、遊技回表示を用いて演出の時間に相関のある量を示唆する。遊技回表示は、当該遊技回表示に対応した遊技回が保留中および実行中表示されるので、当該遊技回表示に対応した遊技回が保留遊技回として発生した時点から遊技回として実行されて終了する時点までのあらゆるタイミングで、遊技回表示を用いて演出の時間に相関のある量の示唆を行うことができ、示唆を実行するための時間的な自由度を広げることができる。例えば、特定の遊技回について当該遊技回において実行する演出の時間に相関のある量を示唆する場合に、当該遊技回が保留されている場合には、当該遊技回が保留されていることを示す遊技回表示を用いて示唆をすることができるとともに、当該遊技回が実行されている場合には、当該遊技回が実行されていることを示す遊技回表示を用いて示唆をすることができる。このように、特徴 R 3 によれば、演出の時間に相関のある量の示唆を実行するための時間的な自由度を広げることができる。

10

【 4 0 5 3 】

[特徴 R 4]

特徴 R 2 または特徴 R 3 に記載の遊技機であって、

前記一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量は、一の遊技回で実行される所定の演出（結果報知示唆演出）の回数である

ことを特徴とする遊技機。

【 4 0 5 4 】

特徴 R 4 によれば、一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量は、一の遊技回で実行される所定の演出の回数であるので、例えば、示唆された回数の所定の演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された回数より少ない回数の所定の演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。また、一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量として「回数」を示唆することによって、連続的な量を示唆する場合と比較して、遊技者が数えることを可能にし、遊技者に認識しやすい方法で一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量を表現することができる。

20

【 4 0 5 5 】

[特徴 R 5]

特徴 R 4 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

第 1 の場合（リーチ（外れ）の場合）には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した量（数的保留表示の数）に対応した回数の前記所定の演出（結果報知示唆演出）を実行するにも関わらず、

第 2 の場合（大当たりの場合）には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した量（数的保留表示の数）に対応した回数より少ない回数の前記所定の演出（結果報知用演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

30

【 4 0 5 6 】

特徴 R 5 によれば、第 1 の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した量に対応した回数の所定の演出を実行するので、遊技者は、示唆手段によって示唆された量に対応した回数の所定の演出が実行されると認識する。しかしながら、特徴 R 5 の遊技機は、第 2 の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した量に対応した回数より少ない回数の所定の演出を実行する。従って、当該示唆された量に対応した回数の所定の演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された量に対応する回数よりも少ない回数の所定の演出を実行することによって、当初設定されていた遊技回の時間が短縮されたかのような感覚を与えることができ、意外性を付与することができる。

40

【 4 0 5 7 】

< 特徴 S 群 >

特徴 S 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

50

主に第 1 4 実施形態から抽出される。

【 4 0 5 8 】

[特徴 S 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記入球手段への遊技球の 1 回の入球を契機として取得された前記特別情報を単位特別情報とした場合に、前記単位特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記単位特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

10

演出を実行する演出実行手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とし、一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量を演出時間相関量とした場合に、前記演出時間相関量に対応した値である第 1 の数値情報 (第 1 4 実施形態における第 1 数値情報 (X)) を決定する第 1 数値情報決定手段と、

第 2 の数値情報 (第 1 4 実施形態における数的保留表示数 (Y)) を決定する第 2 数値情報決定手段と、

前記演出時間相関量を示唆する示唆手段 (数的保留表示) と、

を備え、

20

前記演出実行手段は、

前記第 1 の数値情報が示す値に対応した前記演出時間相関量に相当する演出 (結果報知示唆演出) を一の遊技回で実行し、

前記第 2 数値情報決定手段は、

前記第 1 の数値情報が示す値に対応した前記演出時間相関量とは量が異なる前記演出時間相関量に対応する値を示す前記第 2 の数値情報に決定し、

前記示唆手段は、

前記第 2 の数値情報が示す値に対応した前記演出時間相関量を示唆する (第 1 4 実施形態における数的保留表示を表示する)

ことを特徴とする遊技機。

30

【 4 0 5 9 】

特徴 S 1 によれば、第 2 数値情報決定手段は、第 1 の数値情報が示す値に対応した演出時間相関量とは量が異なる前記演出時間相関量に対応する値を示す第 2 の数値情報に決定し、示唆手段は、第 2 の数値情報が示す値に対応した演出時間相関量を示唆する。すなわち、遊技者が示唆手段による示唆によって認識する演出時間相関量と、実際に演出実行手段によって実行される演出の演出時間相関量とが異なる。その結果、示唆された演出時間相関量に相当する演出が遊技回において実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された演出時間相関量とは量が異なる演出時間相関量に相当する演出を遊技回において実行することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。例えば、演出時間相関量が一の遊技回で実行される演出の時間的な長さを示す場合、示唆手段によって示唆された時間的な長さの演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された時間的な長さより短い演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 4 0 6 0 】

[特徴 S 2]

特徴 S 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 数値情報決定手段は、

第 1 の場合 (リーチ (外れ) の場合) には、前記第 1 の数値情報が示す値に対応した前記演出時間相関量と量が同じ前記演出時間相関量に対応する値を示す前記第 2 の数値情報

50

に決定し、

第 2 の場合（大当たりの場合）には、前記第 1 の数値情報が示す値に対応した前記演出時間相関量と量が異なる前記演出時間相関量に対応する値を示す前記第 2 の数値情報に決定する

ことを特徴とする遊技機。

【 4 0 6 1 】

特徴 S 2 によれば、第 2 数値情報決定手段は、第 1 の場合には、第 1 の数値情報が示す値に対応した演出時間相関量と同じ演出時間相関量に対応する値を示す第 2 の数値情報に決定する。すなわち、第 1 の場合には、示唆手段が示唆する演出時間相関量と、実際に演出実行手段によって実行される演出の演出時間相関量とが同じである。よって、示唆手段が示唆する演出時間相関量と、実際に演出実行手段によって実行される演出の演出時間相関量とが同じであると遊技者に認識させることができる。そのような認識を遊技者に付与した状態で、第 2 の場合において、示唆された演出時間相関量とは異なる演出時間相関量に相当する演出を遊技回において実行することによって、遊技者の推測をより一層大きく覆し、遊技者により一層大きな意外性や驚きを与えることができる。

10

【 4 0 6 2 】

[特徴 S 3]

特徴 S 1 または特徴 S 2 に記載の遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されるまでの時間を変動時間とした場合に、

20

前記演出実行手段は、

前記一の遊技回で実行する演出を、前記第 1 の数値情報が示す値に対応した前記演出時間相関量と前記一の遊技回の変動時間とに基づいて決定する（第 1 4 実施形態におけるステップ S 1 2 5 0 3 の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【 4 0 6 3 】

特徴 S 3 によれば、演出実行手段は、一の遊技回で実行する演出を、第 1 の数値情報が示す値に対応した演出時間相関量と一の遊技回の変動時間とに基づいて決定するので、遊技回において実際に実行される演出の実行時間と、当該遊技回の変動時間との間で、例えば演出の実行時間と変動時間とが異なるといった破綻を生じさせることなく、円滑に処理を実行することができる。

30

【 4 0 6 4 】

[特徴 S 4]

特徴 S 1 から特徴 S 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 の数値情報が示す値に対応する前記演出時間相関量を X、前記第 2 の数値情報が示す値に対応する前記演出時間相関量を Y とした場合に、

X と Y との関係は、 $X < Y$ である

ことを特徴とする遊技機。

【 4 0 6 5 】

特徴 S 4 によれば、 $X < Y$ である。すなわち、実際に演出実行手段によって実行される演出の演出時間相関量は、示唆手段が示唆する演出時間相関量以下である。よって、示唆手段によって示唆された演出時間相関量に相当する演出が遊技回において実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された演出時間相関量以下の演出時間相関量に相当する演出を遊技回において実行することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。さらに、当初設定されていた遊技回の時間が短縮されたかのような感覚を与えることができる。

40

【 4 0 6 6 】

[特徴 S 5]

特徴 S 1 から特徴 S 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出時間相関量は、一の遊技回で実行される所定の演出（結果報知示唆演出）の回

50

数である

ことを特徴とする遊技機。

【４０６７】

特徴　Ｓ５によれば、演出時間相関量は、一の遊技回で実行される所定の演出の回数であるので、例えば、示唆手段によって示唆された回数の所定の演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、実際の遊技回において、示唆された回数より少ない回数の所定の演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。また、演出時間相関量として「回数」を示唆することによって、連続的な量を示唆する場合と比較して、遊技者が数えることを可能にし、遊技者に認識しやすい方法で演出時間相関量を表現することができる。

10

【４０６８】

<特徴　Ｔ群>

特徴　Ｔ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。

【４０６９】

[特徴　Ｔ１]

遊技における所定の処理（大当たり抽選の抽選結果の報知）を実行するまでの時間的な長さに相関のある量を示唆する示唆手段（第１４実施形態における数的保留表示）と、

前記示唆手段が示唆する量に対応する時間的な長さが経過するよりも前に（数的保留表示の数に対応した回数の結果報知示唆演出が実行される時間的な長さが経過するよりも前に）、前記所定の処理（大当たり抽選の抽選結果の報知）を実行する処理実行手段と、

20

を備えることを特徴とする遊技機。

【４０７０】

特徴　Ｔ１によれば、示唆手段が遊技における所定の処理を実行するまでの時間的な長さに相関のある量を示唆することによって、遊技者は、示唆手段によって示唆された当該時間的な長さに相関のある量に基づいて、遊技における所定の処理が実行されるまでの時間的な長さを推測する。一方、処理実行手段は、示唆手段が示唆する量に対応する時間的な長さが経過するよりも前に、所定の処理を実行する。従って、示唆手段によって示唆された当該時間的な長さに相関のある量に対応する時間の経過後に遊技における所定の処理が実行されると推測をしながら遊技を実行している遊技者に対して、示唆手段が示唆する量に対応する時間的な長さが経過するよりも前に、所定の処理を実行することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。

30

【４０７１】

[特徴　Ｔ２]

特徴　Ｔ１に記載の遊技機であって、

前記示唆手段が示唆する量に対応する前記時間的な長さと、前記処理実行手段が前記所定の処理を実行するまでの時間的な長さとの差分に対応する時間的な長さを残時間とした場合に、

前記処理実行手段は、前記残時間に、前記実行した前記所定の処理に関連する情報を報知する（第１４実施形態<態様２>の昇格演出を実行する）

40

ことを特徴とする遊技機。

【４０７２】

特徴　Ｔ２によれば、残時間に、実行した所定の処理に関連する情報を報知するので、残時間における遊技者の遊技への注目度の低下を抑制することができる。また、示唆手段が示唆する量に対応する時間的な長さと、処理実行手段が所定の処理を実行するまでの時間的な長さが異なるが、その差分である残時間を、所定の処理に関連する情報を報知するための時間として補完するので、遊技機における処理において、示唆手段が示唆する量に対応する時間的な長さを予め設定することができる。すなわち、示唆手段が示唆する量に対応する時間的な長さを予め設定し、実際に処理実行手段が所定の処理を実行するまでの

50

時間的長さと所定の処理に関連する情報を報知するための時間的な長さとの合計時間が、当該予め設定した示唆手段が示唆する量に対応する時間的な長さと同じになるように設定することで、処理上、時間に関する破綻を生じることなく、円滑に処理を実行することができる。

【４０７３】

[特徴 Ｔ３]

特徴 Ｔ２に記載の遊技機であって、

前記報知した前記所定の処理に関連する情報は、遊技者に付与される特典に関する情報である

ことを特徴とする遊技機。

10

【４０７４】

特徴 Ｔ３によれば、報知した遊技における所定の処理に関連する情報は、遊技者に付与される特典に関する情報であるので、残時間を用いて、遊技者の期待感を向上させることができる。

【４０７５】

< 特徴 Ｕ群 >

特徴 Ｕ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。

【４０７６】

[特徴 Ｕ１]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記入球手段への遊技球の１回の入球を契機として取得された前記特別情報を単位特別情報とした場合に、前記単位特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記単位特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、保留中または実行中の１回の遊技回を示す表示である遊技回表示を表示する遊技回表示手段と、

30

を備える遊技機であって、

前記遊技回表示手段は、

前記１回の遊技回に対応する遊技回表示を、複数の種類の情報を示唆する態様で表示する（第１４実施形態<態様６>における数的保留表示 D m 1 1 a ~ D m 1 1 c : 図 2 6 2)

ことを特徴とする遊技機。

【４０７７】

特徴 Ｕ１によれば、遊技回表示手段は、１回の遊技回に対応する遊技回表示を、複数の種類の情報を示唆する態様で表示するので、当該遊技回表示を認識した遊技者に対して、当該遊技回表示に対応する遊技回に関する様々な推測をさせることができる。その結果、従来の遊技回表示と比較して、遊技者に対して、より期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【４０７８】

[特徴 Ｕ２]

特徴 Ｕ１に記載の遊技機であって、

演出を実行する演出実行手段を備え、

一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量を演出時間相関量とした場合に、

前記遊技回表示手段は、

前記複数の種類の情報として、少なくとも、前記単位特別情報が前記所定の条件を満たしている可能性（大当たり抽選に当選している期待度）に関する情報と、前記演出時間相関量を示す情報とを、示唆する態様で前記遊技回表示を表示する

50

ことを特徴とする遊技機。

【 4 0 7 9 】

特徴 U 2 によれば、遊技回表示手段は、複数の種類の情報として、少なくとも、単位特別情報が前記所定の条件を満たしている可能性に関する情報と、演出時間相関量を示す情報とを示唆する態様で遊技回表示を表示するので、当該遊技回表示を認識した遊技者に対して、当該遊技回表示に対応する遊技回における判定結果に対する期待感を付与することができることに加え、示唆された演出時間相関量に対応した演出が実行されることを推測させ、遊技回において実行される演出に対する期待感を付与することができる。

【 4 0 8 0 】

[特徴 U 3]

特徴 U 2 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記一の遊技回において、前記遊技回表示手段が示唆する前記演出時間相関量（数的保留表示の数）とは量が異なる前記演出時間相関量に対応した演出（結果報知示唆演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 4 0 8 1 】

特徴 U 3 によれば、演出実行手段は、一の遊技回において、遊技回表示手段が示唆する演出時間相関量とは量が異なる演出時間相関量に対応した演出を実行する。従って、遊技回表示手段によって示唆された演出時間相関量に対応した演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された演出時間相関量とは異なる量に対応した演出を実行することによって、遊技者に意外性を付与することができる。例えば、遊技回表示手段によって示唆される演出時間相関量が、演出が実行される時間（時間的な長さ）であった場合に、当該示唆された時間的な長さの演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された時間的な長さより短い演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 0 8 2 】

[特徴 U 4]

特徴 U 3 に記載の遊技機であって

前記演出時間相関量は、前記一の遊技回において実行される所定の演出の回数であることを特徴とする遊技機。

【 4 0 8 3 】

特徴 U 4 によれば、演出時間相関量は、一の遊技回で実行される所定の演出の回数であるので、例えば、示唆された回数の所定の演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された回数より少ない回数の所定の演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。また、演出時間相関量として「回数」を示唆することによって、連続的な量を示唆する場合と比較して、遊技者が数えることを可能にし、遊技者に認識しやすい方法で演出時間相関量を表現することができる。

【 4 0 8 4 】

< 特徴 V 群 >

特徴 V 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 4 実施形態から抽出される。

【 4 0 8 5 】

[特徴 V 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記入球手段への遊技球の 1 回の入球を契機として取得された前記特別情報を単位特別

10

20

30

40

50

情報とした場合に、前記単位特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記単位特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、保留中または実行中の1回の遊技回を示す表示である遊技回表示を表示する遊技回表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量を演出時間相関量とした場合に、

前記遊技回表示手段は、

前記遊技回表示を、前記演出時間相関量を示唆する表示態様（第14実施形態における数的保留表示）で表示する

ことを特徴とする遊技機。

【4086】

特徴 V1によれば、遊技回表示手段は、遊技回表示を、演出時間相関量を示唆する表示態様で表示するので、当該遊技回表示を認識した遊技者に対して、示唆された演出時間相関量に対応した演出が実行されることを推測させ、遊技回において実行される演出に対する期待感を付与することができる。

【4087】

[特徴 V2]

特徴 V1に記載に遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記一の遊技回において、前記遊技回表示手段が示唆した前記演出時間相関量（数的保留表示の数）とは量が異なる前記演出時間相関量に対応した演出（結果報知示唆演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【4088】

特徴 V2によれば、演出実行手段は、一の遊技回において、遊技回表示手段が示唆した演出時間相関量とは量が異なる演出時間相関量に対応した演出を実行する。従って、遊技回表示手段によって示唆された演出時間相関量に対応した演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された演出時間相関量とは異なる量に対応した演出を実行することによって、遊技者に意外性を付与することができる。例えば、遊技回表示手段によって示唆される演出時間相関量が、演出が実行される時間（時間的な長さ）であった場合に、当該示唆された時間的な長さの演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された時間的な長さより短い演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4089】

[特徴 V3]

特徴 V1または特徴 V2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

第1の場合（リーチ（外れ）の場合）には、前記一の遊技回において、前記遊技回表示手段が示唆した前記演出時間相関量と量が同じ前記演出時間相関量に対応した演出を実行し、

第2の場合（大当たりの場合）には、前記一の遊技回において、前記遊技回表示手段が示唆した前記演出時間相関量とは量が異なる前記演出時間相関量に対応した演出を実行することを特徴とする遊技機。

【4090】

特徴 V3によれば、第1の場合には、一の遊技回において、遊技回表示手段が示唆した演出時間相関量と量が同じ演出時間相関量に対応した演出を実行するので、遊技者は、

10

20

30

40

50

遊技回表示手段によって示唆された演出時間相関量に対応した演出が実行されると認識する。しかしながら、第２の場合には、遊技回において、遊技回表示手段が示唆した演出時間相関量とは量が異なる演出時間相関量に対応した演出を実行する。従って、当該示唆された演出時間相関量に対応した演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された演出時間相関量とは量が異なる演出時間相関量に対応した演出を実行することによって、遊技者に意外性を付与することができる。例えば、遊技回表示手段によって示唆された演出時間相関量が、演出が実行される時間（時間的な長さ）であった場合に、当該示唆された時間的な長さの演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された時間的な長さより短い演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【４０９１】

[特徴 V 4]

特徴 V 1 から特徴 V 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出時間相関量は、前記一の遊技回で実行される所定の演出（結果報知示唆演出）の回数である

ことを特徴とする遊技機。

【４０９２】

特徴 V 4 によれば、演出時間相関量は、一の遊技回で実行される所定の演出の回数であるので、例えば、遊技回表示手段によって示唆された回数の所定の演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された回数より少ない回数の所定の演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。また、演出時間相関量として「回数」を示唆することによって、連続的な量を示唆する場合と比較して、遊技者が数えることを可能にし、遊技者に認識しやすい方法で演出時間相関量を表現することができる。

20

【４０９３】

< 特徴 W 群 >

特徴 W 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１４実施形態から抽出される。

30

【４０９４】

[特徴 W 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記入球手段への遊技球の１回の入球を契機として取得された前記特別情報を単位特別情報とした場合に、前記単位特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記単位特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

40

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量である演出時間相関量を示唆する示唆手段と、

を備える遊技機であって、

前記示唆手段は、

示唆する前記演出時間相関量を所定の表示態様で表示するとともに、当該表示した前記演出時間相関量が示す時間的な一部分を示す表示を用いて、前記単位特別情報が前記所定の条件を満たしている可能性に関する情報を示唆する（図２６３：第１４実施形態<態様７>における数的保留表示 D m 1 1 a ~ D m 1 1 c の中の一部の数的保留表示を用いて期待度情報を示唆する）

50

ことを特徴とする遊技機。

【 4 0 9 5 】

特徴 W 1 によれば、示唆手段は、演出時間相関量を示唆するので、遊技者に対して、示唆された演出時間相関量に対応した演出が実行されることを推測させ、遊技回において実行される演出に対する期待感を付与することができる。また示唆手段は、単位特別情報が所定の条件を満たしている可能性に関する情報を、演出時間相関量が示す時間的な一部分を用いて示唆するので、遊技回において演出が実行され、演出時間相関量が示す当該時間的な一部分に対応する時間に達する際、または、達した際に、単位特別情報に関する何らかの報知や示唆がされるのではないかとといった期待感を遊技者に付与することができる。

【 4 0 9 6 】

10

[特徴 W 2]

特徴 W 1 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

第 1 の場合には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した前記演出時間相関量に対応した演出を実行するにも関わらず、

第 2 の場合には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した前記演出時間相関量とは異なる量に対応した演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 4 0 9 7 】

特徴 W 2 によれば、第 1 の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した演出時間相関量に対応した演出を実行するので、遊技者は、示唆手段によって示唆された量に対応した演出が実行されると認識する。しかしながら、第 2 の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した演出時間相関量とは異なる量に対応した演出を実行する。従って、当該示唆された演出時間相関量に対応した演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された演出時間相関量とは異なる量に対応した演出を実行することによって、遊技者に意外性を付与することができる。例えば、示唆手段によって示唆された演出時間相関量が、演出が実行される時間（時間的な長さ）であった場合に、当該示唆された時間的な長さの演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された時間的な長さより短い演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【 4 0 9 8 】

[特徴 W 3]

特徴 W 1 または特徴 W 2 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出時間相関量は、一の遊技回における所定の演出の実行回数であり、
前記示唆手段は、

前記一の遊技回における所定の演出の実行回数に対応した個数の所定の画像を表示することによって前記演出時間相関量を示唆するとともに、当該表示した前記演出時間相関量が示す所定の演出の実行回数に対応した個数の所定の画像の中の 1 個または複数個の特定の画像を用いて、前記単位特別情報が前記所定の条件を満たしている可能性に関する情報を示唆する（図 2 6 3：第 1 4 実施形態＜態様 7＞における数的保留表示 D m 1 1 a ~ D m 1 1 c の中の一部の数的保留表示を用いて期待度情報を示唆する）

40

ことを特徴とする遊技機。

【 4 0 9 9 】

特徴 W 3 によれば、示唆手段は、一の遊技回における所定の演出の実行回数に対応した個数の所定の画像を表示することによって演出時間相関量を示唆するので、当該所定の画像を視認した遊技者に対して、遊技回における所定の演出の実行回数を推測させ、遊技回において実行される演出に対する期待感を付与することができる。また、示唆手段は、表示した演出時間相関量が示す所定の演出の実行回数に対応した個数の所定の画像の中の 1 個または複数個の特定の画像を用いて、単位特別情報が所定の条件を満たしている可能

50

性に関する情報を示唆するので、所定の演出の実行回数が当該特定の画像に対応する実行回数に達する際、または、達した際に、単位特別情報に関する何らかの報知や示唆がされるのではないかとといった期待感を、遊技者に付与することができる。さらに、当該特徴 W 3 に記載の遊技機が特徴 W 2 の構成を備える場合、特徴 W 2 に記載の第 2 の場合には、所定の演出の実行回数が当該特定の画像に対応する実行回数に達する際、または、達した際に、単位特別情報に関する何らかの報知や示唆がされるのではないかとといった期待感を遊技者に付与するにも関わらず、示唆手段によって示唆された演出時間相関量が示す所定の演出の実行回数とは異なる実行回数の所定の演出が実行される場合がある。その結果、示唆手段によって表示された演出時間相関量を視認した遊技者に対して、遊技回において、当該特定の画像に対応する実行回数に達するまで所定の演出が実行されるのかといった緊迫感を付与するとともに、仮に当該特定の画像に対応する実行回数に達するまで所定の演出が実行された場合には、単位特別情報に関する何らかの報知や示唆がされるのではないかとといった期待感を付与する。すなわち、このような演出時間相関量を表示することによって、遊技者に対して、遊技における多段的な変化に対する推測をさせることができ、さらに、当該推測した内容通りに遊技が実行されるかということについて、遊技者に緊迫感および期待感を付与することができる。

10

【 4 1 0 0 】

[特徴 W 4]

特徴 W 1 から特徴 W 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記示唆手段は、保留中または実行中の 1 回の遊技回を示す表示である遊技回表示を表示するとともに、前記遊技回表示を前記演出時間相関量を示唆する表示態様で表示することを特徴とする遊技機。

20

【 4 1 0 1 】

特徴 W 4 によれば、遊技回表示を用いて演出時間相関量を示唆する。遊技回表示は、当該遊技回表示に対応した遊技回が保留中および実行中に表示されるので、当該遊技回表示に対応した遊技回が保留遊技回として発生した時点から遊技回として実行されて終了する時点までのあらゆるタイミングで、遊技回表示を用いて演出時間相関量の示唆を行うことができ、示唆を実行するための時間的な自由度を広げることができる。例えば、特定の遊技回について当該遊技回において演出時間相関量を示唆する場合に、当該遊技回が保留されている場合には、当該遊技回が保留されていることを示す遊技回表示を用いて示唆をすることができるとともに、当該遊技回が実行されている場合には、当該遊技回が実行されていることを示す遊技回表示を用いて示唆をすることができる。このように、特徴 W 4 によれば、示唆を実行するための時間的な自由度を広げることができる。

30

【 4 1 0 2 】

< 特徴 X 群 >

特徴 X 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 4 実施形態から抽出される。

【 4 1 0 3 】

[特徴 X 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

40

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記入球手段への遊技球の 1 回の入球を契機として取得された前記特別情報を単位特別情報とした場合に、前記単位特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記単位特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、前記遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されるまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、

50

前記決定された変動時間に基づいて前記遊技回において実行する演出を決定するとともに、前記決定した演出を実行する演出実行手段と、

一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量を示唆する示唆手段（第14実施形態における数的保留表示）と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

第1の場合（リーチ（外れ）の場合）には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した量（数的保留表示の数）に対応した演出（結果報知示唆演出）を実行するにも関わらず、

第2の場合（当たりの場合）には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した量（数的保留表示の数）とは異なる量に対応した演出（結果報知示唆演出）を実行する

10

ことを特徴とする遊技機。

【4104】

特徴 X1によれば、第1の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した量に対応した演出を実行するので、遊技者は、示唆手段によって示唆された量に対応した演出が実行されると認識する。しかしながら、第2の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した量とは異なる量に対応した演出を実行する。従って、当該示唆された量に対応した演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された量とは異なる量に対応した演出を実行することによって、遊技者に意外性を付与することができる。例えば、示唆手段によって示唆された量が、演出が実行される時間（時間的な長さ）であった場合に、当該示唆された時間的な長さの演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された時間的な長さより短い演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【4105】

[特徴 X2]

特徴 X1に記載の遊技機であって、

前記示唆手段は、保留中または実行中の1回の遊技回を示す表示である遊技回表示を表示するとともに、前記遊技回表示を前記演出の時間に相関のある量を示唆する表示態様で表示する

ことを特徴とする遊技機。

30

【4106】

特徴 X2によれば、遊技回表示を用いて演出の時間に相関のある量を示唆する。遊技回表示は、当該遊技回表示に対応した遊技回が保留中および実行中に表示されるので、当該遊技回表示に対応した遊技回が保留遊技回として発生した時点から遊技回として実行されて終了する時点までのあらゆるタイミングで、遊技回表示を用いて演出の時間に相関のある量の示唆を行うことができ、示唆を実行するための時間的な自由度を広げることができる。例えば、特定の遊技回について当該遊技回において実行する演出の時間に相関のある量を示唆する場合に、当該遊技回が保留されている場合には、当該遊技回が保留されていることを示す遊技回表示を用いて示唆をすることができるとともに、当該遊技回が実行されている場合には、当該遊技回が実行されていることを示す遊技回表示を用いて示唆を

40

【4107】

[特徴 X3]

特徴 X1または特徴 X2に記載の遊技機であって、

前記一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量は、一の遊技回で実行される所定の演出（結果報知示唆演出）の回数である

ことを特徴とする遊技機。

【4108】

特徴 X3によれば、一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量は、一の遊技

50

回で実行される所定の演出の回数であるので、例えば、示唆された回数の所定の演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された回数より少ない回数の所定の演出を実行して遊技回を終了することによって、遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性や驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。また、一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量として「回数」を示唆することによって、連続的な量を示唆する場合と比較して、遊技者が数えることを可能にし、遊技者に認識しやすい方法で一の遊技回で実行される演出の時間に相関のある量を表現することができる。

【 4 1 0 9 】

[特徴 X 4]

特徴 X 3 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

第 1 の場合（リーチ（外れ）の場合）には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した量（数的保留表示の数）に対応した回数の前記所定の演出（結果報知示唆演出）を実行するにも関わらず、

第 2 の場合（大当たりの場合）には、遊技回において、前記示唆手段が示唆した量（数的保留表示の数）に対応した回数より少ない回数の前記所定の演出（結果報知用演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 4 1 1 0 】

特徴 X 4 によれば、第 1 の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した量に対応した回数の所定の演出を実行するので、遊技者は、示唆手段によって示唆された量に対応した回数の所定の演出が実行されると認識する。しかしながら、特徴 X 4 の遊技機は、第 2 の場合には、遊技回において、示唆手段が示唆した量に対応した回数より少ない回数の所定の演出を実行する。従って、当該示唆された量に対応した回数の所定の演出が実行されると推測しながら演出を鑑賞している遊技者に対して、示唆された量に対応する回数よりも少ない回数の所定の演出を実行することによって、当初設定されていた遊技回の時間が短縮されたかのような感覚を与えることができ、意外性を付与することができる。

【 4 1 1 1 】

なお、上記特徴 R 群～特徴 X 群の発明は、以下の課題を解決する。

【 4 1 1 2 】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。

【 4 1 1 3 】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【 4 1 1 4 】

< 特徴 Y 群 >

特徴 Y 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 5 実施形態から抽出される。

【 4 1 1 5 】

[特徴 Y 1]

所定の演出（変身演出）を時間的に重複させずに順次実行可能な演出実行手段と、
前記所定の演出を順次実行可能な期間である演出実行可能期間（連続変身演出の期間）の時間的長さを所定の長さに設定する設定手段と、

遊技者からの入力操作を受け入れる操作受入手段（演出操作ボタン 2 4 ）と、
を備える遊技機であって、

前記所定の演出は、前記入力操作を受け入れ可能な期間である受入期間（変身待機演出＝操作受入期間）を含んで構成されており、

前記演出実行可能期間の時間的長さが前記所定の長さに設定されているにも関わらず、

10

20

30

40

50

前記所定の演出の前記受入期間における前記入力操作の態様に応じて、当該演出実行可能期間において順次実行される前記所定の演出の回数が増加する

ことを特徴とする遊技機。

【 4 1 1 6 】

特徴 Y 1 によれば、所定の演出の受入期間における入力操作の態様に応じて、当該演出実行可能期間において順次実行される所定の演出の回数が増加するので、遊技者に対して、所定の演出の受入期間において積極的に入力操作をしたいといった意欲を与えることが可能となるとともに、所定の演出が何回実行されるのかといった期待感を与えることができる。この結果、遊技者を積極的に遊技に参加させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 4 1 1 7 】

[特徴 Y 2]

特徴 Y 1 に記載の遊技機であって、

前記受入期間において前記入力操作の態様が所定の条件を満たした（演出操作ボタン 2 4 が押下された）前記所定の演出の数が多いほど、前記演出実行可能期間において実行される前記所定の演出の回数が増加する

ことを特徴とする遊技機。

【 4 1 1 8 】

特徴 Y 2 によれば、受入期間において入力操作の態様が所定の条件を満たした所定の演出の数が多いほど、演出実行可能期間において実行される所定の演出の回数が増加するので、遊技者に対して、多くの所定の演出の受入期間において入力操作の態様が所定の条件を満たすように積極的に入力操作をしたいといった意欲を与えることができる。

20

【 4 1 1 9 】

[特徴 Y 3]

特徴 Y 1 または特徴 Y 2 に記載の遊技機であって、

前記各所定の演出の前記受入期間が開始されてから前記入力操作の態様が所定の条件を満たす（演出操作ボタン 2 4 が押下される）までの時間的間隔が短いほど、前記演出実行可能期間において実行される前記所定の演出の回数が増加する

ことを特徴とする遊技機。

【 4 1 2 0 】

30

特徴 Y 3 によれば、各所定の演出の受入期間が開始されてから入力操作の態様が所定の条件を満たすまでの時間的間隔が短いほど、演出実行可能期間において実行される所定の演出の回数が増加するので、遊技者に対して、受入期間が開始されてから早いタイミングで入力操作の態様が所定の条件を満たすように入力操作をしたいといった意欲を与えることができる。

【 4 1 2 1 】

[特徴 Y 4]

特徴 Y 1 から特徴 Y 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記所定の演出の前記受入期間における前記入力操作の態様に応じて、当該所定の演出の時間的長さを増減させる

ことを特徴とする遊技機。

40

【 4 1 2 2 】

特徴 Y 4 によれば、所定の演出の受入期間における入力操作の態様に応じて、当該所定の演出の時間的長さを増減させるので、演出実行可能期間が所定の長さに設定されているにも関わらず、所定の演出の受入期間における入力操作の態様が異なることによって、当該演出実行可能期間において順次実行される所定の演出の回数を変化させることができる。

【 4 1 2 3 】

[特徴 Y 5]

特徴 Y 4 に記載の遊技機であって、

50

前記所定の演出は、前記入力操作を受け入れ不可能であって時間的長さが一定である第1演出期間（変身準備演出）と、前記入力操作を受け入れ可能であって時間的長さが可変である前記受入期間（変身待機演出）と、前記入力操作を受け入れ不可能であって時間的長さが一定である第2演出期間（変身完了演出）とによって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【4124】

特徴 Y5によれば、所定の演出は、入力操作を受け入れ不可能であって時間的長さが一定である第1演出期間と、入力操作を受け入れ可能であって時間的長さが可変である受入期間と、入力操作を受け入れ不可能であって時間的長さが一定である第2演出期間とによって構成されているので、受入期間の時間的長さを変化させることによって、所定の演出の第1演出期間及び第2演出期間の時間的長さを一定にしたまま当該所定の演出の時間的長さを変化させることができる。すなわち、第1演出期間及び第2演出期間において実行すべき演出の内容を省略したり中断することなく、当該所定の演出の時間的長さを変化させることができる。この結果、遊技者に違和感を与えることなく、所定の演出の時間的長さを変化させることができる。

【4125】

[特徴 Y6]

特徴 Y1から特徴 Y5のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記設定手段は、前記演出実行可能期間の時間的長さを複数種類の長さに設定可能であることを特徴とする遊技機。

【4126】

特徴 Y6によれば、演出実行可能期間の時間的長さを複数の種類の長さに設定可能であるので、所定の演出の受入期間における入力操作の態様が同じであっても、演出実行可能期間に設定された時間的長さが異なることによって、演出実行可能期間において実行される所定の演出の回数が異なることになる。この結果、演出実行可能期間において実行される所定の演出の回数を予想することが困難となるので、所定の演出が終了した後に次の所定の演出が実行されるのか否かに対する遊技者の注目度を好適に高めることができる。

【4127】

[特徴 Y7]

特徴 Y1から特徴 Y6のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記演出実行可能期間における前記所定の演出の実行回数が所定回数に達した場合に、前記所定の演出の実行回数が前記所定回数に達したことを示唆する示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【4128】

特徴 Y7によれば、演出実行可能期間における所定の演出の実行回数が所定回数に達した場合に、所定の演出の実行回数が所定回数に達したことを示唆する示唆演出を実行するので、遊技者に対して、所定の演出の実行回数が所定回数に達したという達成感を与えることができる。また、示唆演出を一度でも経験した遊技者に対して、今回の演出実行可能期間では所定の演出の実行回数が所定回数に達して示唆演出が実行されるのか否かといった期待感を与えることができる。

【4129】

<特徴 Z群>

特徴 Z群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第15実施形態から抽出される。

【4130】

[特徴 Z1]

所定の演出（変身演出）を時間的に重複させずに順次実行可能な演出実行手段と、

前記所定の演出を順次実行可能な期間である演出実行可能期間（連続変身演出の期間）の時間的長さを所定の長さに設定する設定手段と、

10

20

30

40

50

遊技者からの入力操作を受け入れる操作受入手段（演出操作ボタン２４）と、
を備える遊技機であって、

前記所定の演出は、前記入力操作を受け入れ可能な期間である受入期間（変身待機演出＝操作受入期間）を含んで構成されており、

前記演出実行手段は、前記所定の長さに設定された前記演出実行可能期間において前記所定の演出を順次実行するとともに、前記所定の演出の前記受入期間における前記入力操作の態様に応じて、当該所定の演出の時間的長さを変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【４１３１】

特徴　Ｚ１によれば、所定の長さに設定された演出実行可能期間において所定の演出を順次実行するとともに、所定の演出の受入期間における入力操作の態様に応じて、当該所定の演出の時間的長さを変化させるので、例えば、当該演出実行可能期間において順次実行される所定の演出の回数を変化させたり、所定の演出が所定の回数実行された後の当該演出実行可能期間の残余時間の長さを変化させることが可能となる。演出実行可能期間の残余時間の長さを変化させる構成とした場合には、残余時間において実行する演出の内容を当該残余時間の長さに応じて決定することが可能となる。したがって、入力操作の態様が異なることによって、演出実行可能期間における所定の演出の実行回数がどのようなものかといった期待感や、演出実行可能期間の残余時間においてどのような演出が実行されるのかといった期待感を遊技者に与えることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１３２】

[特徴　Ｚ２]

特徴　Ｚ１に記載の遊技機であって、

前記設定手段は、前記演出実行可能期間の時間的長さを複数の種類の長さに設定可能である

ことを特徴とする遊技機。

【４１３３】

特徴　Ｚ２によれば、演出実行可能期間の時間的長さを複数の種類の長さに設定可能であるので、所定の演出の受入期間における入力操作の態様が同じであっても、演出実行可能期間に設定された時間的長さが異なることによって、例えば、演出実行可能期間において順次実行される所定の演出の回数や、所定の演出が所定の回数実行された後の当該演出実行可能期間の残余時間の長さが異なることになる。さらに、所定の演出の受入期間における入力操作の態様が異なれば、演出実行可能期間において順次実行される所定の演出の回数や、演出実行可能期間の残余時間の長さを予想することが困難となるので、所定の演出の実行回数や残余時間において実行される演出に対する注目度を好適に高めることができる。

【４１３４】

[特徴　Ｚ３]

特徴　Ｚ１または特徴　Ｚ２に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、前記入力操作を受け入れ不可能であって時間的長さが一定である第１演出期間（変身準備演出）と、前記入力操作を受け入れ可能であって時間的長さが可変である前記受入期間（変身待機演出）と、前記入力操作を受け入れ不可能であって時間的長さが一定である第２演出期間（変身完了演出）とによって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【４１３５】

特徴　Ｚ３によれば、所定の演出は、入力操作を受け入れ不可能であって時間的長さが一定である第１演出期間と、入力操作を受け入れ可能であって時間的長さが可変である受入期間と、入力操作を受け入れ不可能であって時間的長さが一定である第２演出期間とによって構成されているので、受入期間の時間的長さを変化させることによって、所定の演出の第１演出期間及び第２演出期間の時間的長さを一定にしたまま当該所定の演出の時間

10

20

30

40

50

的長さを変化させることができる。すなわち、第 1 演出期間及び第 2 演出期間において実行すべき演出の内容を省略したり中断することなく、当該所定の演出の時間的長さを変化させることができる。この結果、遊技者に違和感を与えることなく、所定の演出の時間的長さを変化させることができる。

【 4 1 3 6 】

[特徴 Z 4]

特徴 Z 1 から特徴 Z 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記演出実行可能期間における前記所定の演出の実行回数が所定回数に達した場合に、前記所定の演出の実行回数が前記所定回数に達したことを示唆する示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 4 1 3 7 】

特徴 Z 4 によれば、演出実行可能期間における所定の演出の実行回数が所定回数に達した場合に、所定の演出の実行回数が所定回数に達したことを示唆する示唆演出を実行するので、遊技者に対して、所定の演出の実行回数が所定回数に達したという達成感を与えることができる。また、示唆演出を一度でも経験した遊技者に対して、今回の演出実行可能期間では所定の演出の実行回数が所定回数に達して示唆演出が実行されるのか否かといった期待感を与えることができる。

【 4 1 3 8 】

< 特徴 A 群 >

特徴 A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 5 実施形態から抽出される。

【 4 1 3 9 】

[特徴 A 1]

所定の演出（変身演出）を時間的に重複させずに順次実行可能な演出実行手段と、

前記所定の演出を順次実行可能な期間である演出実行可能期間（連続変身演出の期間）の時間的長さを所定の長さに設定する設定手段と、

を備える遊技機であって、

前記設定手段は、前記演出実行可能期間の時間的長さを複数の種類の長さに設定可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 4 1 4 0 】

特徴 A 1 によれば、演出実行可能期間の時間的長さを複数の種類の長さに設定可能であるので、演出実行可能期間に設定された時間的長さが異なることによって、例えば、演出実行可能期間において順次実行される所定の演出の回数や、所定の演出が所定の回数実行された後の当該演出実行可能期間の残余時間の長さが異なることになる。演出実行可能期間の残余時間の長さが異なる構成とした場合には、残余時間において実行する演出の内容を当該残余時間の長さに応じて決定することが可能となる。したがって、演出実行可能期間における所定の演出の実行回数がどのようになるのかといった期待感や、演出実行可能期間の残余時間においてどのような演出が実行されるのかといった期待感を遊技者に与えることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 1 4 1 】

[特徴 A 2]

特徴 A 1 に記載の遊技機であって、

遊技者からの入力操作を受け入れる操作受入手段（演出操作ボタン 2 4）を備え、

前記所定の演出は、前記入力操作を受け入れ可能な期間である受入期間（変身待機演出 = 操作受入期間）を含んで構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【 4 1 4 2 】

特徴 A 2 によれば、所定の演出は、入力操作を受け入れ可能な期間である受入期間を

含んで構成されているので、所定の演出の受入期間において遊技者に入力操作を促すことができる。そして、遊技者に対して、当該入力操作の態様によって演出実行可能期間において実行される所定の演出の回数が増加するのではないかといった期待感を与えることができる。

【 4 1 4 3 】

[特徴 A 3]

特徴 A 2 に記載の遊技機であって、

前記設定手段は、前記演出実行可能期間において実行可能な前記所定の演出の上限回数を設定する（連続変身演出 A において実行可能な変身演出の上限回数を 10 回に設定する、連続変身演出 B において実行可能な変身演出の上限回数を 9 回に設定する）とともに、前記受入期間における前記入力操作の態様が所定の条件を満たさない場合（遊技者が演出操作ボタン 24 を押下しない場合）には前記所定の演出の実行回数が前記設定した上限回数に達しないように、前記演出実行可能期間の時間的長さを設定する（連続変身演出 A では 7.5 秒に設定する、連続変身演出 B では 4.5 秒に設定する）

ことを特徴とする遊技機。

【 4 1 4 4 】

特徴 A 3 によれば、演出実行可能期間において実行可能な所定の演出の上限回数を設定するとともに、受入期間における入力操作の態様が所定の条件を満たさない場合には所定の演出の実行回数が上限回数に達しないように、演出実行可能期間の時間的長さを設定するので、遊技者が今回の演出実行可能期間に設定された上限回数を知るためには、所定の演出の受入期間における入力操作の態様が所定の条件を満たすように、操作受入手段を操作する必要がある。したがって、遊技者に対して、入力操作の態様が所定の条件を満たすように操作受入手段を操作したいといった意欲を与えることができる。

【 4 1 4 5 】

例えば、演出実行可能期間に設定された所定の演出の上限回数が多いほど、大当たりに当選している可能性（期待度、信頼度）が高くなるように構成されている遊技機においては、遊技者は、演出実行可能期間に設定された所定の演出の上限回数を知りたいといった欲求を抱くことになる。そして、上限回数を知りたいといった欲求を抱いた遊技者は、所定の演出の実行回数が上限回数に達するように、操作受入手段を操作するようになる。したがって、遊技者に対して、入力操作の態様が所定の条件を満たすように操作受入手段を操作したいといった意欲を与えることができる。この結果、遊技者を積極的に遊技に参加させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 1 4 6 】

[特徴 A 4]

特徴 A 2 または特徴 A 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記所定の演出の前記受入期間における前記入力操作の態様に応じて、当該所定の演出の時間的長さを変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【 4 1 4 7 】

特徴 A 4 によれば、所定の演出の受入期間における入力操作の態様に応じて、当該所定の演出の時間的長さを変化させるので、演出実行可能期間に設定された時間的長さが同じであっても、所定の演出の受入期間における入力操作の態様が異なることによって、例えば、演出実行可能期間において実行される所定の演出の回数や、所定の演出が所定の回数実行された後の当該演出実行可能期間の残余時間の長さを変化させることができる。さらに、演出実行可能期間の時間的長さを複数の種類の長さに設定可能であるので、演出実行可能期間において順次実行される所定の演出の回数や、演出実行可能期間の残余時間の長さを予想することが困難となる。この結果、所定の演出の実行回数や残余時間において実行される演出に対する注目度を好適に高めることができる。

【 4 1 4 8 】

[特徴 A 5]

特徴 A 4 に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、前記入力操作を受け入れ不可能であって時間的長さが一定である第 1 演出期間（変身準備演出）と、前記入力操作を受け入れ可能であって時間的長さが可変である前記受入期間（変身待機演出）と、前記入力操作を受け入れ不可能であって時間的長さが一定である第 2 演出期間（変身完了演出）とによって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【 4 1 4 9 】

特徴 A 5 によれば、所定の演出は、入力操作を受け入れ不可能であって時間的長さが一定である第 1 演出期間と、入力操作を受け入れ可能であって時間的長さが可変である受入期間と、入力操作を受け入れ不可能であって時間的長さが一定である第 2 演出期間とによって構成されているので、受入期間の時間的長さを変化させることによって、所定の演出の第 1 演出期間及び第 2 演出期間の時間的長さを一定にしたまま当該所定の演出の時間的長さを変化させることができる。すなわち、第 1 演出期間及び第 2 演出期間において実行すべき演出の内容を省略したり中断することなく、当該所定の演出の時間的長さを変化させることができる。この結果、遊技者に違和感を与えることなく、所定の演出の時間的長さを変化させることができる。

【 4 1 5 0 】

[特徴 A 6]

特徴 A 1 から特徴 A 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記演出実行可能期間における前記所定の演出の実行回数が所定回数（10 回）に達した場合に、前記所定の演出の実行回数が前記所定回数に達したことを示唆する示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 4 1 5 1 】

特徴 A 6 によれば、演出実行可能期間における所定の演出の実行回数が所定回数に達した場合に、所定の演出の実行回数が所定回数に達したことを示唆する示唆演出を実行するので、遊技者に対して、所定の演出の実行回数が所定回数に達したという達成感を与えることができる。また、示唆演出を一度でも経験した遊技者に対して、今回の演出実行可能期間では所定の演出の実行回数が所定回数に達して示唆演出が実行されるのか否かといった期待感を与えることができる。

【 4 1 5 2 】

< 特徴 B 群 >

特徴 B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 5 実施形態から抽出される。

【 4 1 5 3 】

[特徴 B 1]

遊技者からの入力操作を受け入れる操作受入手段（演出操作ボタン 2 4 ）と、

前記入力操作を受け入れ可能な期間である受入期間（変身待機演出 = 操作受入期間）を含んで構成される所定の演出（変身演出）を実行可能な演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記受入期間の時間的長さを、所定のタイミング（連続変身演出の期間が終了するタイミング）までの残り時間に基づいて決定する

ことを特徴とする遊技機。

【 4 1 5 4 】

特徴 B 1 によれば、所定の演出における受入期間の時間的長さを、所定のタイミングまでの残り時間に基づいて決定するので、所定のタイミングにおいて遊技者に違和感を与えることなく演出を終了させることが可能となる。具体的には、例えば、受入期間が終了した後に、完了するまでに 2 秒を要する演出（上記実施形態では、変身完了演出）を実行する構成を採用した場合に、所定のタイミングまでの残り時間が 2 秒となったことに基づいて当該受入期間を終了させることが可能となるので、受入期間が終了した後に実行する

演出を所定のタイミングにおいて完了させることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 1 5 5 】

[特徴 B 2]

特徴 B 1 に記載の遊技機であって、

前記所定の演出を実行可能な期間である演出実行可能期間（連続変身演出の期間）の時間的長さを所定の長さに設定する設定手段を備え、

前記受入期間は、前記入力操作の態様が所定の条件を満たしたこと（演出操作ボタン 2 4 が押下されたこと）を契機として終了するように構成されており、

前記演出実行手段は、前記所定の長さに設定された前記演出実行可能期間において前記所定の演出（変身演出）を実行可能であるとともに、前記入力操作の態様が前記所定の条件を満たさなかった場合における前記受入期間の時間的長さを、前記演出実行可能期間が終了するタイミングまでの残り時間に基づいて決定する

10

ことを特徴とする遊技機。

【 4 1 5 6 】

特徴 B 2 によれば、入力操作の態様が所定の条件を満たさなかった場合における受入期間の時間的長さを、演出実行可能期間が終了するタイミングまでの残り時間に基づいて決定するので、演出実行可能期間が終了するタイミングにおいて遊技者に違和感を与えることなく演出を終了させることが可能となる。具体的には、例えば、受入期間が終了した後、完了するまでに 2 秒を要する演出（上記実施形態では、変身完了演出）を実行する構成を採用した場合に、入力操作の態様が所定の条件を満たさなかった場合であっても、演出実行可能期間が終了するタイミングまでの残り時間が 2 秒となったことに基づいて当該受入期間を終了させることが可能となるので、受入期間が終了した後に実行する演出を演出実行可能期間が終了するタイミングにおいて完了させることができる。

20

【 4 1 5 7 】

[特徴 B 3]

特徴 B 2 に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、前記受入期間（変身待機演出）と、完了するまでに所定の時間（2 秒）を要する演出である固定時間演出（変身完了演出）を実行する期間である固定時間演出期間とを含んで構成されており、

30

前記演出実行手段は、前記演出実行可能期間（連続変身演出の期間）において、前記所定の演出を時間的に重複させずに順次実行するとともに、前記所定の演出の前記受入期間において、前記演出実行可能期間が終了するタイミングまでの残り時間が、前記固定時間演出が完了するまでに要する前記所定の時間（2 秒）になった場合には、前記入力操作の態様が前記所定の条件を満たしていなくても、当該受入期間を終了させる

ことを特徴とする遊技機。

【 4 1 5 8 】

特徴 B 3 によれば、演出実行可能期間において、所定の演出を時間的に重複させずに順次実行するので、所定の演出が何回実行されるのかといった期待感を遊技者に与えることができる。さらに、所定の演出の受入期間において、演出実行可能期間が終了するタイミングまでの残り時間が、固定時間演出が完了するまでに要する所定の時間になった場合には、入力操作の態様が所定の条件を満たしていなくても、当該受入期間を終了させるので、演出実行可能期間が終了するタイミングに合わせて固定時間演出を完了させることができる。

40

【 4 1 5 9 】

例えば、仮に、所定の演出の受入期間において、演出実行可能期間が終了するタイミングまでの残り時間が、固定時間演出が完了するまでに要する所定の時間（2 秒）になった場合であっても当該受入期間を終了させない構成を採用した場合には、演出実行可能期間が終了するタイミングとなっても固定時間演出が実行されていなかったり、固定時間演出の実行中に演出実行可能期間が終了してしまい、当該固定時間演出が完了せずに途中で終

50

了してしまうことになる。この結果、遊技者に対して、違和感や不信感を与えてしまう虞がある。

【 4 1 6 0 】

これに対して、特徴 B 3 によれば、所定の演出の受入期間において、演出実行可能期間が終了するタイミングまでの残り時間が、固定時間演出が完了するまでに要する所定の時間になった場合には、入力操作の態様が所定の条件を満たしていなくても、当該受入期間を終了させるので、遊技者に違和感や不信感を与えることなく、演出実行可能期間が終了するタイミングに合わせて固定時間演出を完了させることができる。

【 4 1 6 1 】

< 特徴 C 群 >

特徴 C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 5 実施形態から抽出される。

【 4 1 6 2 】

[特徴 C 1]

演出を実行する演出実行手段と、

所定のタイミング（連続変身演出の期間が終了するタイミング）までの残り時間を取得する取得手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記所定のタイミングまでの残り時間に基づいて、実行する演出の内容を決定する（次の変身演出を実行するのか終了演出を実行するのかを決定する、コンプリート演出を実行するのかスペシャルコンプリート演出を実行するのかを決定する）ことを特徴とする遊技機。

【 4 1 6 3 】

特徴 C 1 によれば、所定のタイミングまでの残り時間を取得するとともに、当該所定のタイミングまでの残り時間に基づいて、実行する演出の内容を決定するので、所定のタイミングにおいて遊技者に違和感を与えることなく演出を終了させることが可能となる。具体的には、例えば、所定のタイミングまでの残り時間が 3 秒であった場合に、当該 3 秒では遊技者に違和感を与えることなく完了させることのできない演出（上記実施形態では、遊技者に違和感を与えることなく完了させるには最低でも 5 秒を要する変身演出）ではなく、当該 3 秒でも遊技者に違和感を与えることなく完了させることのできる演出（上記実施形態では、どのタイミングで終了させても遊技者に違和感を与えることなく完了させることのできる終了演出）を、実行する演出の内容として決定することが可能となるので、所定のタイミングにおいて遊技者に違和感を与えることなく演出を終了させることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 1 6 4 】

[特徴 C 2]

特徴 C 1 に記載の遊技機であって、

演出（変身演出）を実行可能な期間である演出実行可能期間（連続変身演出の期間）の時間的長さを所定の長さに設定する設定手段を備え、

前記取得手段は、前記演出実行可能期間が終了するタイミングまでの残り時間を取得し、

前記演出実行手段は、前記演出実行可能期間が終了するタイミングまでの残り時間に基づいて、当該演出実行可能期間において実行する演出の内容を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【 4 1 6 5 】

特徴 C 2 によれば、演出実行可能期間が終了するタイミングまでの残り時間に基づいて、当該演出実行可能期間において実行する演出の内容を決定するので、当該演出実行可能期間が終了するタイミングにおいて遊技者に違和感を与えることなく演出を終了させることが可能となる。具体的には、例えば、演出実行可能期間が終了するタイミングまでの残り時間が 3 秒であった場合に、当該 3 秒では遊技者に違和感を与えることなく完了させることのできない演出（上記実施形態では、遊技者に違和感を与えることなく完了させる

10

20

30

40

50

には最低でも 5 秒を要する変身演出)ではなく、当該 3 秒でも遊技者に違和感を与えることなく完了させることのできる演出(上記実施形態では、どのタイミングで終了させても遊技者に違和感を与えることなく完了させることのできる終了演出)を、実行する演出の内容として決定することが可能となるので、演出実行可能期間が終了するタイミングにおいて遊技者に違和感を与えることなく演出を終了させることができる。

【 4 1 6 6 】

[特徴 C 3]

特徴 C 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記演出実行可能期間(連続変身演出の期間)において、完了させるのに所定の時間を要する所定の演出(完了させるのに最低でも 5 秒を要する変身演出)を時間的に重複させずに順次実行するとともに、前記演出実行可能期間が終了するタイミングまでの残り時間が前記所定の演出を完了させるのに要する前記所定の時間(5 秒)よりも短い場合には、完了させるのに前記所定の時間を要さない演出(終了演出)を実行する

10

ことを特徴とする遊技機。

【 4 1 6 7 】

特徴 C 3 によれば、演出実行可能期間において、完了させるのに所定の時間を要する所定の演出を時間的に重複させずに順次実行するので、所定の演出が何回実行されるのかといった期待感を遊技者に与えることができる。そして、演出実行可能期間が終了するタイミングまでの残り時間が所定の演出を完了させるのに要する所定の時間よりも短い場合には、所定の演出ではなく、完了させるのに所定の時間を要さない演出を実行するので、演出実行可能期間が終了するタイミングに合わせて当該演出を完了させることができる。

20

【 4 1 6 8 】

例えば、仮に、演出実行可能期間が終了するタイミングまでの残り時間が所定の演出を完了させるのに要する所定の時間(5 秒)よりも短い場合であっても、所定の演出を実行する構成を採用した場合には、所定の演出の実行中に演出実行可能期間が終了してしまい、当該所定の演出が完了せずに途中で終了してしまう。この結果、遊技者に対して、違和感や不信感を与えてしまう虞がある。

【 4 1 6 9 】

これに対して、特徴 C 3 によれば、演出実行可能期間が終了するタイミングまでの残り時間が所定の演出を完了させるのに要する所定の時間(5 秒)よりも短い場合には、所定の演出ではなく、完了させるのに所定の時間を要さない演出を実行するので、遊技者に違和感や不信感を与えることなく、演出実行可能期間が終了するタイミングに合わせて当該演出を完了させることができる。

30

【 4 1 7 0 】

< 特徴 D 群 >

特徴 D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 5 実施形態から抽出される。

【 4 1 7 1 】

[特徴 D 1]

遊技者からの入力操作を受け入れる操作受入手段(演出操作ボタン 2 4)と、

前記入力操作を受け入れ可能な期間である受入期間(変身待機演出 = 操作受入期間)を含む所定の演出(変身演出)を時間的に重複させずに順次実行可能な演出実行手段と、

順次実行可能な前記所定の演出の上限回数を設定する(連続変身演出 A において実行可能な変身演出の上限回数を 1 0 回に設定する、連続変身演出 B において実行可能な変身演出の上限回数を 9 回に設定する)とともに、前記受入期間における前記入力操作の態様が所定の条件を満たさない場合(遊技者が演出操作ボタン 2 4 を押下しない場合)には前記所定の演出の実行回数が前記設定した上限回数に達しないように制御する演出制御手段と、を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

50

【 4 1 7 2 】

特徴 D 1 によれば、順次実行可能な所定の演出の上限回数を設定するとともに、受入期間における入力操作の態様が所定の条件を満たさない場合には所定の演出の実行回数が上限回数に達しないように制御するので、遊技者が今回実行される所定の演出の上限回数を知るためには、所定の演出の受入期間における入力操作の態様が所定の条件を満たすように、操作受入手段を操作する必要がある。したがって、遊技者に対して、入力操作の態様が所定の条件を満たすように操作受入手段を操作したいといった意欲を与えることができる。

【 4 1 7 3 】

例えば、順次実行可能な所定の演出の上限回数が多いほど、大当たりに当選している可能性（期待度、信頼度）が高くなるように構成されている遊技機においては、遊技者は、順次実行可能な所定の演出の上限回数を知りたいといった欲求を抱くことになる。そして、上限回数を知りたいといった欲求を抱いた遊技者は、所定の演出の実行回数が上限回数に達するように、操作受入手段を操作するようになる。したがって、遊技者に対して、入力操作の態様が所定の条件を満たすように操作受入手段を操作したいといった意欲を与えることができる。この結果、遊技者を積極的に遊技に参加させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 4 1 7 4 】

< 特徴 E 群 >

特徴 E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 5 実施形態から抽出される。

20

【 4 1 7 5 】

[特徴 E 1]

遊技者からの入力操作を受け入れる操作受入手段（演出操作ボタン 2 4 ）と、
前記入力操作を受け入れ可能な期間である受入期間（変身待機演出 = 操作受入期間）を含む所定の演出（変身演出）を時間的に重複させずに順次実行可能な演出実行手段と、
前記所定の演出を順次実行可能な期間である演出実行可能期間（連続変身演出の期間）の時間的長さを設定する設定手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記所定の演出の前記受入期間における前記入力操作の態様に
応じて、当該所定の演出の時間的長さを变化させる
ことを特徴とする遊技機。

30

【 4 1 7 6 】

特徴 E 1 によれば、所定の演出の受入期間における入力操作の態様に応じて当該所定の演出の時間的長さを变化させるので、演出実行可能期間が開始されてから終了するまでに実行される所定の演出の回数が变化することになる。そして、入力操作の態様によって、全ての所定の演出の時間的長さが最も短くなった場合には、当該演出実行可能期間が開始されてから終了するまでに実行される所定の演出の回数が最大となる。すなわち、演出実行可能期間に設定された時間的長さに基づいて、当該演出実行可能期間が開始されてから終了するまでに実行可能な所定の演出の上限回数が決定されることになる。遊技者が今回の演出実行可能期間が開始されてから終了するまでに実行可能な所定の演出の上限回数を知るためには、全ての所定の演出の時間的長さを最短にする必要がある。したがって、遊技者に対して、全ての所定の演出の時間的長さが最短となるように操作受入手段を操作したいといった意欲を与えることができる。

40

【 4 1 7 7 】

例えば、演出実行可能期間において実行可能な所定の演出の上限回数が多いほど、大当たりに当選している可能性（期待度、信頼度）が高くなるように構成されている遊技機においては、遊技者は、演出実行可能期間において実行可能な所定の演出の上限回数を知りたいといった欲求を抱くことになる。そして、上限回数を知りたいといった欲求を抱いた遊技者は、所定の演出の実行回数が上限回数に達するように、操作受入手段を操作するよ

50

うになる。したがって、遊技者に対して、積極的に操作受入手段を操作したいといった意欲を与えることができる。この結果、遊技者を積極的に遊技に参加させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１７８】

なお、上記特徴 Y 群～特徴 E 群の発明は、以下の課題を解決する。

【４１７９】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。

【４１８０】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

10

【４１８１】

<特徴 F 群>

特徴 F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 16 実施形態から抽出される。

【４１８２】

[特徴 F 1]

画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段に表示させる画像を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

20

前記制御手段は、

第 1 の時点（第 16 実施形態における遊技回 U 2 の開始時点 / 図 3 1 4）において特定の画像（パネル P L 1 ～パネル P L 5）の動作を開始するとともに、

前記第 1 の時点より後の第 2 の時点（動画 V 3 の開始時点または動画 V 4 の開始時点）から第 3 の時点（動画 V 4 の終了時点）までの前記特定の画像の動作態様を、前記第 1 の時点（遊技回 U 2 の開始時点）より後に決定する

ことを特徴とする遊技機。

【４１８３】

特徴 F 1 によれば、制御手段は、第 2 の時点から第 3 の時点までの特定の画像の動作態様を第 1 の時点より後に決定するので、特定の画像の動作を開始する第 1 の時点において、第 3 の時点までの特定の画像の動作態様を決定する必要がなく、例えば、第 2 の時点から第 3 の時点までの時間的な長さが第 1 の時点において変動する場合や不明である場合であっても、第 1 の時点において特定の画像の動作を開始することができる。

30

【４１８４】

[特徴 F 2]

特徴 F 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の時点（動画 V 3 の開始時点または動画 V 4 の開始時点）から前記第 3 の時点（動画 V 4 の終了時点）までの時間的な長さは、前記第 1 の時点（遊技回 U 2 の開始時点）よりも後に決定され、

前記制御部は、前記第 2 の時点から前記第 3 の時点までの時間的な長さ（実行時間 T a、実行時間 T b）を前記第 1 の時点よりも後の所定の時点において取得し、

40

前記取得した前記第 2 の時点から前記第 3 の時点までの時間的な長さに基づいて、前記第 2 の時点から前記第 3 の時点までの前記特定の画像の動作態様を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【４１８５】

特徴 F 2 によれば、第 2 の時点から第 3 の時点までの時間的な長さが第 1 の時点よりも後に決定される場合において、制御部は、第 2 の時点から第 3 の時点までの時間的な長さを第 1 の時点よりも後の所定の時点において取得して、取得した第 2 の時点から第 3 の時点までの時間的な長さに基づいて、第 2 の時点から第 3 の時点までの特定の画像の動作態様を決定するので、特定の画像の動作制御として、第 2 の時点から第 3 の時点までの時

50

間に関係するパラメータを考慮した動作制御をすることができる。例えば、第2の時点から第3の時点までの期間における特定の画像の移動速度や、移動距離等を制御することができる。また、第2の時点から第3の時点までの間の所定のタイミングに、特定の画像を所定の場所に配置する制御も可能となる。

【4186】

[特徴 F3]

特徴 F1または特徴 F2に記載の遊技機であって、
前記制御部は、

前記第1の時点（遊技回U2の開始時点）から前記第2の時点（動画V3の開始時点または動画V4の開始時点）までの前記特定の画像の動作態様に基づいて、前記第2の時点から前記第3の時点（動画V4の終了時点）までの前記特定の画像の動作態様を決定することを特徴とする遊技機。

10

【4187】

特徴 F3によれば、第1の時点から第2の時点までの特定の画像の動作の態様に基づいて、第2の時点から第3の時点までの特定の画像の動作態様を決定するので、第2の時点から第3の時点までの特定の画像の動作態様を、第1の時点から第2の時点までの特定の画像の動作の態様と関連する動作態様に制御することができる。例えば、第1の時点から第2の時点までの特定の画像の移動速度に合わせて第2の時点から第3の時点までの特定の画像の移動速度を決定することや、第1の時点から第2の時点までの特定の画像の移動する軌跡の形状に合わせて第2の時点から第3の時点までの特定の画像の移動する軌跡の形状を決定することができる。

20

【4188】

[特徴 F4]

特徴 F1から特徴 F3に記載の遊技機であって、
前記制御部は、

前記第1の時点から前記第2の時点までの前記特定の画像の動作と、前記第2の時点から前記第3の時点までの前記特定の画像の動作とが連続的な動作となるように、前記第2の時点から前記第3の時点までの前記特定の画像の動作態様を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【4189】

30

特徴 F4によれば、第1の時点から第3の時点に亘って、特定の画像があたかも一連の動作をしているように遊技者に対して見せることができる。また、第2の時点から第3の時点までの特定の画像の動作態様を制御することによって第1の時点から第2の時点までの特定の画像の動作と、第2の時点から第3の時点までの特定の画像の動作とが連続的な動作となるようにするので、第2の時点から第3の時点までの特定の画像の動作に関するパラメータに依存することなく、第1の時点から第2の時点までの特定の画像の動作態様を決定することができる。

【4190】

<特徴 G群>

特徴 G群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第16実施形態から抽出される。

40

【4191】

[特徴 G1]

所定の事項（第16実施形態におけるパネル画像）を表示可能な表示手段と、
前記表示手段に表示させる事項の表示態様を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、

複数の事項（パネル画像）を前記表示手段に表示するとともに、

前記複数の事項（パネル画像）を表示した時点より後の時点において取得した所定の情報（遊技回U3の変動時間または遊技回U3の開始直前の保留個数）に基づいて、前記表

50

示手段に表示した前記複数の事項の中から少なくとも一つを指定事項（停止パネル画像）として決定し、

前記決定した前記指定事項（停止パネル画像）に基づいて、前記表示手段に表示されている前記複数の事項の表示態様を制御する（停止パネル画像に対応するパネルが表示面の最前面に表示されるように制御する）

ことを特徴とする遊技機。

【４１９２】

特徴　Ｇ１によれば、制御手段は、複数の事項を表示した時点より後の時点において取得した所定の情報に基づいて、表示手段に表示した複数の事項の中から少なくとも一つを指定事項として決定し、決定した指定事項に基づいて、表示手段に表示されている複数の事項の表示態様を制御するので、複数の事項を表示する時点において、指定事項を決定する必要がなく、例えば、複数の事項を表示する時点において指定事項を決定するために必要な情報が変動的である場合や不明である場合であっても、複数の事項を表示することができる。

10

【４１９３】

[特徴　Ｇ２]

特徴　Ｇ１に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記指定事項に決定される可能性がある事項である候補事項（停止候補パネル画像）と、前記指定事項に決定される可能性のない事項である非候補事項（ダミーパネル画像）とを前記複数の事項（パネル画像）として前記表示手段に表示し、

20

前記複数の事項を表示した時点より後の時点において取得した前記所定の情報（遊技回Ｕ３の変動時間または遊技回Ｕ３の開始直前の保留個数）に基づいて、前記表示手段に表示した前記候補事項の中から少なくとも一つを指定事項として決定する

ことを特徴とする遊技機。

【４１９４】

特徴　Ｇ２によれば、複数の事項として、指定事項に決定される可能性がある候補事項を表示するので、複数の事項を表示した時点より後の時点において取得した所定の情報に基づいて指定事項を決定する際に、当該所定の情報に基づいた妥当な事項を指定事項として決定することができる。

30

【４１９５】

[特徴　Ｇ３]

特徴　Ｇ２に記載の遊技機であって、

前記所定の情報は、前記複数の事項を表示した時点である第１の時点（遊技回Ｕ２の開始時点）より前に取得可能な情報である第１の情報（遊技回Ｕ３に対応する変動種別カウンタＣＳの情報）と、前記第１の時点より後の時点において取得可能となる第２の情報（遊技回Ｕ３の開始直前の保留個数）とに基づいて取得される情報であり、

前記制御手段は、

前記第１の時点（遊技回Ｕ２の開始時点）より前に前記第１の情報（遊技回Ｕ３に対応する変動種別カウンタＣＳの情報）を取得し、前記第１の情報（遊技回Ｕ３に対応する変動種別カウンタＣＳの情報）に基づいて、前記候補事項（停止候補パネル画像）を決定する

40

ことを特徴とする遊技機。

【４１９６】

特徴　Ｇ３によれば、指定事項を決定するための所定の情報は第１の情報と第２の情報とに基づいて取得され、候補事項は第１の情報に基づいて決定する。候補事項を、所定の情報の基となる第１の情報に基づいて決定することによって、指定事項として妥当な事項を候補事項として決定することができる。

【４１９７】

[特徴　Ｇ４]

特徴　Ｇ４に記載の遊技機であって、

50

前記制御手段は、

前記第 1 の情報（遊技回 U 3 に対応する変動種別カウンタ C S の情報）と、前記第 2 の情報（遊技回 U 3 の開始直前の保留個数）に関連した情報（パネル画像決定用テーブル）とに基づいて、前記候補事項（停止候補パネル画像）を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【 4 1 9 8 】

特徴 G 4 によれば、第 1 の情報と、第 2 の情報に関連した情報とに基づいて候補事項を決定するので、指定事項に決定される可能性の高い事項を、候補事項として決定することができる。

【 4 1 9 9 】

< 特徴 H 群 >

特徴 H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 6 実施形態から抽出される。

【 4 2 0 0 】

[特徴 H 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、前記遊技回において所定の処理を実行する処理実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

第 1 の遊技回（第 1 6 実施形態における遊技回 U 2 / 図 3 1 4 ）において実行する第 1 の処理の内容（遊技回 U 2 のパネル回転演出で表示する表示パネル画像、および、表示パネル画像の配置パターン）を、前記第 1 の遊技回より後に実行する第 2 の遊技回（遊技回 U 3 ）に対応する前記特別情報（遊技回 U 3 に対応する変動種別カウンタ C S ）に基づいて決定し、

前記第 2 の遊技回（遊技回 U 3 ）において実行する第 2 の処理の内容（停止パネル画像、パネルの回転する角速度）を、前記第 1 の処理の内容（遊技回 U 2 のパネル回転演出で表示する表示パネル画像、および、表示パネル画像の配置パターン）に基づいて決定することを特徴とする遊技機。

【 4 2 0 1 】

特徴 H 1 によれば、処理実行手段は、第 1 の遊技回において実行する第 1 の処理の内容を、第 1 の遊技回より後に実行する第 2 の遊技回に対応する特別情報に基づいて決定し、第 2 の遊技回において実行する第 2 の処理の内容を、第 1 の処理の内容に基づいて決定するので、第 2 の遊技回に対応する特別情報の内容が同じであっても、第 1 の処理の内容と第 2 の処理の内容とが一意に決定しないので、同じ内容の第 2 の遊技回の特別情報に対して第 1 の処理の内容と第 2 の処理の内容との組み合わせを様々に変化させることができる。比較として、第 2 の遊技回に対応する特別情報に対して第 1 の処理の内容と第 2 の処理の内容との組み合わせを一意に決定する場合、第 2 の遊技回に対応する特別情報が同じ場合には、毎回、第 1 の処理の内容と第 2 の処理の内容との組み合わせが同じとなり、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回での処理内容を認識した遊技者が、第 2 の遊技回に対応した特別情報の内容を推測することが容易となり、遊技者に付与する期待感や緊迫感が低下してしまう。一方、特徴 H 1 の場合、第 2 の遊技回に対応する特別情報の内容が同じであっても、異なる内容の第 1 の処理と第 2 の処理とに決定することが可能となるので、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回の処理内容から遊技者が第 2 の遊技回に対応した特別情報の内容を推測することを困難にすることが可能であり、遊技者に付与する期待感や緊迫感を高い状態で持続させることができる。

10

20

30

40

50

【 4 2 0 2 】

[特徴 H 2]

特徴 H 1 に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、

前記第 2 の処理の内容を、前記第 1 の処理の内容と、当該第 2 の処理の内容を決定する
時点における遊技の状態（遊技回 U 3 の開始直前の保留個数）とに基づいて決定する
ことを特徴とする遊技機。

【 4 2 0 3 】

特徴 H 2 によれば、第 2 の処理の内容を、第 1 の処理の内容と、第 2 の処理の内容を
決定する時点における遊技の状態とに基づいて決定するので、第 2 の処理の内容を、第 1
の処理の内容に適応した内容にすることができることに加え、第 2 の処理内容を決定する
時点での遊技の状態に応じた内容にすることができる。

10

【 4 2 0 4 】

[特徴 H 3]

特徴 H 1 または特徴 H 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されるまでの時間である変
動時間を決定する変動時間決定手段を備え、

前記処理実行手段は、

演出を実行するとともに、

前記第 1 の遊技回（遊技回 U 2）において実行する第 1 の演出の内容（動画 V 2 のパネ
ル回転演出で表示するパネル画像）を、前記第 2 の遊技回の前記変動時間に対応する前記
特別情報（遊技回 U 3 に対応する変動種別カウンタ C S）に基づいて決定し、

20

前記第 2 の遊技回（遊技回 U 3）において実行する第 2 の演出の内容（動画 V 4 におけ
るオブジェクトの動作パターン）を、前記第 1 の遊技回において実行する前記第 1 の演出
の内容（動画 V 2 のパネル回転演出の角速度、パネル配置パターン）に基づいて決定する
ことを特徴とする遊技機。

【 4 2 0 5 】

特徴 H 3 によれば、処理実行手段は、第 1 の遊技回において実行する第 1 の演出の内
容を、第 2 の遊技回の変動時間に対応する特別情報に基づいて決定するので、第 1 の演出
の内容を、第 2 の遊技回の変動時間に関連した内容に決定することができる。さらに、第
2 の遊技回において実行する第 2 の演出の内容を、第 1 の遊技回において実行する第 1 の
演出の内容に基づいて決定するので、第 2 の演出の内容を、第 1 の演出の内容に関連した
内容に決定することができる。

30

【 4 2 0 6 】

[特徴 H 4]

特徴 H 3 に記載の遊技機であって、

所定の事項を表示可能な表示手段を備え、

前記処理実行手段は、

前記第 1 の演出において、複数の事項（パネル P L 1 ～パネル P L 5 の表示パネル画像
）を前記表示手段に表示するとともに、当該表示する前記複数の事項を、前記第 2 の遊技
回の前記変動時間に対応する前記特別情報（遊技回 U 3 の変動種別カウンタ C S）に基づ
いて決定し、

40

前記第 1 の演出において表示した前記複数の事項の中から少なくとも一つを指定事項（
停止パネル画像）として決定し、

前記決定した前記指定事項（停止パネル画像）に基づいて、前記第 2 の演出の内容（動
画 V 4 におけるオブジェクトの動作パターン）を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【 4 2 0 7 】

特徴 H 4 によれば、処理実行手段は、第 1 の演出において表示する複数の事項を、第
2 の遊技回の変動時間に対応する特別情報に基づいて決定するので、第 1 の遊技回におい

50

て表示された複数の事項を遊技者に認識させることによって、後に実行される第２の遊技回に対する推測を促すことができる。さらに、第１の演出において表示した複数の事項の中から少なくとも一つを指定事項として決定し、決定した指定事項に基づいて、第２の演出の内容を決定するので、表示された複数の事項の中に第２の演出の内容に対応した事項が含まれることを認識した遊技者に対して、後に実行される第２の遊技回に対する推測を、より一層促すことができる。

【４２０８】

<特徴　Ｉ群>

特徴　Ｉ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１６実施形態から抽出される。

【４２０９】

[特徴　Ｉ１]

画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段に表示させる画像を制御する制御手段であって、仮想空間上（第１６実施形態におけるワールド座標系／図３３５）に配置したオブジェクト（第１６実施形態におけるオブジェクトＯＢａ～オブジェクトＯＢｅ）を前記画像表示手段に前記画像として表示させる制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

複数のオブジェクト（オブジェクトＯＢａ～オブジェクトＯＢｅ）を前記仮想空間上で動作させるとともに、前記動作の開始後に前記複数のオブジェクトの中から１つのオブジェクト（停止対象オブジェクト）を選択し、前記選択したオブジェクトを、前記選択するよりも前に予め設定されていた特定の位置（停止位置Ｐｓｔ）に停止させる

ことを特徴とする遊技機。

【４２１０】

特徴　Ｉ１によれば、複数のオブジェクトの動作の開始時に、特定の位置に停止させるオブジェクトが決定されていない場合であっても、複数のオブジェクトのうちの１つを特定の位置に停止させる画像を画像表示装置に表示することができる。例えば、オブジェクトの動作時よりも後に取得可能となる所定の情報によって特定の位置に停止させるオブジェクトが決定される演出を実行することができる。

【４２１１】

[特徴　Ｉ２]

特徴　Ｉ１に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記動作の開始後であって特定の時点（動画Ｖ４の開始時点）よりも前に、前記複数のオブジェクトの中から１つのオブジェクトを選択し、

さらに、前記特定の時点よりも前に、当該特定の時点から前記選択したオブジェクトを前記特定の位置（停止位置Ｐｓｔ）に停止させる時点（動画Ｖ４の終了時点）までの時間に関する情報である時間情報（実行時間Ｔｂ）を取得し、

前記選択したオブジェクト（停止対象オブジェクト）と前記時間情報（実行時間Ｔｂ）とに基づいて、当該特定の時点から前記選択したオブジェクトを前記特定の位置に停止させる時点までの期間における前記選択したオブジェクトの動作（停止対象オブジェクトの動作パターン）を制御する

ことを特徴とする遊技機。

【４２１２】

特徴　Ｉ２によれば、特定の時点から選択したオブジェクトを特定の位置に停止させる時点までの期間の選択したオブジェクトの動作に必要な情報を、特定の時点までに取得し、取得した情報に基づいて特定の時点より後に選択したオブジェクトの動作を制御するので、特定の時点より後の動作制御を考慮せずに、動作開始から特定の時点までの複数のオブジェクトの動作を制御することができる。

【 4 2 1 3 】

[特徴 I 3]

特徴 I 2 に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、

前記複数のオブジェクトの中から 1 つのオブジェクトを選択した後であって前記特定の時点よりも前に、前記選択したオブジェクトの前記特定の時点における位置（停止対象オブジェクトの残角度 r ）を算出し、

前記算出した位置に基づいて、当該特定の時点から前記選択したオブジェクトを特定の位置に停止させる時点までの期間における前記選択したオブジェクトの動作を制御することを特徴とする遊技機。

10

【 4 2 1 4 】

特徴 I 3 によれば、選択したオブジェクトの特定の時点における位置を算出し、算出した位置に基づいて選択したオブジェクトの動作を制御するので、選択したオブジェクトの特定の時点からの動作を、動作開始から特定の時点までの複数のオブジェクトの動作の制御をするにあたって、特定の時点における各オブジェクトの位置を考慮せずに当該制御をすることができる。

【 4 2 1 5 】

<特徴 J 群>

特徴 J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 16 実施形態から抽出される。

20

【 4 2 1 6 】

[特徴 J 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、前記遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されるまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、

30

演出を実行する演出実行手段と、

画像を表示する画像表示手段と、

前記演出実行手段が実行する演出において前記画像表示手段に表示させる画像を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

所定の遊技回（第 16 実施形態における遊技回 U 3 / 図 3 1 4）において第 1 の演出（動画 V 4 のパネル回転演出）と第 2 の演出（リーチ図柄表示、リーチ演出、停止図柄表示）とを実行するとともに、

前記所定の遊技回の変動時間（変動時間 T 3）に基づいて第 2 の演出の実行時間である第 2 演出実行時間（実行時間 T g）を決定し、決定した前記第 2 演出実行時間に基づいて前記第 1 の演出の内容（動画 V 4 のパネル回転演出のパネル動作パターン）を決定する

40

ことを特徴とする遊技機。

【 4 2 1 7 】

特徴 J 1 によれば、1 つの遊技回において 2 種類以上の演出を実行する場合に、一方の演出を考慮せずに当該遊技回の変動時間に基づいて他方の演出の実行時間を決定することができる。従って、他方の演出の内容を、変動時間に対応させた内容に決定することができる。さらに、一方の演出の内容は他方の演出の実行時間に基づいて決定する。他方の演出の実行時間に基づいて一方の演出に充当させることができる実行時間が決定され、当該一方の演出に充当させることができる時間の長短によって、当該一方の演出の内容を決

50

定することが可能となる。比較として、例えば、一方の演出の内容が先に決定しており、その後に、当該一方の演出に充当することができる時間が決定される場合、一方の演出を最後まで実行するために必要な時間と、実際に一方の演出の実行に充当させることができる時間とが異なる場合があり、その場合、一方の演出が途中で終了してしまうなど、演出の内容が破綻してしまう場合がある。それに比べて、特徴 J 1 の遊技機においては、一方の演出の内容は他方の演出の実行時間に基づいて決定し、一方の演出に充当させることができる時間の長短によって、当該一方の演出の内容を決定することが可能となるので、一方の演出および他方の演出のいずれの演出も内容を破綻させることなく 1 つの遊技回において実行することができる。

【 4 2 1 8 】

10

[特徴 J 2]

特徴 J 1 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

仮想空間上（ワールド座標系）に配置したオブジェクトを前記画像表示手段に前記画像として表示させ、

前記第 1 の演出（動画 V 4 のパネル回転演出）において、前記仮想空間上に配置した特定のオブジェクト（停止対象オブジェクト）を動作させ、当該特定のオブジェクトを前記画像表示手段（表示面 4 1 a）に前記画像として表示させるとともに、

前記第 2 の演出の実行時間に基づいて、前記仮想空間上での前記特定のオブジェクトの動作態様（停止対象オブジェクトの動作パターン）を決定する

20

ことを特徴とする遊技機。

【 4 2 1 9 】

特徴 J 2 によれば、第 2 の演出の実行時間に基づいて、仮想空間上での特定のオブジェクトの動作態様を決定するので、第 1 の演出における特定のオブジェクトの動作態様を、第 2 の演出と関連した動作態様に制御することができる。その結果、第 1 の演出と第 2 の演出とを内容的に一連の演出として遊技者に認識させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 2 2 0 】

[特徴 J 3]

特徴 J 2 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第 1 の演出の実行時間において、前記仮想空間上の予め定められた特定の位置に前記特定のオブジェクトを停止させるとともに、

前記第 1 の演出の実行に先立って、前記第 2 の演出の実行時間に基づいて、前記仮想空間上の特定の位置までの前記特定のオブジェクトの移動速度（停止対象オブジェクトの角速度）に関する情報を取得し、

当該移動速度に関する情報に従って、前記第 1 の演出の実行時間において、前記特定のオブジェクトを動作させる

ことを特徴とする遊技機。

30

【 4 2 2 1 】

40

特徴 J 3 によれば、第 1 の演出の実行に先立って、第 2 の演出の実行時間に基づいて、仮想空間上の特定の位置までの特定のオブジェクトの移動速度に関する情報を取得し、当該移動速度に関する情報に従って、第 1 の演出の実行時間において、特定のオブジェクトを動作させるので、第 2 の演出の実行時間の長短に関わらず、第 1 の演出として特定の位置に特定のオブジェクトを停止させる演出を実行することができる。

【 4 2 2 2 】

<特徴 K 群>

特徴 K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 6 実施形態から抽出される。

【 4 2 2 3 】

50

[特徴 K 1]

複数のオブジェクト（パネル画像）を所定の軌道に沿って移動させるとともに、前記複数のオブジェクトに含まれる特定のオブジェクト（停止パネル画像、停止対象オブジェクト）を前記所定の軌道上の所定の位置（最前面の停止位置）に停止させる演出（パネル回転演出）を実行可能な演出実行手段を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記複数のオブジェクトを所定の軌道に沿って移動させるとともに、前記複数のオブジェクトに含まれる特定のオブジェクトを前記所定の軌道上の前記所定の位置に停止させる移動手段と、

第 1 の時点（動画 V 4 が開始するタイミング）における前記特定のオブジェクトの位置から前記所定の位置までの前記所定の軌道に沿った距離に関連する情報である距離情報（残角度 r ）を取得する距離情報取得手段と、

前記第 1 の時点から前記特定のオブジェクトを前記所定の位置に停止させる第 2 の時点（動画 V 4 が終了するタイミング）までの期間の時間的長さに関連する情報である期間情報（実行時間 T_b ）を取得する期間情報取得手段と、

前記距離情報と前記期間情報とに基づいて、前記特定のオブジェクトの前記第 1 の時点から前記第 2 の時点までの速度に関連する情報である速度情報（角速度）を取得する（動作パターンデータから角速度を取得する）速度情報取得手段と、

を備え、

前記移動手段は、前記第 1 の時点から前記第 2 の時点までの期間において前記特定のオブジェクトを前記速度情報に基づいて移動させる

ことを特徴とする遊技機。

【4 2 2 4】

特徴 K 1 によれば、第 1 の時点から第 2 の時点までの期間において特定のオブジェクトを速度情報に基づいて移動させるので、例えば、第 1 の時点から第 2 の時点までの期間の時間的長さや、第 1 の時点における特定のオブジェクトの位置が遊技の状況に応じて異なる構成であっても、特定のオブジェクトを第 2 の時点において所定の位置に停止させることが可能となる。すなわち、オブジェクトの移動態様を遊技の状況に応じて適宜制御することができるので、移動するオブジェクトを用いた演出の表現の幅を広げることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4 2 2 5】

[特徴 K 2]

特徴 K 1 に記載の遊技機であって、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

を備え、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、

前記移動手段は、

第 1 の遊技回（遊技回 U 2）の実行中の期間に含まれる所定の時点（動画 V 2 が開始するタイミング）から前記複数のオブジェクトの移動を開始させるとともに、

前記第 1 の遊技回より後に実行される第 2 の遊技回（遊技回 U 3）に含まれる前記第 1 の時点から前記特定のオブジェクトを前記速度情報に基づいて移動させる

ことを特徴とする遊技機。

【4 2 2 6】

特徴 K 2 によれば、第 1 の遊技回の実行中の期間に含まれる所定の時点から複数のオブジェクトの移動を開始させるとともに、第 2 の遊技回に含まれる第 1 の時点から特定のオブジェクトを速度情報に基づいて移動させるので、複数のオブジェクトが所定の軌道に

10

20

30

40

50

沿って移動する演出を遊技回を跨いで実現することができるとともに、特定のオブジェクトを第１の遊技回より後の第２の時点において所定の位置に停止させることが可能となる。具体的には、例えば、第１の遊技回の実行中においては第２の遊技回に含まれる第１の時点における特定のオブジェクトの位置が確定しない場合であっても、当該特定のオブジェクトを第２の時点において所定の位置に停止させることが可能となる。

【４２２７】

[特徴 Ｋ３]

特徴 Ｋ１または特徴 Ｋ２に記載の遊技機であって、

前記各オブジェクトは、前記所定の位置に停止した場合に実行される演出の内容を示唆するように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【４２２８】

特徴 Ｋ３によれば、各オブジェクトは、所定の位置に停止した場合に実行される演出の内容を示唆するように構成されているので、例えば、各オブジェクトが期待度の異なる演出の内容を示唆している場合には、

期待度の高い演出の内容を示唆しているオブジェクトが所定の位置に停止して欲しいといった期待感を遊技者に提供することができる。

【４２２９】

<特徴 Ｌ群>

特徴 Ｌ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１６実施形態から抽出される。

【４２３０】

[特徴 Ｌ１]

所定のオブジェクト（パネル画像）を所定の軌道に沿って移動させるとともに、前記所定のオブジェクト（停止パネル画像、停止対象オブジェクト）を前記所定の軌道上の所定の位置（最前面の停止位置）に停止させる演出（パネル回転演出）を実行可能な演出実行手段と、

遊技者からの入力操作を受け入れ可能な操作受入手段と、

前記操作受入手段が前記入力操作を受け入れたことを契機として第１のタイミングを設定する第１の設定手段と、

前記第１のタイミングよりも後のタイミングであって前記所定のオブジェクトを前記所定の位置に停止させるタイミングである第２のタイミングを、前記第１のタイミングが設定されるよりも前に設定する第２の設定手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記所定のオブジェクトを所定の軌道に沿って移動させるとともに、前記所定のオブジェクトを前記所定の軌道上の前記所定の位置に停止させる移動手段と、

前記第１のタイミング（演出操作ボタン２４が押下されたことを契機として動画Ｖ４が開始するタイミング）における前記所定のオブジェクトの位置から前記所定の位置までの前記所定の軌道に沿った距離に関連する情報である距離情報（残角度 r ）を取得する距離情報取得手段と、

前記第１のタイミングから前記第２のタイミング（動画Ｖ４が終了するタイミング）までの期間の時間的長さに関連する情報である期間情報（実行時間 T_b ）を取得する期間情報取得手段と、

前記距離情報と前記期間情報とに基づいて、前記所定のオブジェクトの前記第１のタイミングから前記第２のタイミングまでの速度に関連する情報である速度情報（角速度）を取得する（動作パターンデータから角速度を取得する）速度情報取得手段と、

を備え、

前記移動手段は、前記第１のタイミングから前記第２のタイミングまでの期間において、前記所定のオブジェクトを前記速度情報に基づいて移動させる

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【４２３１】

特徴　Ｌ１によれば、第１のタイミングから第２のタイミングまでの期間において、所定のオブジェクトを速度情報に基づいて移動させるので、第１のタイミングから第２のタイミングまでの期間の時間的長さが遊技者による操作受入手段の操作態様に応じて異なる構成であっても、所定のオブジェクトを第２のタイミングにおいて所定の位置に停止させることが可能となる。すなわち、オブジェクトの移動態様を遊技者による操作受入手段の操作態様に応じて適宜制御することができるので、移動するオブジェクトを用いた演出の表現の幅を広げることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２３２】

10

[特徴　Ｌ２]

特徴　Ｌ１に記載の遊技機であって、
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

を備え、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、

前記移動手段は、第１の遊技回（遊技回Ｕ２）の実行中の期間に含まれる所定のタイミング（動画Ｖ２が開始するタイミング）から前記所定のオブジェクトの移動を開始させ、

20

前記操作受入手段は、前記入力操作を受け入れ可能な期間を、前記第１の遊技回より後に実行される第２の遊技回（遊技回Ｕ３）の実行中の所定の期間（動画Ｖ３の期間）に設定する

ことを特徴とする遊技機。

【４２３３】

特徴　Ｌ２によれば、第１の遊技回に含まれる所定のタイミングから所定のオブジェクトの移動を開始させるとともに、入力操作を受け入れ可能な期間を第２の遊技回の実行中の所定の期間に設定するので、所定のオブジェクトが所定の軌道に沿って移動する演出を遊技回を跨いで実現することができるとともに、第１の遊技回において移動を開始した所定のオブジェクトを第２の遊技回以降の第２のタイミングにおいて所定の位置に停止させることが可能となる。具体的には、例えば、第１の遊技回の実行中においては第２の遊技回以降に設定される第１のタイミングにおける所定のオブジェクトの位置が確定しない構成であっても、当該所定のオブジェクトを第２の遊技回以降に設定される第２のタイミングにおいて所定の位置に停止させることが可能となる。

30

【４２３４】

[特徴　Ｌ３]

特徴　Ｌ１または特徴　Ｌ２に記載の遊技機であって、

前記所定のオブジェクトは、前記所定の位置に停止した場合に実行される演出の内容を示唆するように構成されている

40

ことを特徴とする遊技機。

【４２３５】

特徴　Ｌ３によれば、所定のオブジェクトは、所定の位置に停止した場合に実行される演出の内容を示唆するように構成されているので、例えば、所定のオブジェクトを含む複数のオブジェクトが所定の軌道上を移動しており、各オブジェクトが期待度の異なる演出の内容を示唆している場合には、期待度の高い演出の内容を示唆しているオブジェクトが所定の位置に停止して欲しいといった期待感を遊技者に提供することができる。

【４２３６】

<特徴　Ｍ群>

特徴　Ｍ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

50

主に第 16 実施形態から抽出される。

【 4 2 3 7 】

[特徴 M 1]

所定のオブジェクトを所定の軌道に沿って一定の速度で移動させるとともに（第 16 実施形態における態様 14）、前記所定の軌道上の所定の停止位置に停止させる制御手段と、前記所定のオブジェクトを移動させる時間的長さである移動時間を決定する移動時間決定手段と、

前記所定の軌道上の位置であって前記所定のオブジェクトの移動を開始する位置である移動開始位置を決定する移動開始位置決定手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

前記移動時間に基づいて、前記所定のオブジェクトを移動させる移動速度を決定することを特徴とする遊技機。

【 4 2 3 8 】

特徴 M 1 によれば、移動時間に基づいて所定のオブジェクトを移動させる移動速度を決定するので、移動時間決定手段が決定する移動時間が毎回異なる場合であっても、移動速度を制御することによって移動時間内に所定のオブジェクトを移動開始位置から停止位置まで移動させることができる。

【 4 2 3 9 】

[特徴 M 2]

特徴 M 1 に記載の遊技機であって、

前記移動開始位置決定手段は、前記移動時間に基づいて、前記移動開始位置を決定することを特徴とする遊技機。

【 4 2 4 0 】

特徴 M 2 によれば、移動開始位置決定手段は移動時間に基づいて移動開始位置を決定するので、移動時間決定手段が決定する移動時間が毎回異なる場合であっても、移動速度に加えて移動開始位置を制御することによって、移動時間内に所定のオブジェクトを移動開始位置から停止位置まで移動させることができる。

【 4 2 4 1 】

[特徴 M 3]

特徴 M 1 または特徴 M 2 に記載の遊技機であって、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、前記遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されるまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、

前記特別情報が所定の条件を満たす可能性を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、

を備え、

前記制御手段は、1 回の遊技回の変動時間内で、前記所定のオブジェクトを、前記移動開始位置から前記停止位置まで移動させ、

前記移動時間決定手段は、前記変動時間決定手段が決定した前記変動時間と、前記示唆演出実行手段が実行する前記示唆演出の実行時間に基づいて、前記移動時間を決定することを特徴とする遊技機。

【 4 2 4 2 】

特徴 M 3 によれば、示唆演出の実行時間が遊技回毎に異なる場合であっても、当該示唆演出の実行時間に応じて移動時間を制御し、当該移動時間内に所定のオブジェクトを移

10

20

30

40

50

動開始位置から停止位置まで移動させることができる。

【 4 2 4 3 】

なお、上記特徴 F 群～特徴 M 群の発明は、以下の課題を解決する。

【 4 2 4 4 】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。

【 4 2 4 5 】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【 4 2 4 6 】

なお、上記特徴 A 群～特徴 Z 群、上記特徴 A 群～特徴 Z 群、および、上記特徴 A 群～特徴 L 群に含まれる 1 又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 4 2 4 7 】

以下に、以上の各特徴を適用し得る又は各特徴に適用される遊技機の基本構成を示す。

【 4 2 4 8 】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部と、前記始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記始動入球部に遊技球が入球した場合に前記情報取得手段が取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段とを備える遊技機。

【 4 2 4 9 】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示装置を備え、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示が開始され、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより前記複数の絵柄の可変表示が停止され、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【 4 2 5 0 】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。例えば、発明の概要の欄に記載した各形態中の技術的特徴に対応する実施形態、変形例中の技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【符号の説明】

【 4 2 5 1 】

- 1 0 ...パチンコ機
- 1 1 ...外枠
- 1 2 ...パチンコ機本体
- 1 3 ...内枠
- 1 4 ...前扉枠
- 1 5 ...ヒンジ
- 1 6 ...ヒンジ
- 1 7 ...シリンダ錠
- 1 8 ...窓部
- 1 9 ...ガラスユニット
- 2 0 ...上皿
- 2 1 ...下皿
- 2 2 ...排出口
- 2 3 ...レバー

10

20

30

40

50

2 4 ...演出操作ボタン	
2 5 ...操作ハンドル	
2 5 a ...タッチセンサー	
2 5 b ...ウェイトボタン	
2 5 c ...可変抵抗器	
2 6 ...遊技球発射ボタン	
3 0 ...遊技盤	
3 1 ...誘導レール	
3 1 a ...内レール部	
3 1 b ...外レール部	10
3 2 ...一般入賞口	
3 3 ...第 1 始動口	
3 4 ...第 2 始動口	
3 4 a ...電動役物	
3 4 b ...電動役物駆動部	
3 5 ...スルーゲート	
3 6 ...可変入賞装置	
3 6 a ...大入賞口	
3 6 b ...開閉扉	
3 6 c ...可変入賞駆動部	20
3 7 ...特図ユニット	
3 7 a ...第 1 結果表示部 (第 1 図柄表示部)	
3 7 b ...第 2 結果表示部 (第 2 図柄表示部)	
3 7 c ...第 1 保留表示部	
3 7 d ...第 2 保留表示部	
3 8 ...普図ユニット	
3 9 ...ラウンド表示部	
4 0 ...可変表示ユニット	
4 1 ...図柄表示装置	
4 1 a ...表示面	30
4 1 a L ...表示領域	
4 1 a S ...表示領域	
4 2 ...釘	
4 3 ...アウト口	
4 5 ...メイン表示部	
4 6 ...スピーカー	
4 7 ...各種ランプ	
4 8 ...V 入賞口	
4 8 a ...開閉扉	
4 8 b ...開閉扉駆動部	40
5 1 ...第 1 制御ユニット	
5 2 ...第 2 制御ユニット	
5 3 ...第 3 制御ユニット	
5 4 ...タンク	
5 5 ...タンクレール	
5 6 ...ケースレール	
6 0 ...主制御装置	
6 1 ...主制御基板	
6 2 ...主側 M P U	
6 2 x ...主側 C P U	50

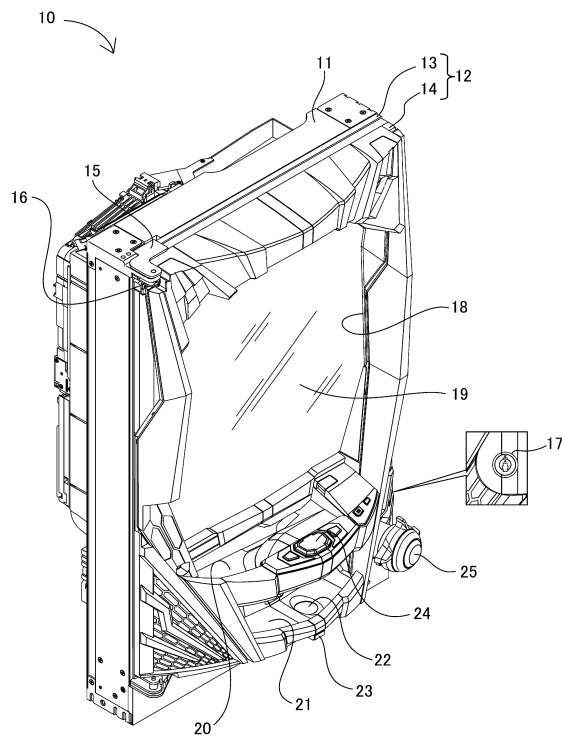
6 3 ...主側 R O M	
6 4 ...主側 R A M	
6 4 x ...フラッシュメモリ	
6 3 a ...当否テーブル記憶エリア	
6 3 b ...振分テーブル記憶エリア	
6 3 c ...リーチ判定用テーブル記憶エリア	
6 3 d ...変動時間テーブル記憶エリア	
6 3 e ...停止結果テーブル記憶エリア	
6 3 f ...コマンド情報記憶エリア	
6 4 a ...抽選カウンタ用バッファ	10
6 4 b ...保留情報記憶エリア	
6 4 c ...電役保留エリア	
6 4 d ...各種カウンタエリア	
6 4 e ...各種フラグ記憶エリア	
6 4 f ...先判定処理結果記憶エリア	
6 7 a ...各種検知センサ	
7 0 ...払出制御装置	
7 1 ...払出装置	
8 0 ...発射制御装置	
8 1 ...遊技球発射機構	20
8 5 ...電源装置	
8 6 ...停電監視回路	
9 0 ...音声発光制御装置	
9 1 ...音声発光制御基板	
9 2 ...音光側 M P U	
9 3 ...音光側 R O M	
9 3 a ...演出パターンテーブル記憶エリア	
9 3 b ...変動表示パターンテーブル記憶エリア	
9 4 ...音光側 R A M	
9 4 a ...各種フラグ記憶エリア	30
9 4 b ...各種カウンタエリア	
9 4 c ...抽選用カウンタエリア	
9 6 ... R T C	
1 0 0 ...表示制御装置	
1 0 1 ...表示制御基板	
1 0 2 ...表示側 M P U	
1 0 3 ...プログラム R O M	
1 0 4 ...ワーク R A M	
1 0 6 ...キャラクタ R O M	
1 0 7 ...ビデオ R A M	40
3 0 0 ...遊技履歴管理チップ	
3 0 2 ...バッファ	
3 0 4 ...レジスタ	
3 0 6 ...賞球数データ記憶用メモリ	
3 0 7 ...演算実行条件記憶用メモリ	
3 0 7 a ...記憶実行条件記憶用メモリ	
3 0 8 ... C P U	
3 0 9 ...演算結果記憶用メモリ	
3 0 9 a ...入球個数記憶用メモリ	
3 0 9 b ...入球情報記憶用メモリ	50

3 2 0 ... 検査機
 3 2 1 ... C P U
 3 2 8 ... 表示部
 3 2 9 ... 接続ケーブル
 P A ... 遊技領域
 P C ... 入賞カウンタエリア
 A E ... 実行エリア
 R a ... 第 1 保留エリア
 R b ... 第 2 保留エリア
 D m 1 1 ~ D m 1 4 , D m 2 1 ~ D m 2 4 ... 保留表示
 S y n c 1 ... 第 1 同期表示部
 S y n c 2 ... 第 2 同期表示部
 M A ... メイン表示領域
 S A 1 ... 第 1 サブ表示領域
 S A 2 ... 第 2 サブ表示領域
 D s 1 ... 第 1 保留表示領域
 D s 2 ... 第 2 保留表示領域

10

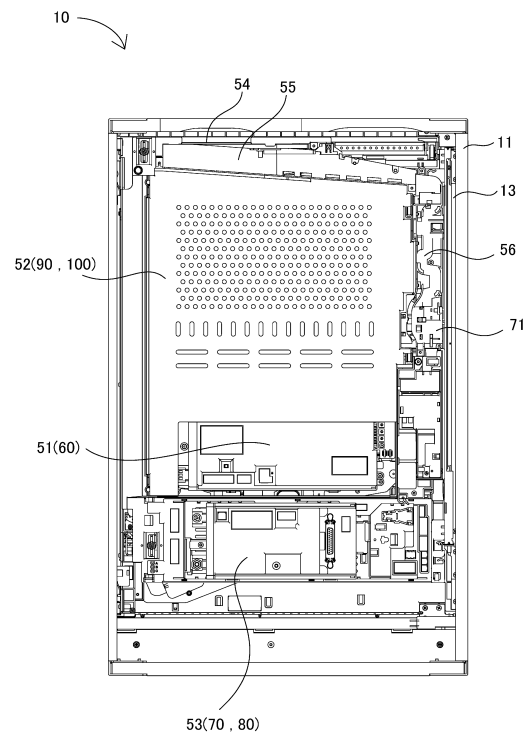
【図面】

【図 1】



【図 2】

20

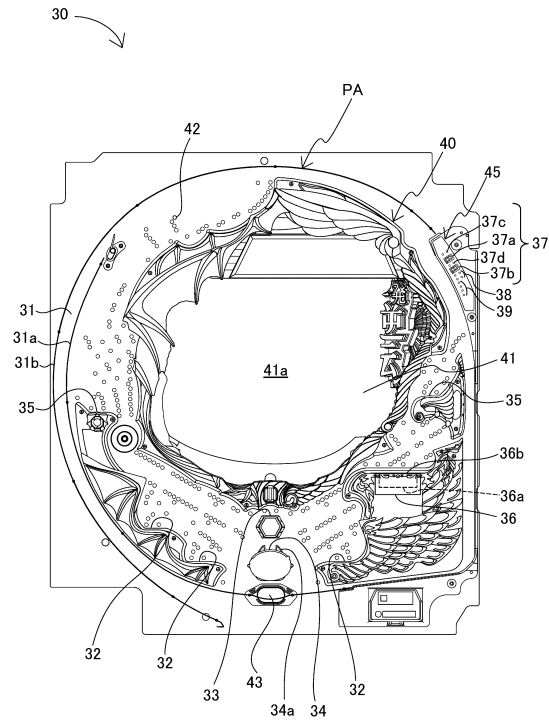


30

40

50

【図 3】



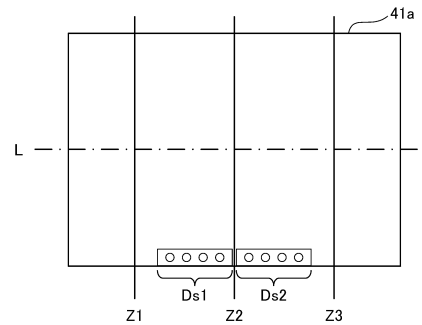
【図 4】

(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

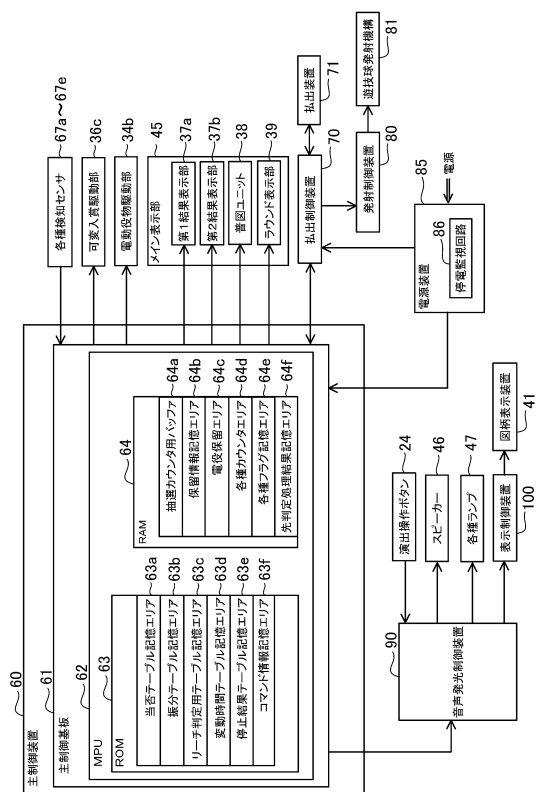
10

(b)

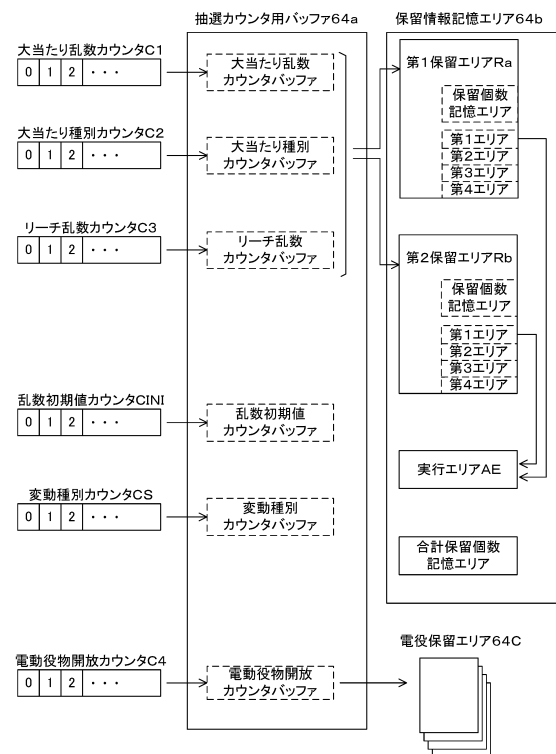


20

【図 5】



【図 6】



30

40

50

【図 7】

(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
6&306	大当たり当選
その他	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
6&35&66&99&130&163&194&222&240&306&334&361&394&422&467&492&524&556&571&597	大当たり当選
その他	外れ結果

【図 8】

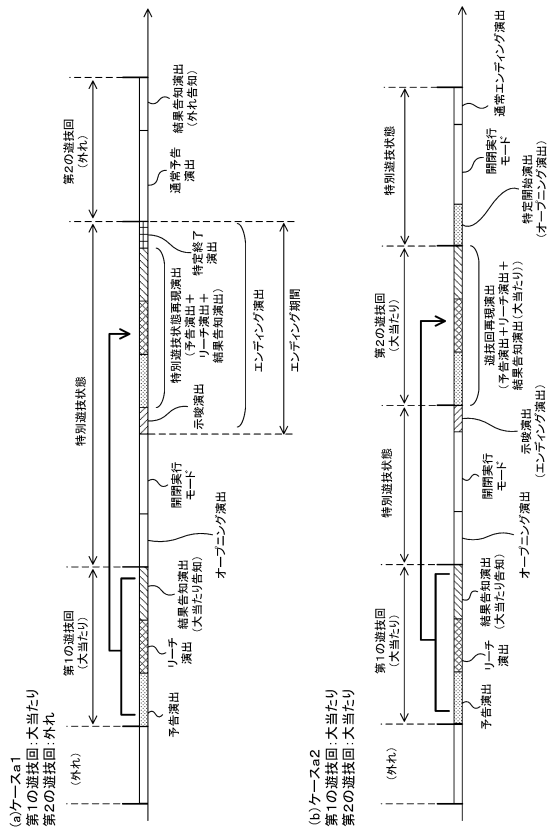
(a)

第1始動口用の振分テーブル	
大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～13	16R確変大当たり
14～27	8R確変大当たり
28～33	16R通常大当たり
34～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル	
大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～27	16R確変大当たり
28～39	8R確変大当たり

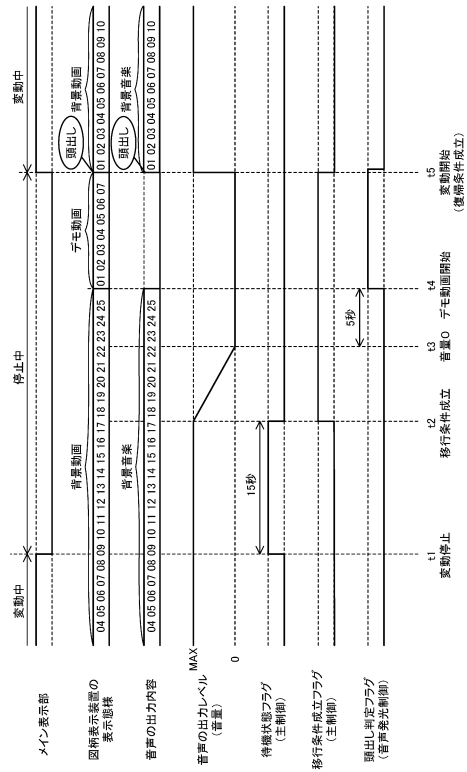
【図 9】



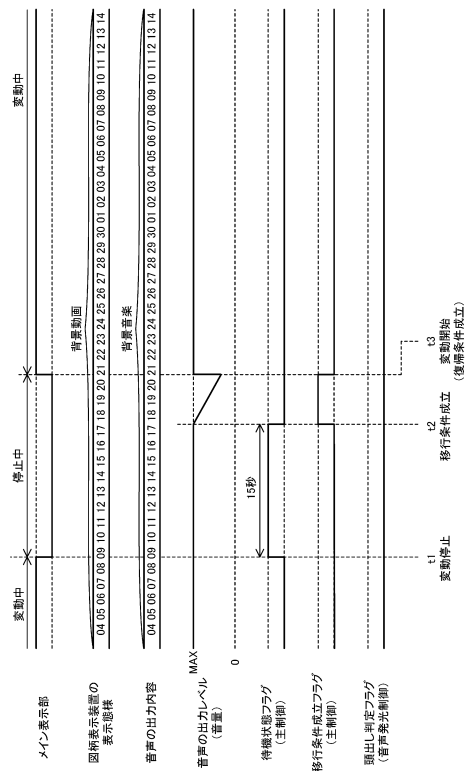
【図 10】



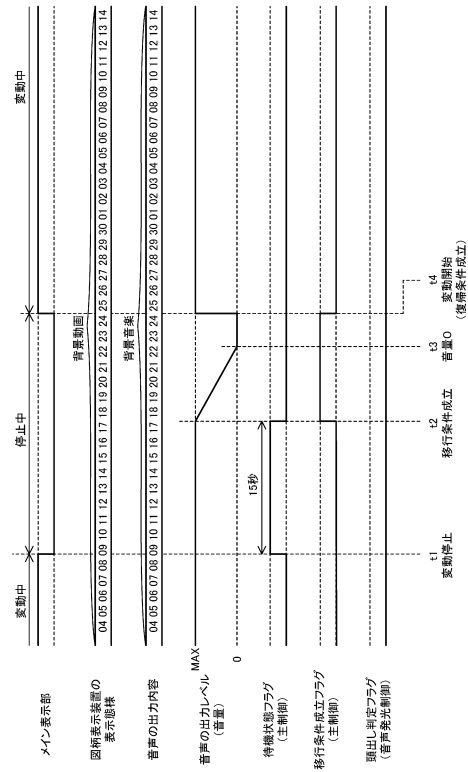
【図 1 1】



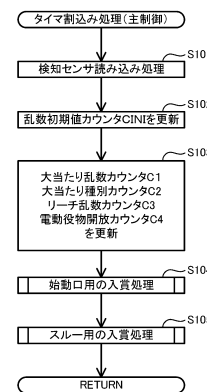
【図 1 3】



【図 1 2】



【図 1 4】



10

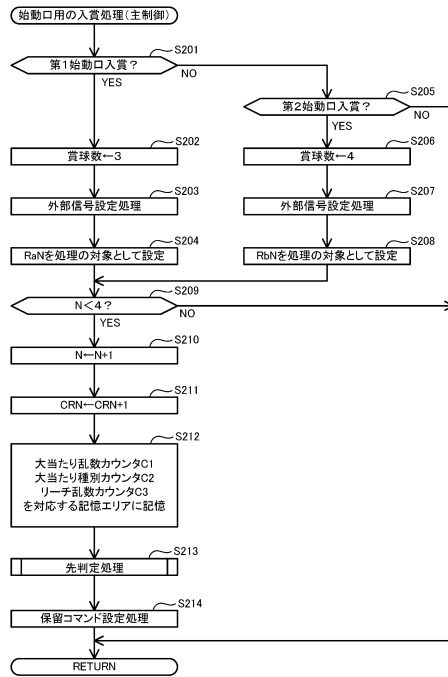
20

30

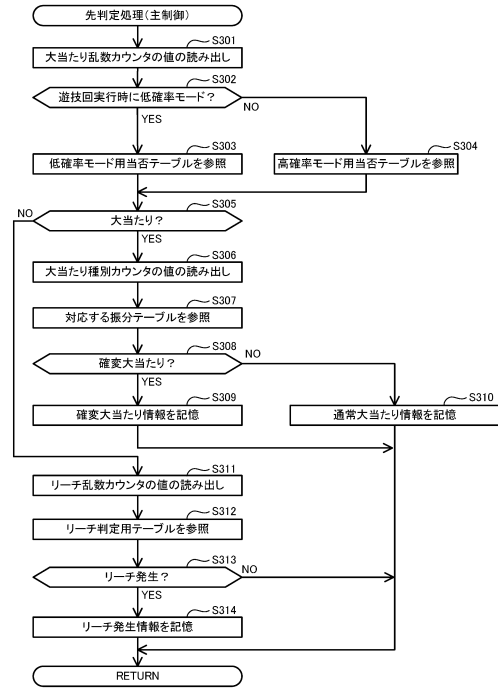
40

50

【図 15】



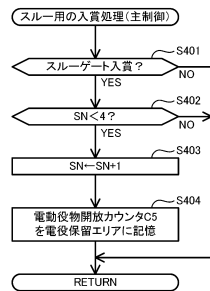
【図 16】



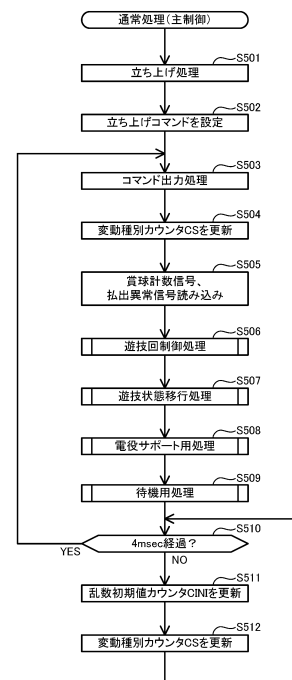
10

20

【図 17】



【図 18】

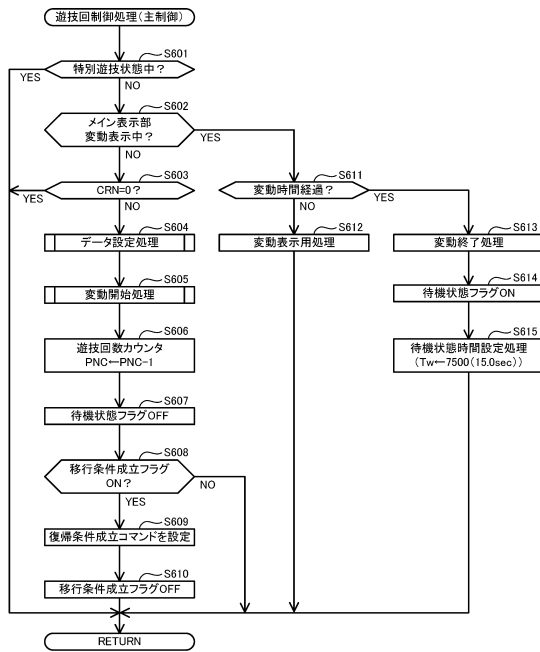


30

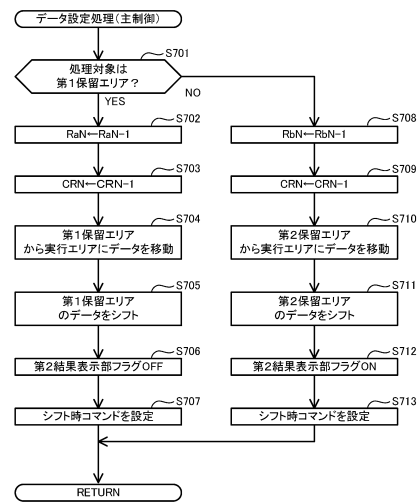
40

50

【図 19】



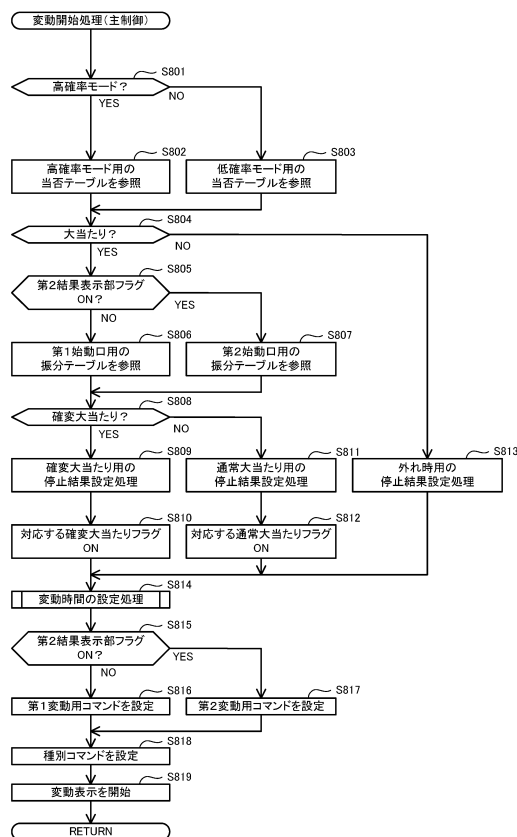
【図 20】



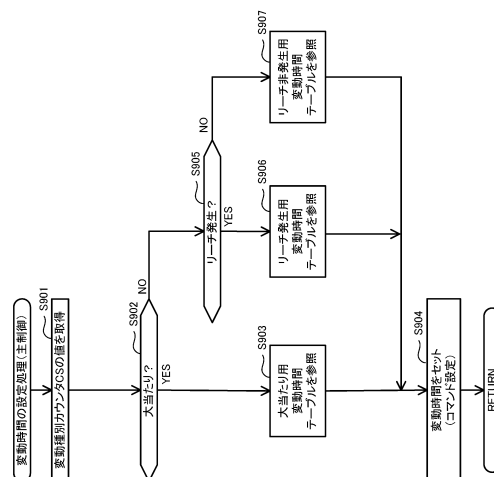
10

20

【図 21】



【図 22】

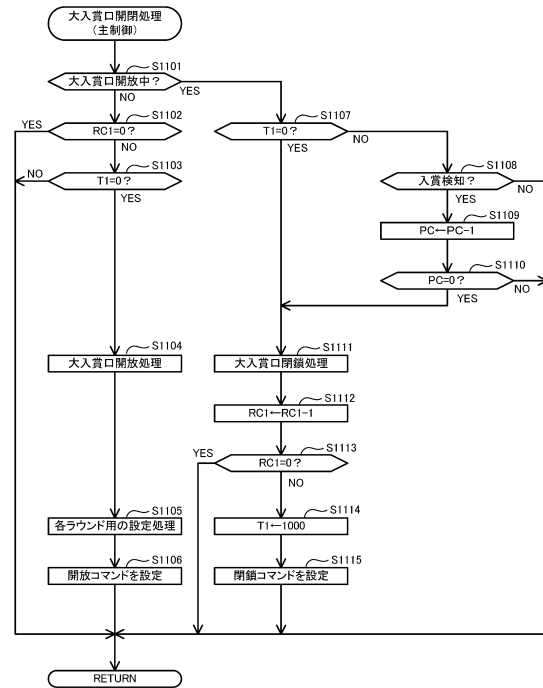
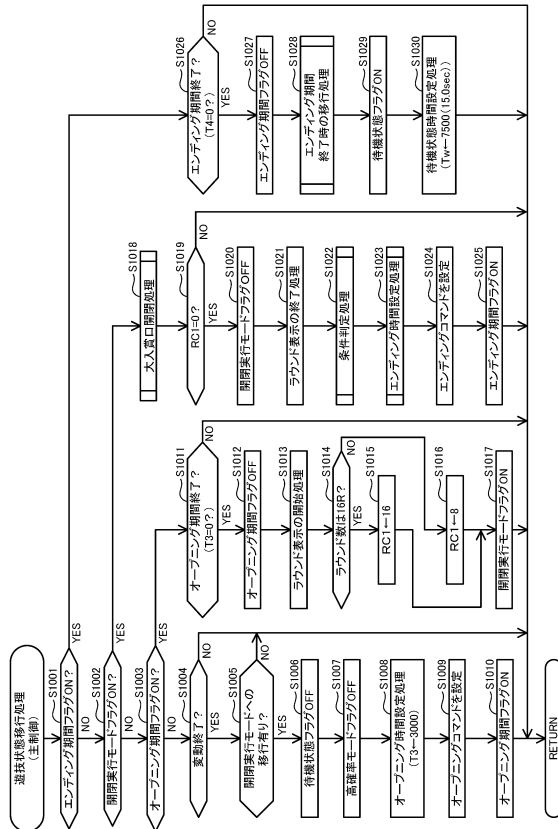


30

40

50

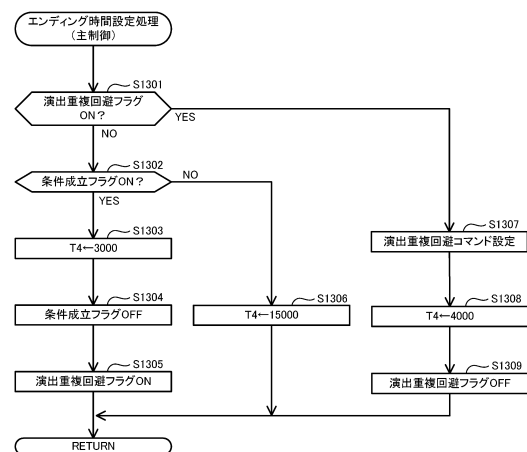
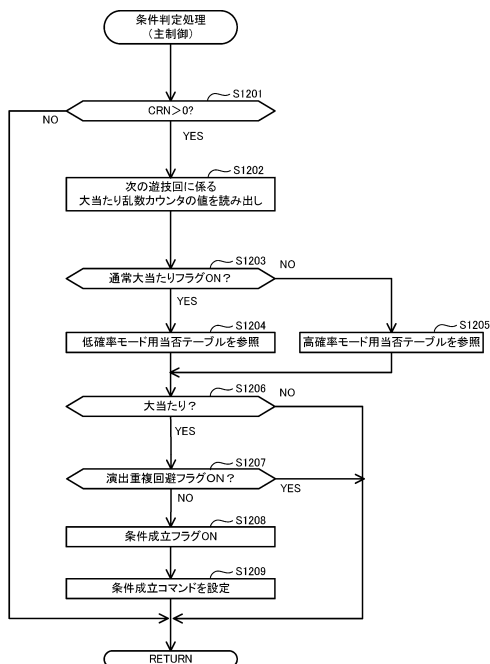
【 図 2 4 】



10

20

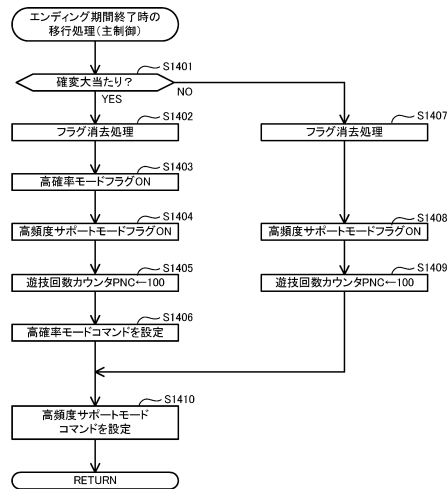
【 図 2 6 】



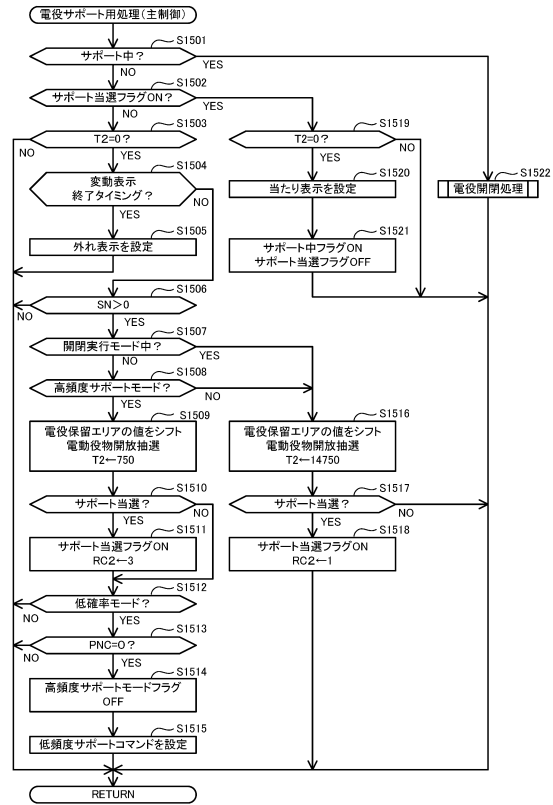
30

40

【図 27】



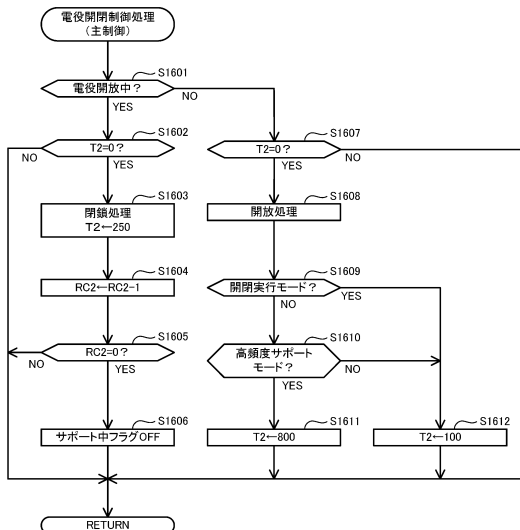
【図 28】



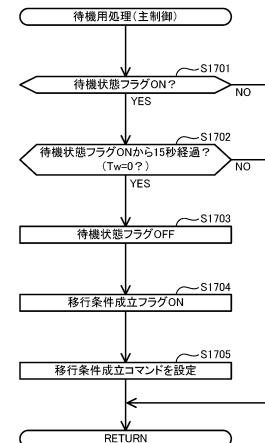
10

20

【図 29】



【図 30】

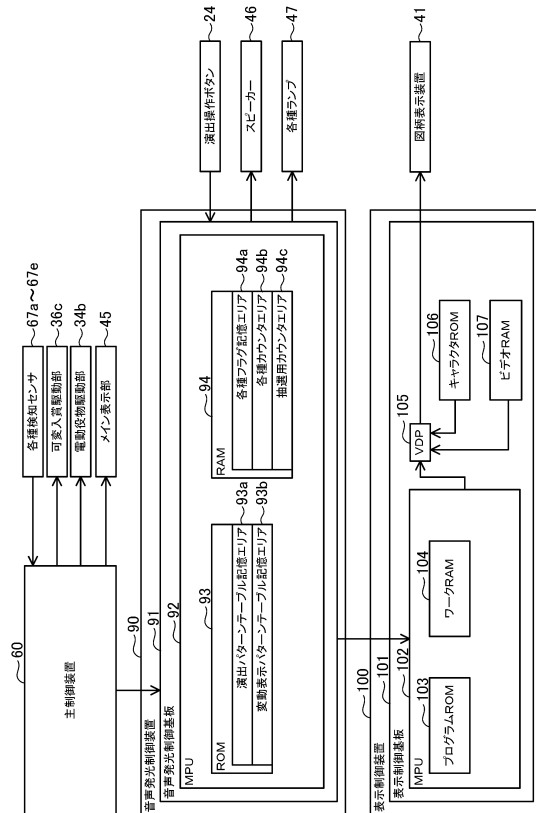


30

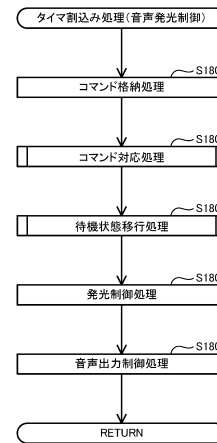
40

50

【図 3 1】



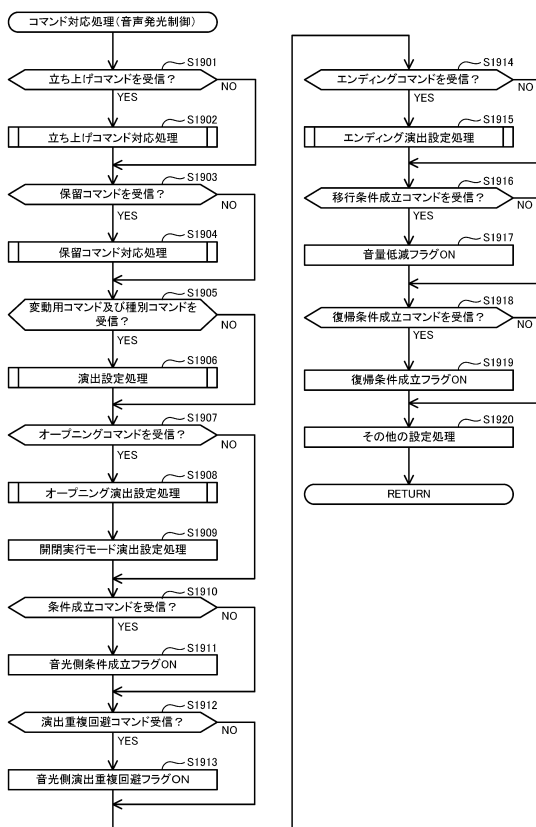
【図 3 2】



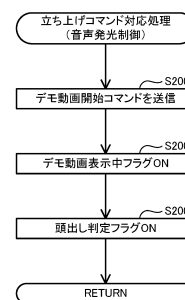
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

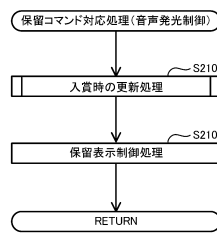


30

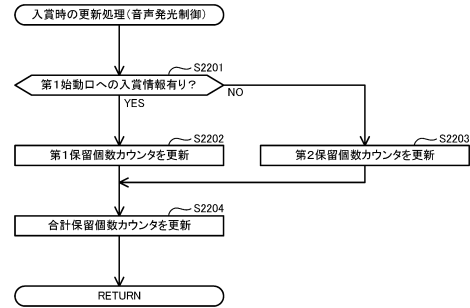
40

50

【図 35】



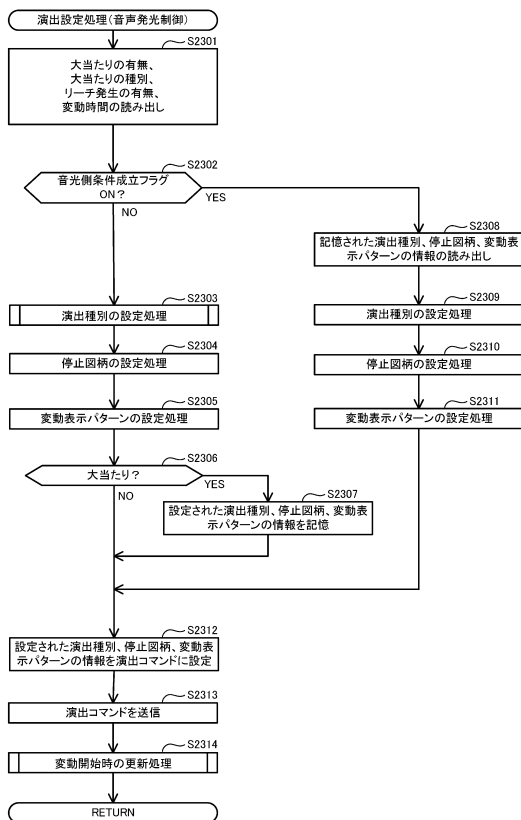
【図 36】



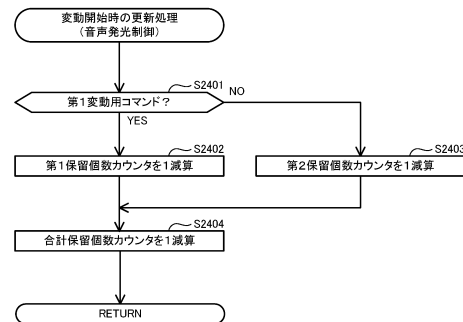
10

20

【図 37】



【図 38】

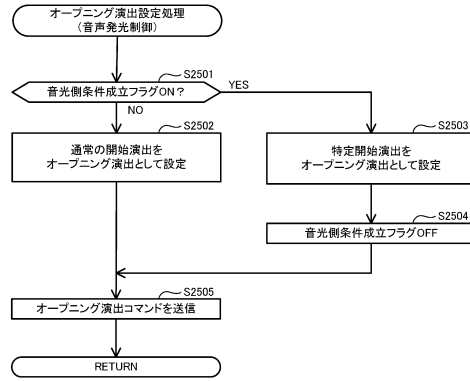


30

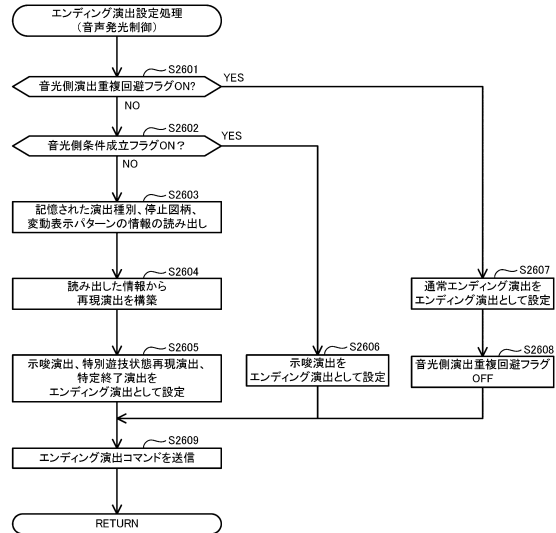
40

50

【図 39】



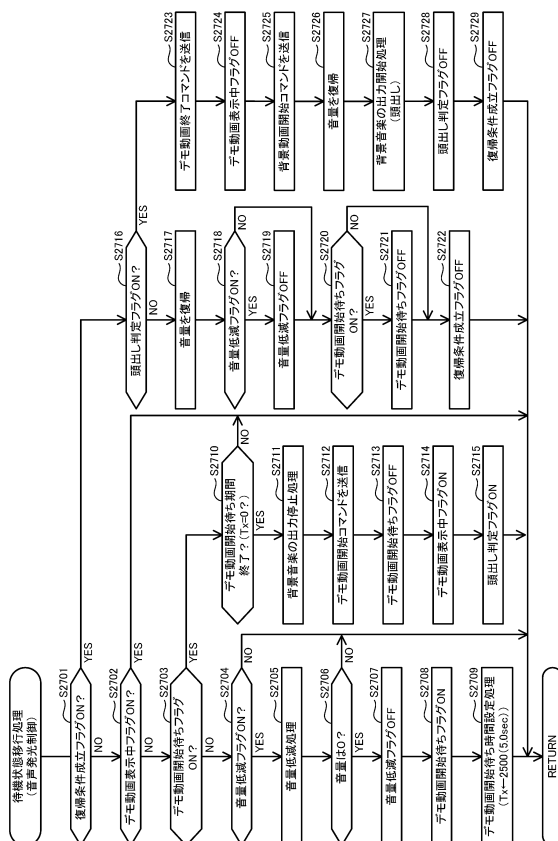
【図 40】



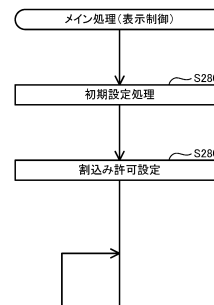
10

20

【図 41】



【図 42】

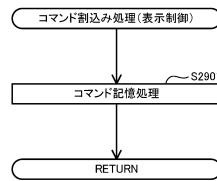


30

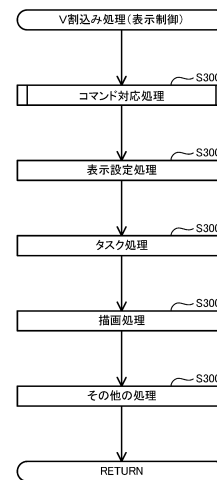
40

50

【図 4 3】



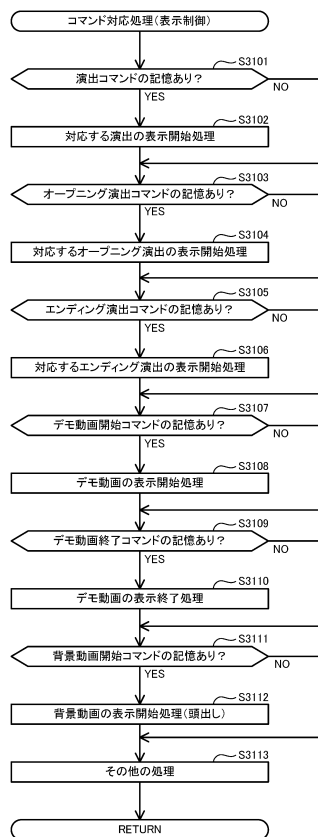
【図 4 4】



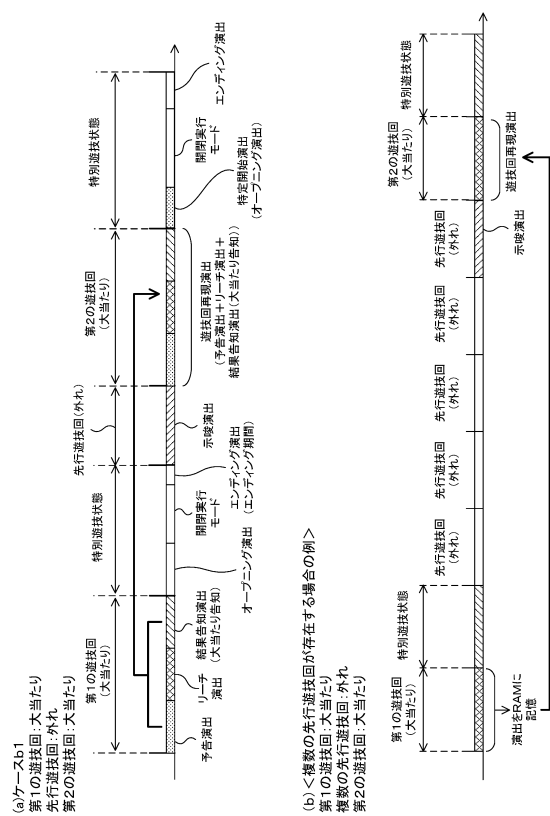
10

20

【図 4 5】



【図 4 6】

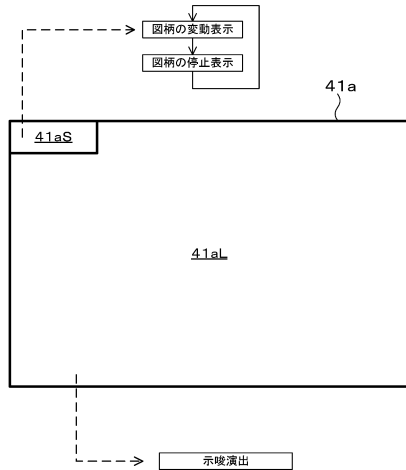


30

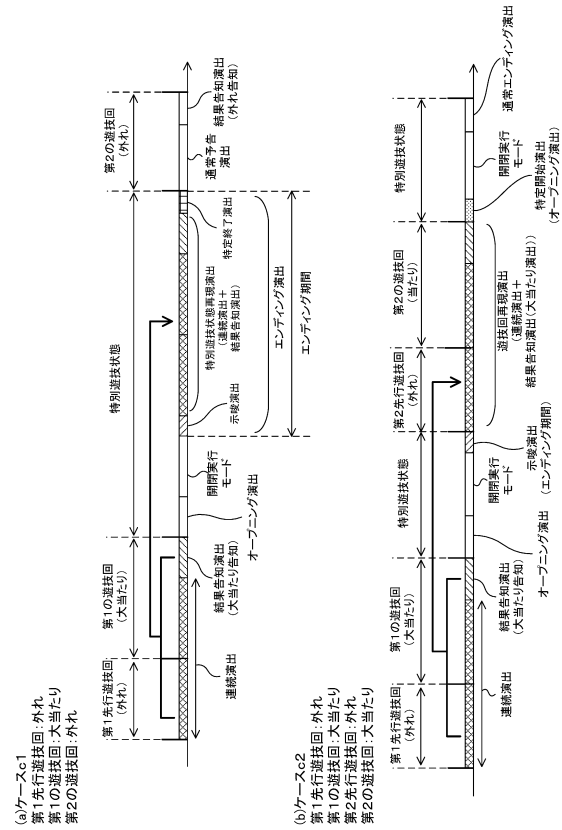
40

50

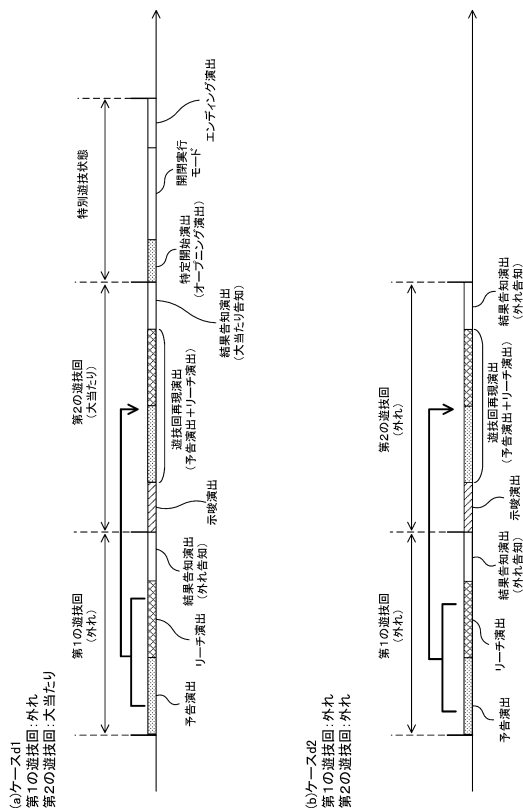
【 図 4 7 】



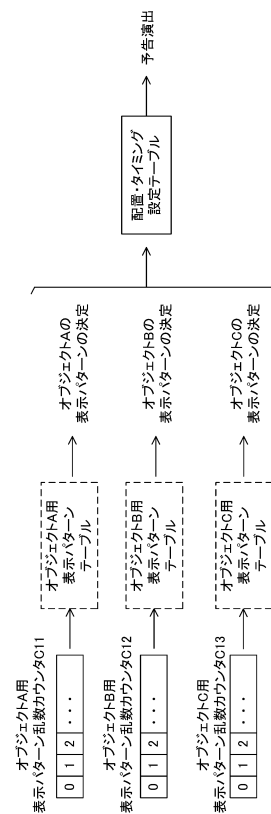
【 図 4 8 】



【 図 4 9 】



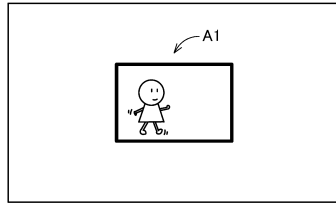
【 図 5 0 】



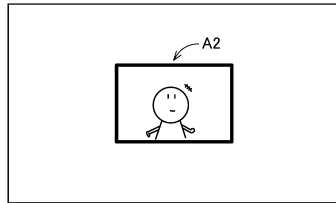
【図 5 1】

<オブジェクトA>

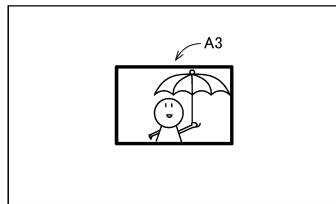
(a) 画像A1



(b) 画像A2



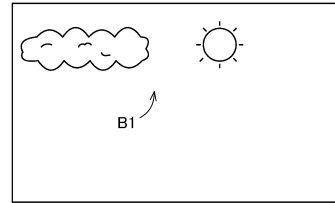
(c) 画像A3



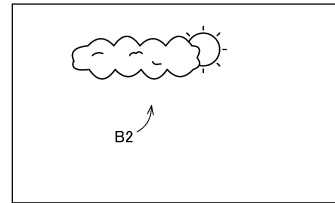
【図 5 2】

<オブジェクトB>

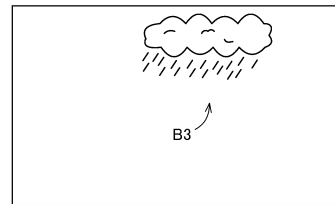
(a) 画像B1



(b) 画像B2



(c) 画像B3



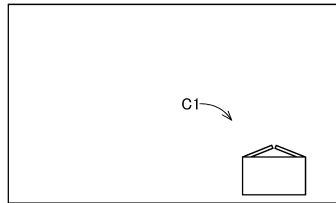
10

20

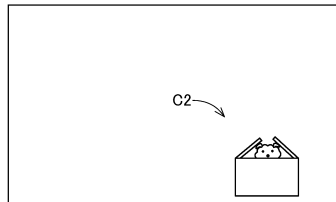
【図 5 3】

<オブジェクトC>

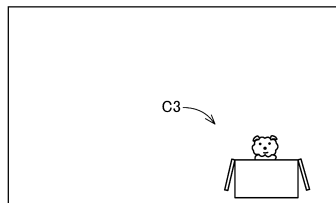
(a) 画像C1



(b) 画像C2



(c) 画像C3



【図 5 4】

オブジェクトA用
表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0~1	非表示
	2~9	A1
	10~19	A1-A2
	20~99	A1-A2-A3
外れ (リーチ有)	0~4	非表示
	5~19	A1
	20~39	A1-A2
	40~99	A1-A2-A3
外れ (リーチ無)	0~4	非表示
	5~74	A1
	75~94	A1-A2
	95~99	A1-A2-A3

30

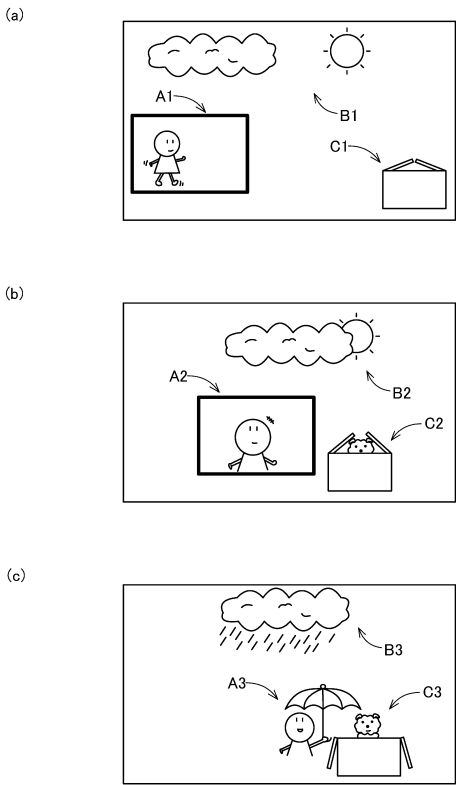
40

50

【図 5 5】

配置・タイミング設定テーブル		
表示オブジェクト	配置[X, Y]	表示開始タイミング (遊技回開始後T秒後)
A	A(Xa0,Ya0)	Ta=ta0
B	B(Xb0,Yb0)	Tb=tb0
C	C(Xc0,Yc0)	Tc=tc0
A・B	A(Xa1,Ya1) B(Xb1,Yb1)	Ta=ta1 Tb=tb1
A・C	A(Xa2,Ya2) C(Xc1,Yc1)	Ta=ta2 Tc=tc1
B・C	B(Xb2,Yb2) C(Xc2,Yc2)	Tb=tb2 Tc=tc2
A・B・C	A(Xa3,Ya3) B(Xb3,Yb3) C(Xc3,Yc3)	Ta=ta3 Tb=tb3 Tc=tc3

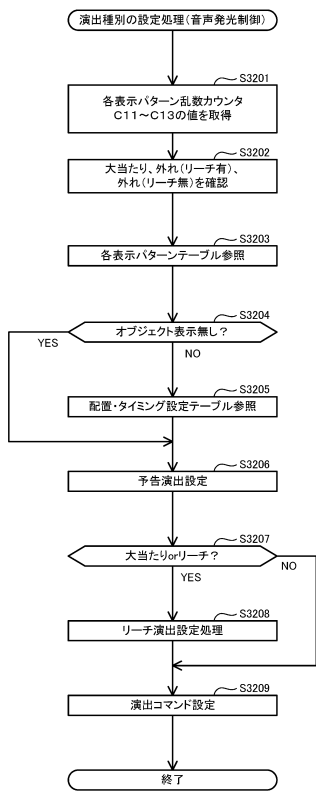
【図 5 6】



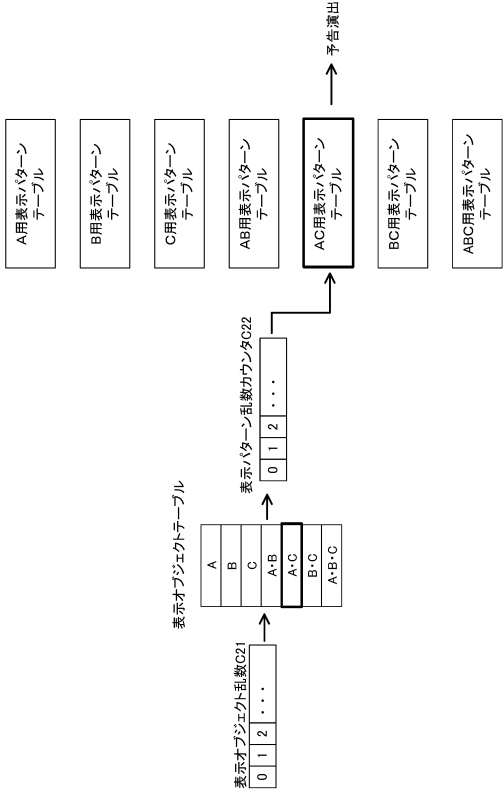
10

20

【図 5 7】



【図 5 8】



30

40

50

【図 5 9】

表示オブジェクトテーブル

表示オブジェクト乱数	表示オブジェクト
0～19	A
20～39	B
40～59	C
60～71	A・B
72～83	A・C
84～95	B・C
96～99	A・B・C

【図 6 0】

AC用表示パターンテーブル

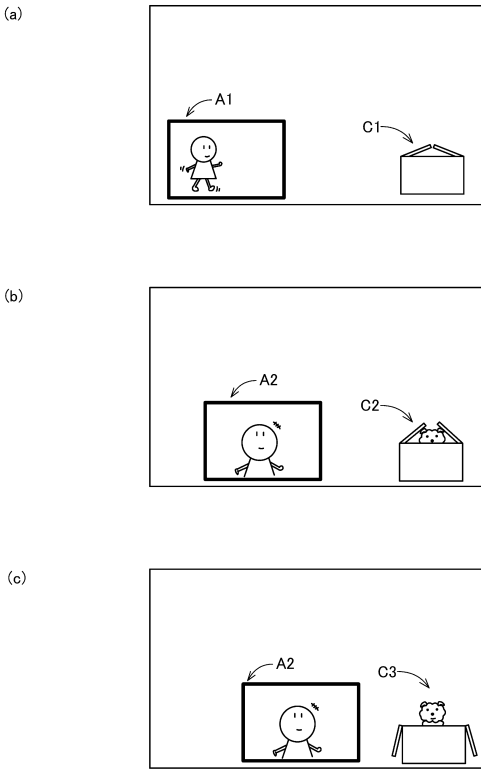
	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	A1/C1
	22～51	A1-A2/C1-C2
	52～99	A1-A2/C1-C2-C3
外れ (リーチ有)	0～9	非表示
	10～29	A1/C1
	30～69	A1-A2/C1-C2
	70～99	A1-A2/C1-C2-C3
外れ (リーチ無)	0～29	非表示
	30～69	A1/C1
	70～89	A1-A2/C1-C2
	90～99	A1-A2/C1-C2-C3

10

20

【図 6 1】

表示パターン(A1-A2/C1-C2-C3)



【図 6 2】

A用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	A1
	22～51	A1-A2
	52～99	A1-A2-A3
外れ (リーチ有)	0～9	非表示
	10～29	A1
	30～69	A1-A2
	70～99	A1-A2-A3
外れ (リーチ無)	0～29	非表示
	30～69	A1
	70～89	A1-A2
	90～99	A1-A2-A3

30

40

50

【図 6 3】

B用表示パターンテーブル		
	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	B1-B2-B3
	22～51	B1-B2
	52～99	B1
外れ (リーチ有)	0～9	非表示
	10～29	B1-B2-B3
	30～69	B1-B2
	70～99	B1
外れ (リーチ無)	0～29	非表示
	30～69	B1-B2-B3
	70～89	B1-B2
	90～99	B1

【図 6 4】

C用表示パターンテーブル		
	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	C1
	22～51	C1-C2
	52～99	C1-C2-C3
外れ (リーチ有)	0～9	非表示
	10～29	C1
	30～69	C1-C2
	70～99	C1-C2-C3
外れ (リーチ無)	0～29	非表示
	30～69	C1
	70～89	C1-C2
	90～99	C1-C2-C3

10

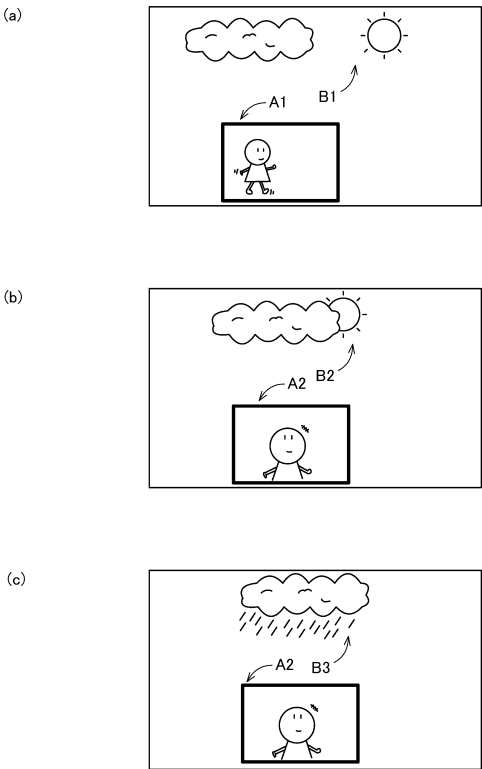
20

【図 6 5】

AB用表示パターンテーブル		
	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	A1-A2/B1-B2-B3
	22～51	A1-A2-A3/B1
	52～99	A1-A2-A3/B1-B2-B3
外れ (リーチ有)	0～9	非表示
	10～29	A1-A2/B1-B2-B3
	30～69	A1-A2-A3/B1
	70～99	A1-A2-A3/B1-B2-B3
外れ (リーチ無)	0～29	非表示
	30～69	A1-A2/B1-B2-B3
	70～89	A1-A2-A3/B1
	90～99	A1-A2-A3/B1-B2-B3

【図 6 6】

表示パターン(A1-A2/B1-B2-B3)



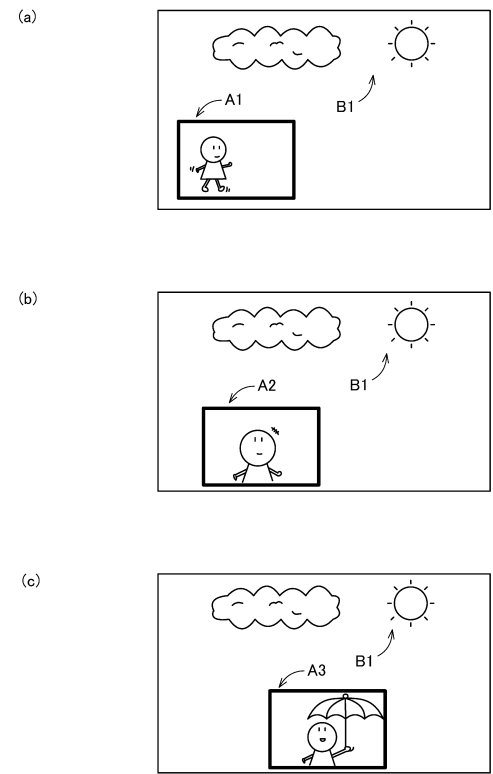
30

40

50

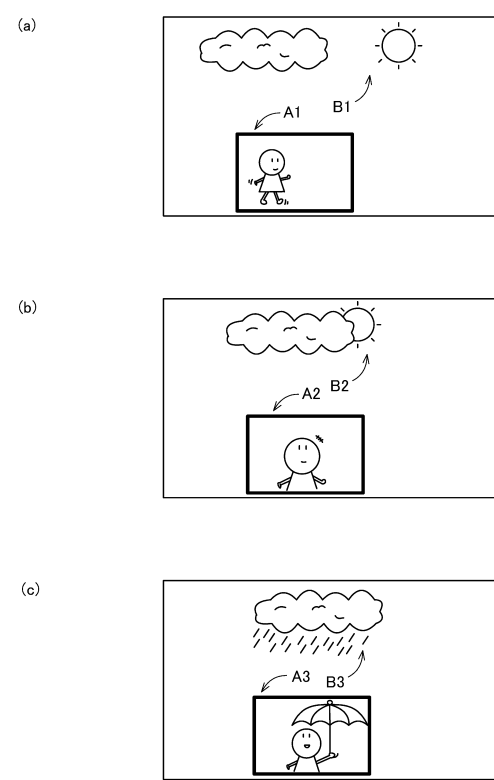
【図 6 7】

表示パターン(A1-A2-A3/B1)



【図 6 8】

表示パターン(A1-A2-A3/B1-B2-B3)



10

20

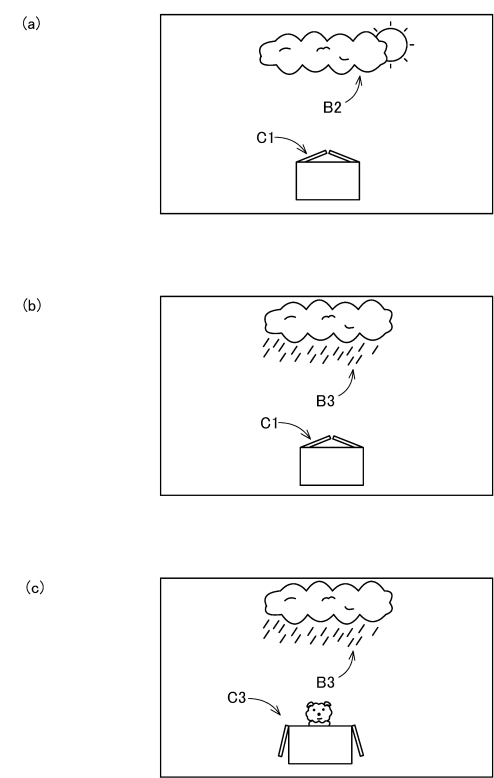
【図 6 9】

BC用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0~1	非表示
	2~21	B2-B3/C1-C3
	22~51	B2-B3/C1
	52~99	B1/C1-C2-C3
外れ (リーチ有)	0~9	非表示
	10~29	B2-B3/C1-C3
	30~69	B2-B3/C1
	70~99	B1/C1-C2-C3
外れ (リーチ無)	0~29	非表示
	30~69	B2-B3/C1-C3
	70~89	B2-B3/C1
	90~99	B1/C1-C2-C3

【図 7 0】

表示パターン(B2-B3/C1-C3)



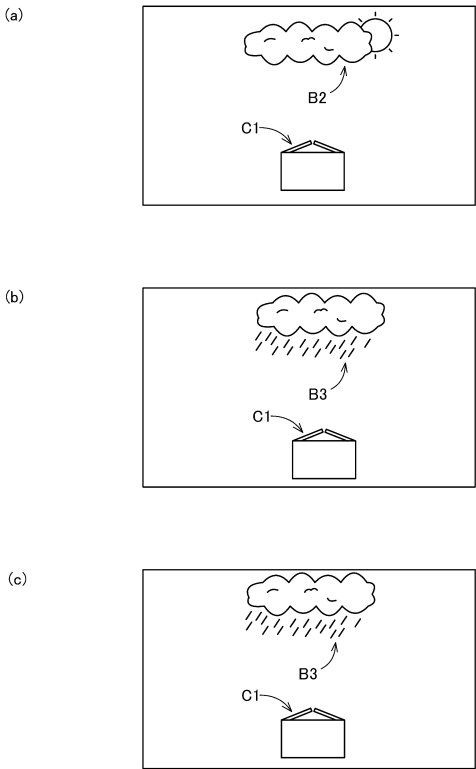
30

40

50

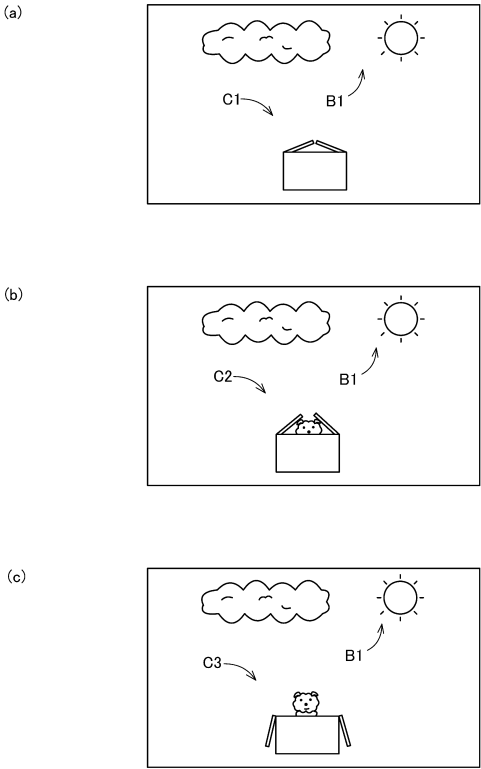
【図 7 1】

表示パターン(B2-B3/C1)



【図 7 2】

表示パターン(B1/C1-C2-C3)



10

20

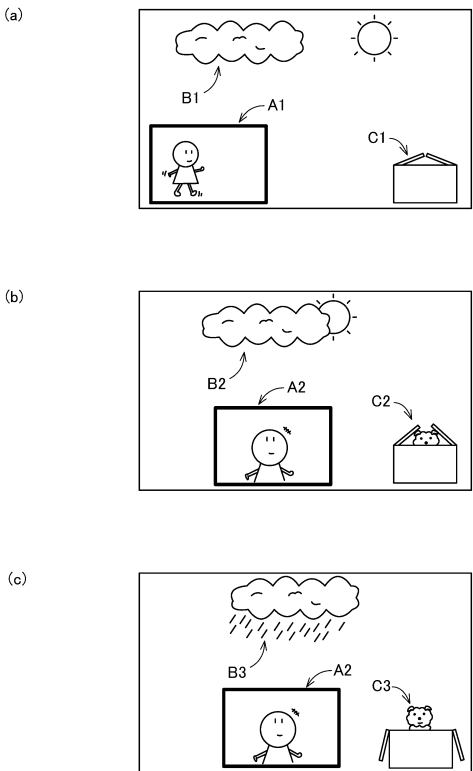
【図 7 3】

ABC用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0~1	非表示
	2~21	A1-A2/B1-B2-B3/C1-C2-C3
	22~51	A1-A2/B1-B2/C1-C2-C3
	52~99	A1-A2-A3/B1-B2-B3/C1-C2-C3
外れ (リーチ有)	0~9	非表示
	10~29	A1-A2/B1-B2-B3/C1-C2-C3
	30~69	A1-A2/B1-B2/C1-C2-C3
	70~99	A1-A2-A3/B1-B2-B3/C1-C2-C3
外れ (リーチ無)	0~29	非表示
	30~69	A1-A2/B1-B2-B3/C1-C2-C3
	70~89	A1-A2/B1-B2/C1-C2-C3
	90~99	A1-A2-A3/B1-B2-B3/C1-C2-C3

【図 7 4】

表示パターン(A1-A2/B1-B2-B3/C1-C2-C3)



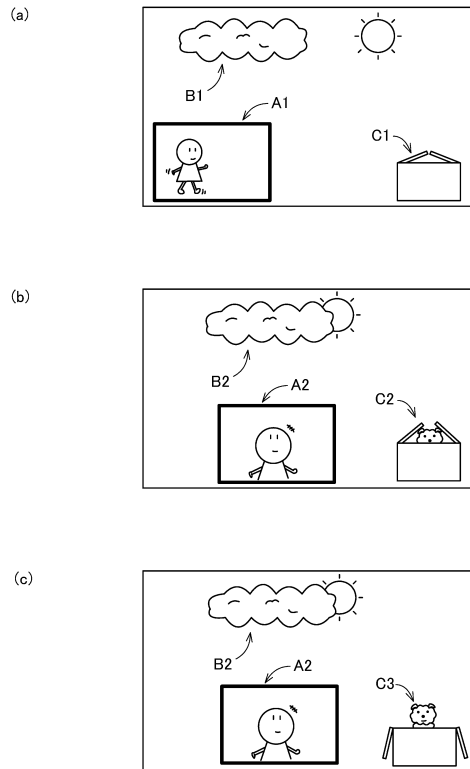
30

40

50

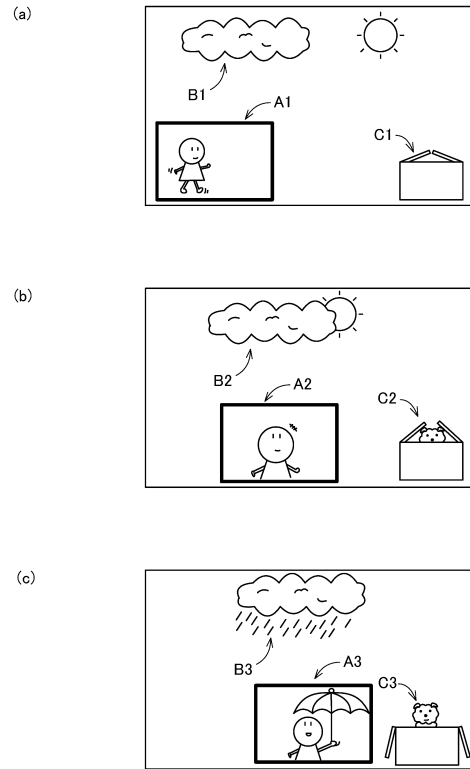
【図 7 5】

表示パターン(A1-A2/B1-B2/C1-C2-C3)



【図 7 6】

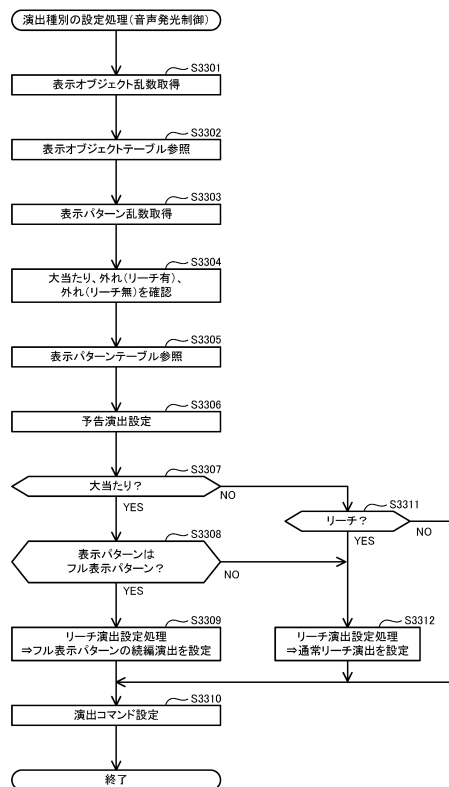
表示パターン(A1-A2-A3/B1-B2-B3/C1-C2-C3)



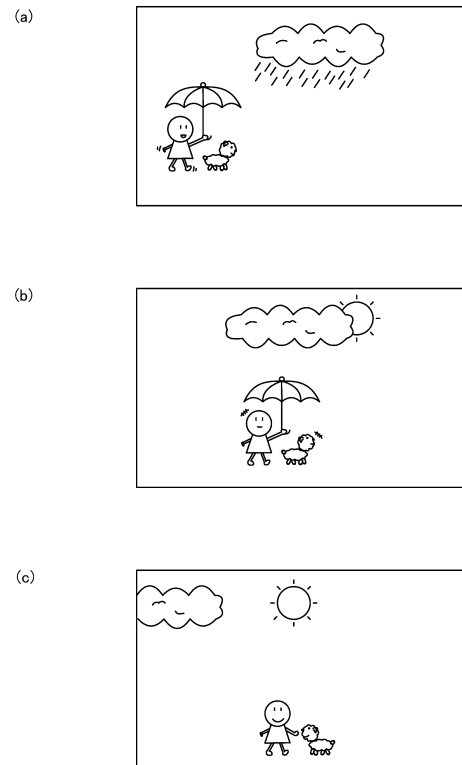
10

20

【図 7 7】



【図 7 8】

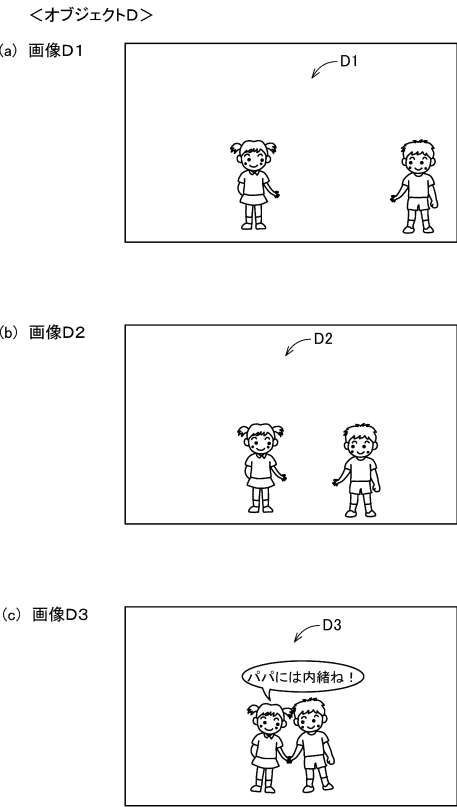


30

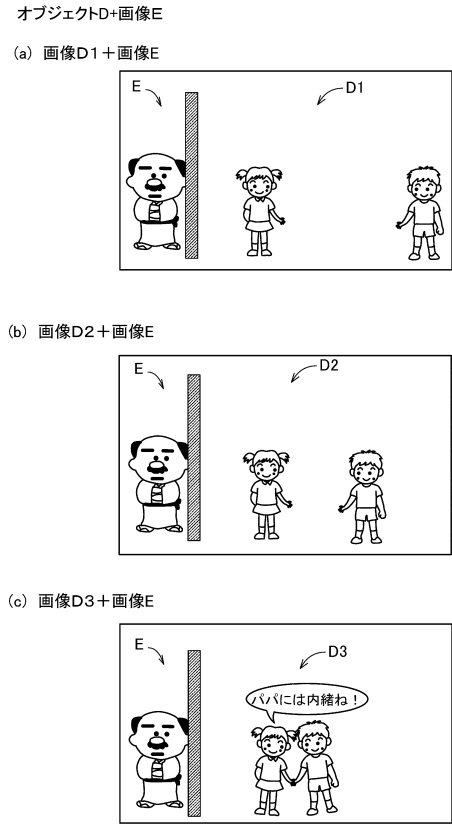
40

50

【図 7 9】



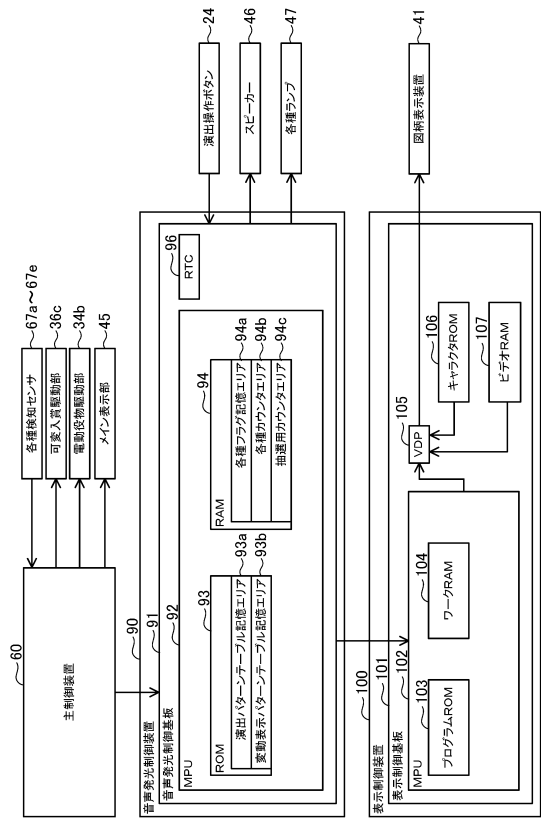
【図 8 0】



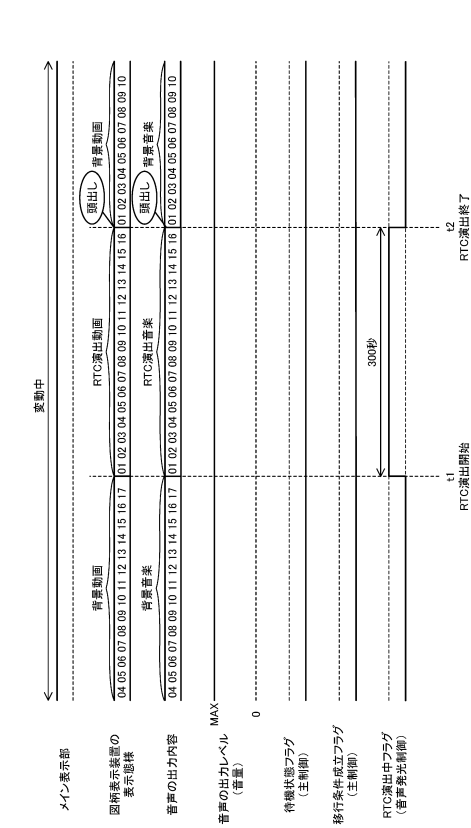
10

20

【図 8 1】



【図 8 2】

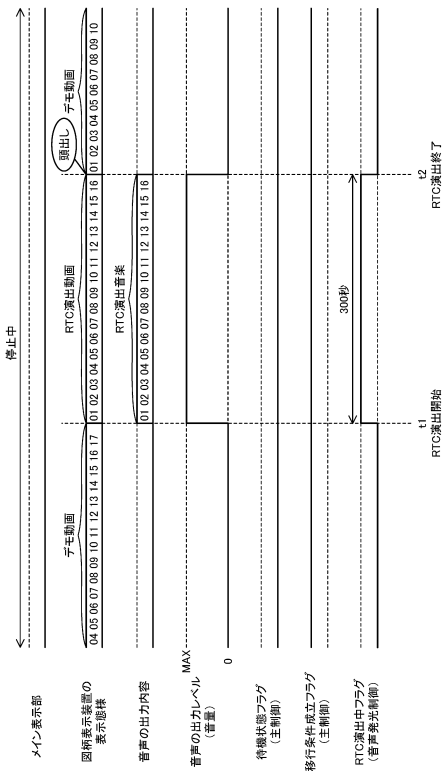


30

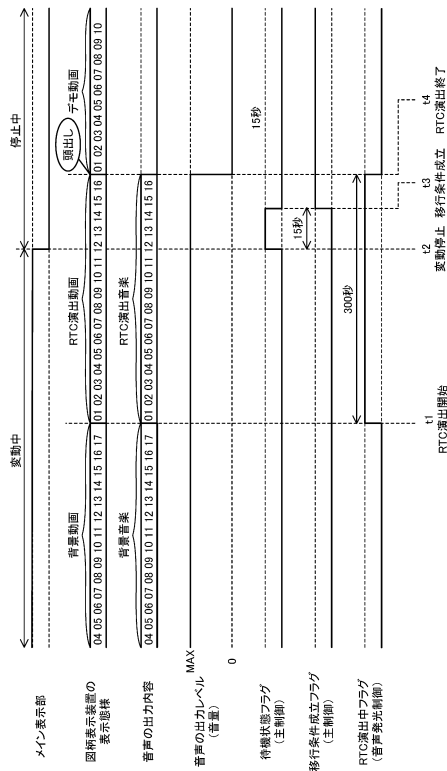
40

50

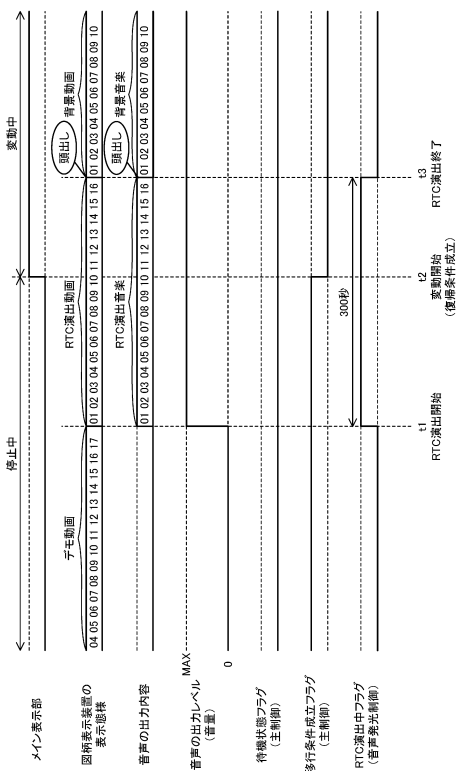
【図 8 3】



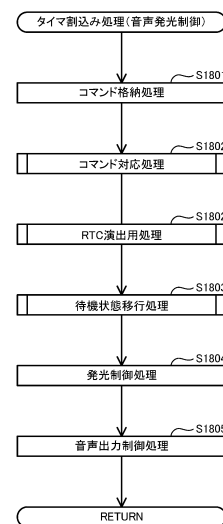
【図 8 4】



【図 8 5】



【図 8 6】



10

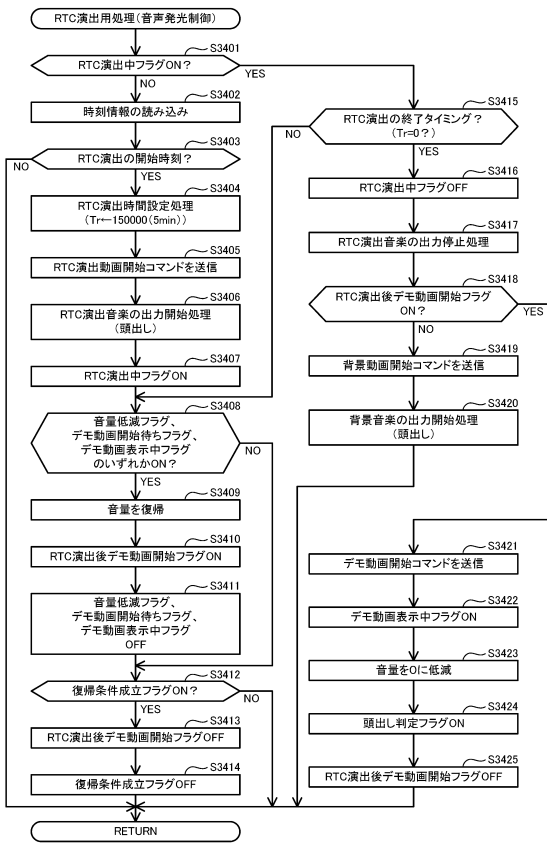
20

30

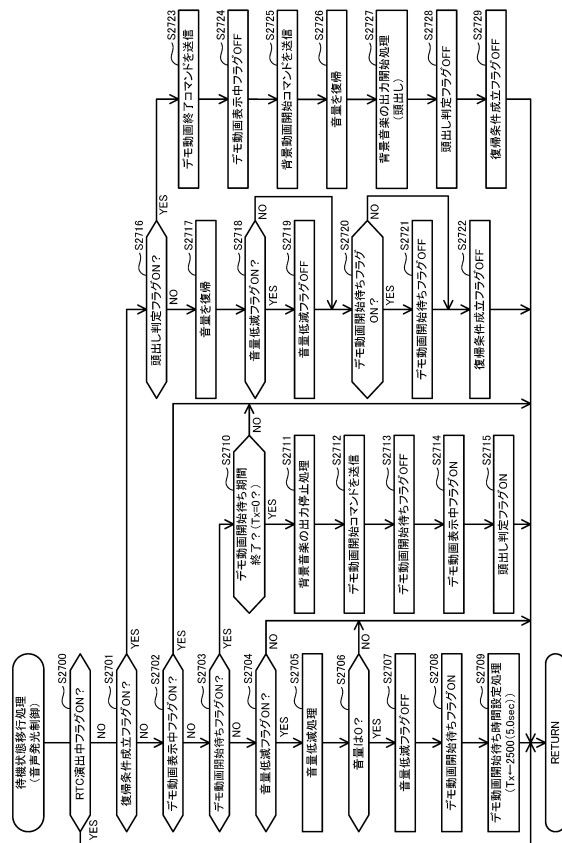
40

50

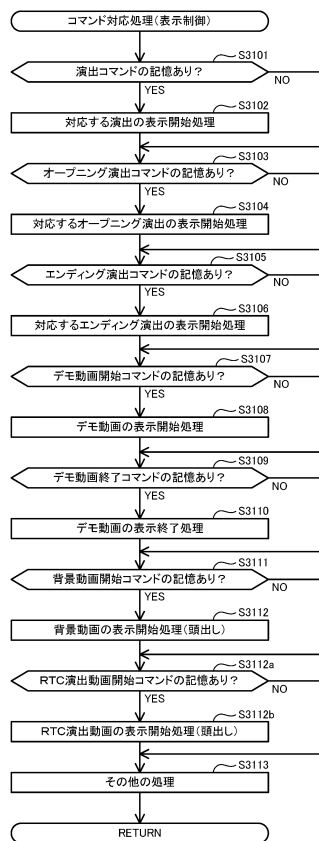
【図 87】



【図 88】

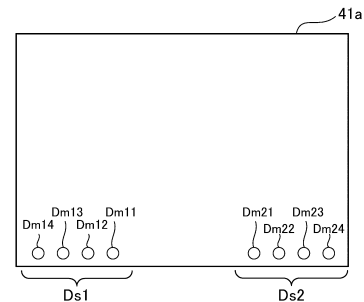


【図 89】



【図 90】

(a)



(b)

実表示レベルLvr	表示態様	大当たり抽選に 当選する可能性
5	黄	高
4	赤	
3	緑	
2	青	
1	白	低

10

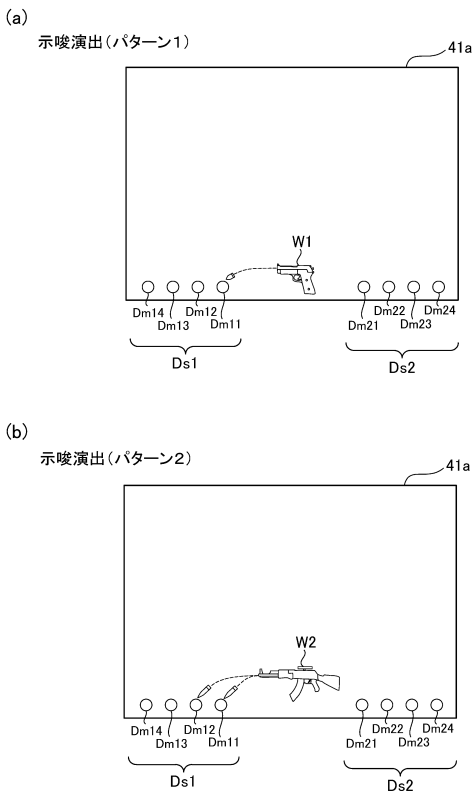
20

30

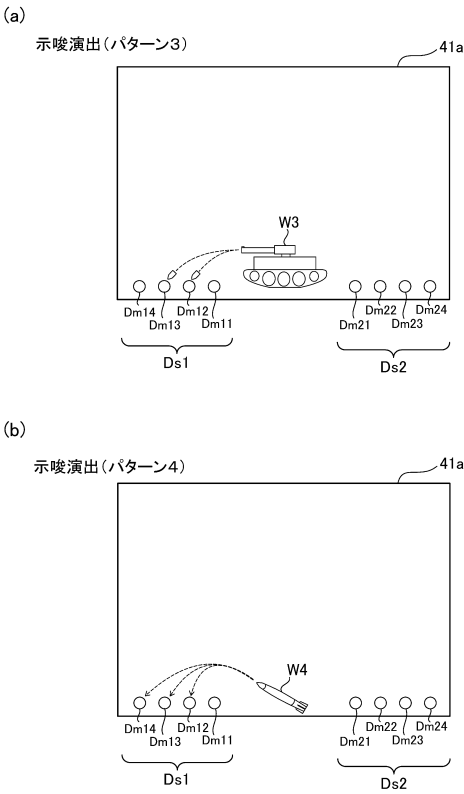
40

50

【図 9 1】



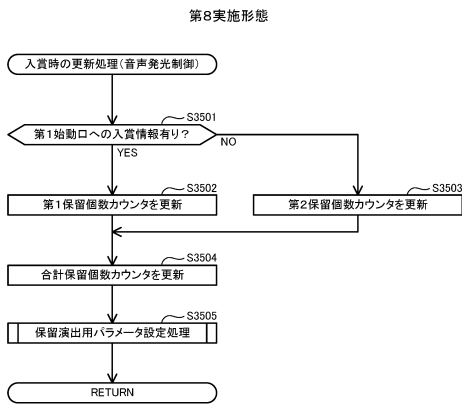
【図 9 2】



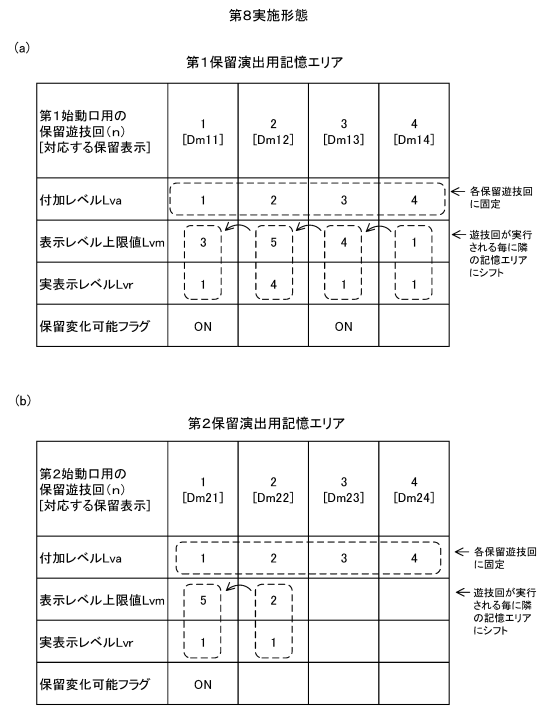
10

20

【図 9 3】



【図 9 4】

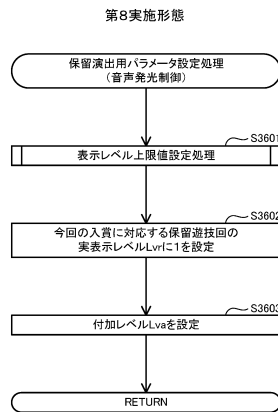


30

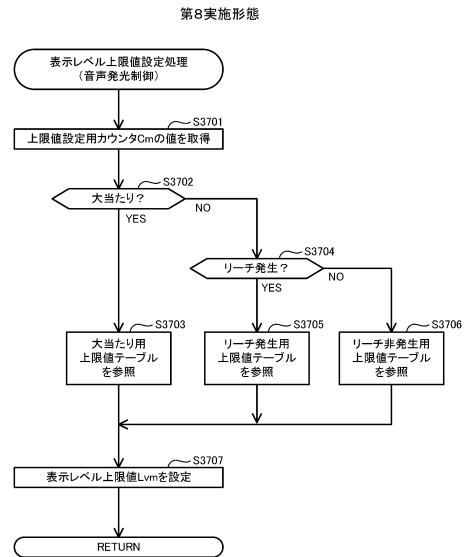
40

50

【図 9 5】



【図 9 6】



10

20

【図 9 7】

(a)

大当たり用上限値テーブル

上限値カウンタCm(0~99)	表示上限値レベルLm
20~99	5
10~19	4
5~9	3
0~4	2
-	1

(b)

リーチ用上限値テーブル

上限値カウンタCm(0~99)	表示上限値レベルLm
90~99	5
20~89	4
10~19	3
3~9	2
0~2	1

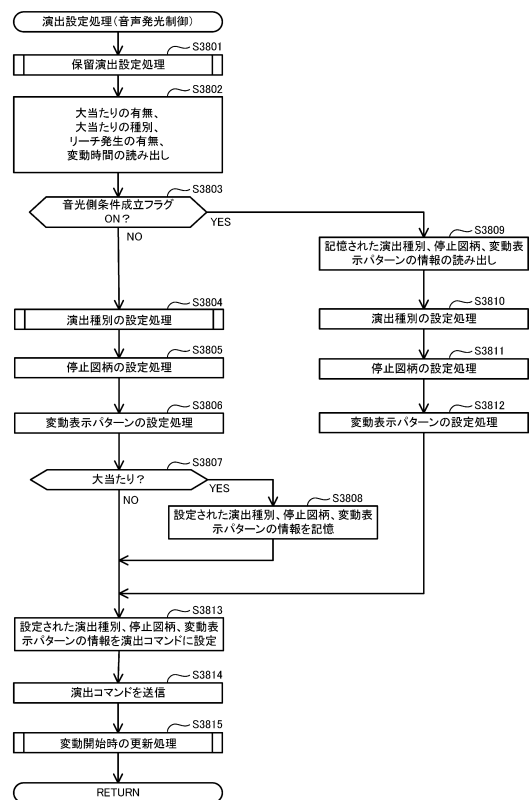
(c)

リーチ非発生用上限値テーブル

上限値カウンタCm(0~99)	表示上限値レベルLm
98~99	5
95~97	4
80~94	3
60~79	2
0~59	1

【図 9 8】

第8実施形態

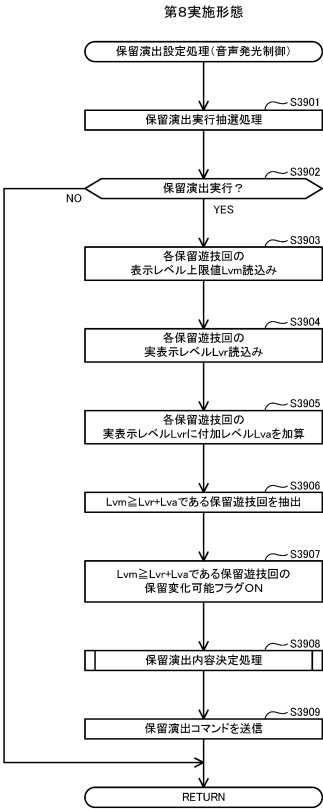


30

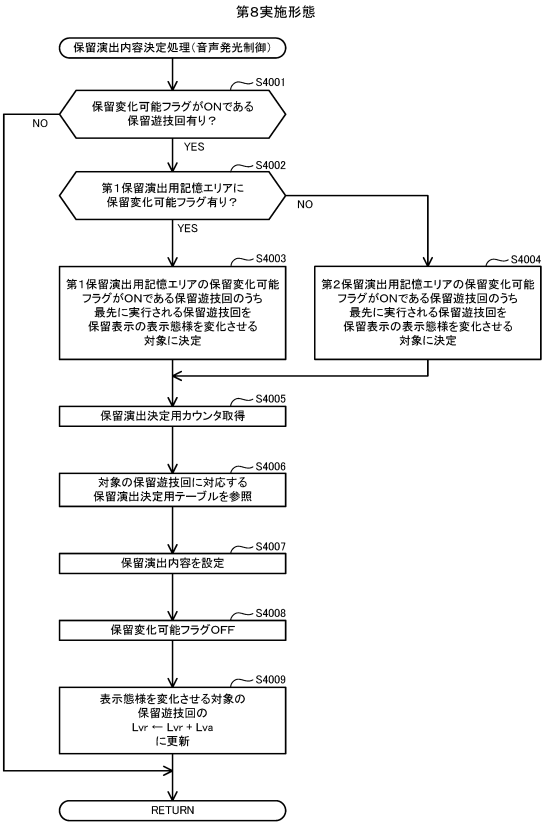
40

50

【図 9 9】



【図 1 0 0】



【図 1 0 1】

(a)

保留演出決定用テーブル: 保留遊技回 (n = 1) 用

保留演出カウンタCe(0~99)	示唆演出パターン
20~99	パターン1
0~19	パターン2

(b)

保留演出決定用テーブル: 保留遊技回 (n = 2) 用

保留演出カウンタCe(0~99)	示唆演出パターン
30~99	パターン2
10~29	パターン3
0~9	パターン4

(c)

保留演出決定用テーブル: 保留遊技回 (n = 3) 用

保留演出カウンタCe(0~99)	示唆演出パターン
20~99	パターン3
0~19	パターン4

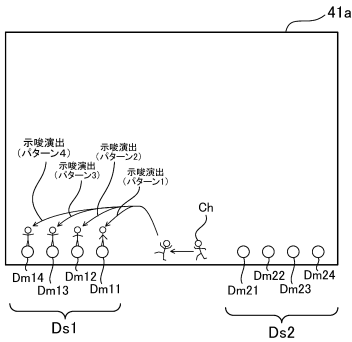
(d)

保留演出決定用テーブル: 保留遊技回 (n = 4) 用

保留演出カウンタCe(0~99)	示唆演出パターン
0~99	パターン4

【図 1 0 2】

第9実施形態
示唆演出



10

20

30

40

50

【図 103】

第9実施形態

(a)

第1保留演出用記憶エリア

第1始動口用の 保留遊技回 (n) [対応する保留表示]	1 [Dm11]	2 [Dm12]	3 [Dm13]	4 [Dm14]
表示レベル上限値Lvm	3	1	4	5
実表示レベルLvr	2	1	1	3
保留変化可能フラグ	ON		ON	ON

← 遊技回が実行される毎に隣
の記憶エリア
にシフト

(b)

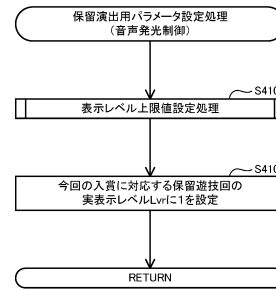
第2保留演出用記憶エリア

第2始動口用の 保留遊技回 (n) [対応する保留表示]	1 [Dm21]	2 [Dm22]	3 [Dm23]	4 [Dm24]
表示レベル上限値Lvm	5	2	4	
実表示レベルLvr	1	2	3	
保留変化可能フラグ	ON		ON	

← 遊技回が実行される毎に隣
の記憶エリア
にシフト

【図 104】

第9実施形態

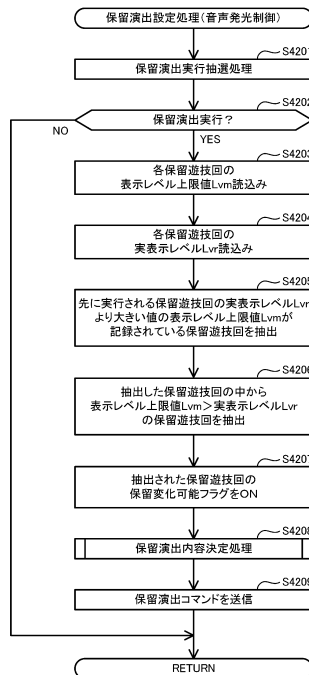


10

20

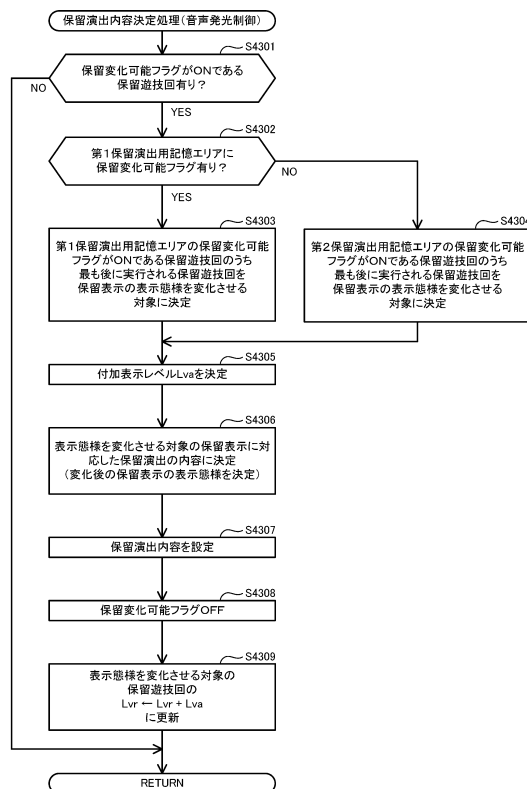
【図 105】

第9実施形態



【図 106】

第9実施形態

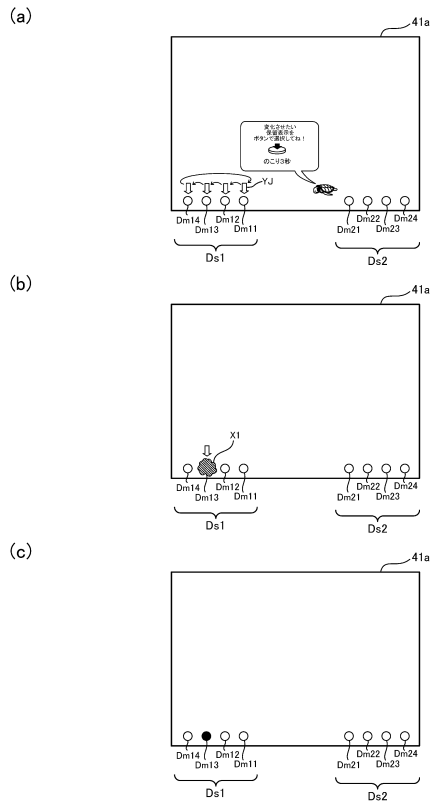


30

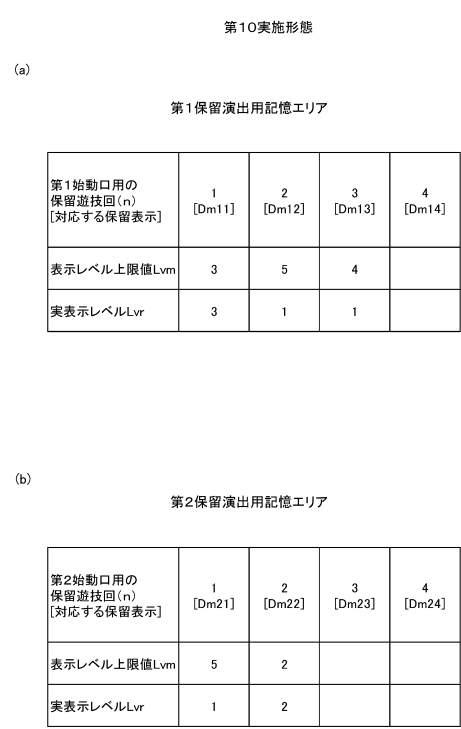
40

50

【図 1 0 7】



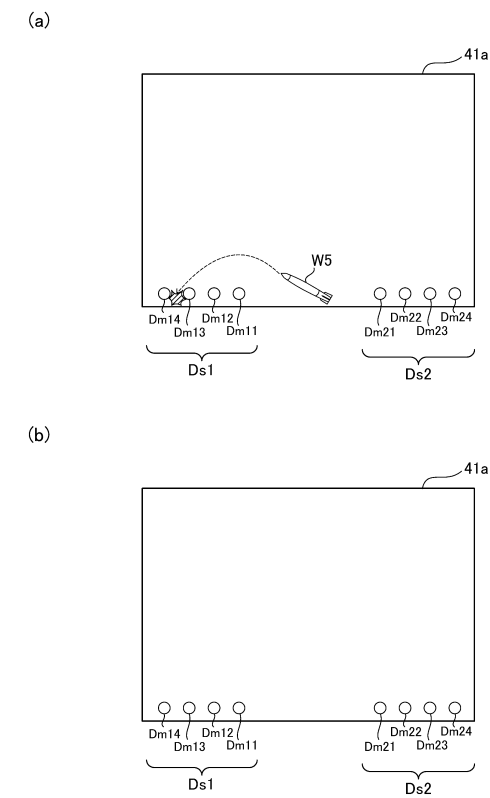
【図 1 0 8】



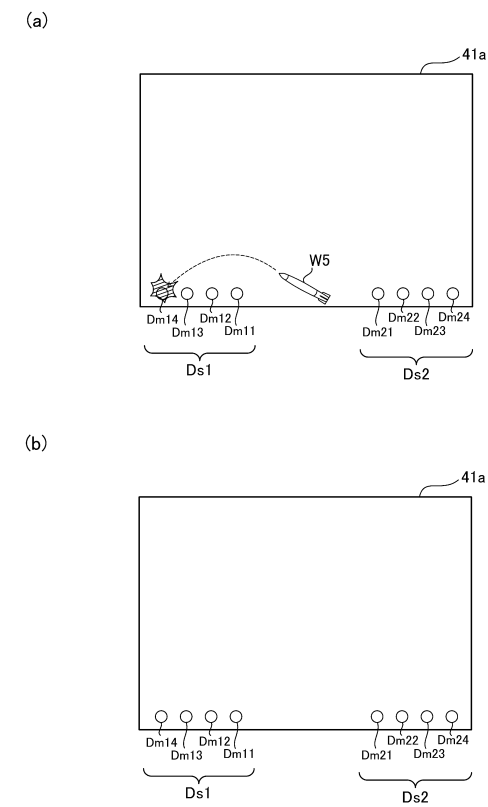
10

20

【図 1 0 9】



【図 1 1 0】

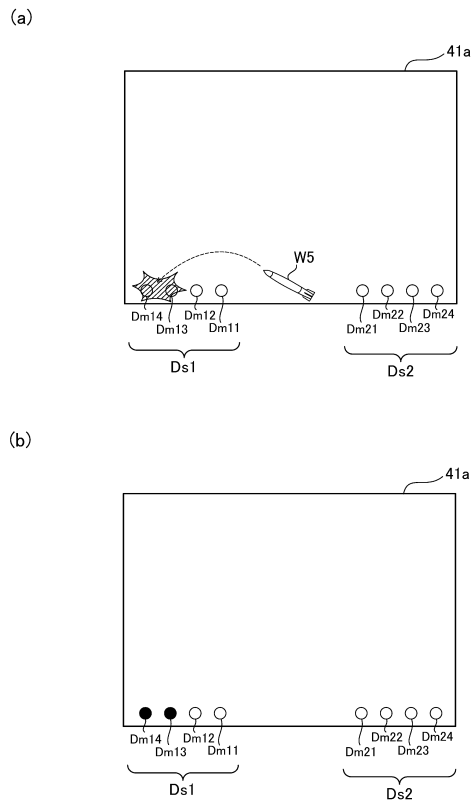


30

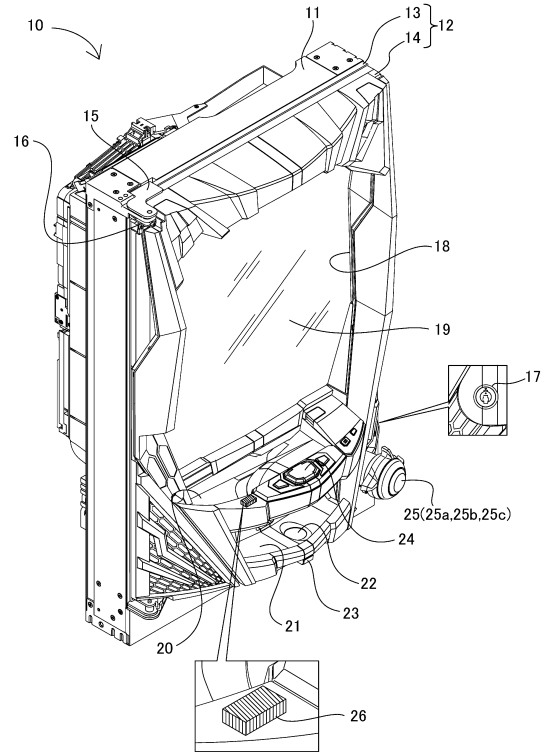
40

50

【図 1 1 1】



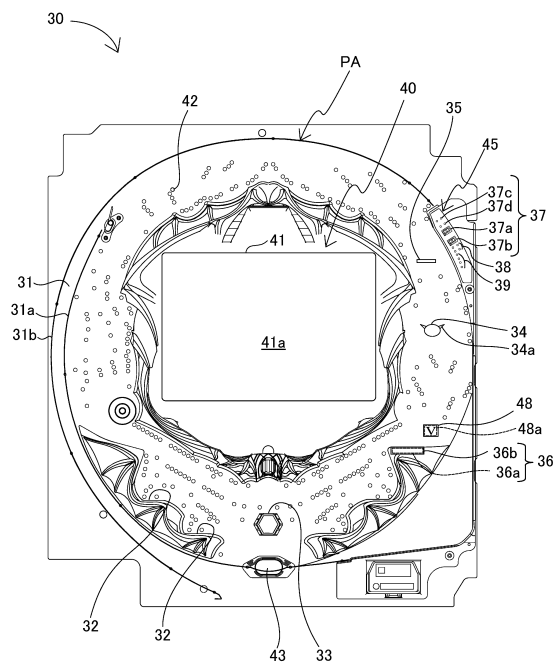
【図 1 1 2】



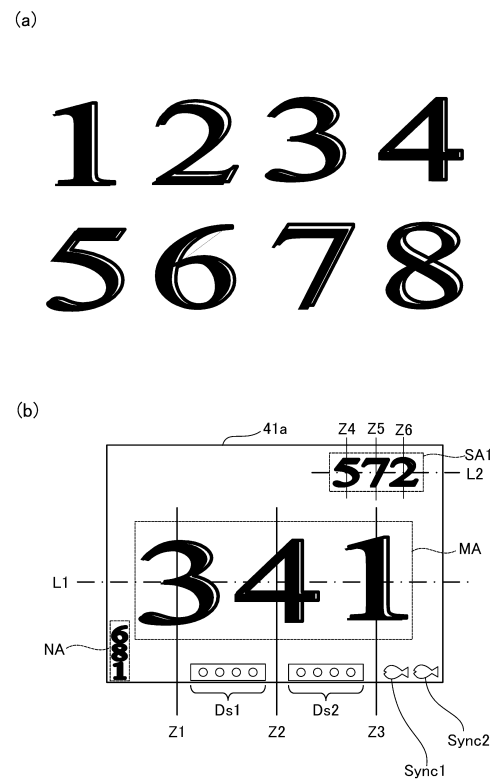
10

20

【図 1 1 3】



【図 1 1 4】

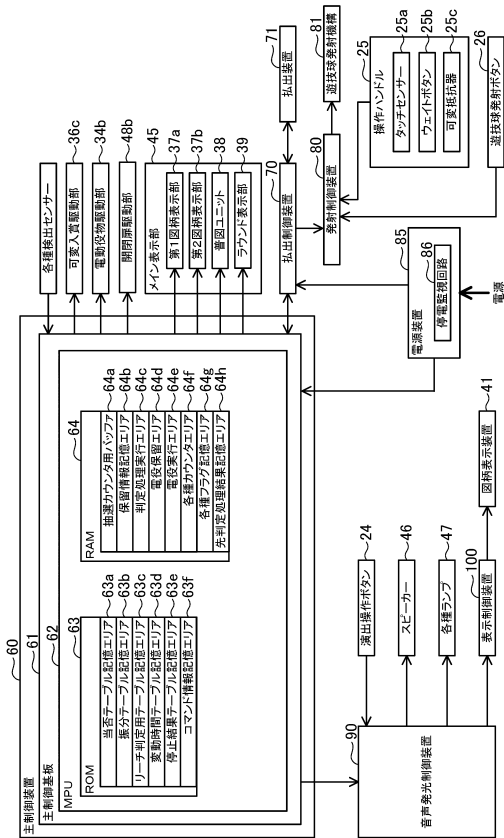


30

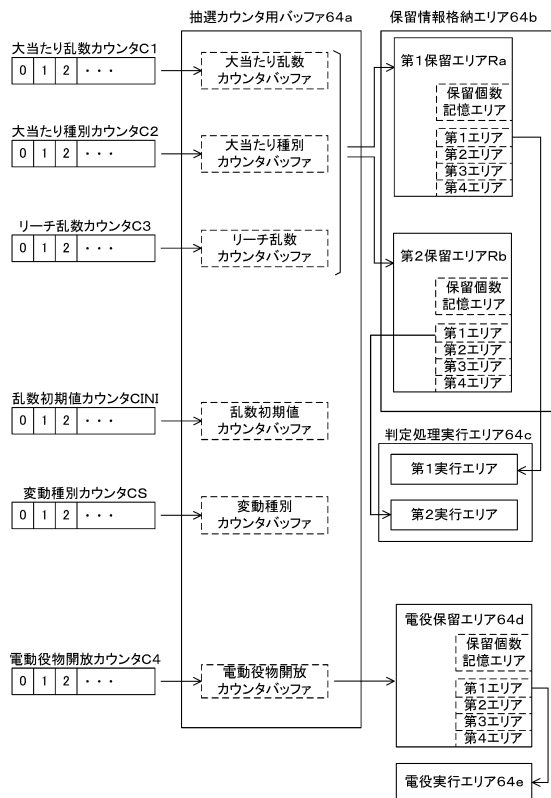
40

50

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】



10

20

【図 1 1 7】

(a)

第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~4	大当たり
5~1199	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~15	大当たり
16~1199	外れ

【図 1 1 8】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~4	大当たり
5~504	第1小当たり
505~554	第2小当たり
555~604	第3小当たり
605~1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~15	大当たり
16~515	第1小当たり
516~565	第2小当たり
566~615	第3小当たり
616~1199	外れ

30

40

50

【図 1 1 9】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0~39)	振り分け結果
0~19	8R第1種大当たり
20~39	8R第2種大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0~39)	振り分け結果
0~19	16R第1種大当たり
20~39	8R第1種大当たり

【図 1 2 0】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0~463	電役開放当選
464,465	外れ

(b)

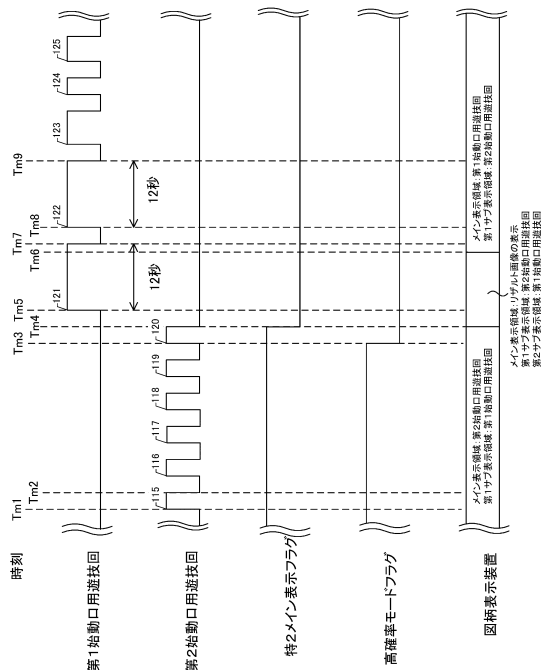
電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0~461	電役開放当選
462~465	外れ

10

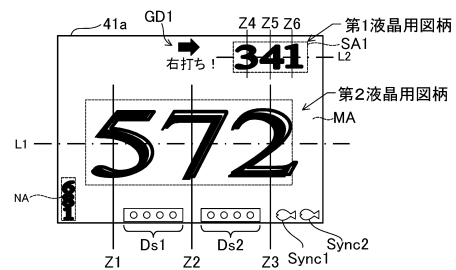
20

【図 1 2 1】

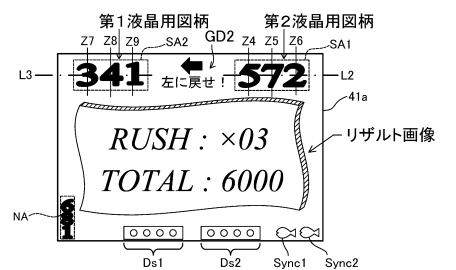


【図 1 2 2】

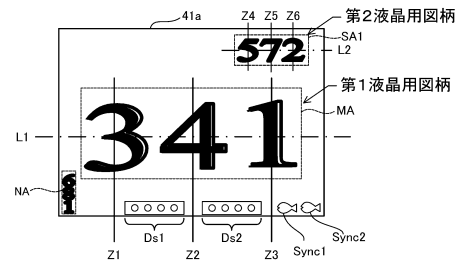
(a)



(b)



(c)

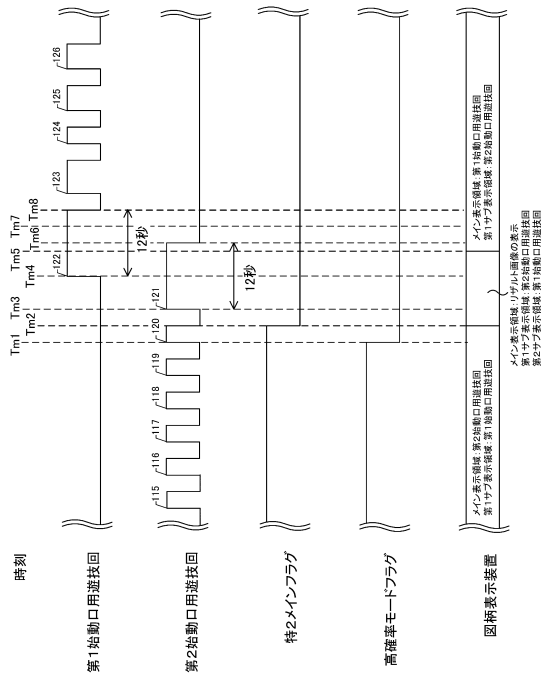


30

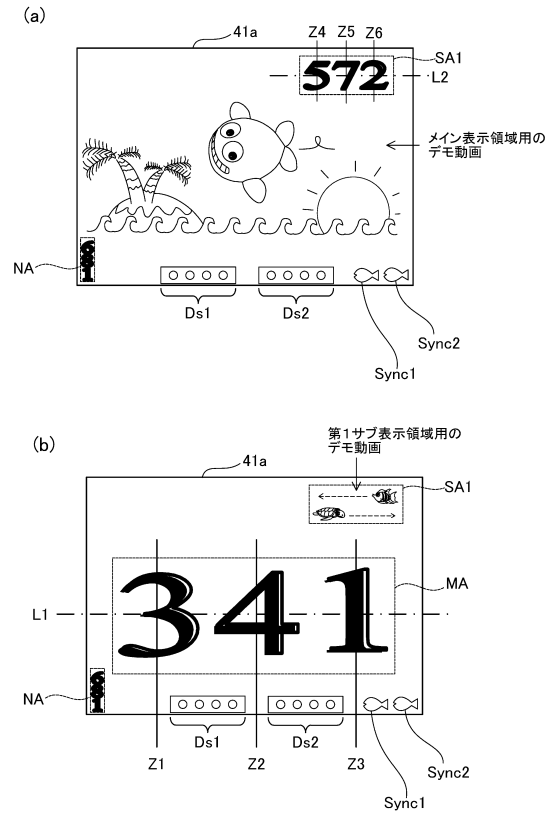
40

50

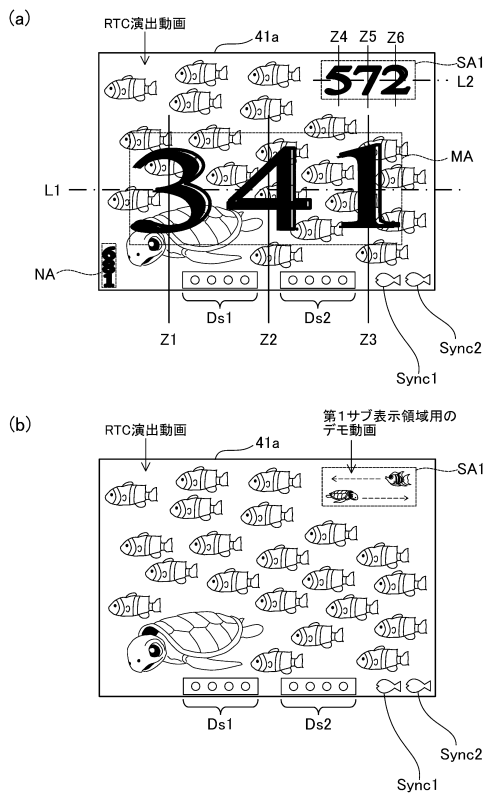
【図 1 2 3】



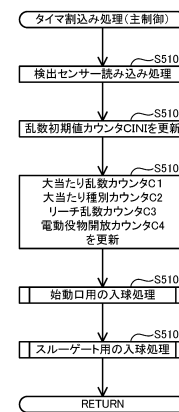
【図 1 2 4】



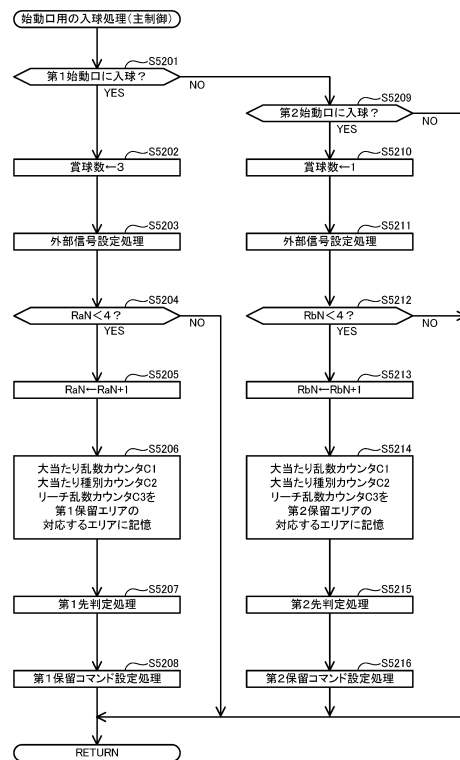
【図 1 2 5】



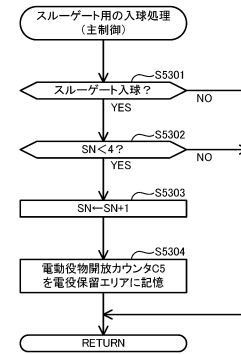
【図 1 2 6】



【図 1 2 7】



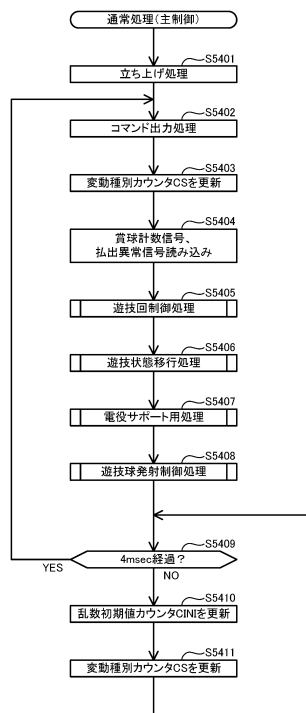
【図 1 2 8】



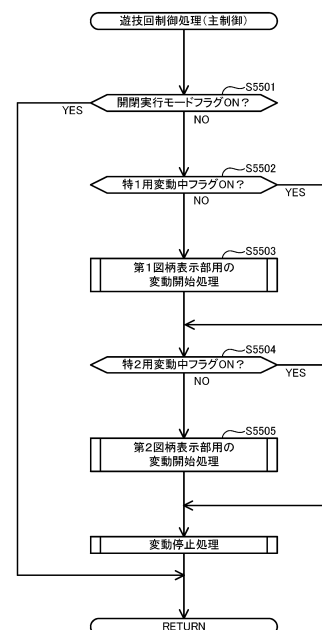
10

20

【図 1 2 9】



【図 1 3 0】

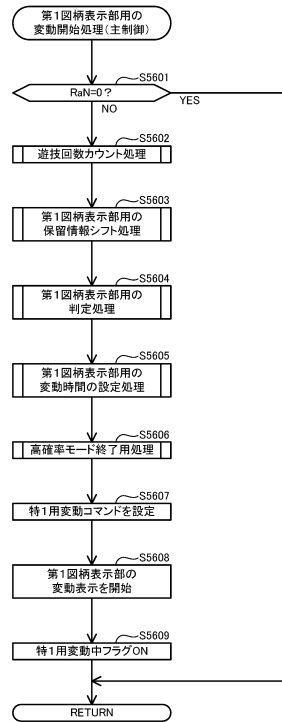


30

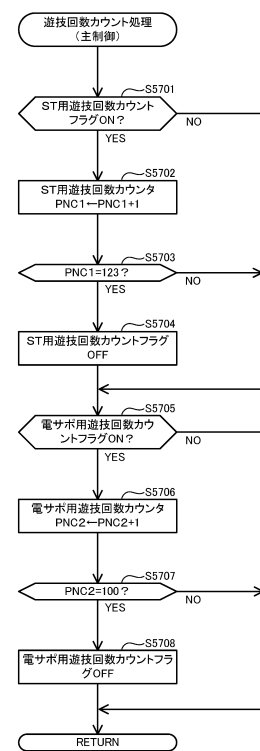
40

50

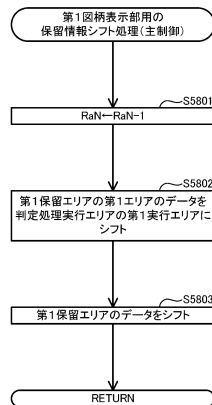
【図 1 3 1】



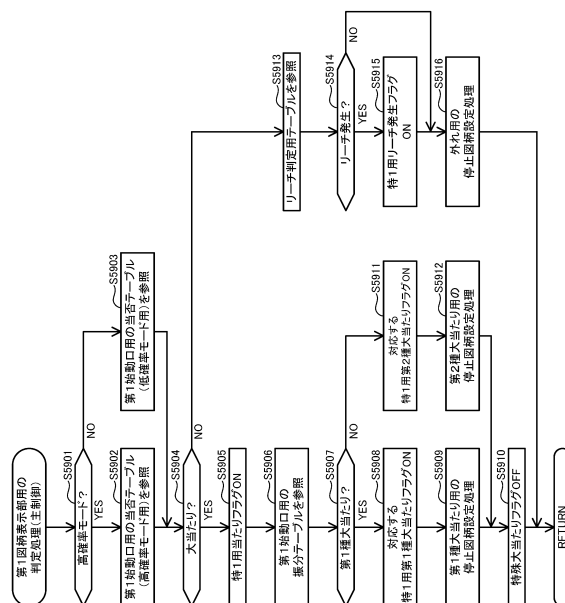
【図 1 3 2】



【図 1 3 3】



【図 1 3 4】



10

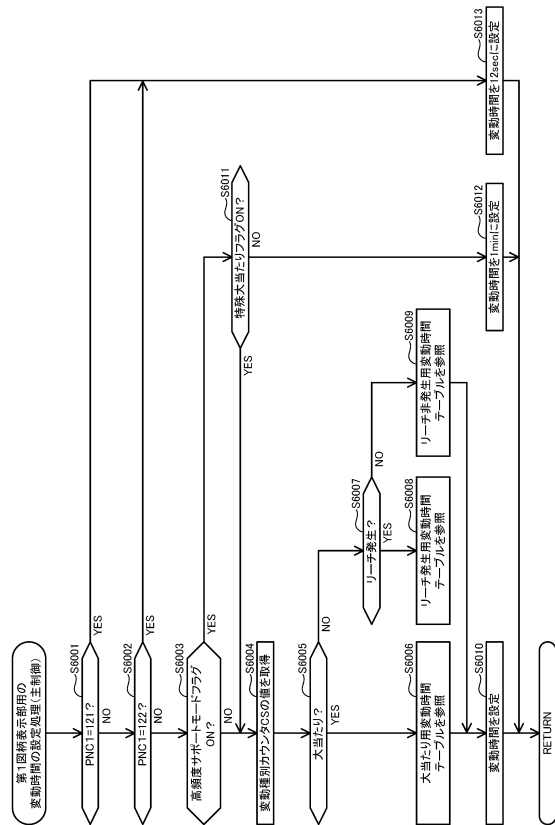
20

30

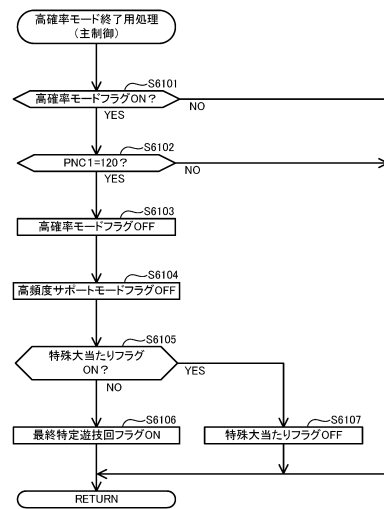
40

50

【図 1 3 5】



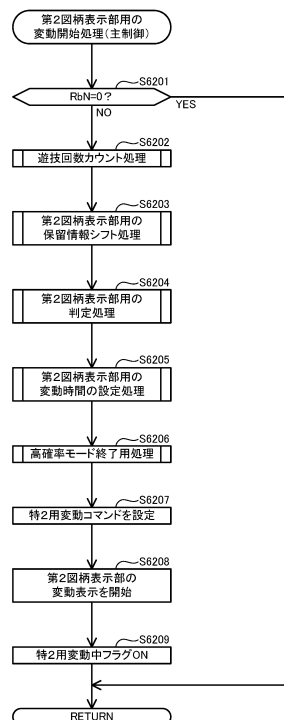
【図 1 3 6】



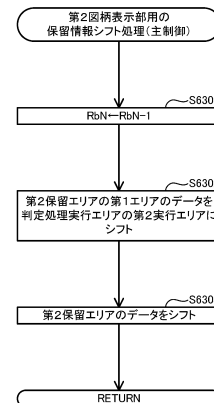
10

20

【図 1 3 7】



【図 1 3 8】

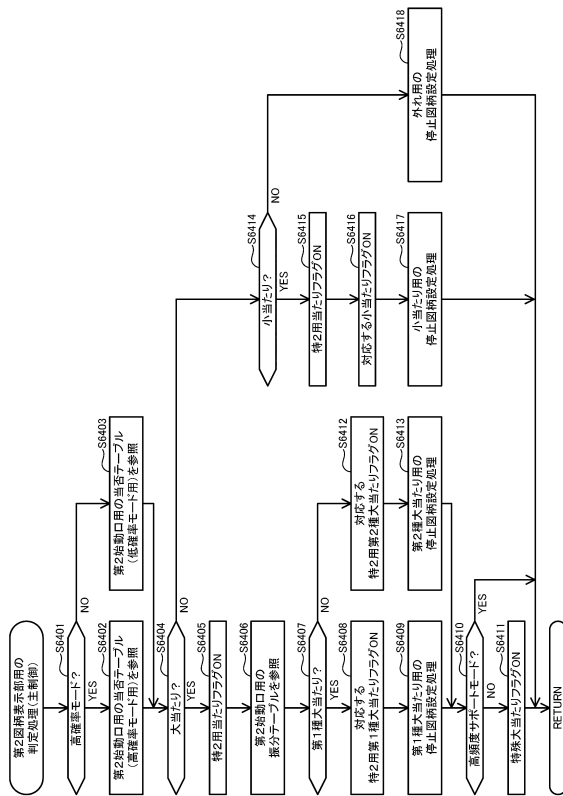


30

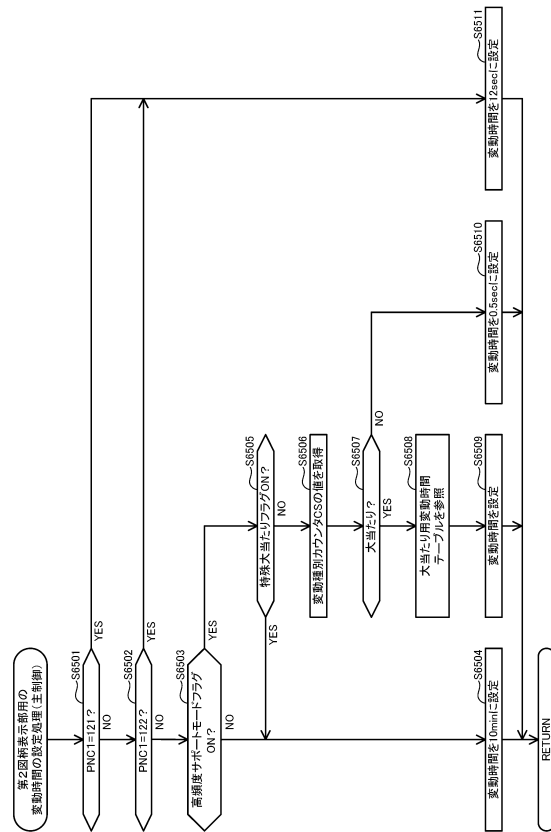
40

50

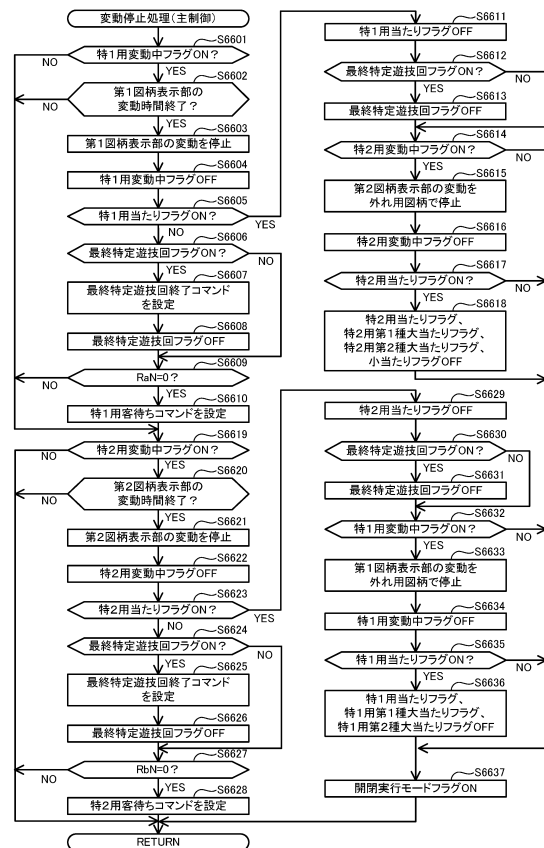
【図 1 3 9】



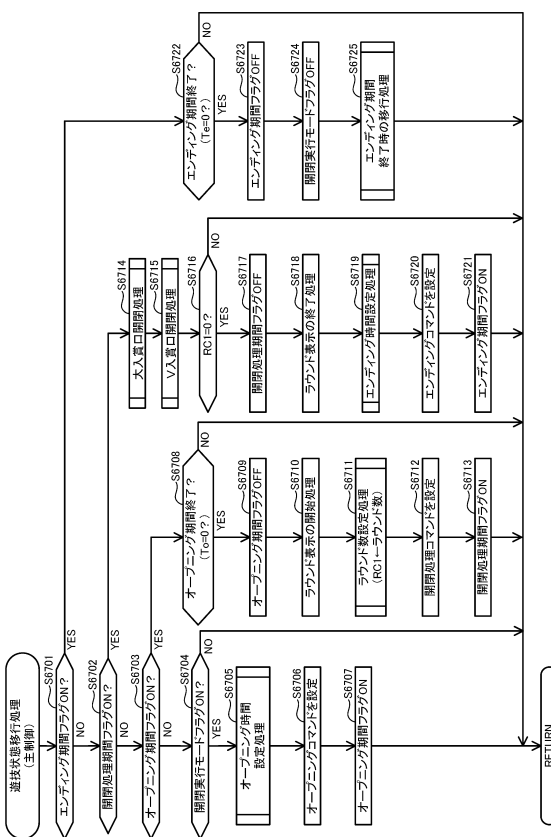
【図 1 4 0】



【図 1 4 1】



【図 1 4 2】



10

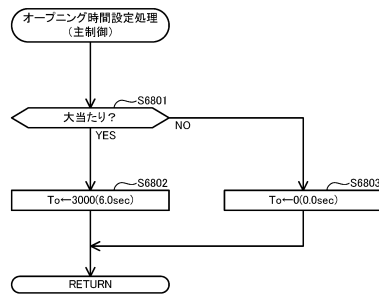
20

30

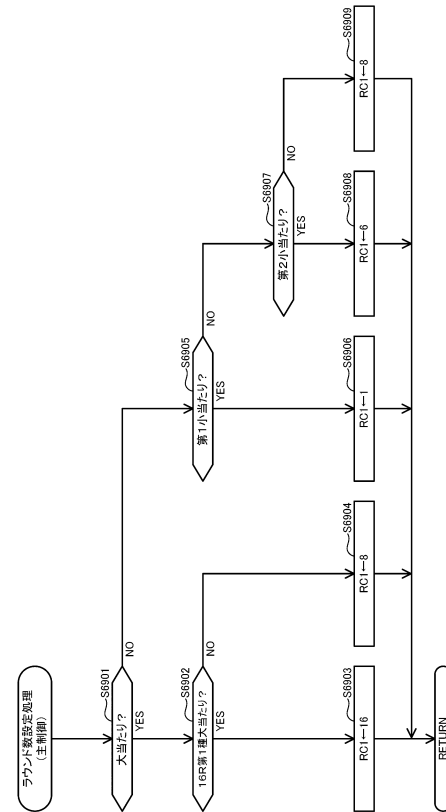
40

50

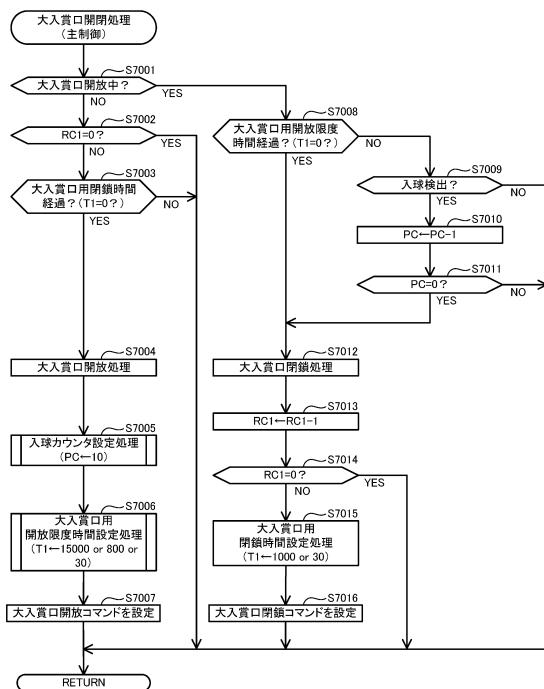
【図 1 4 3】



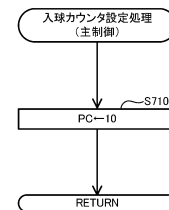
【図 1 4 4】



【図 1 4 5】



【図 1 4 6】



10

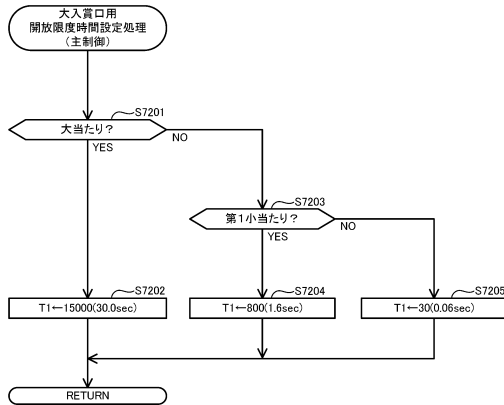
20

30

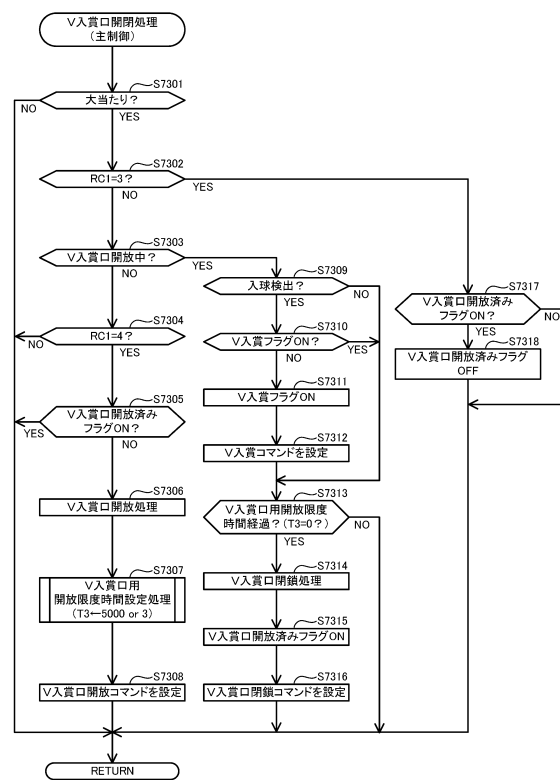
40

50

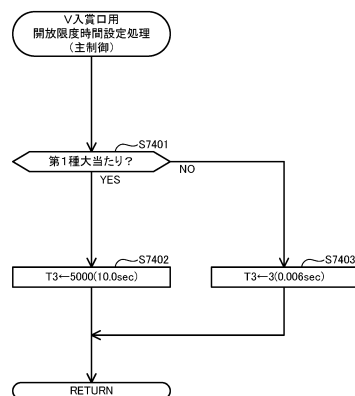
【図 147】



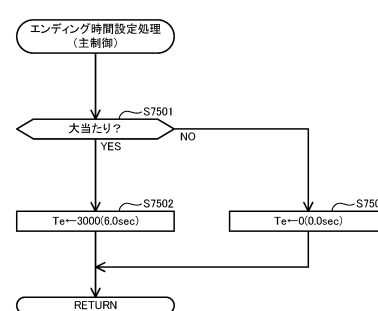
【図 148】



【図 149】



【図 150】



10

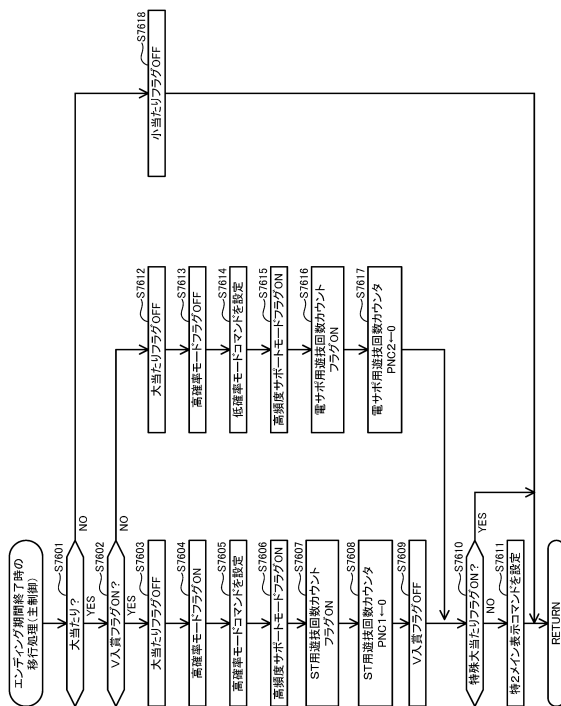
20

30

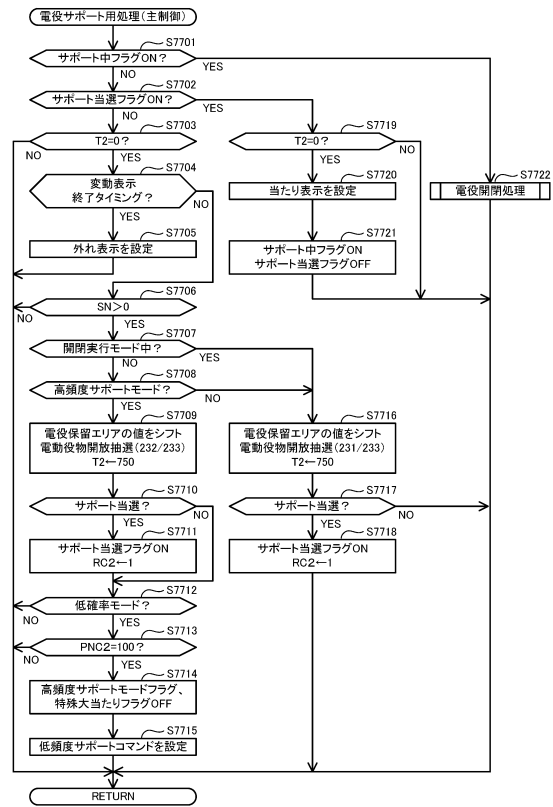
40

50

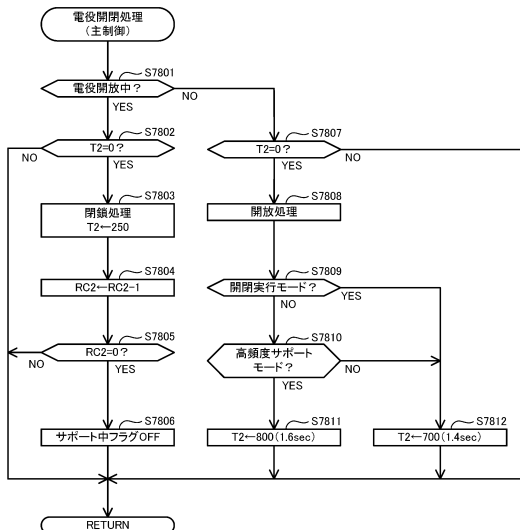
【図 151】



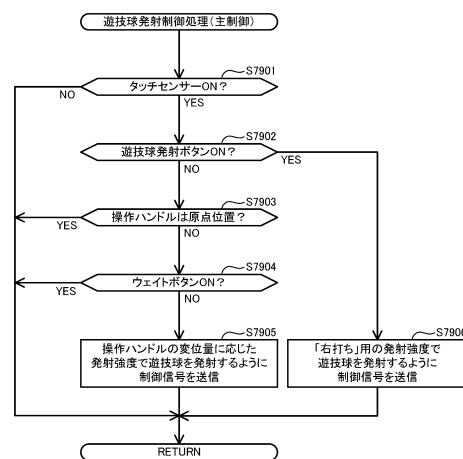
【図 152】



【図 153】



【図 154】



10

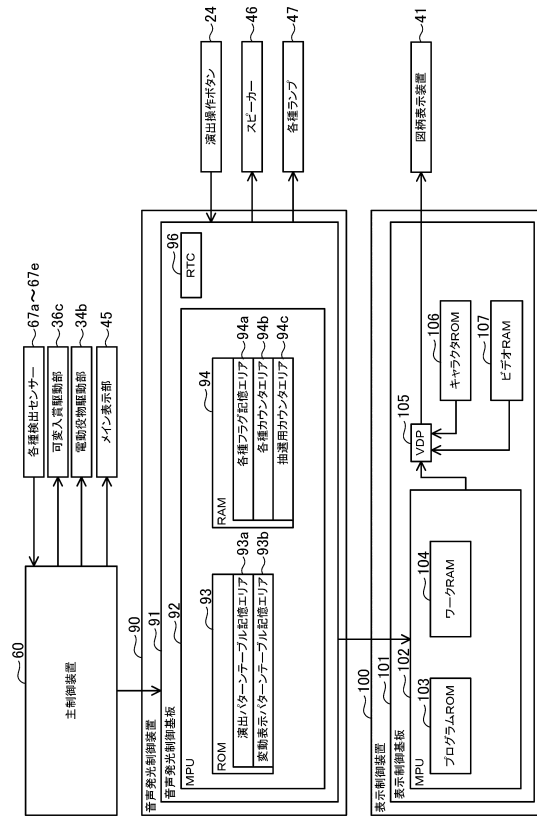
20

30

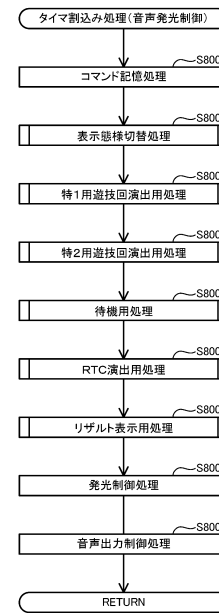
40

50

【図 155】



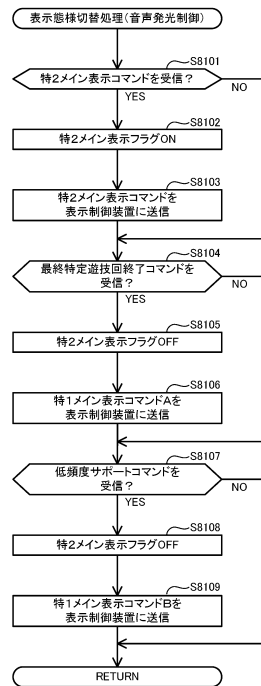
【図 156】



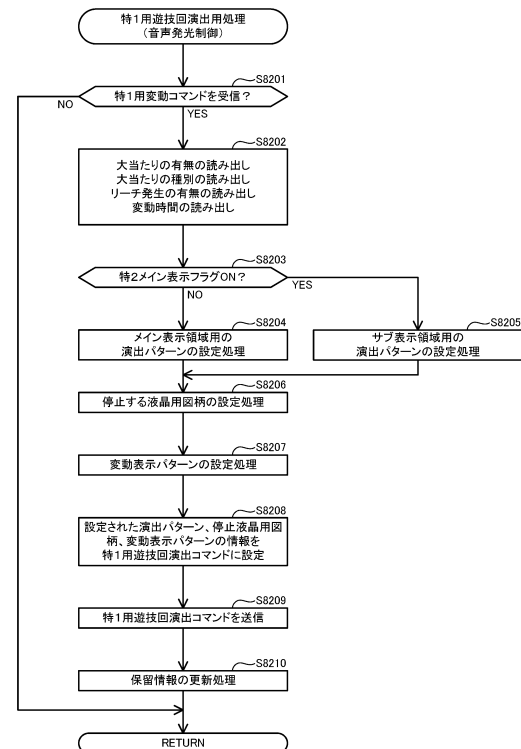
10

20

【図 157】



【図 158】

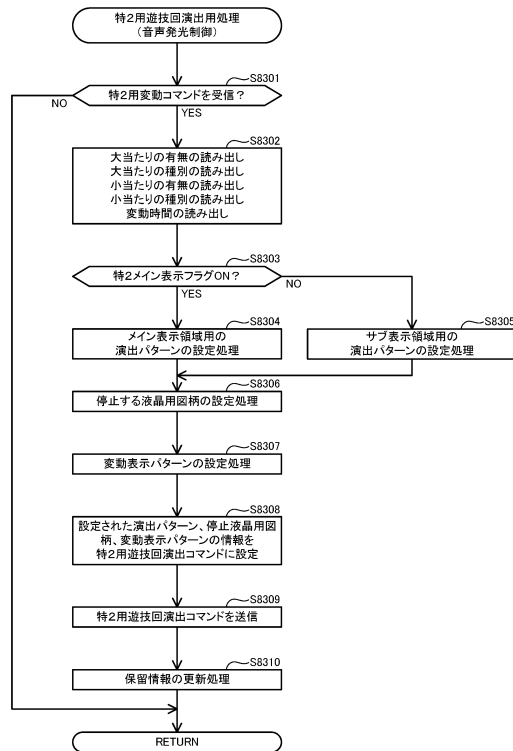


30

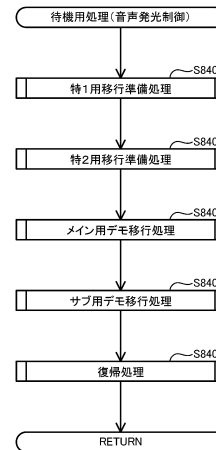
40

50

【図 159】



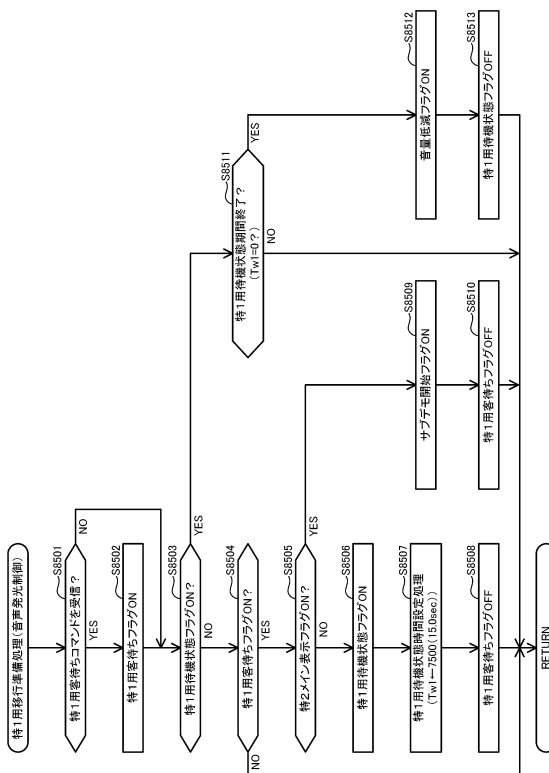
【図 160】



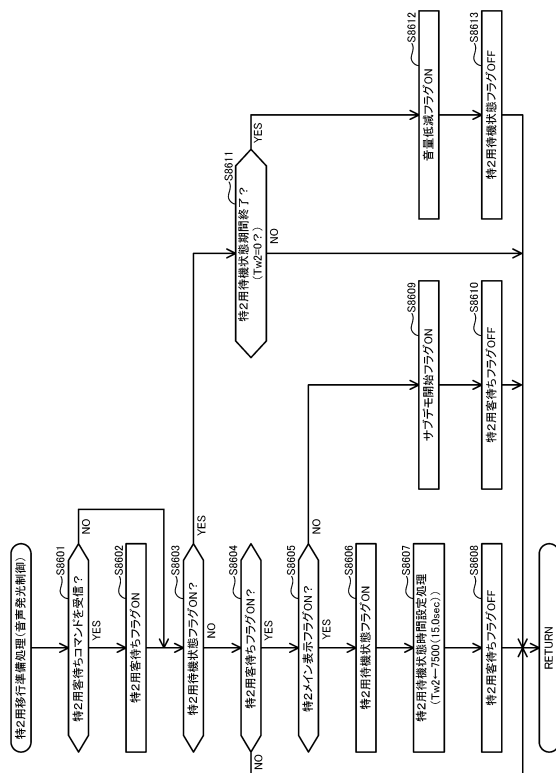
10

20

【図 161】



【図 162】

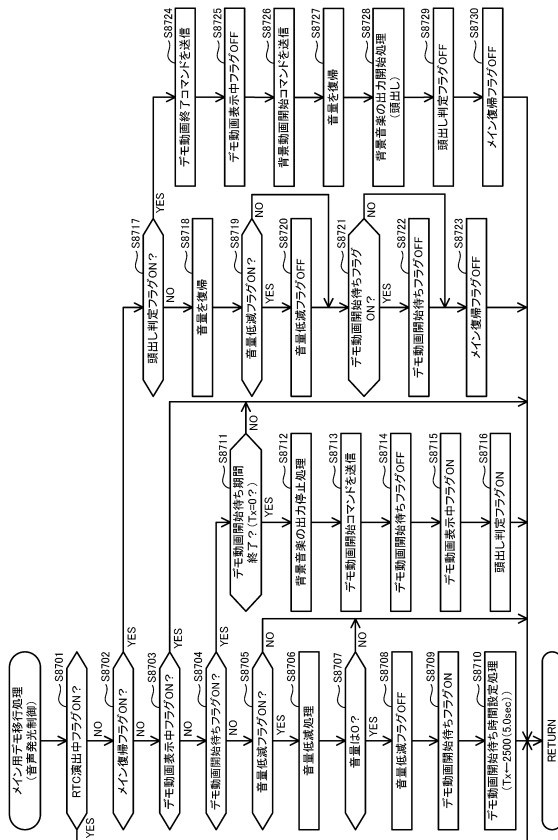


30

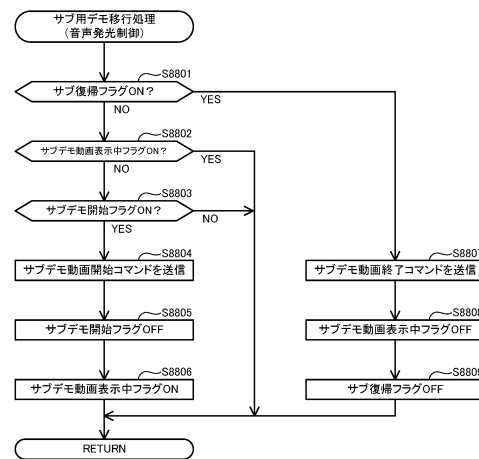
40

50

【 ㊦ 1 6 3 】



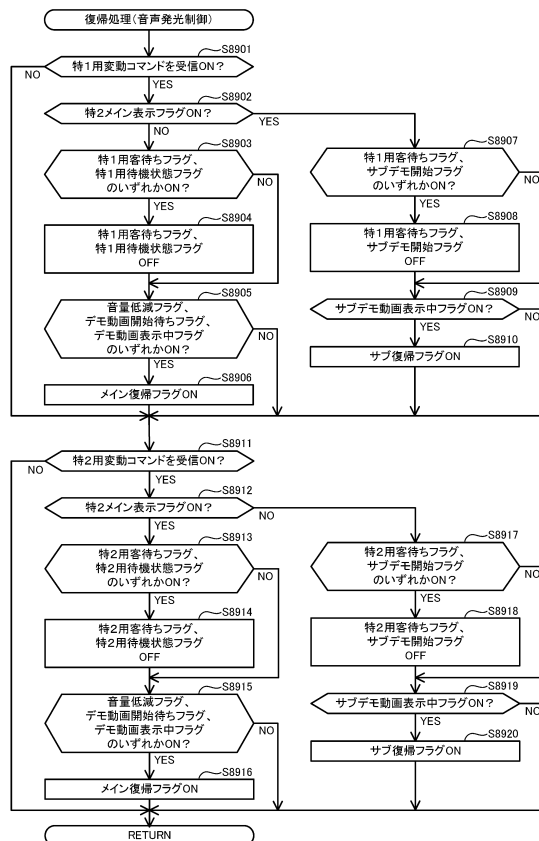
【 図 1 6 4 】



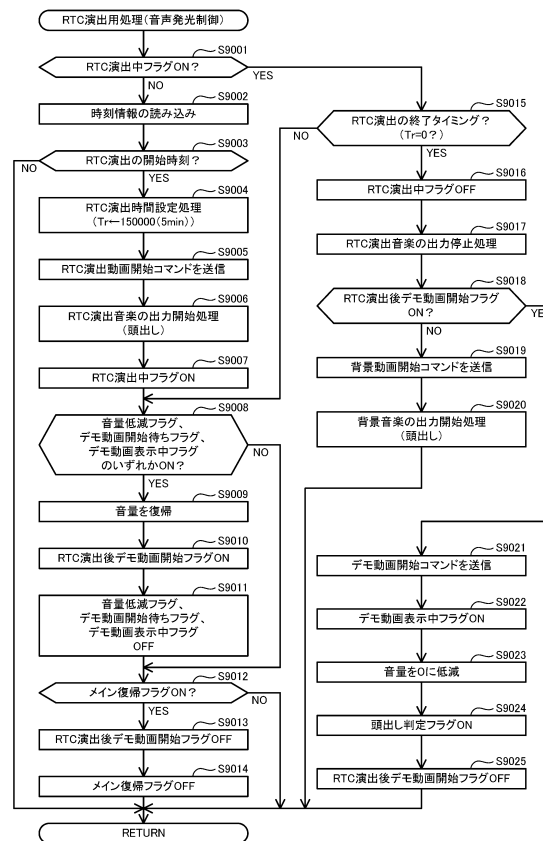
10

20

【 図 1 6 5 】



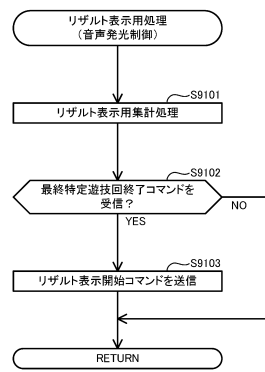
【 図 1 6 6 】



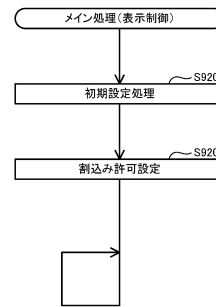
30

40

【図 1 6 7】



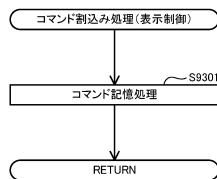
【図 1 6 8】



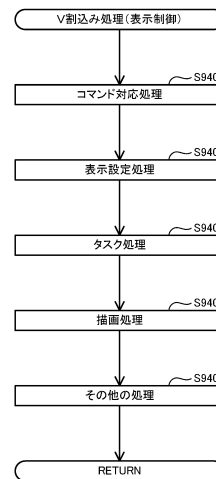
10

20

【図 1 6 9】



【図 1 7 0】



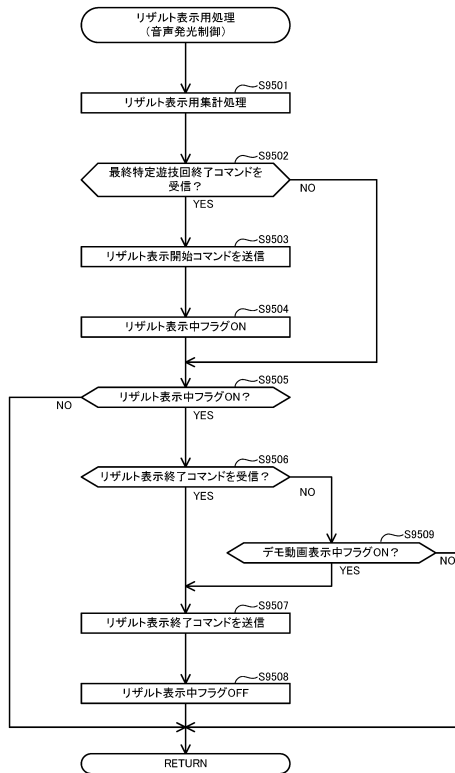
30

40

50

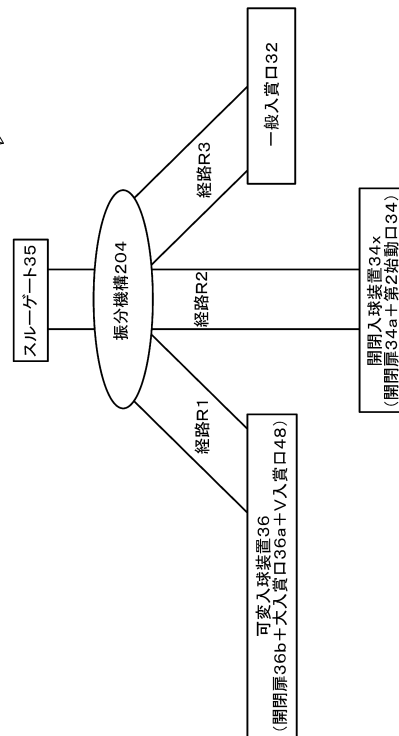
【図 171】

他の態様

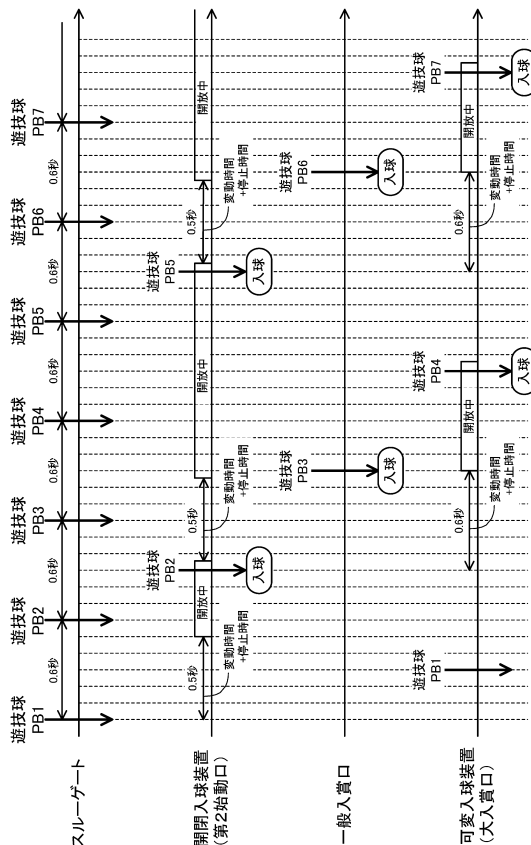


【図 172】

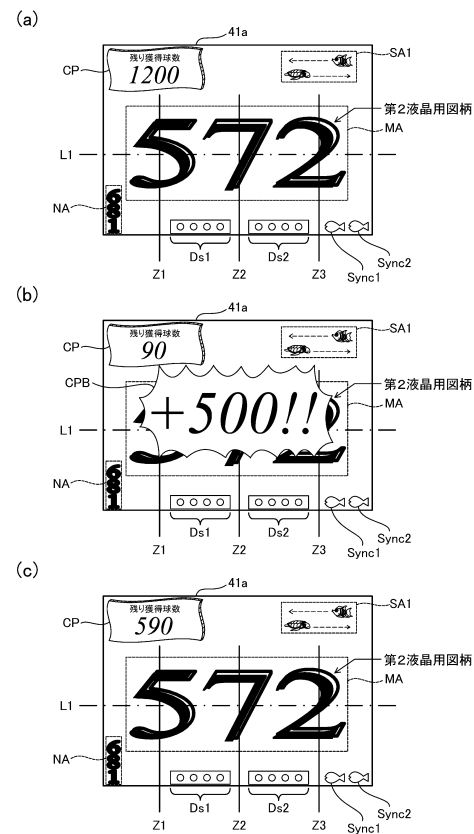
右打ち用ユニット200



【図 173】



【図 174】



10

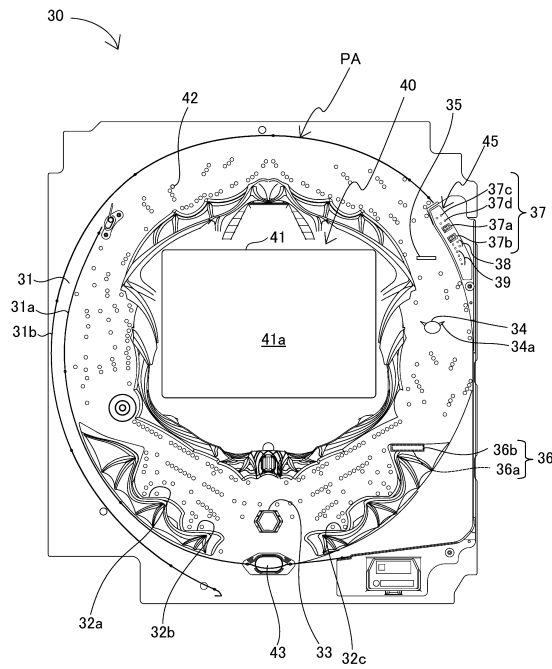
20

30

40

50

【図 179】

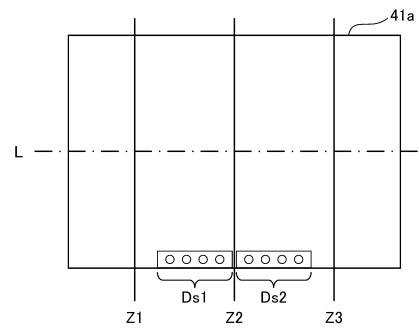


【図 180】

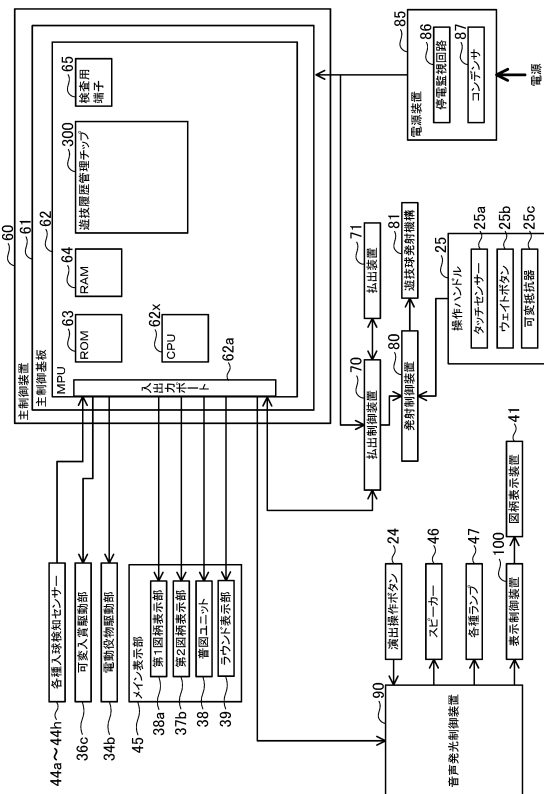
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

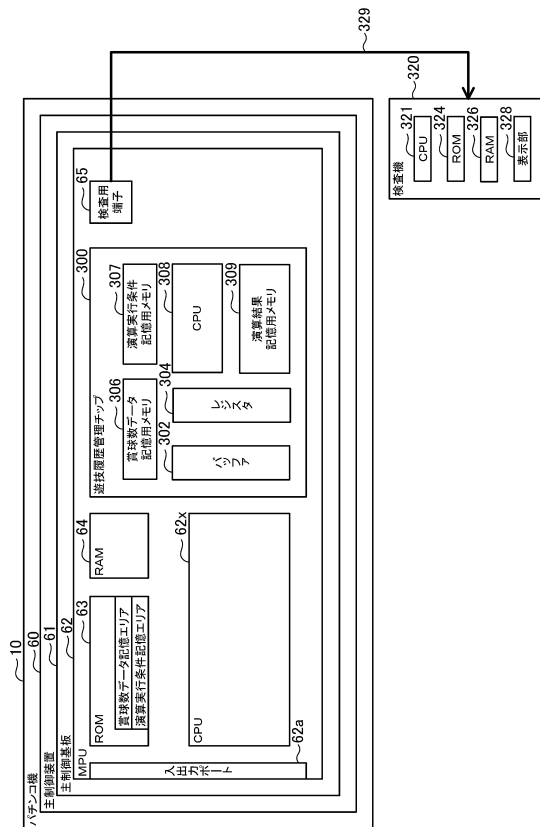
(b)



【図 181】



【図 182】



10

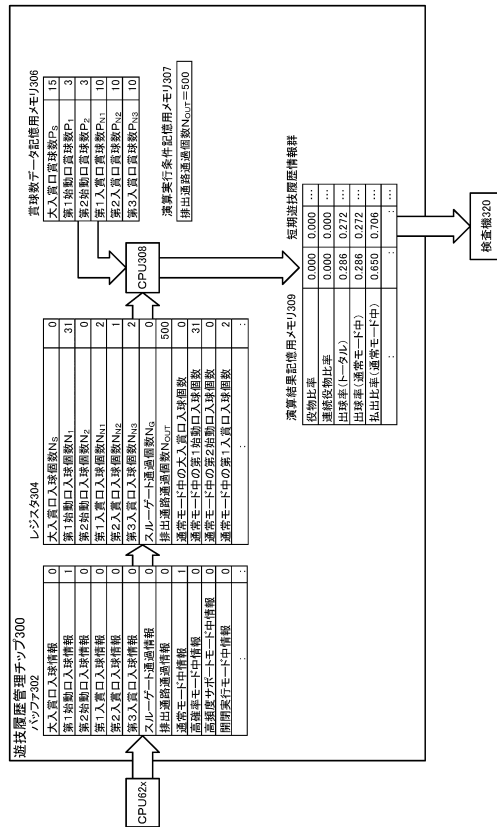
20

30

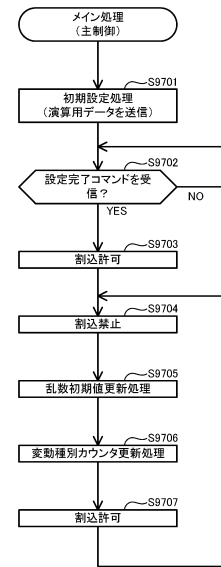
40

50

【図183】



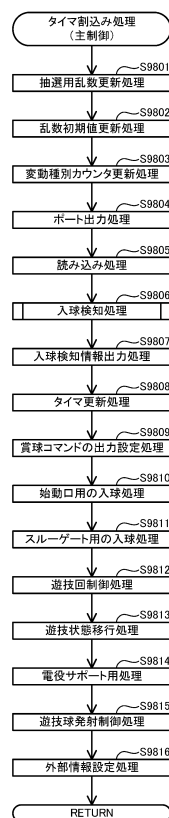
【図184】



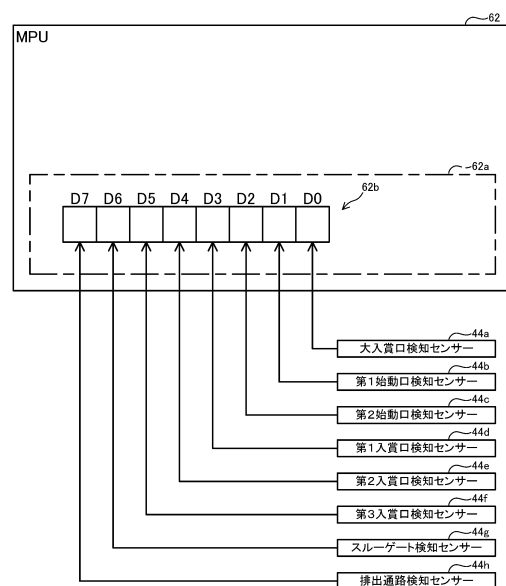
10

20

【図185】



【図186】

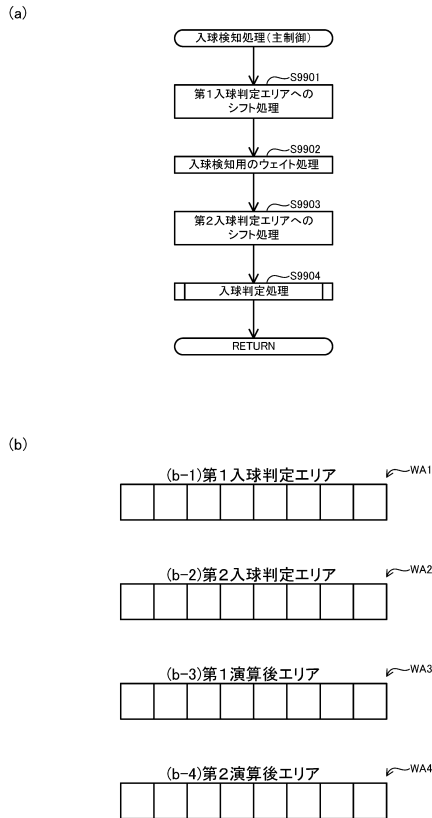


30

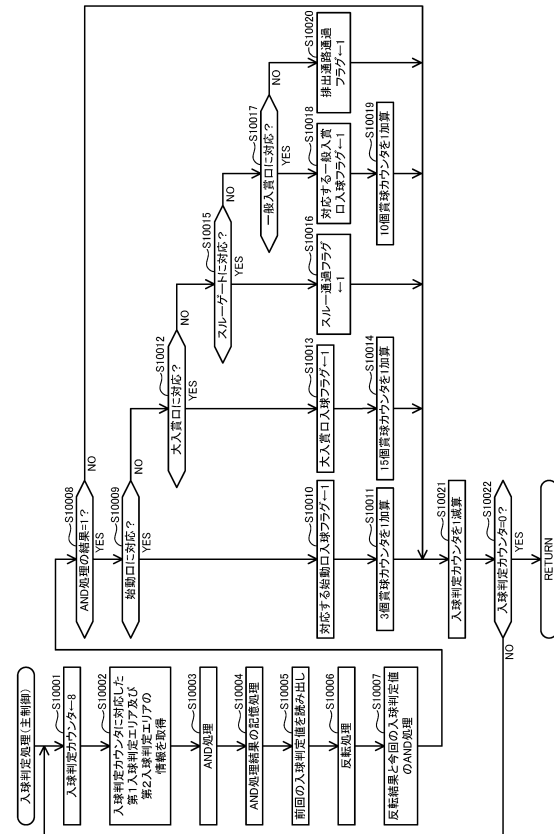
40

50

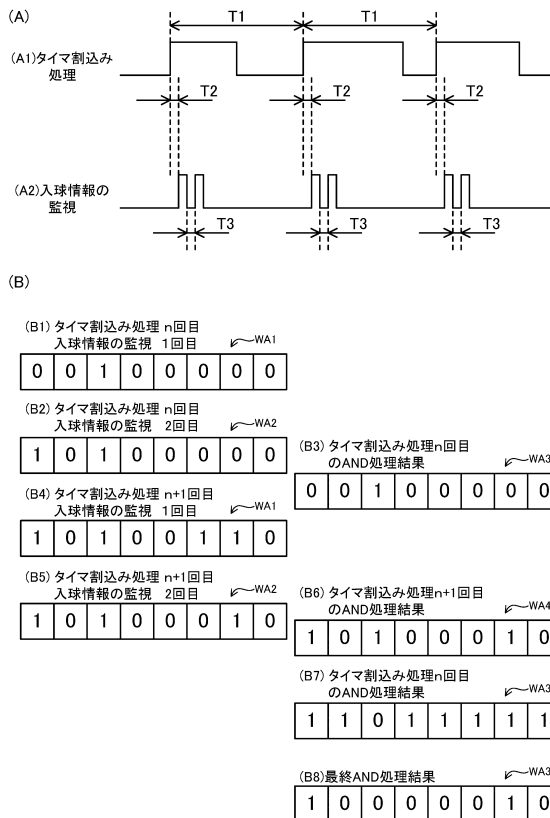
【 図 1 8 7 】



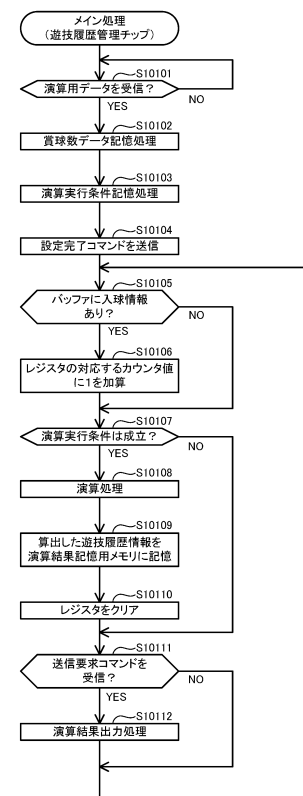
【 図 1 8 8 】



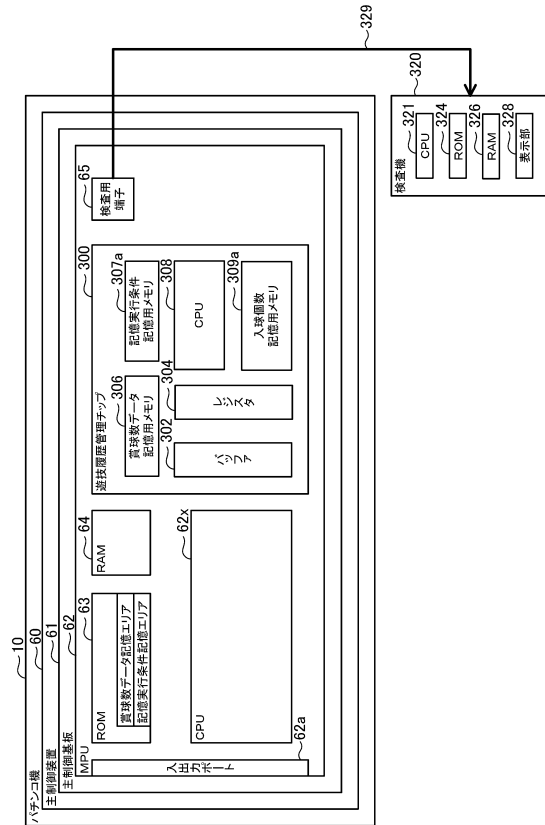
【 図 1 8 9 】



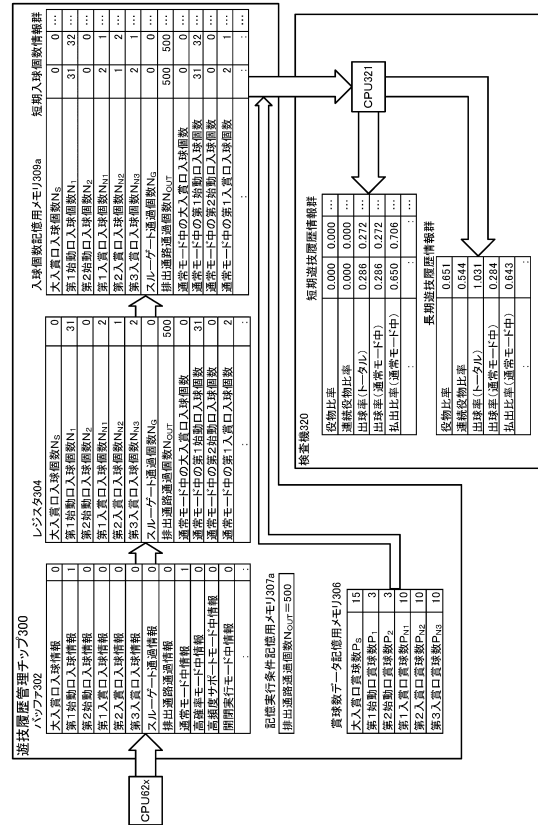
【 図 1 9 0 】



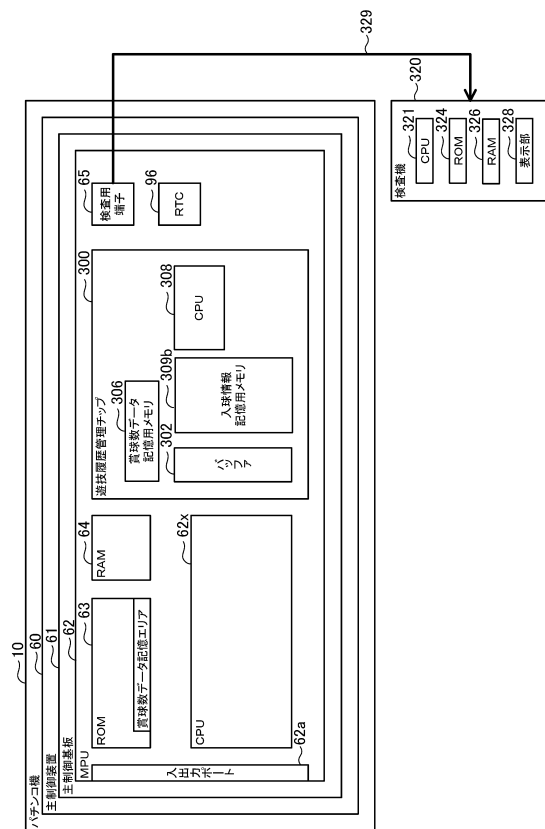
【 図 1 9 1 】



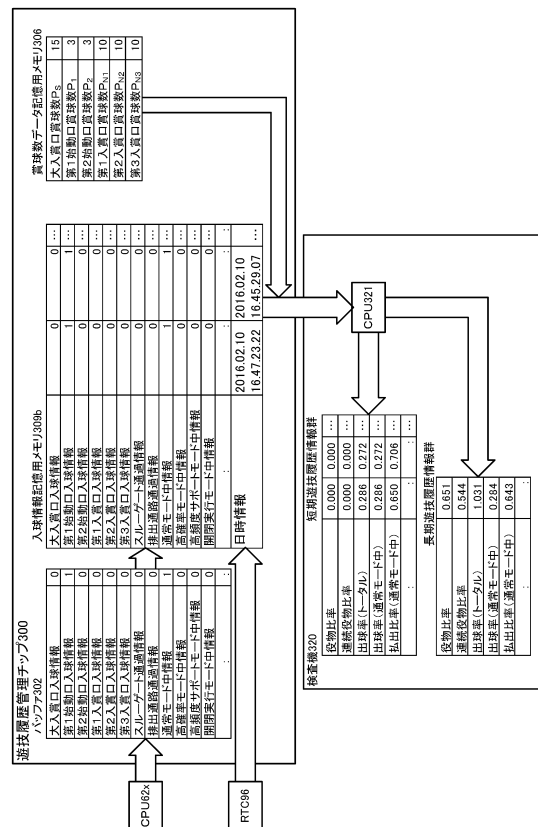
【 図 1 9 2 】



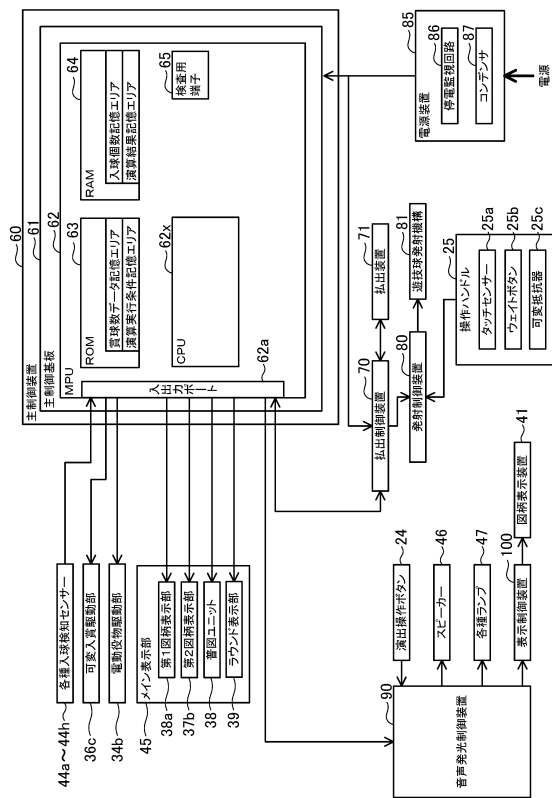
【 図 1 9 3 】



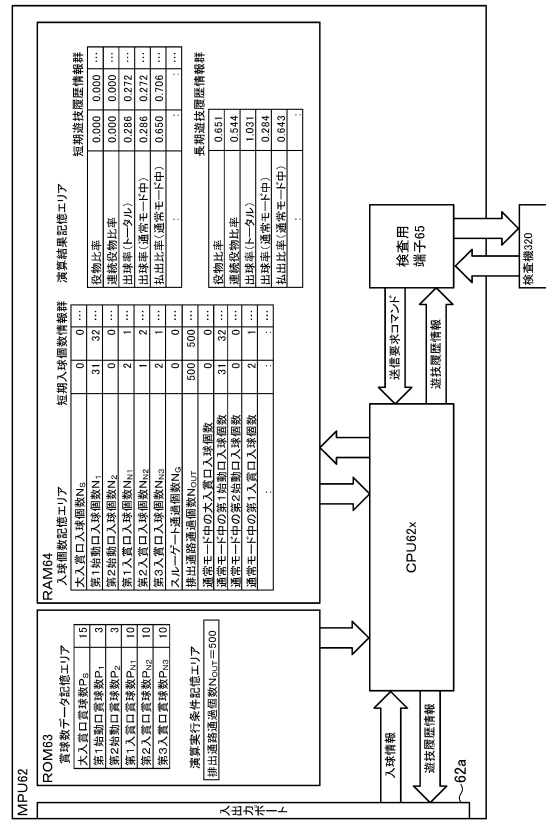
【 図 1 9 4 】



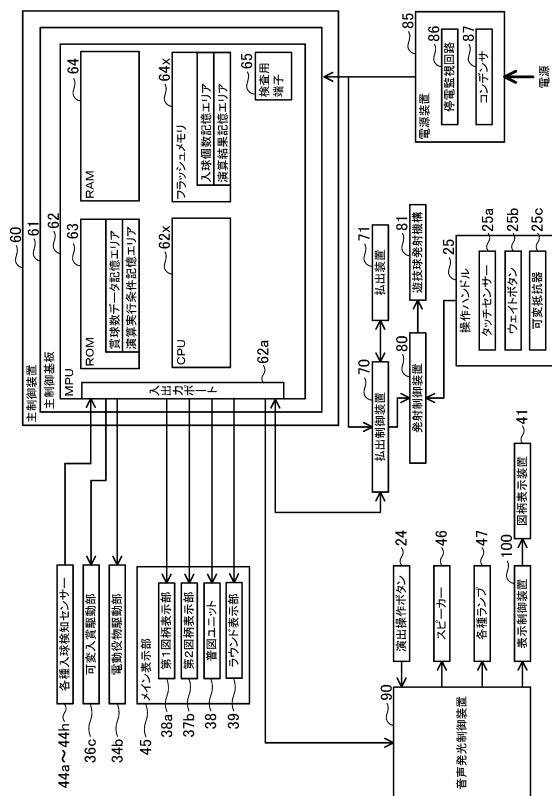
【図 195】



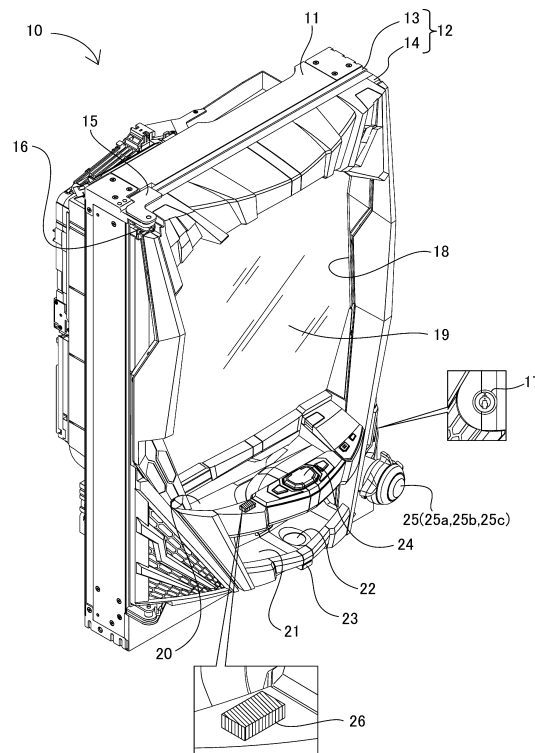
【図 196】



【図 197】



【図 198】



10

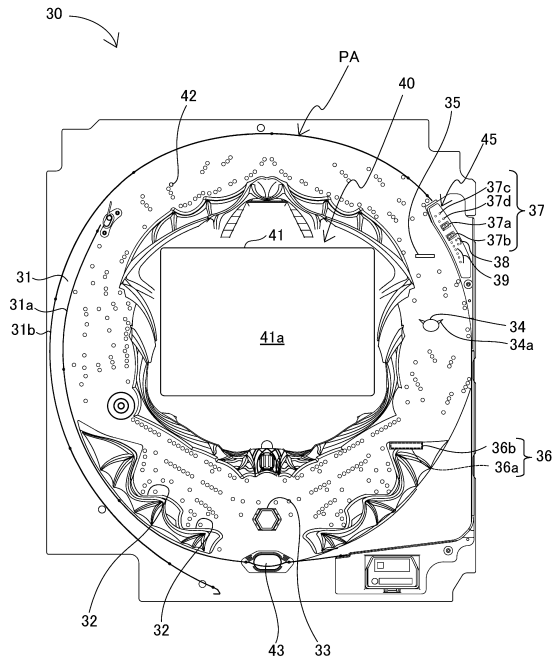
20

30

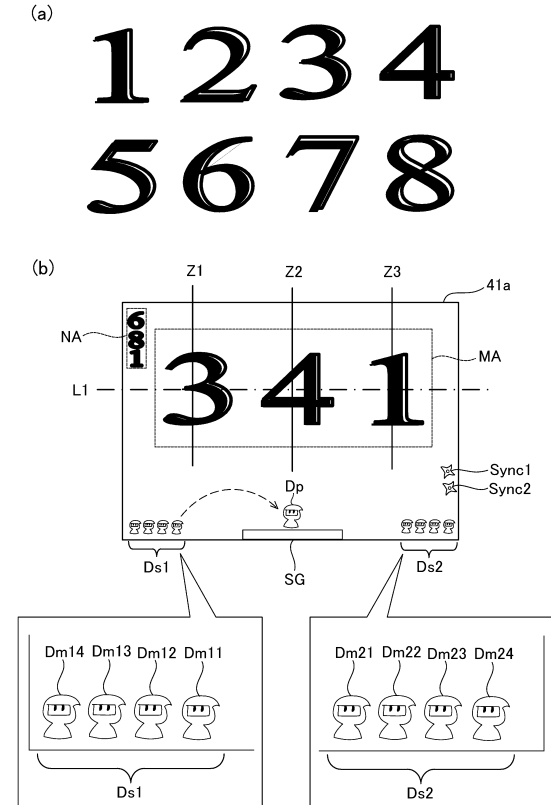
40

50

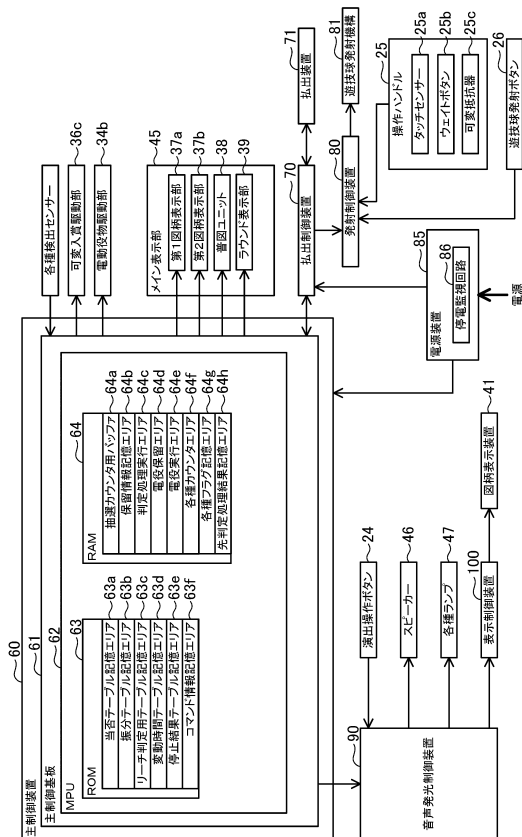
【 図 1 9 9 】



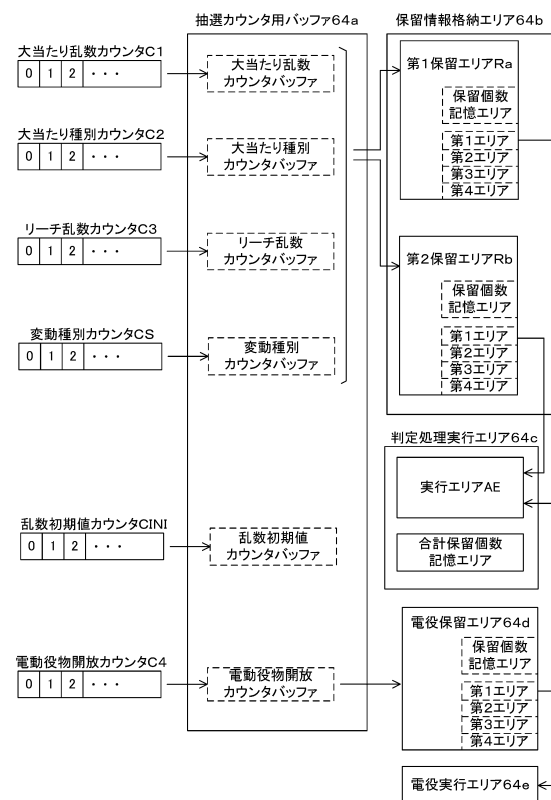
【図 200】



【 図 2 0 1 】



【 図 2 0 2 】



【 図 2 0 3 】

(a)

第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【 図 2 0 4 】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【 図 2 0 5 】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2 (0～39)	振り分け結果
0～13	16R確変当たり
14～27	8R確変当たり
28～33	16R通常当たり
34～39	8R通常当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2 (0～39)	振り分け結果
0～27	16R確変当たり
28～39	8R通常当たり

【 図 2 0 6 】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4 (0～465)	当否結果
0 , 1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4 (0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

10

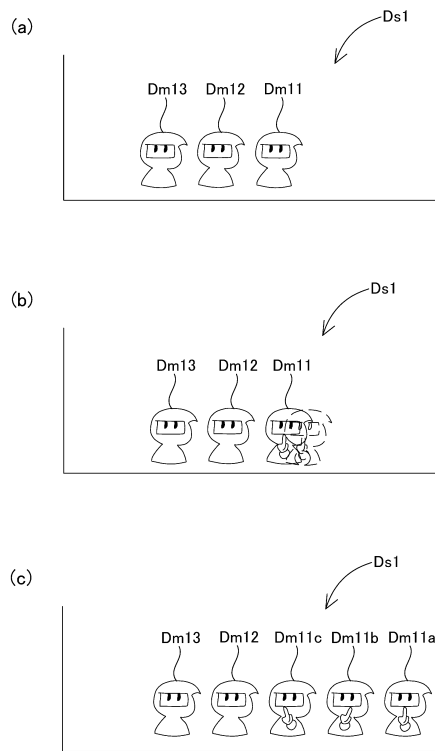
20

30

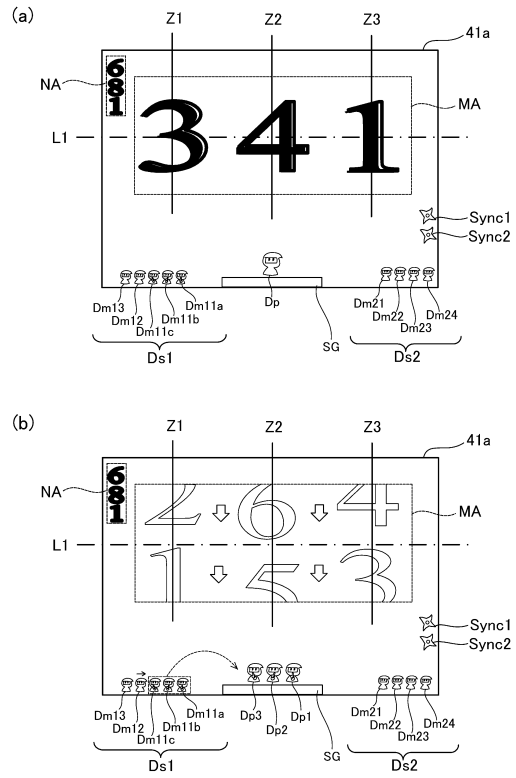
40

50

【図 207】



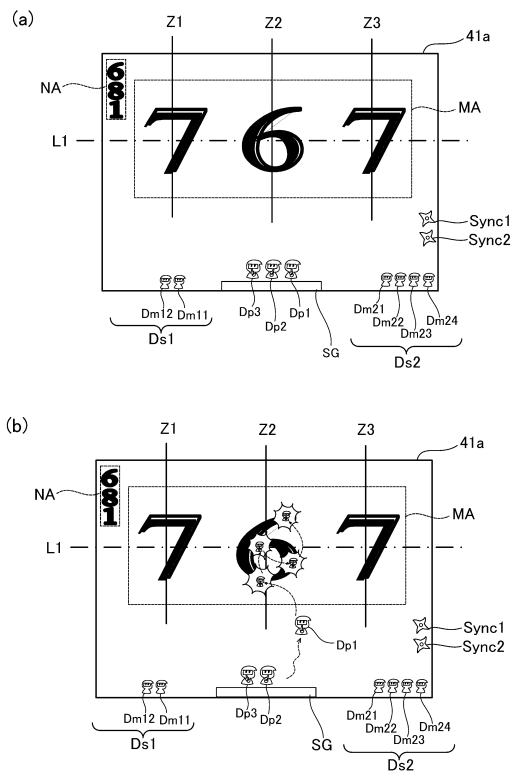
【図 208】



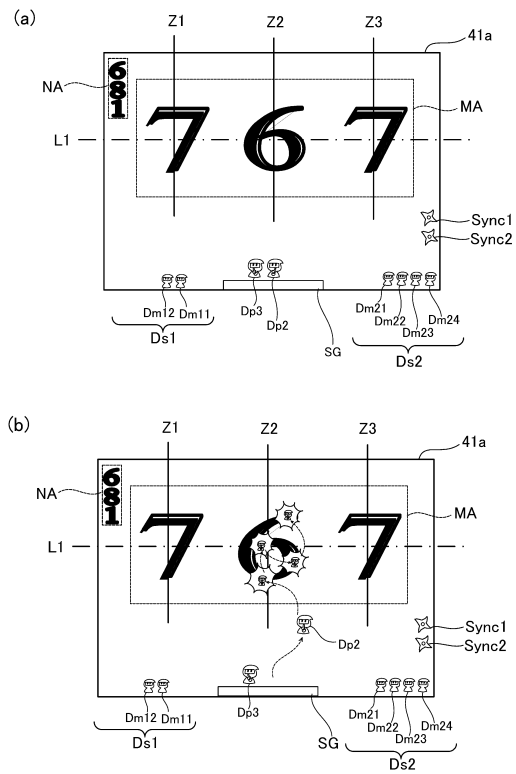
10

20

【図 209】



【図 210】

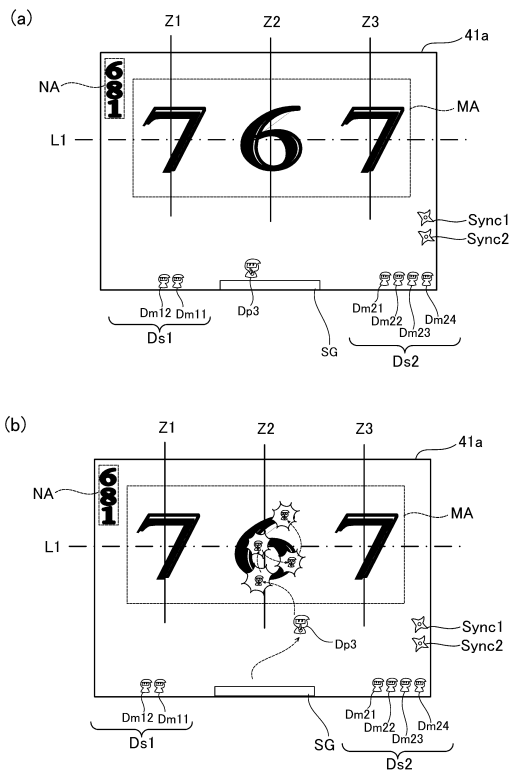


30

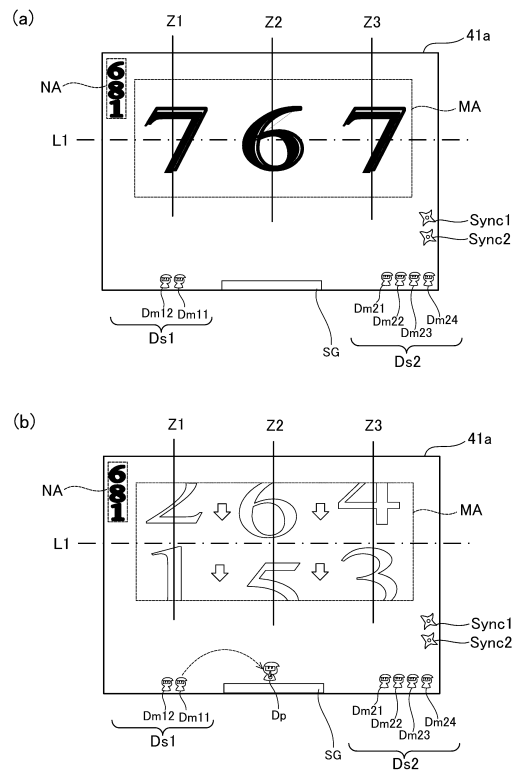
40

50

【 図 2 1 1 】



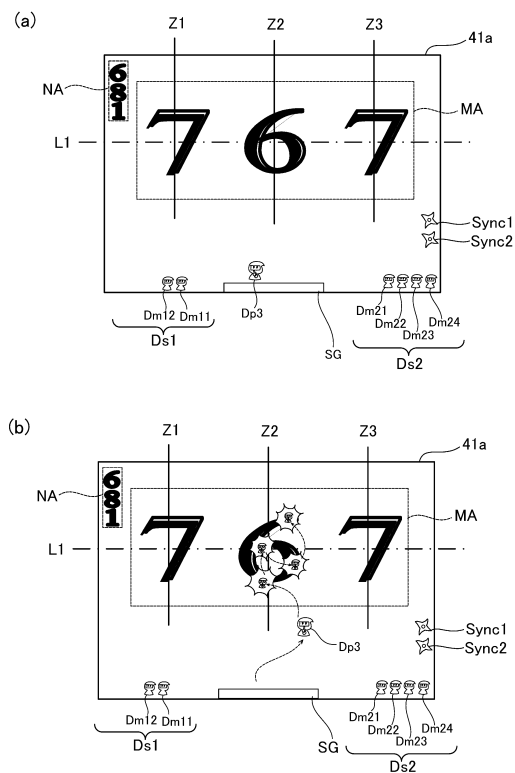
【図 2 1 2】



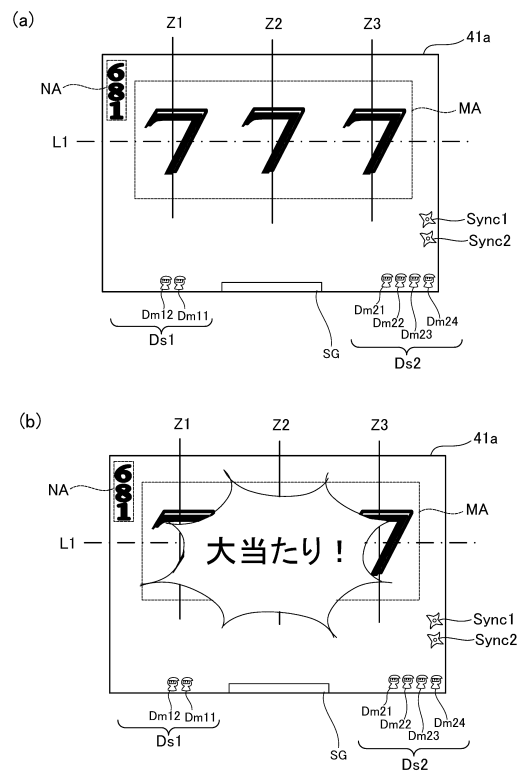
10

20

【 図 2 1 3 】



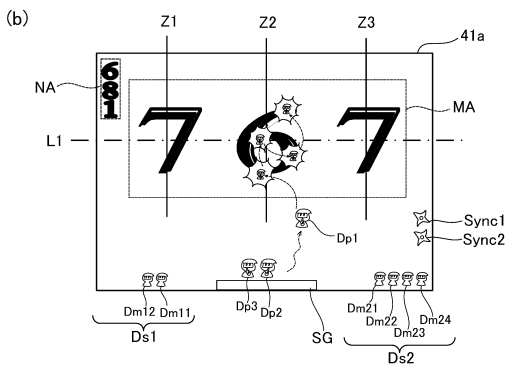
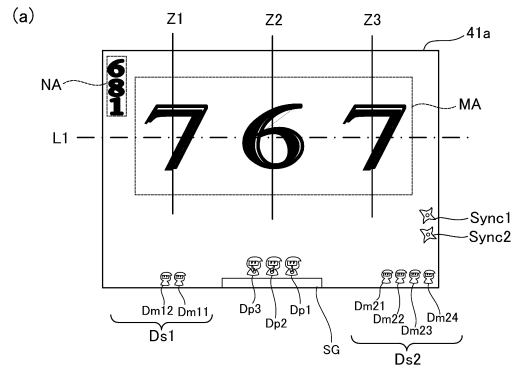
【 図 2 1 4 】



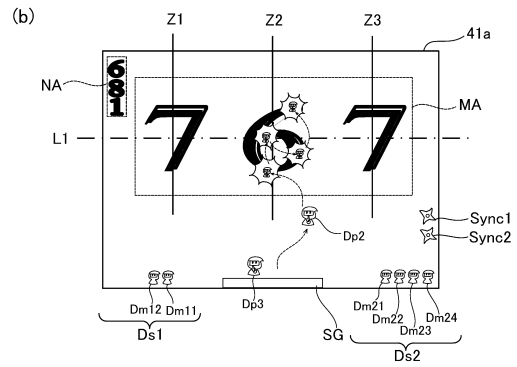
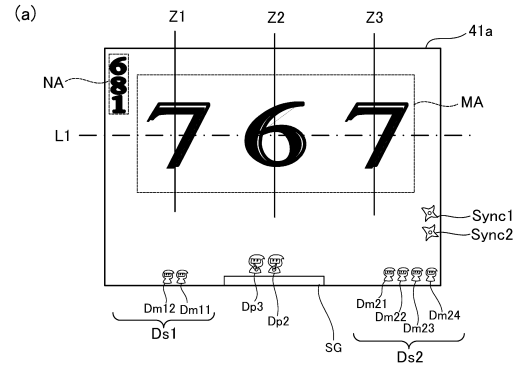
30

40

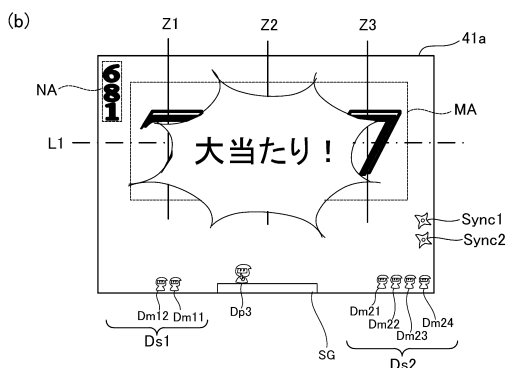
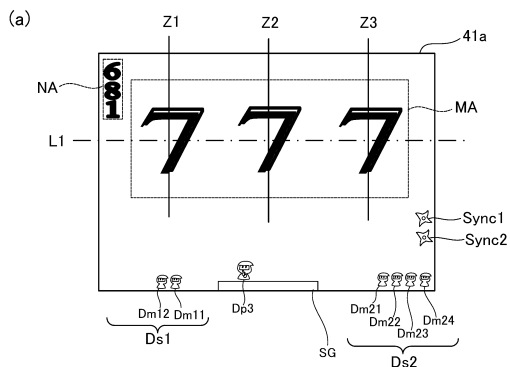
【図 2 1 5】



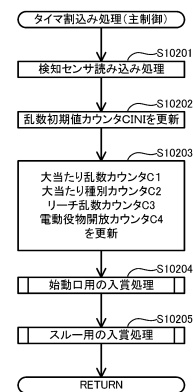
【図 2 1 6】



【図 2 1 7】



【図 2 1 8】



10

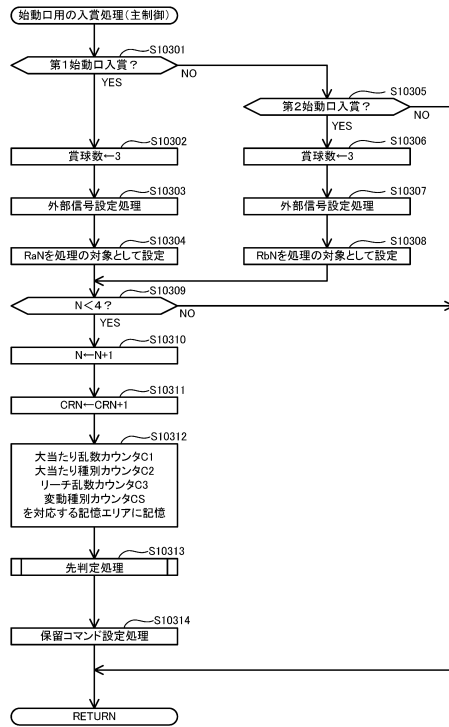
20

30

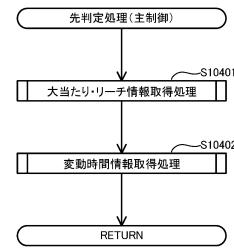
40

50

【図 2 1 9】



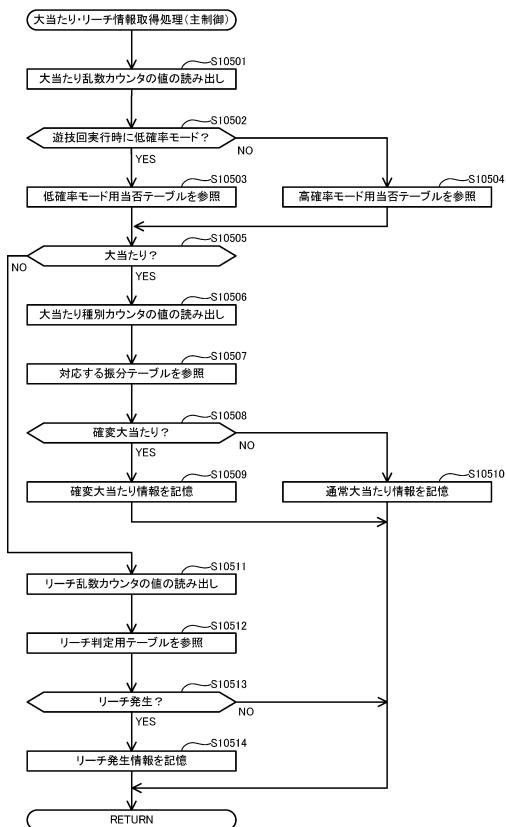
【図 2 2 0】



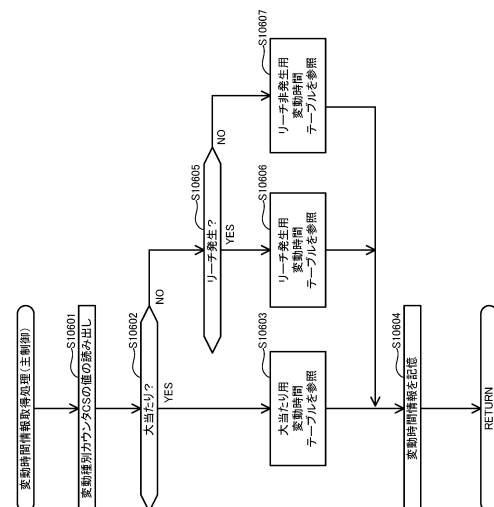
10

20

【図 2 2 1】



【図 2 2 2】

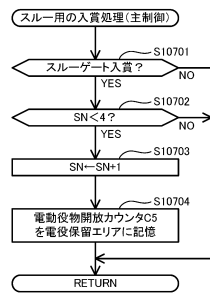


30

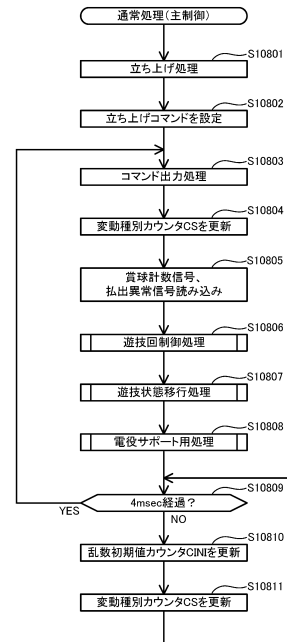
40

50

【図 2 2 3】



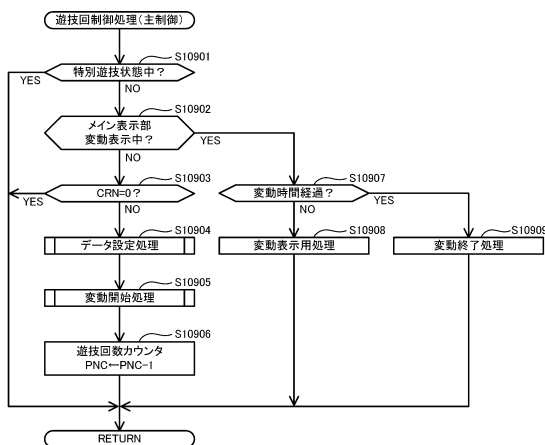
【図 2 2 4】



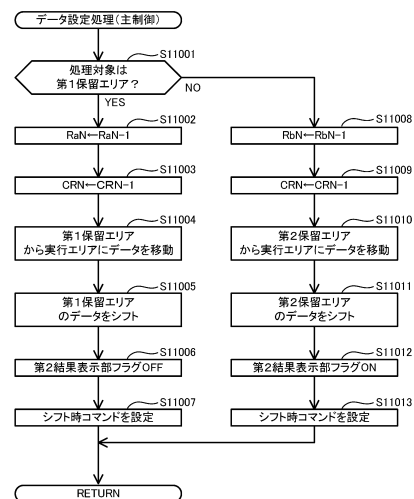
10

20

【図 2 2 5】



【図 2 2 6】

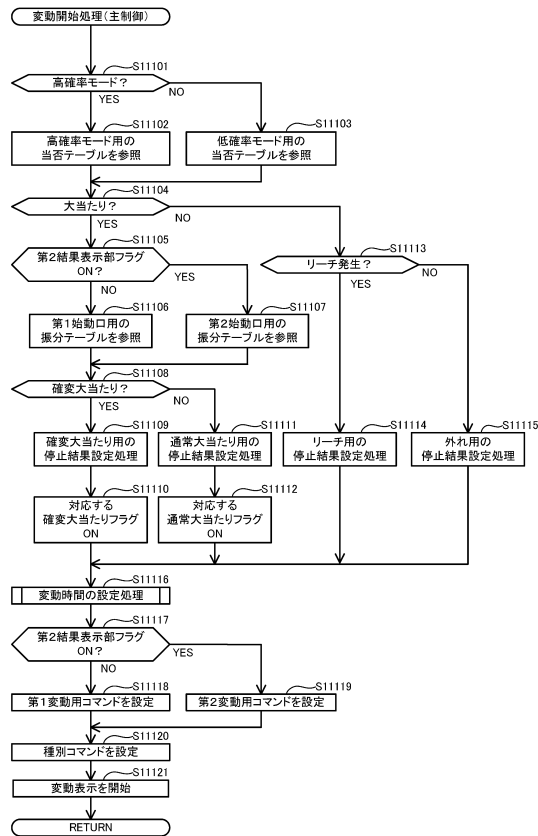


30

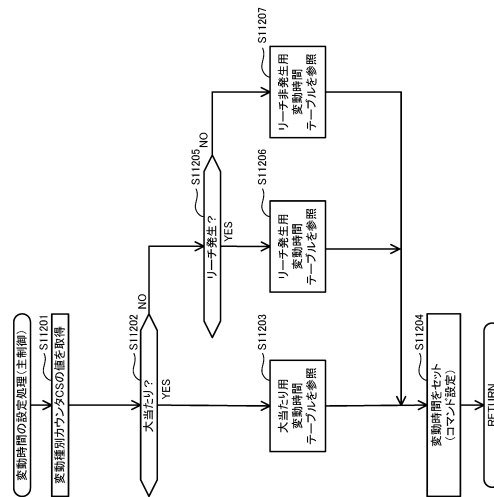
40

50

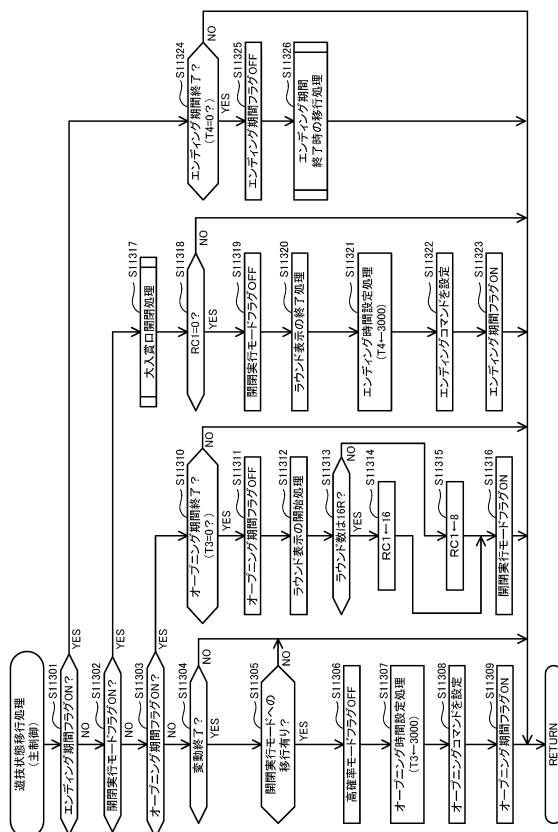
【図 2 2 7】



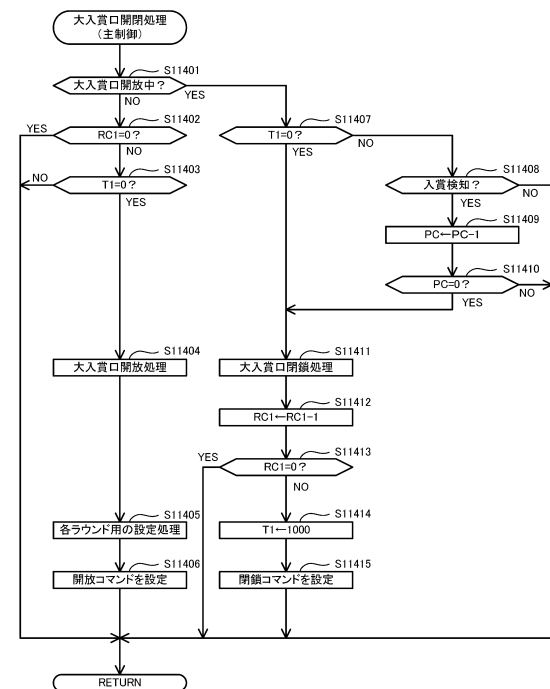
【図 2 2 8】



【図 2 2 9】



【図 2 3 0】



10

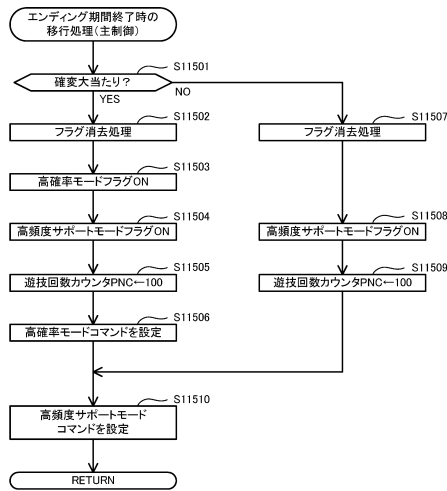
20

30

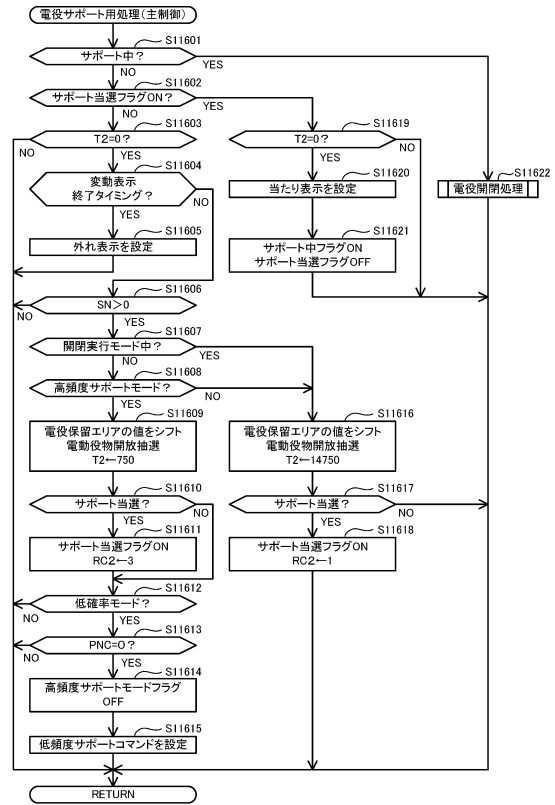
40

50

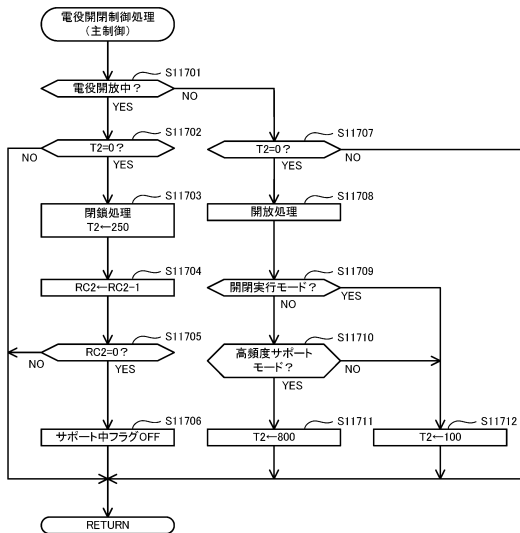
【図 2 3 1】



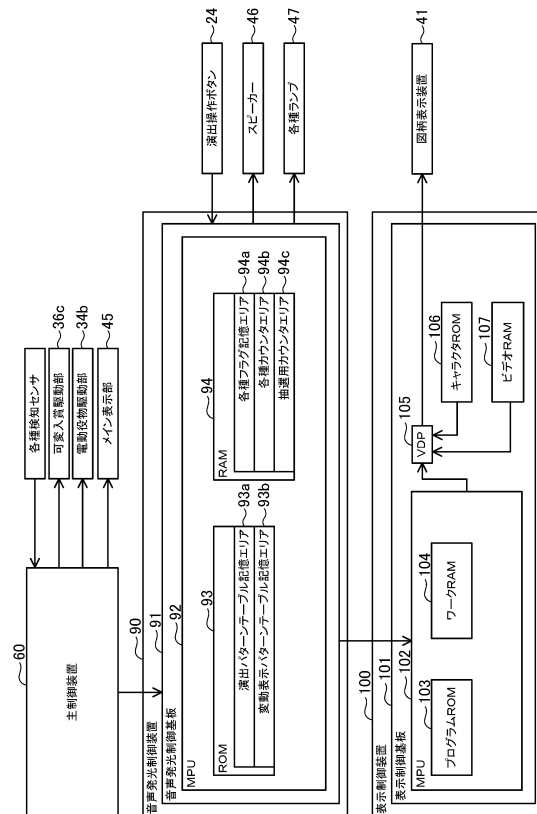
【図 2 3 2】



【図 2 3 3】



【図 2 3 4】



10

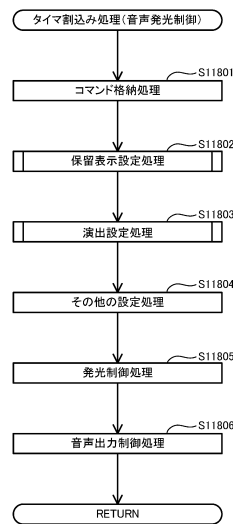
20

30

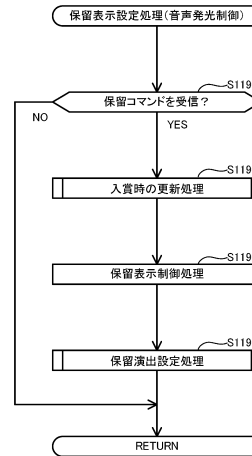
40

50

【図 2 3 5】



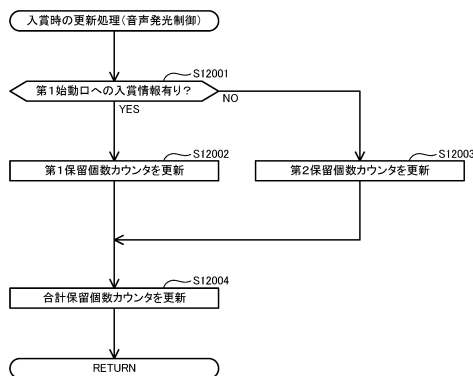
【図 2 3 6】



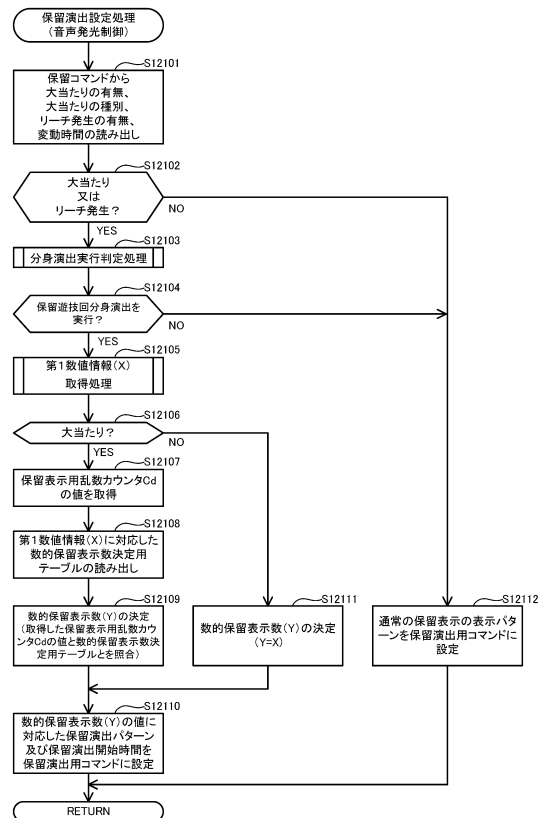
10

20

【図 2 3 7】



【図 2 3 8】



30

40

50

【図 2 3 9】

数的保留表示数(Y)決定用テーブル

(a) [X = 0]

Cd(0~99)	Y
0~49	2
50~89	3
90~99	4

(b) [X = 1]

Cd(0~99)	Y
0~39	1
40~69	2
70~89	3
90~99	4

(c) [X = 2]

Cd(0~99)	Y
0~49	2
50~79	3
80~99	4

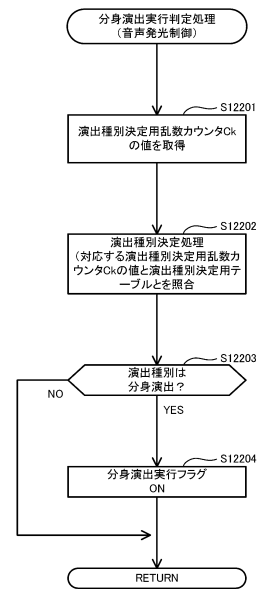
(d) [X = 3]

Cd(0~99)	Y
0~59	3
60~99	4

(e) [X = 4]

Cd(0~99)	Y
0~99	4

【図 2 4 0】



10

20

【図 2 4 1】

演出種別決定用テーブル

(a)

Ck(0~99)	演出種別
0~79	保留遊技回分身演出
80~99	非分身演出

(b)

Ck(0~99)	演出種別
0~59	保留遊技回分身演出
60~99	非分身演出

【図 2 4 2】

(a) 第1演出用記憶エリア

第1始動口用の 保留遊技回(n) [対応する保留表示]	1 [Dm11]	2 [Dm12]	3 [Dm13]	4 [Dm14]
分身演出実行フラグ	OFF	OFF	ON	
第1数値情報(X)			2	

30

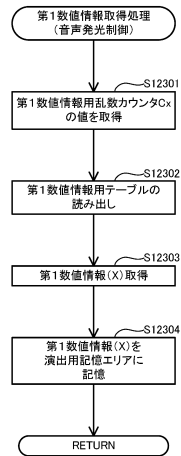
(b) 第2演出用記憶エリア

第2始動口用の 保留遊技回(n) [対応する保留表示]	1 [Dm21]	2 [Dm22]	3 [Dm23]	4 [Dm24]
分身演出実行フラグ	OFF	OFF	OFF	ON
第1数値情報(X)				3

40

50

【図 2 4 3】



【図 2 4 4】

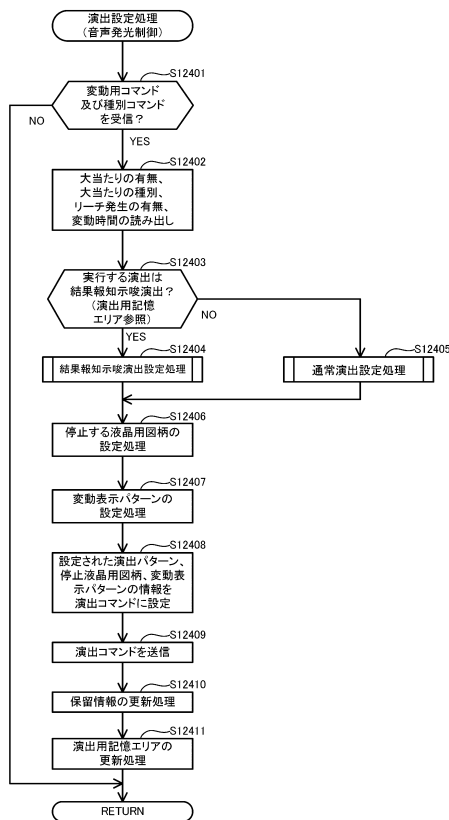
第1数値情報テーブル

Cx(0~99)	X
0~9	1
10~29	2
30~69	3
70~99	4

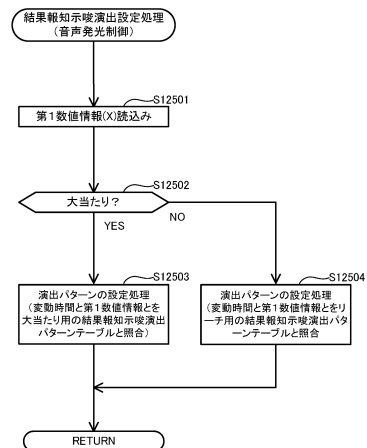
10

20

【図 2 4 5】



【図 2 4 6】



30

40

50

【図 2 4 7】

大当たり用の結果報知示唆演出パターンテーブル	
T	X
T=t1	X=0
	X=1
	X=2
	X=3
	X=4
T=t2	X=0
	X=1
	X=2
	X=3
	X=4
T=t3	X=0
	X=1
	X=2
	X=3
	X=4
T=t4	X=0
	X=1
	X=2
	X=3
	X=4

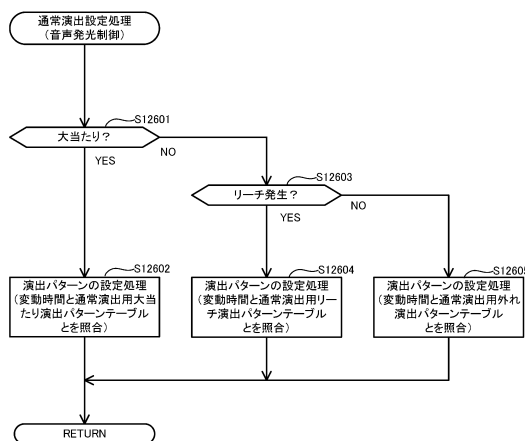
【図 2 4 8】

リーチ用の結果報知示唆演出パターンテーブル	
T	X
T=t1	X=0
	X=1
	X=2
	X=3
	X=4
T=t2	X=0
	X=1
	X=2
	X=3
	X=4
T=t3	X=0
	X=1
	X=2
	X=3
	X=4
T=t4	X=0
	X=1
	X=2
	X=3
	X=4

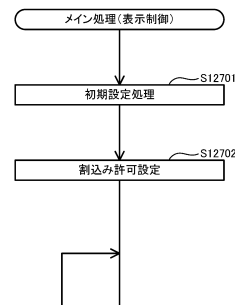
10

20

【図 2 4 9】



【図 2 5 0】

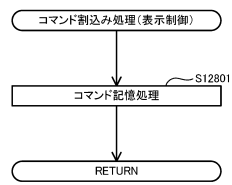


30

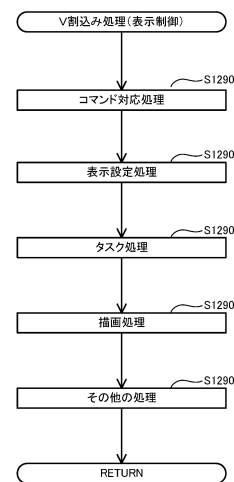
40

50

【図 2 5 1】



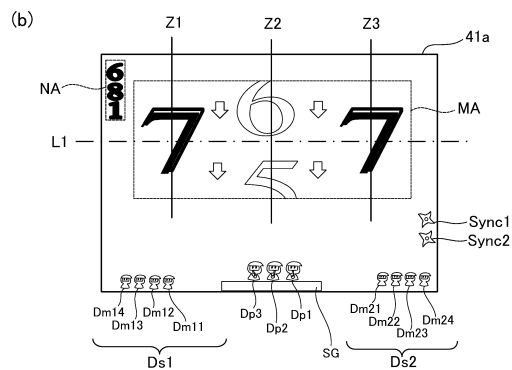
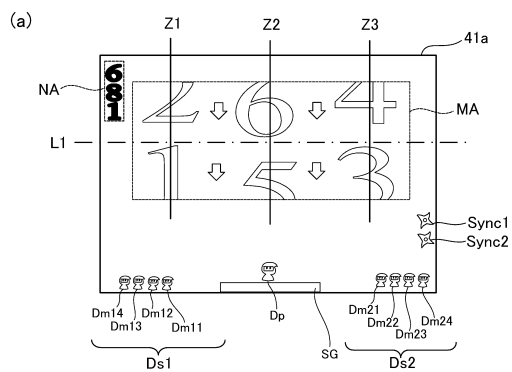
【図 2 5 2】



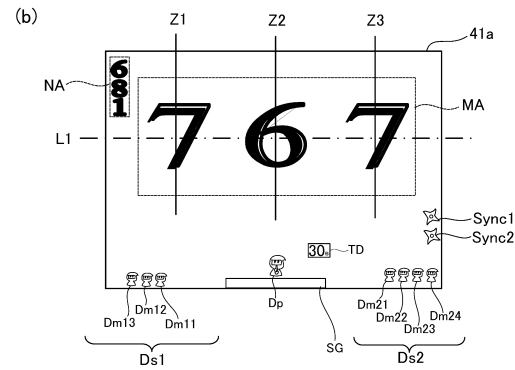
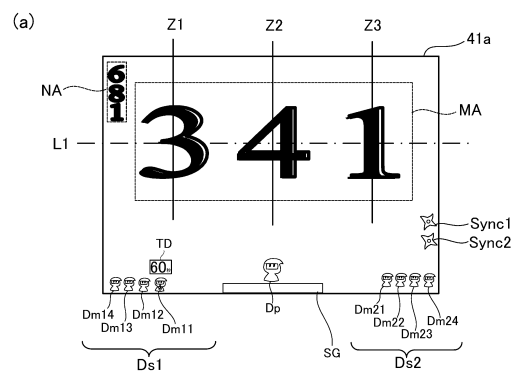
10

20

【図 2 5 3】



【図 2 5 4】

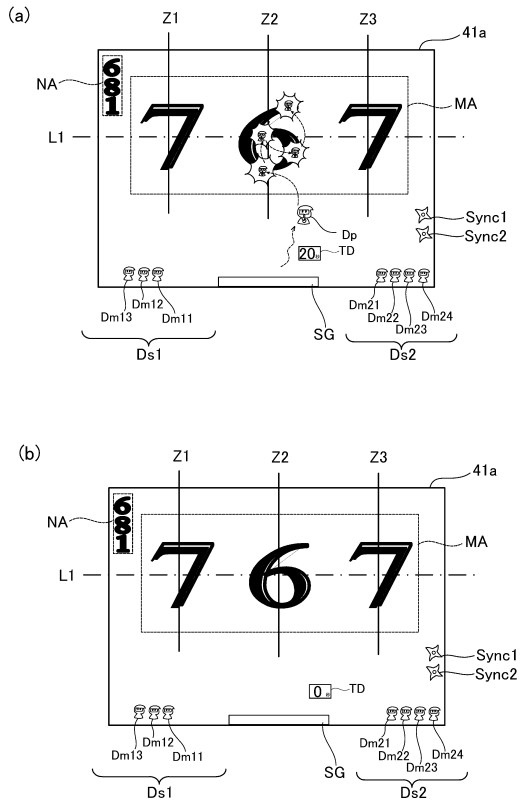


30

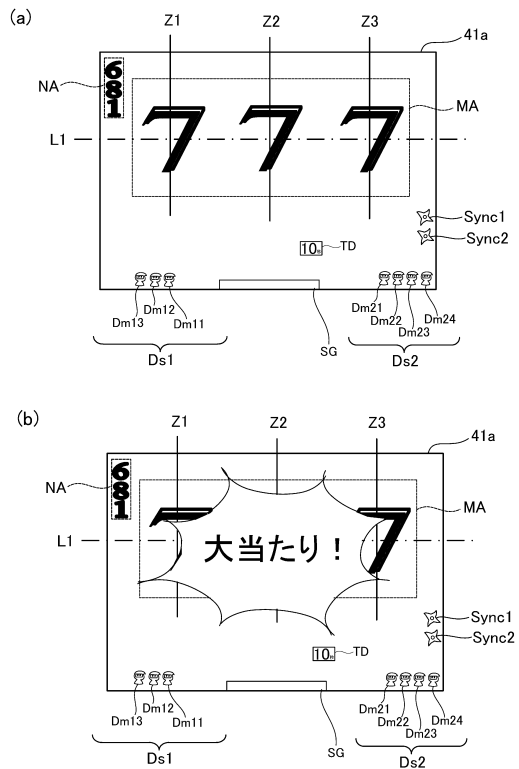
40

50

【図 2 5 5】



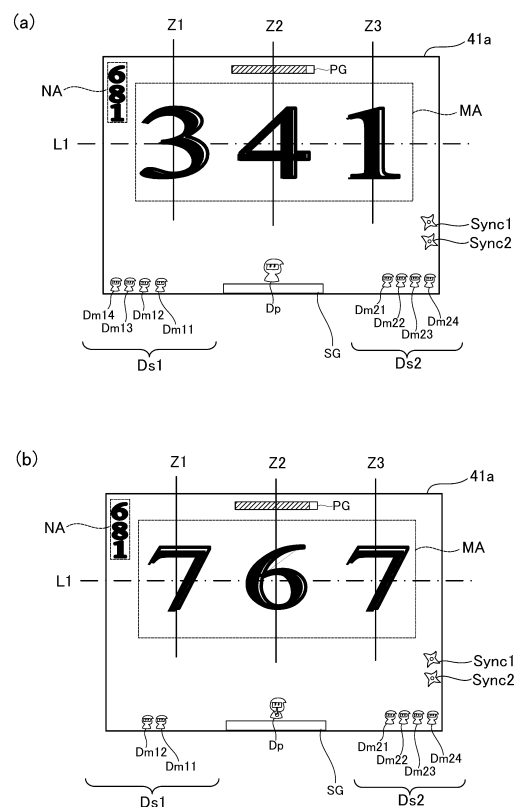
【図 2 5 6】



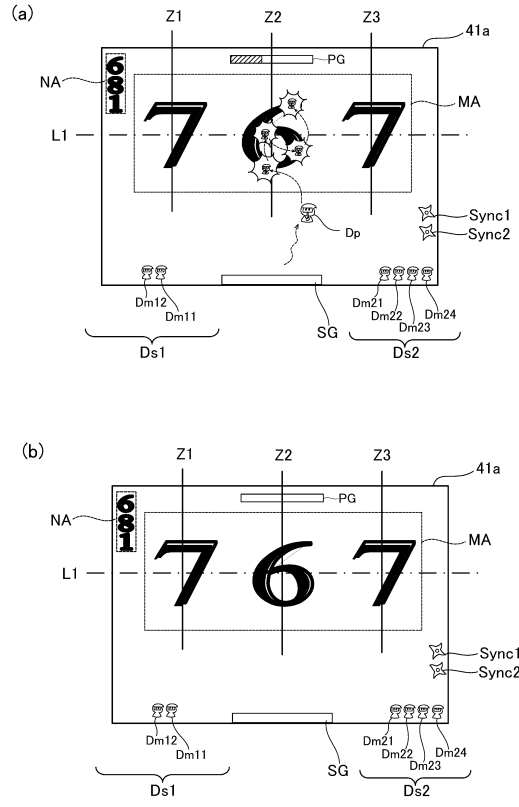
10

20

【図 2 5 7】



【図 2 5 8】

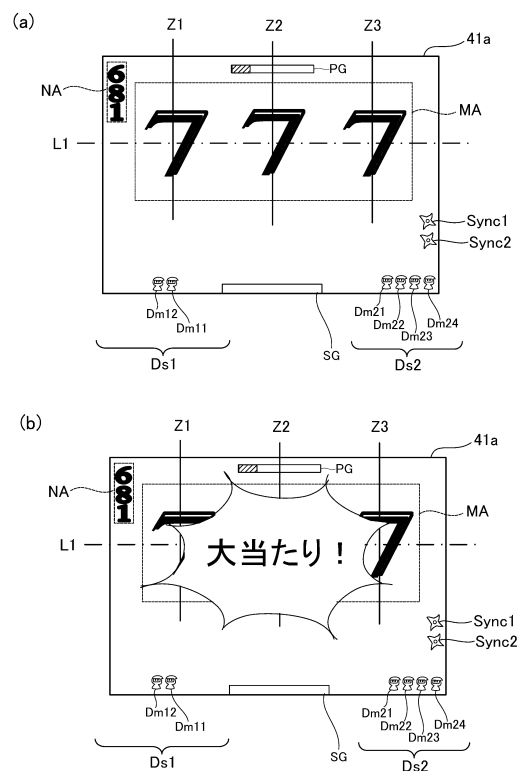


30

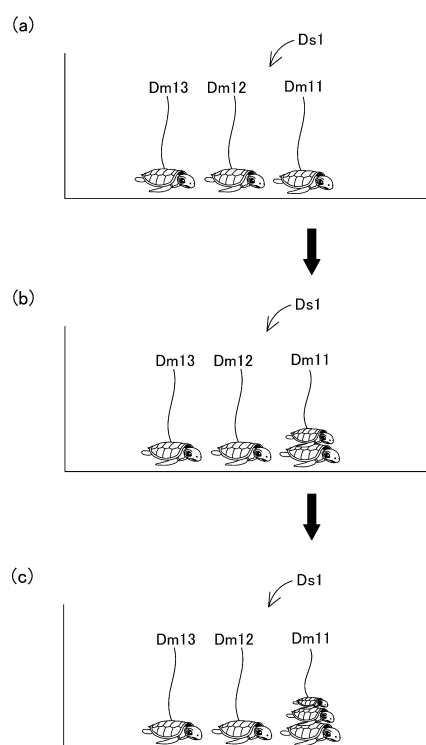
40

50

【 図 2 5 9 】



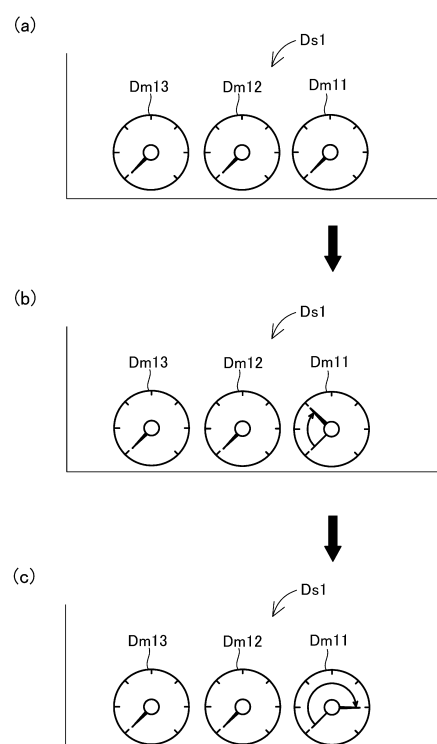
【 図 2 6 0 】



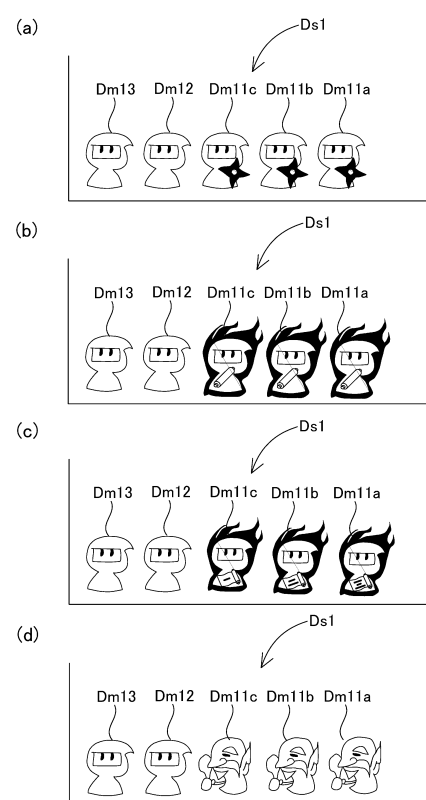
10

20

【 図 2 6 1 】



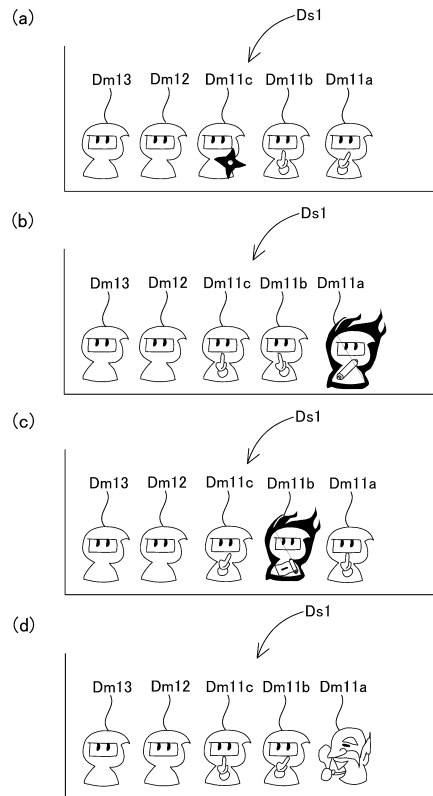
【 図 2 6 2 】



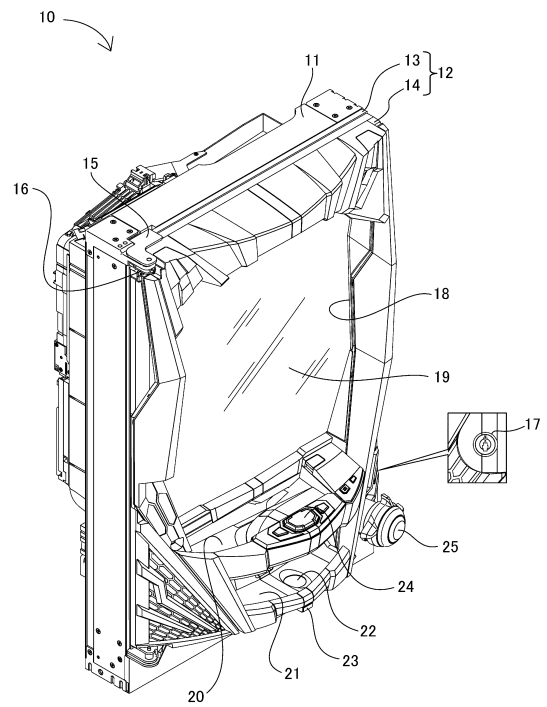
30

40

【図 2 6 3】



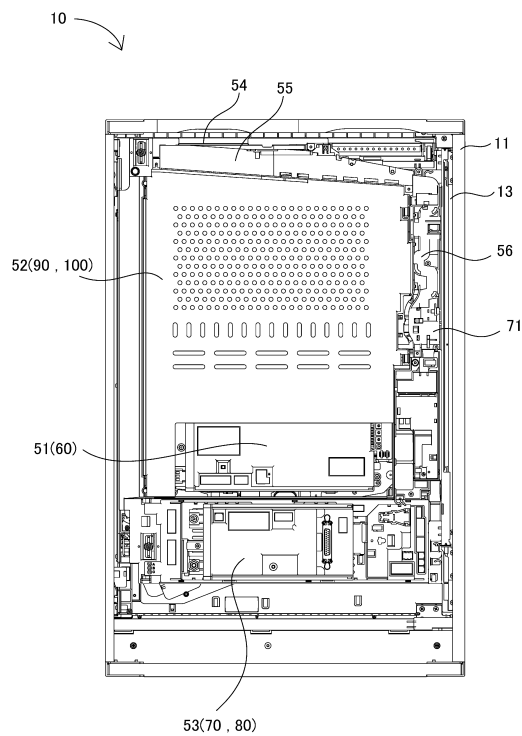
【図 2 6 4】



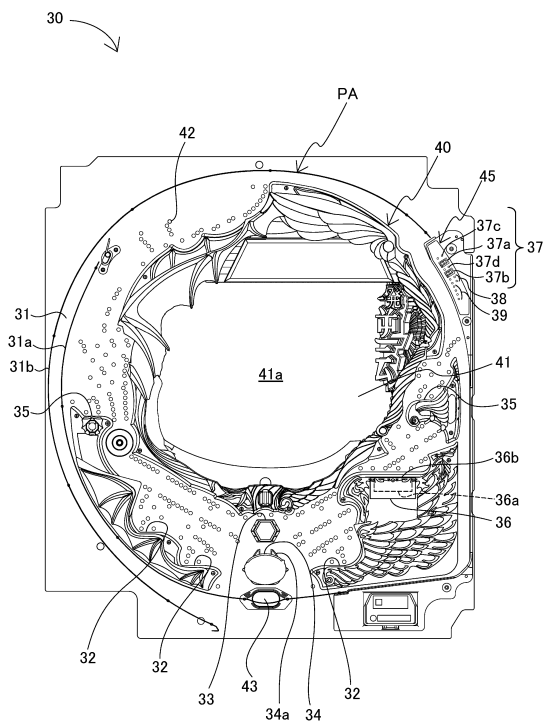
10

20

【図 2 6 5】



【図 2 6 6】



30

40

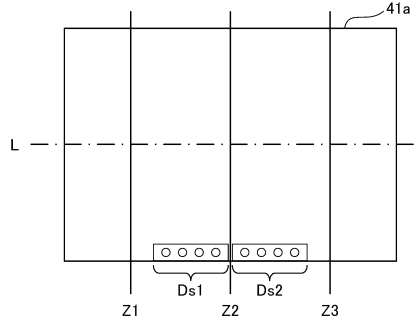
50

【図 2 6 7】

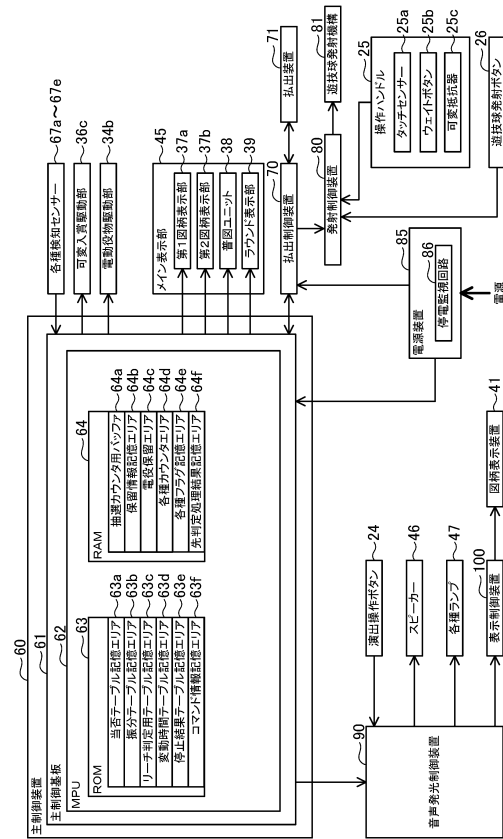
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

(b)



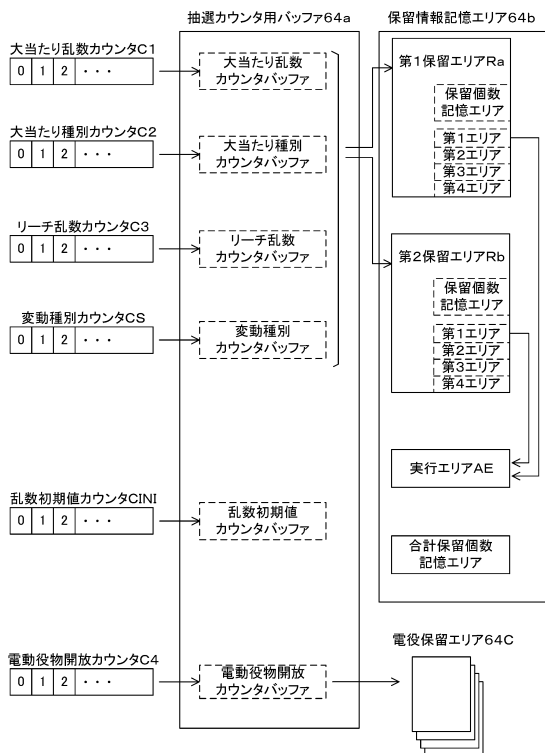
【図 2 6 8】



10

20

【図 2 6 9】



【図 2 7 0】

(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
6&306	大当たり当選
その他	外れ結果

30

(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
6&35&66&99&130&163&194&222&240&306&334&361&394&422&467&492&524&556&571&597	大当たり当選
その他	外れ結果

40

50

【図 2 7 1】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

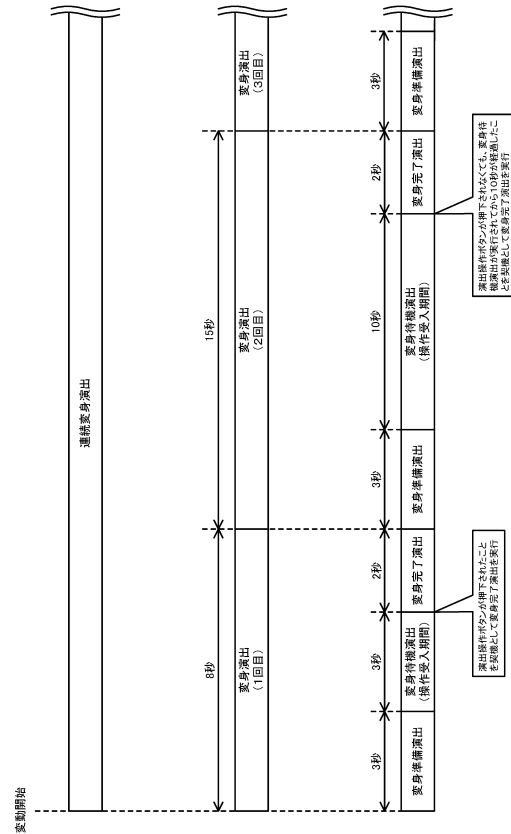
大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～13	16R確変大当たり
14～27	8R確変大当たり
28～33	16R通常大当たり
34～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～27	16R確変大当たり
28～39	8R確変大当たり

【図 2 7 2】



10

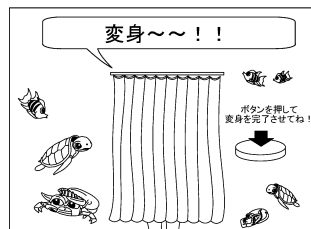
20

【図 2 7 3】

(A) 変身準備演出



(B) 変身待機演出

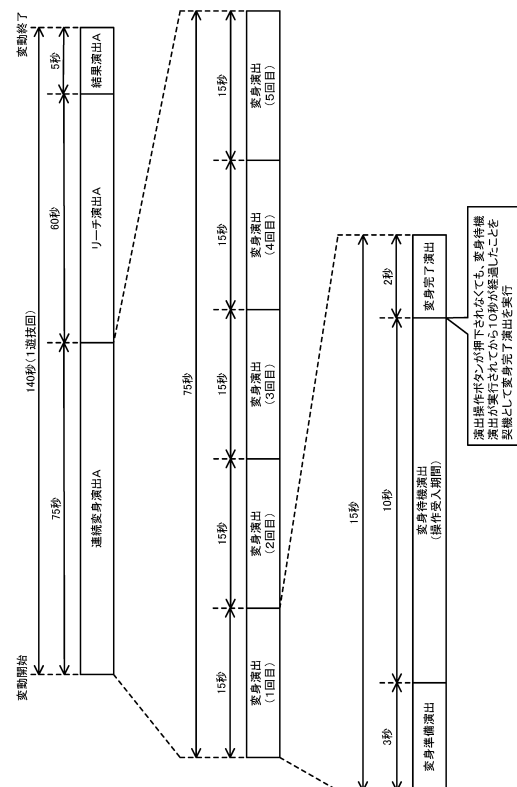


(C) 変身完了演出



【図 2 7 4】

演出パターンPT11が実行された場合におけるケースA1



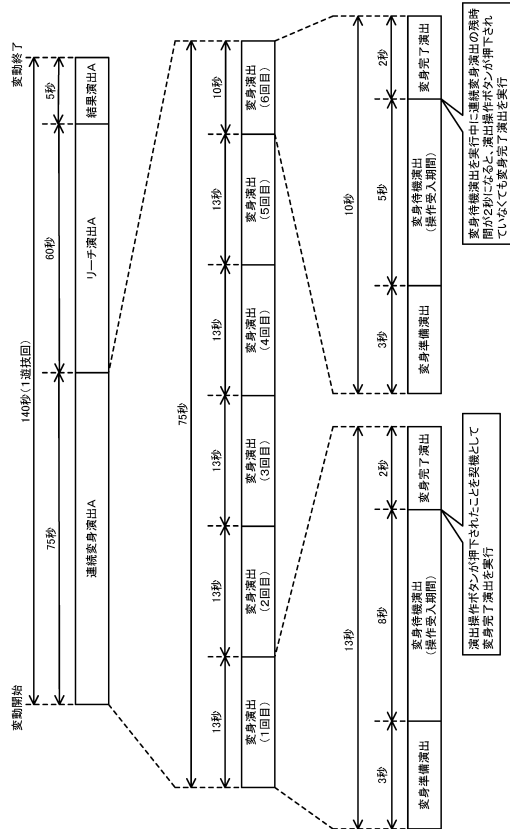
30

40

50

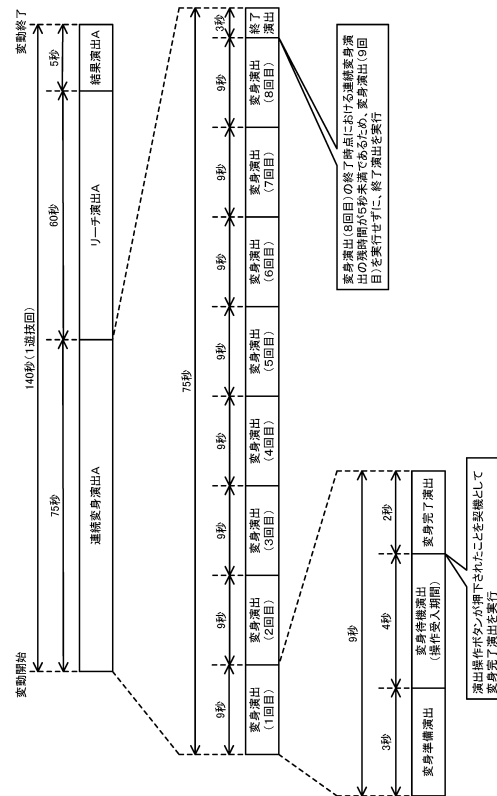
【 図 2 7 5 】

演出パターンPT1が実行された場合におけるケースA2



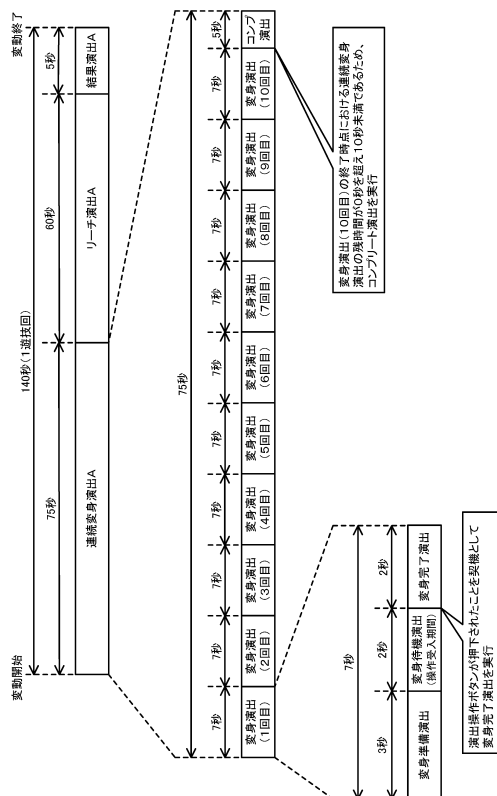
【図 2 7 6】

演出パターンPT1が実行された場合におけるケースA3



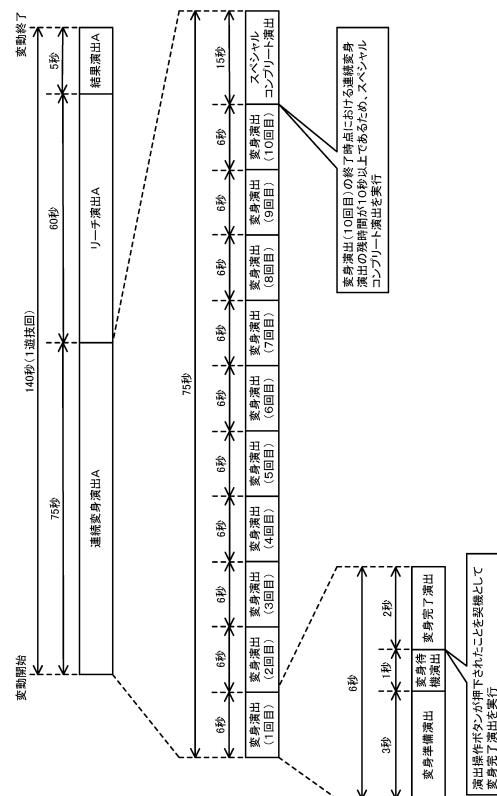
【 図 2 7 7 】

演出パターンPT1が実行された場合におけるケースA4

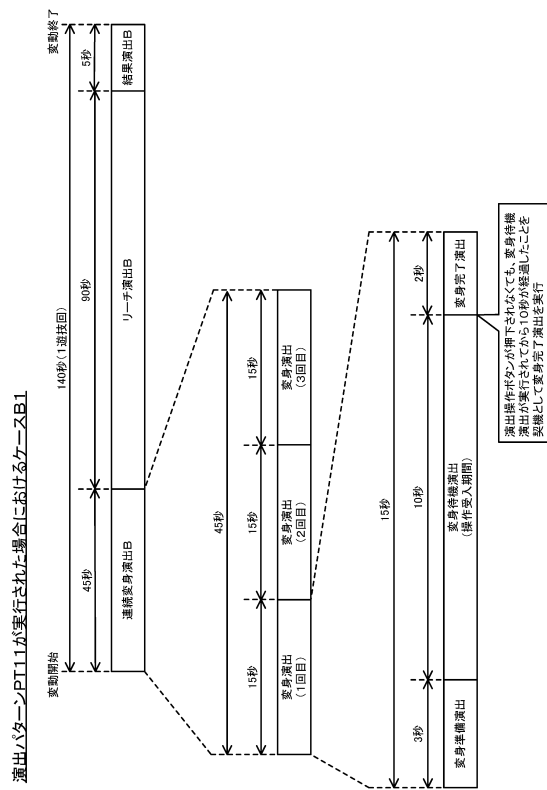


【 図 2 7 8 】

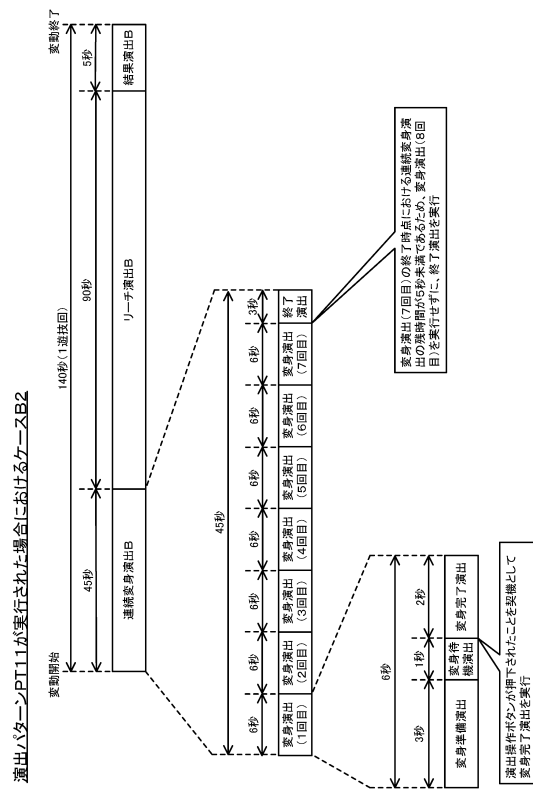
演出パターンPT1が実行された場合におけるケースA5



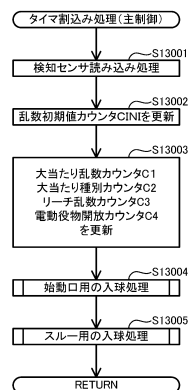
【 図 2 7 9 】



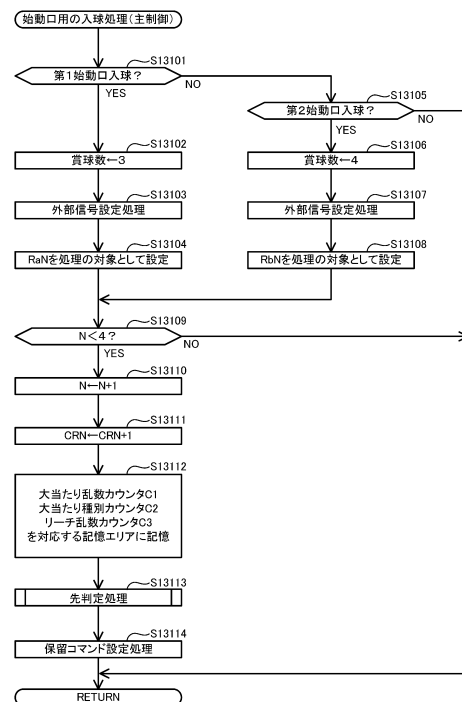
【図 280】



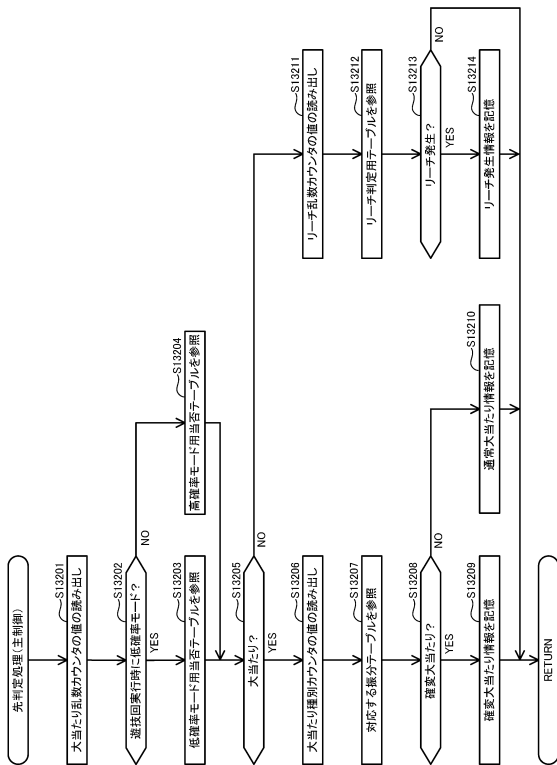
【 図 2 8 1 】



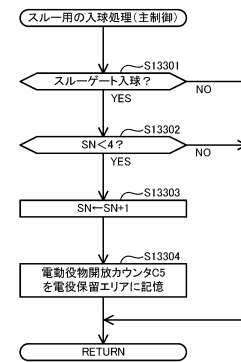
【 図 2 8 2 】



【図 283】



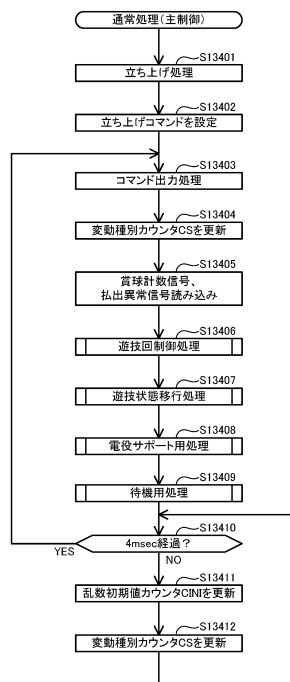
【図 284】



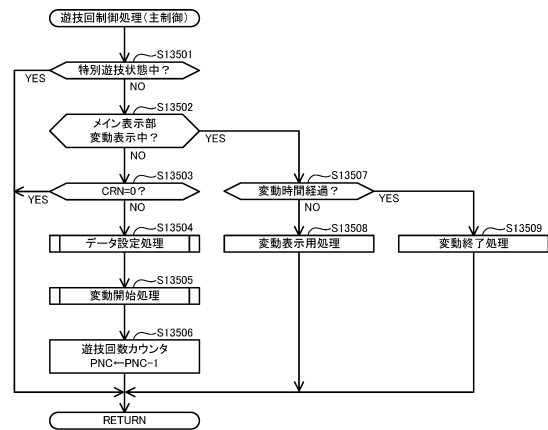
10

20

【図 285】



【図 286】

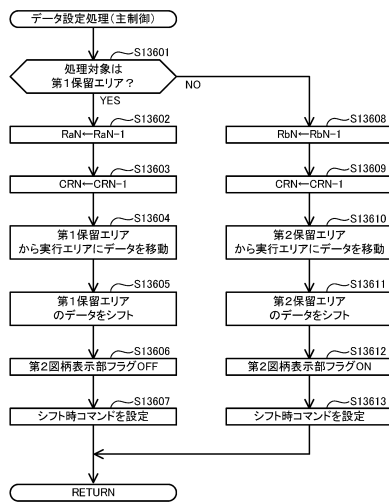


30

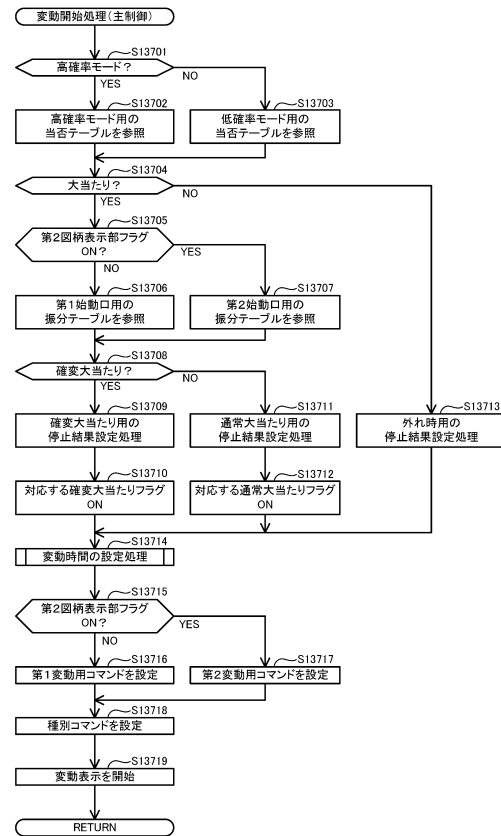
40

50

【図 287】



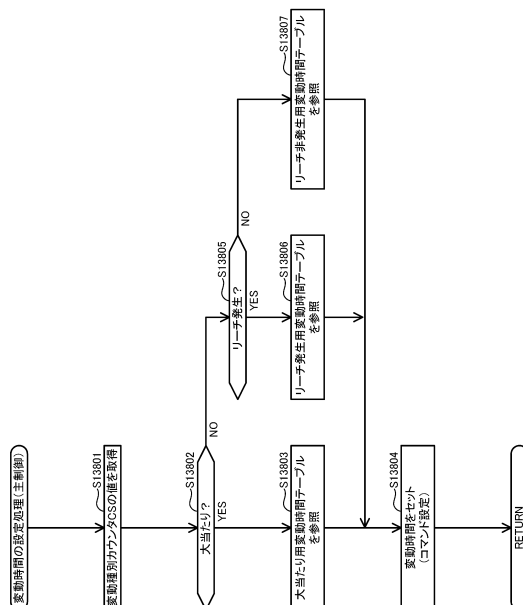
【図 288】



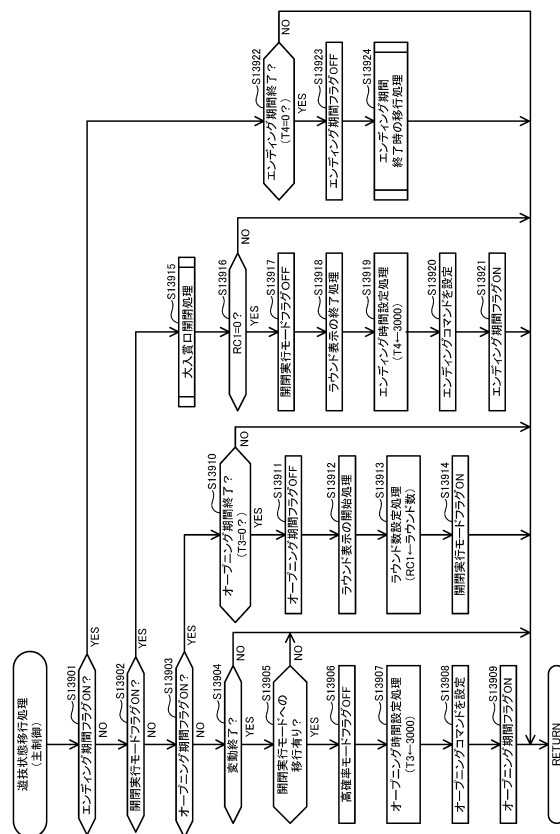
10

20

【図 289】



【図 290】

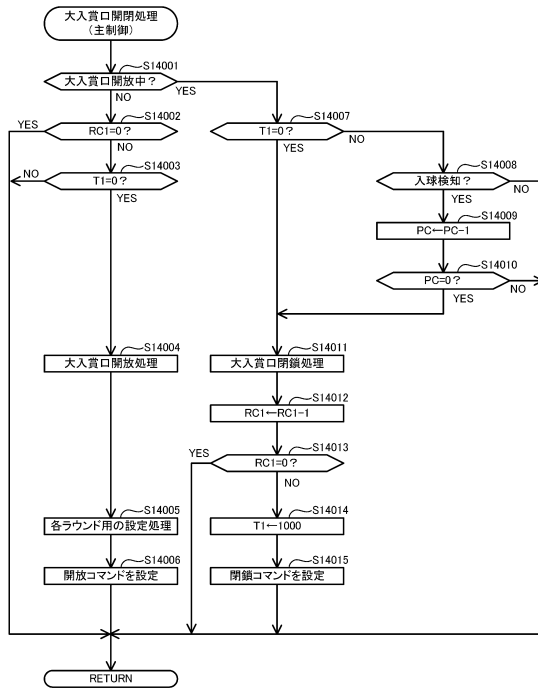


30

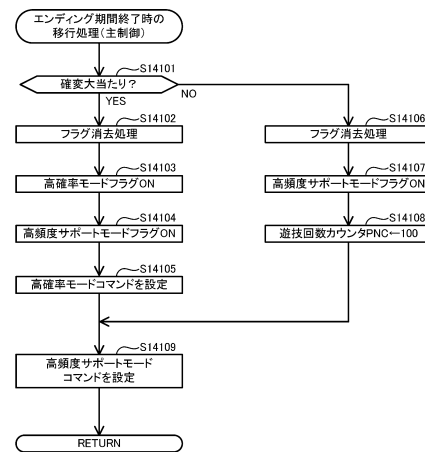
40

50

【図 2 9 1】



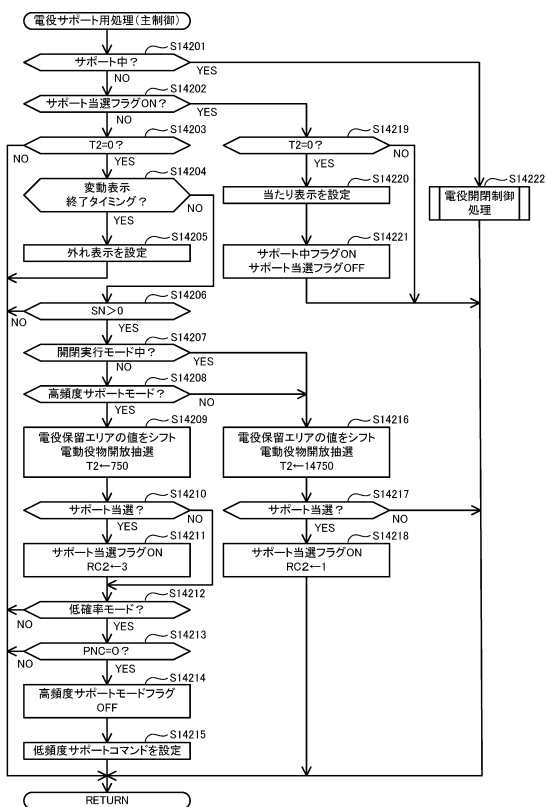
【図 2 9 2】



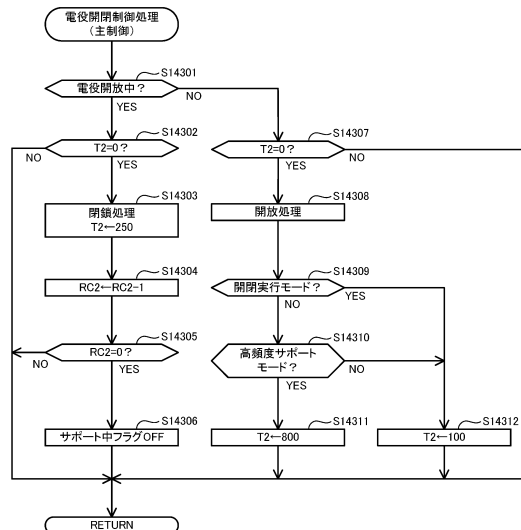
10

20

【図 2 9 3】



【図 2 9 4】

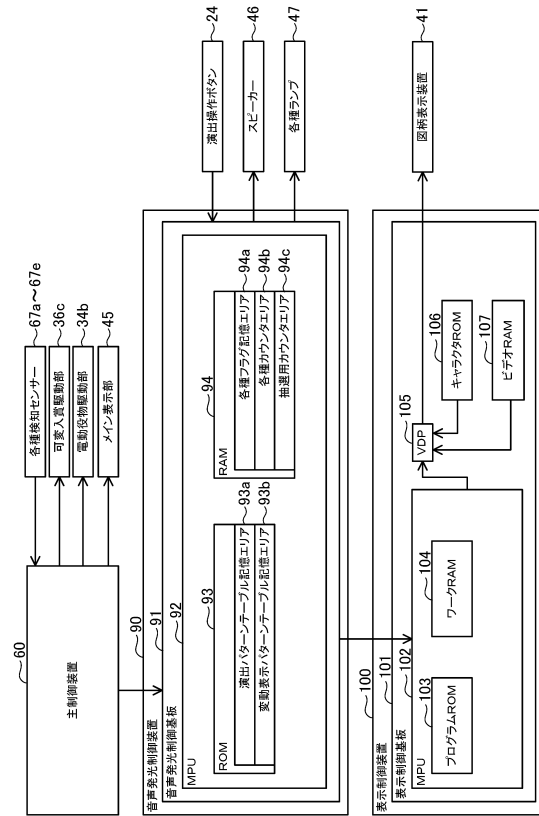


30

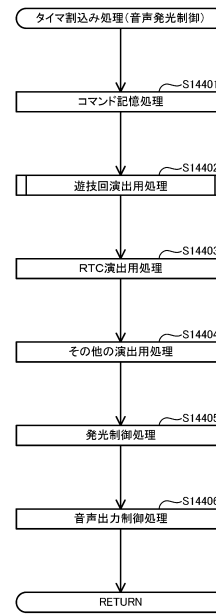
40

50

【図 2 9 5】



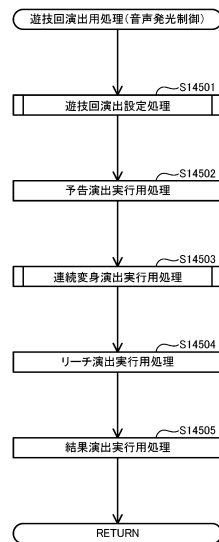
【図 2 9 6】



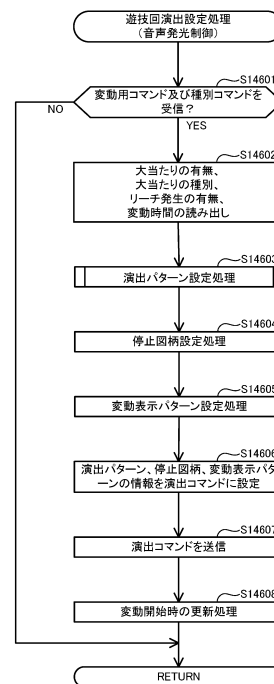
10

20

【図 2 9 7】



【図 2 9 8】

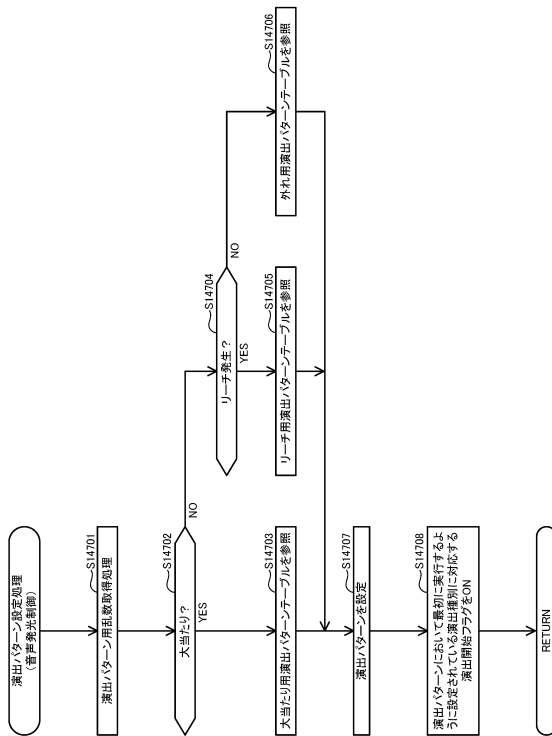


30

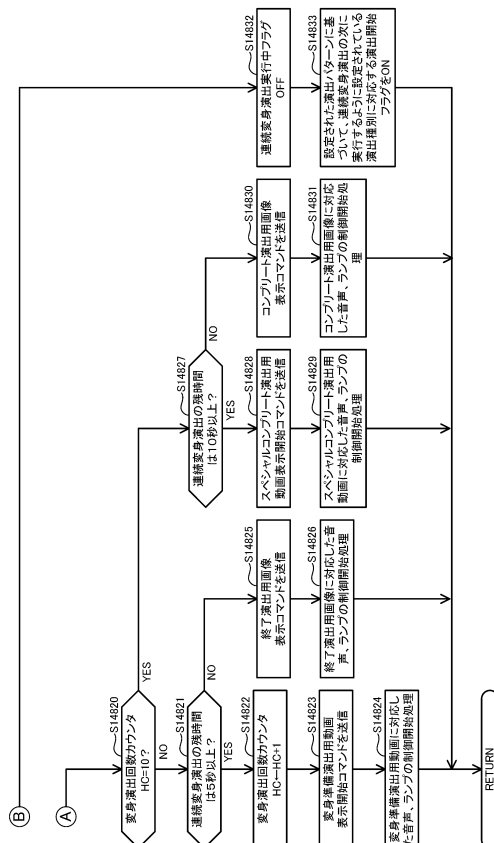
40

50

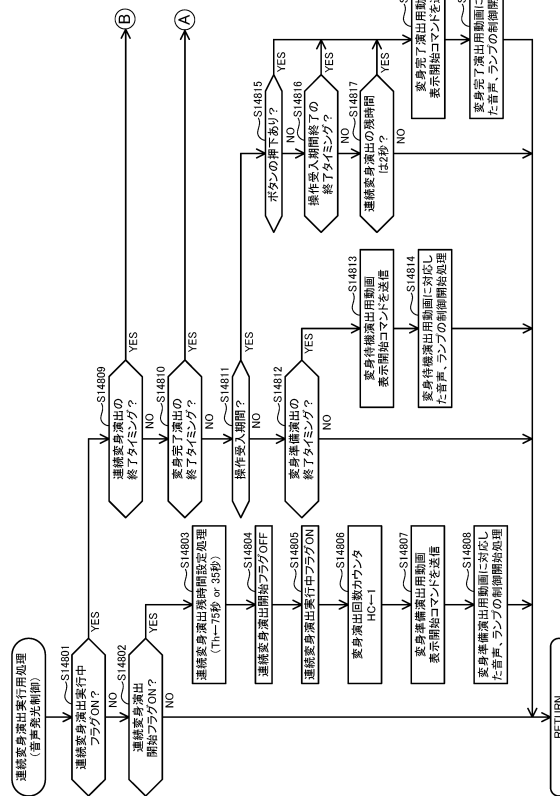
【図 299】



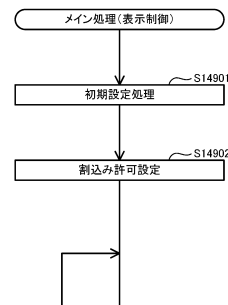
【図 301】



【図 300】



【図 302】



10

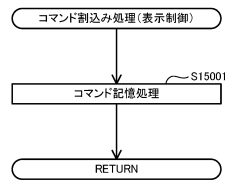
20

30

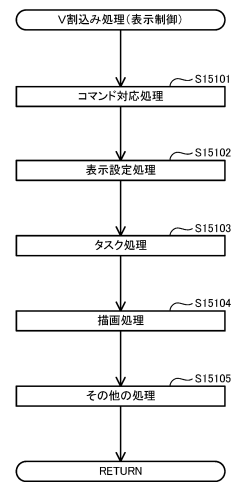
40

50

【図 3 0 3】



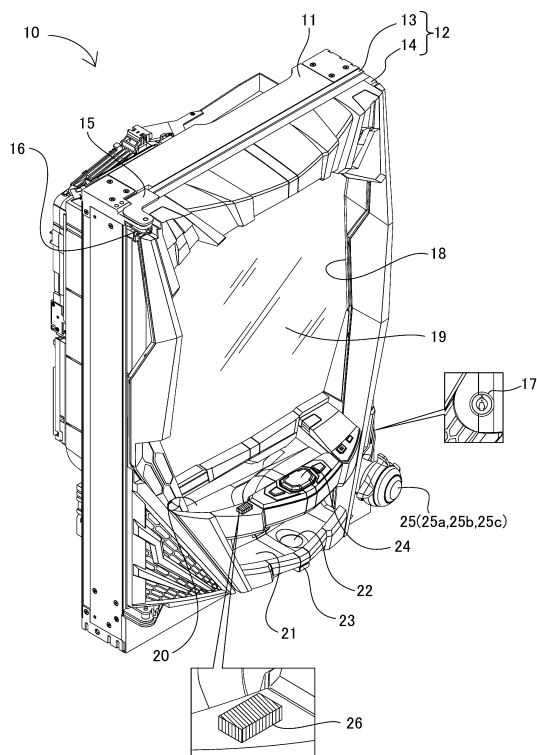
【図 3 0 4】



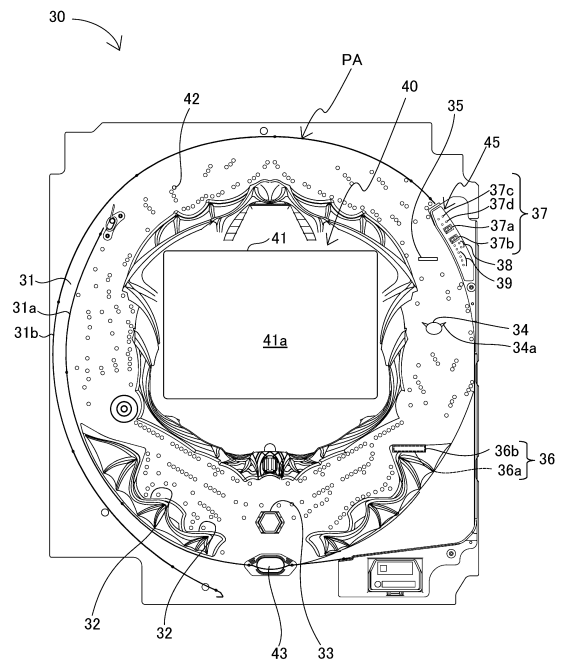
10

20

【図 3 0 5】



【図 3 0 6】



30

40

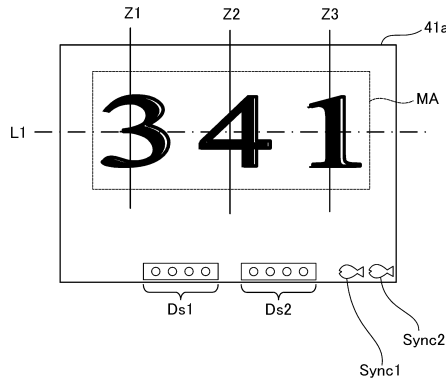
50

【図 3 0 7】

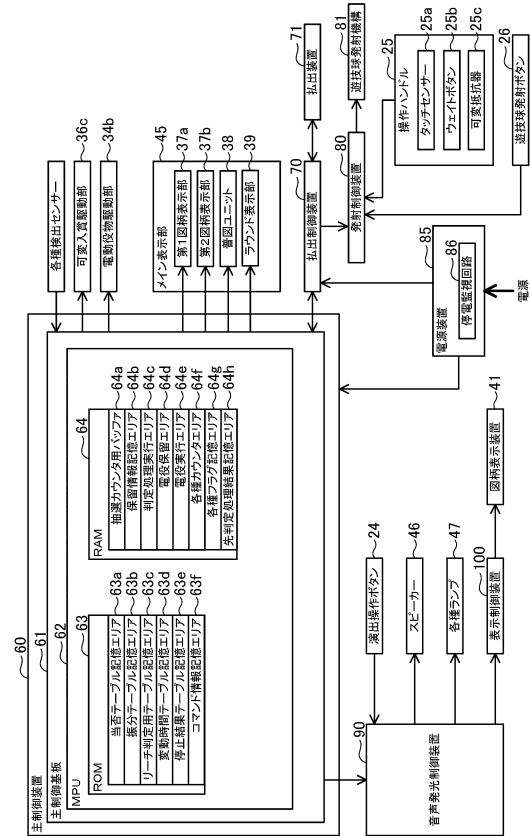
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

(b)



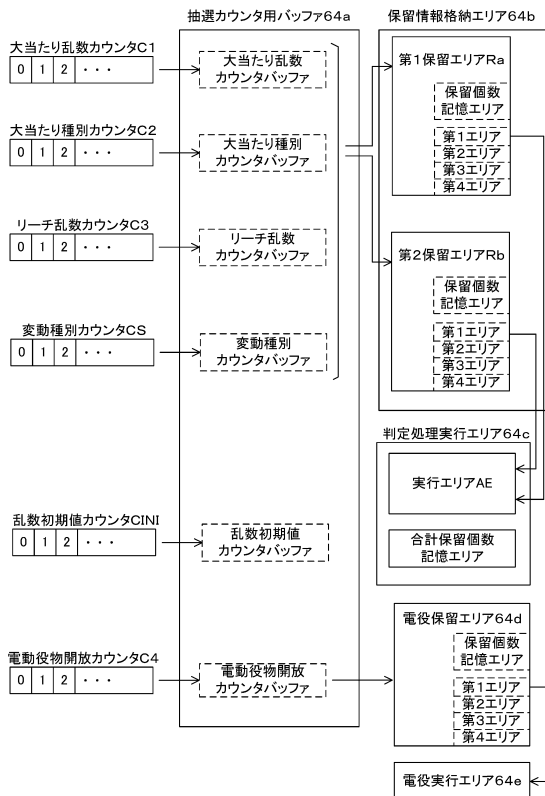
【図 3 0 8】



10

20

【図 3 0 9】



【図 3 1 0】

(a)

第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~4	大当たり
5~1199	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~15	大当たり
16~1199	外れ

30

40

50

【図 3 1 1】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図 3 1 2】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2 (0～39)	振り分け結果
0～13	16R確変当たり
14～27	8R確変当たり
28～33	16R通常当たり
34～39	8R通常当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2 (0～39)	振り分け結果
0～27	16R確変当たり
28～39	8R通常当たり

10

20

【図 3 1 3】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

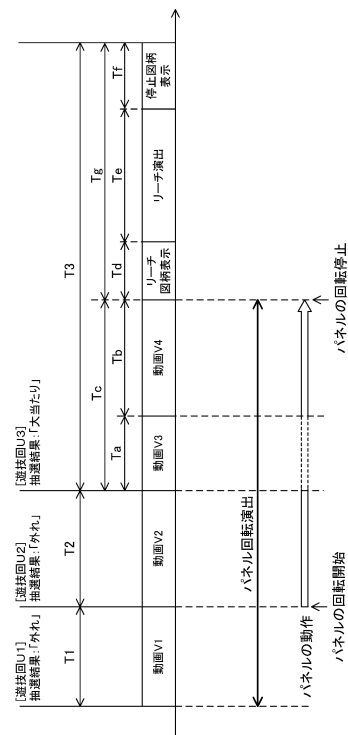
電動役物開放カウンタC4 (0～465)	当否結果
0, 1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4 (0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

【図 3 1 4】

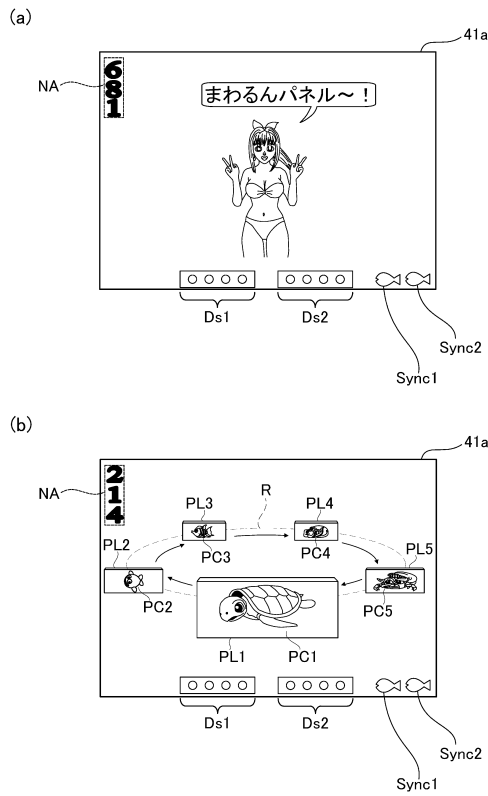


30

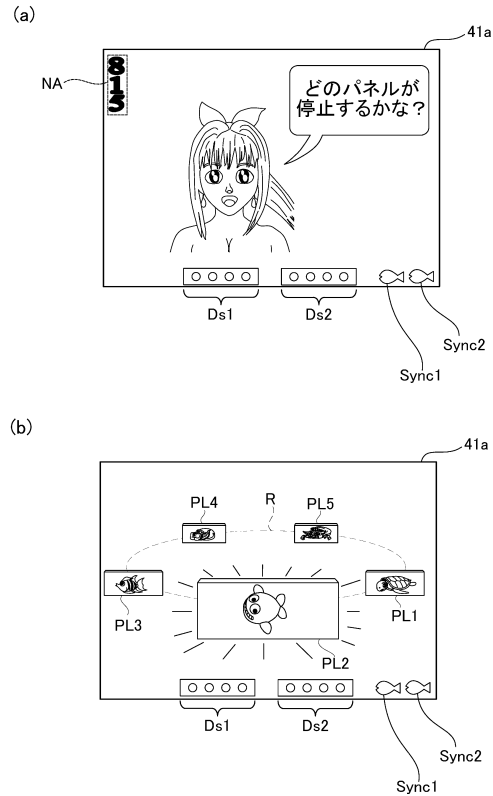
40

50

【図 3 1 5】



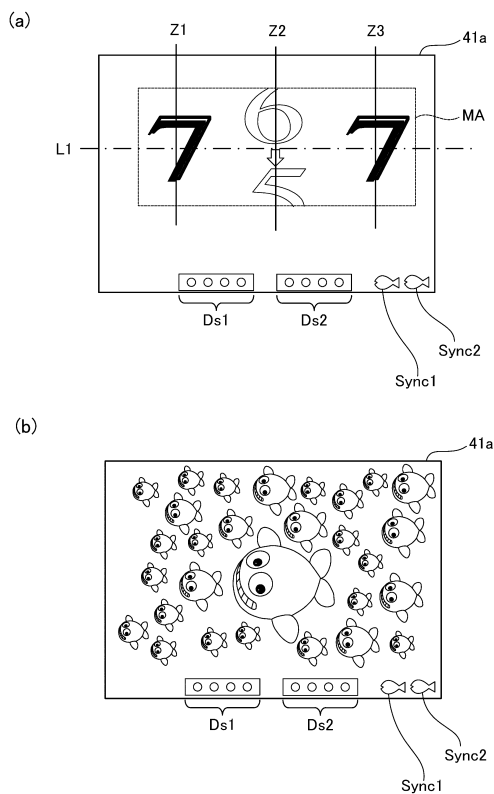
【図 3 1 6】



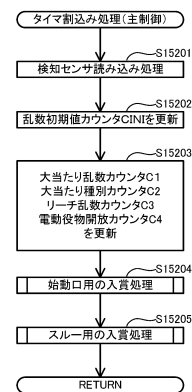
10

20

【図 3 1 7】



【図 3 1 8】

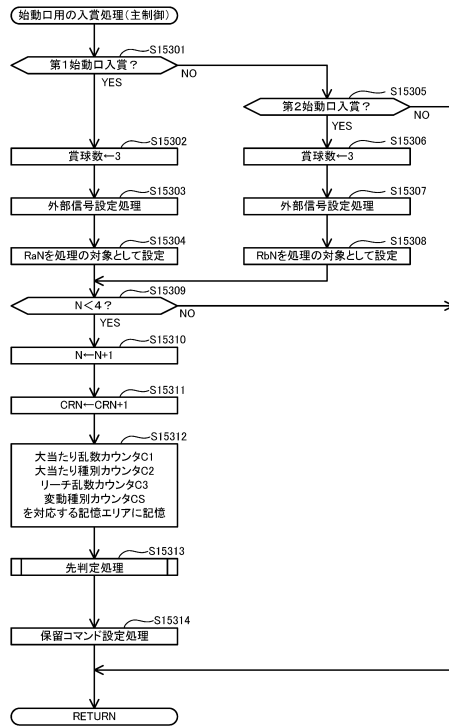


30

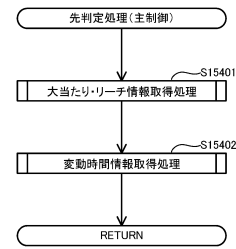
40

50

【図 3 1 9】



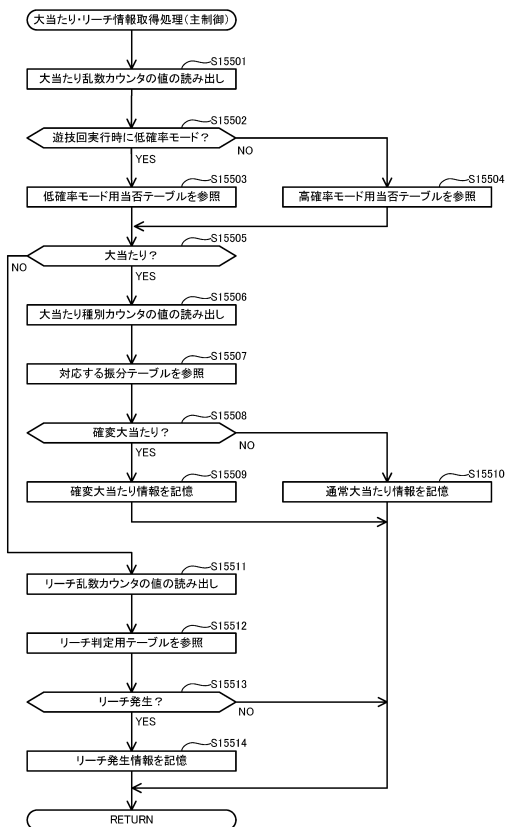
【図 3 2 0】



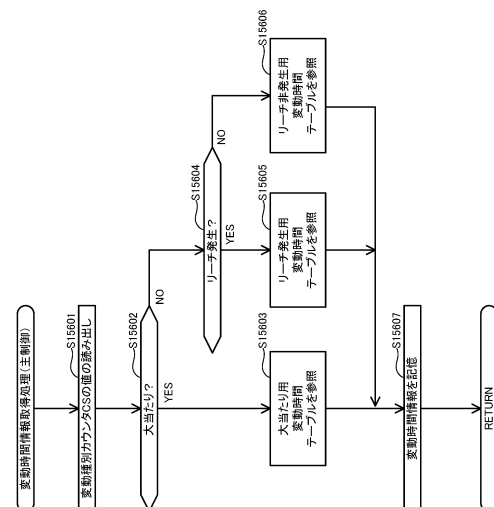
10

20

【図 3 2 1】



【図 3 2 2】

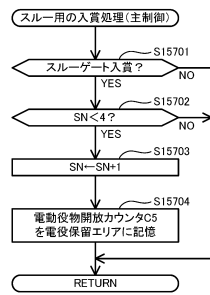


30

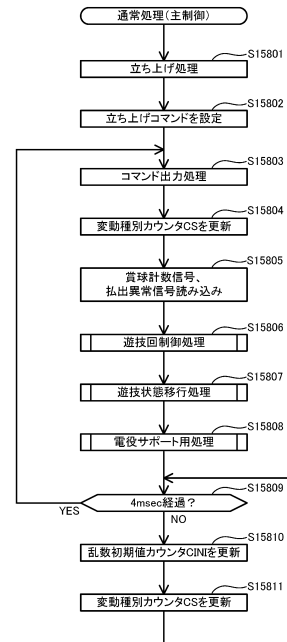
40

50

【図 3 2 3】



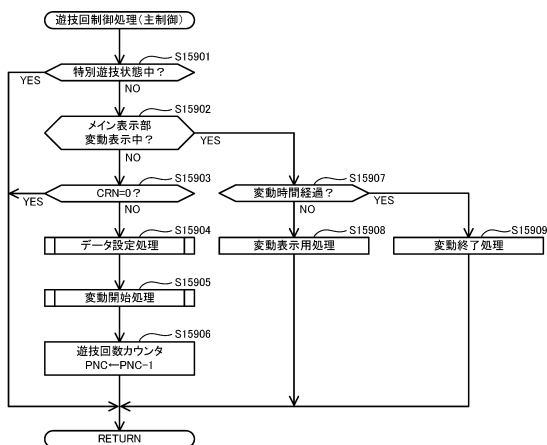
【図 3 2 4】



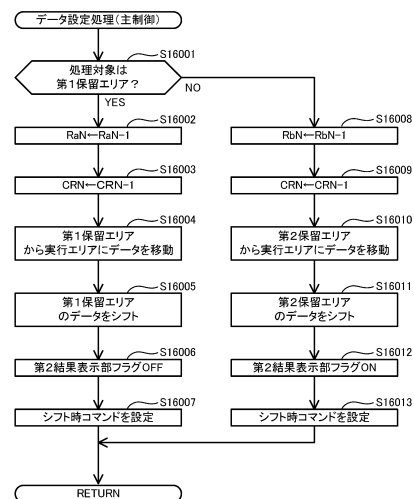
10

20

【図 3 2 5】



【図 3 2 6】

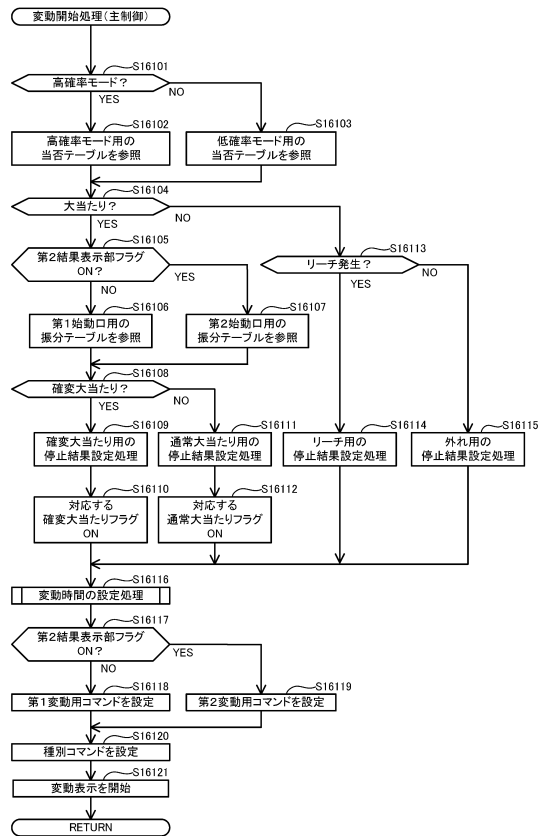


30

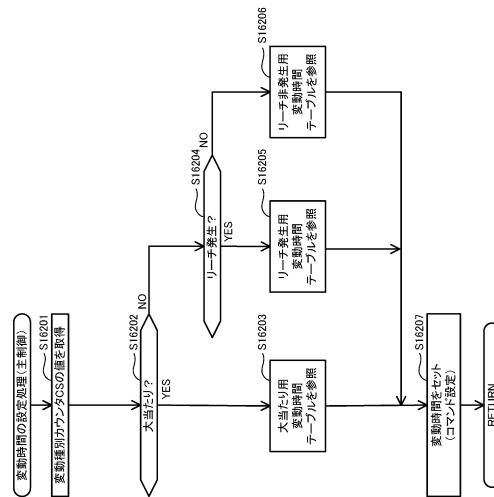
40

50

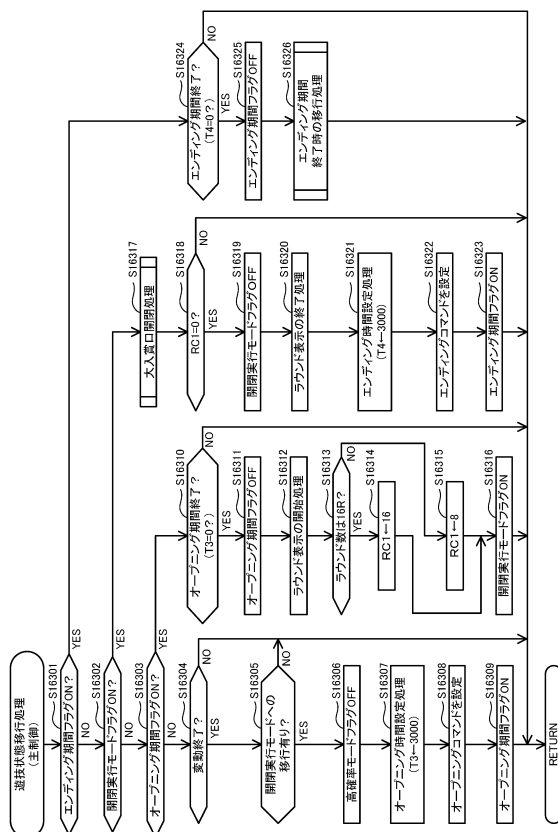
【図 3 2 7】



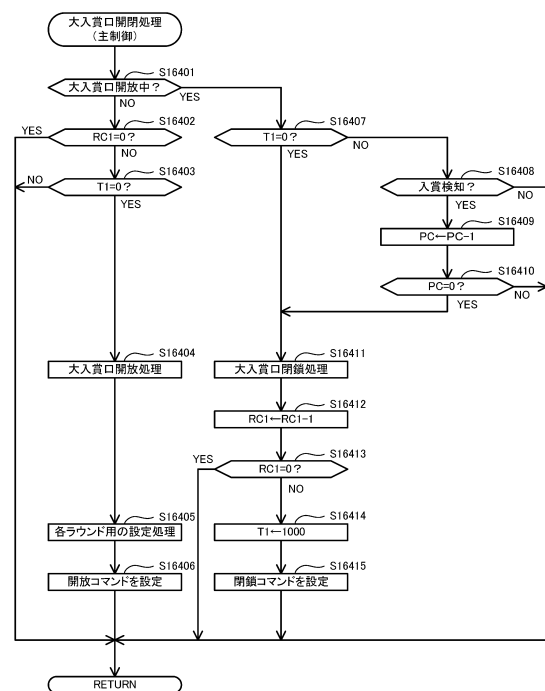
【図 3 2 8】



【図 3 2 9】



【図 3 3 0】



10

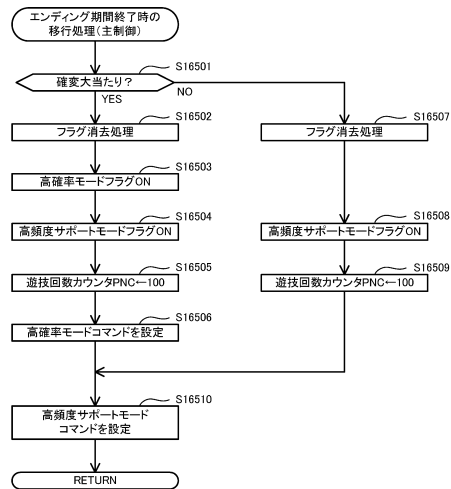
20

30

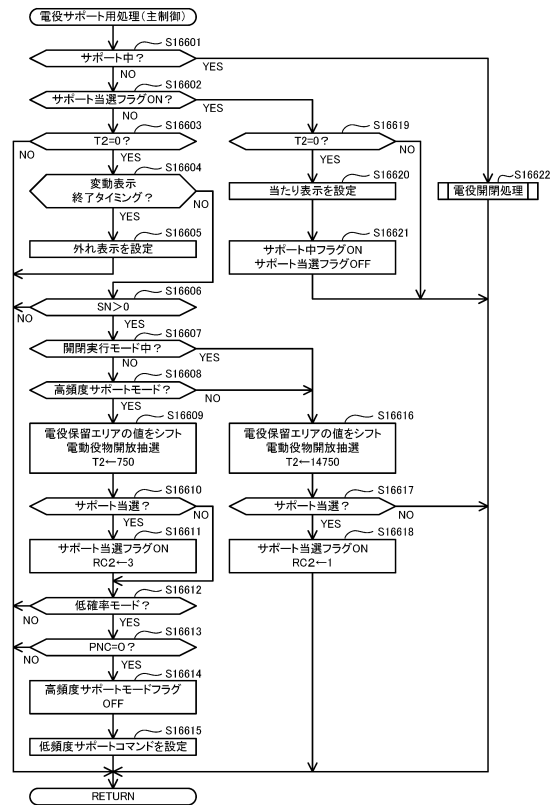
40

50

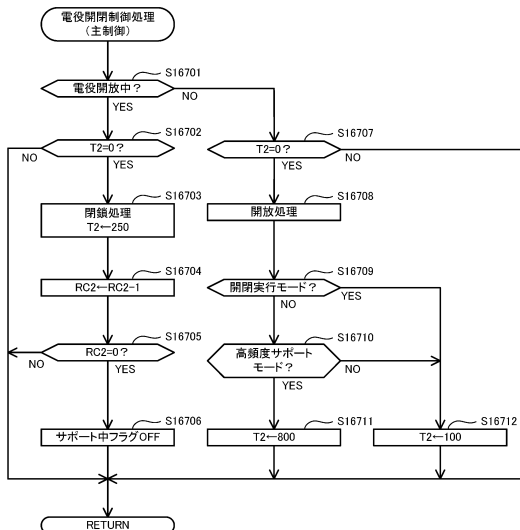
【図 3 3 1】



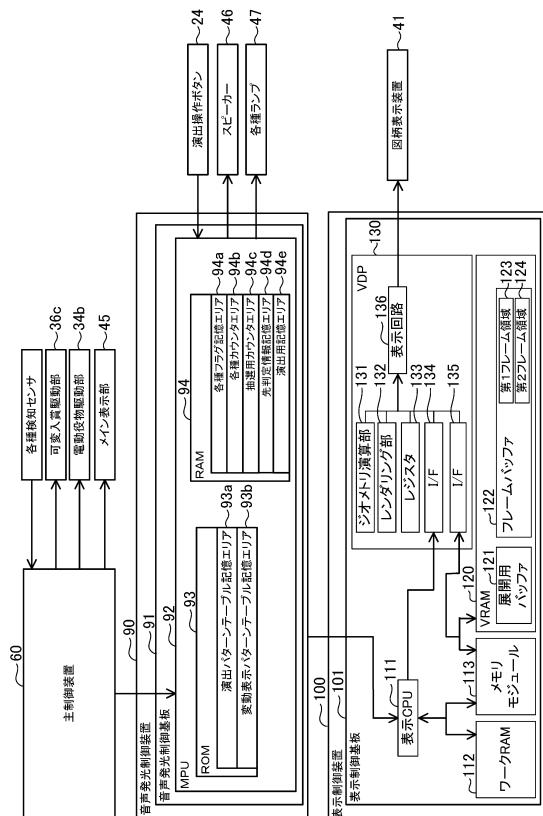
【図 3 3 2】



【図 3 3 3】



【図 3 3 4】



10

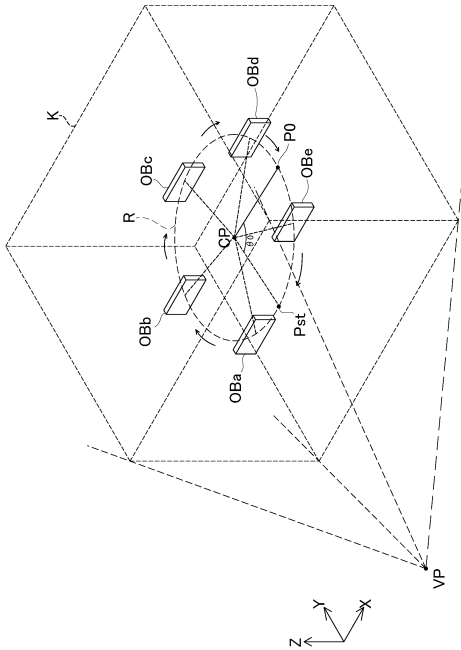
20

30

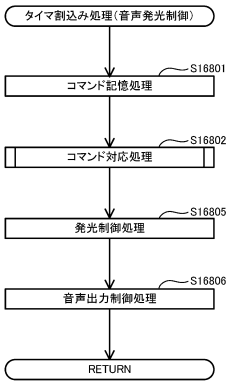
40

50

【図 3 3 5】



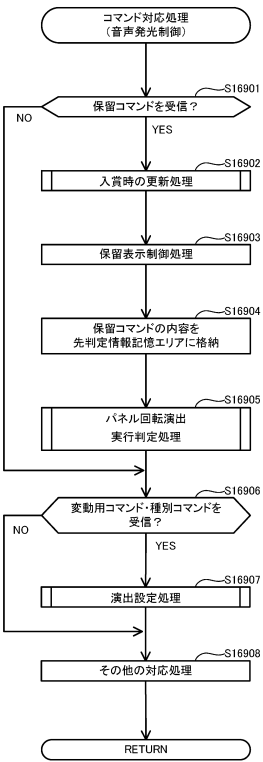
【図 3 3 6】



10

20

【図 3 3 7】



【図 3 3 8】

(a)

第1始動口用先判定情報記憶エリア				
第1始動口用の保留遊技回(n)	n = 1	n = 2	n = 3	n = 4
大当たりの有無	無	無	有	無
大当たり種別	NUL	NUL	16R 確変	NUL
リーチの有無	無	無	有	無
仮変動時間Th (RaN=0)	15	10	60	7

30

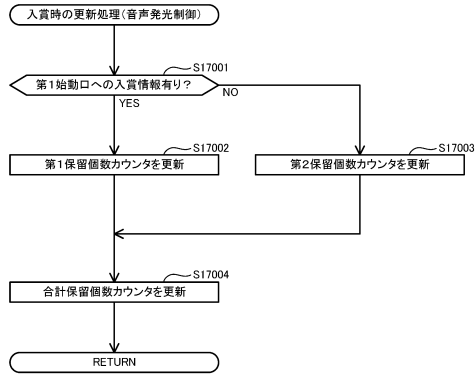
(b)

第2始動口用先判定情報記憶エリア				
第2始動口用の保留遊技回(n)	n = 1	n = 2	n = 3	n = 4
大当たりの有無	無	無	無	無
大当たり種別	NUL	NUL	NUL	NUL
リーチの有無	無	無	有	無
仮変動時間Th (RaN=0)	7	10	13	5

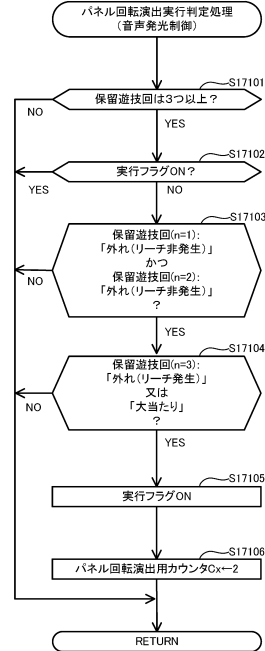
40

50

【図 3 3 9】



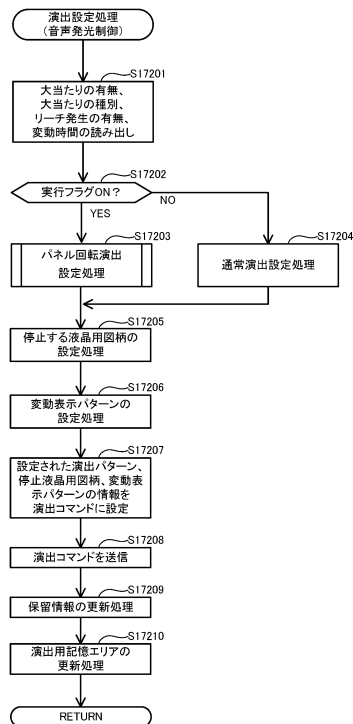
【図 3 4 0】



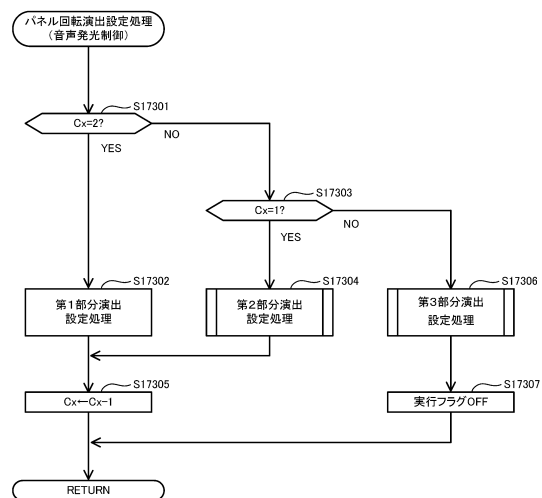
10

20

【図 3 4 1】



【図 3 4 2】

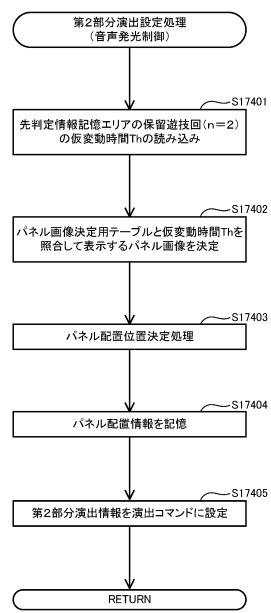


30

40

50

【図 3 4 3】



【図 3 4 4】

パネル画像決定用テーブル

Th	表示パネル画像		パネル パターン
	停止候補パネル画像	ダミーパネル画像	
60	4, 5, 6	1, 2	A
50	3, 4, 5	2, 6	B
40	2, 3, 4	5, 6	C
30	1, 2	4, 5, 6	D

10

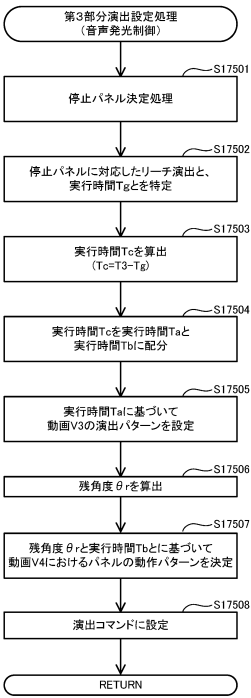
20

【図 3 4 5】

配置パターンテーブル (パネルパターン A 用)

配置決定用 乱数	PL1	PL2	PL3	PL4	PL5
0～9	4	2	5	1	6
10～19	2	1	4	6	5
20～29	1	6	5	2	4
30～39	2	6	1	4	5

【図 3 4 6】



30

40

50

【図 3 4 7】

(a)

停止パネル決定用テーブル (パネルパターンA用)

保留個数	変動時間T3	停止可能パネル画像
0	60	6
1	57	5, 6
2	55	4, 5, 6
3	45	4, 5
4	40	4

(b)

停止パネル決定用テーブル (パネルパターンB用)

保留個数	変動時間T3	停止可能パネル画像
0	50	4, 5
1	45	4, 5
2	40	3, 4
3	35	3, 4
4	30	3

(c)

停止パネル決定用テーブル (パネルパターンC用)

保留個数	変動時間T3	停止可能パネル画像
0	40	3, 4
1	37	3, 4
2	35	2, 3
3	32	2, 3
4	30	2

(d)

停止パネル決定用テーブル (パネルパターンD用)

保留個数	変動時間T3	停止可能パネル画像
0	30	2
1	28	1, 2
2	25	1, 2
3	23	1
4	20	1

【図 3 4 8】

リーチ演出特定用テーブル

停止パネルの パネル画像番号	リーチ演出 パターン	実行時間Tg
6	Pt6	40
5	Pt5	30
4	Pt4	30
3	Pt3	20
2	Pt2	20
1	Pt1	10

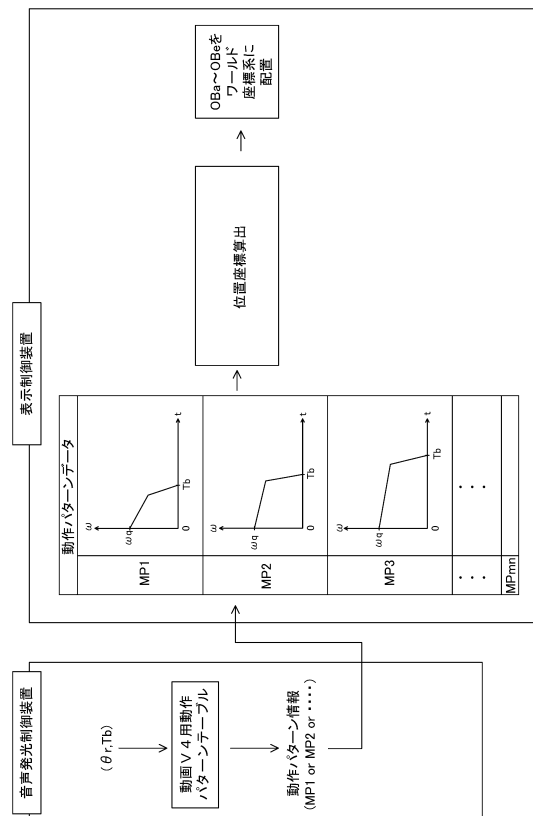
10

【図 3 4 9】

動画V4用動作パターンテーブル

	θ_{r1}	θ_{r2}	...	θ_{rm}
Tb1	MP1
Tb2
...
Tbn	MPmn

【図 3 5 0】

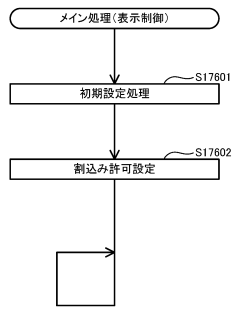


30

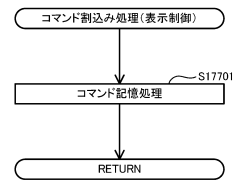
40

50

【図 3 5 1】



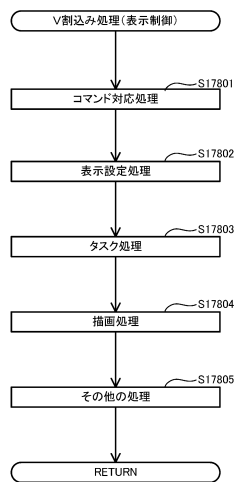
【図 3 5 2】



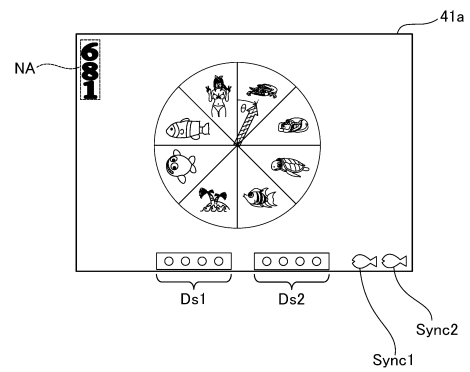
10

20

【図 3 5 3】



【図 3 5 4】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 5 - 2 1 7 0 1 5 (J P , A)
 特開 2 0 0 2 - 2 9 2 0 9 9 (J P , A)
 特開 2 0 0 2 - 3 0 1 2 4 5 (J P , A)
 特開 2 0 0 3 - 2 9 0 5 2 2 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
- A 6 3 F 7 / 0 2