

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-177634
(P2024-177634A)

(43)公開日 令和6年12月20日(2024.12.20)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

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

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全1473頁)
(21)出願番号	特願2023-95202(P2023-95202)					
(22)出願日	令和5年6月9日(2023.6.9)					
(71)出願人	000144522 株式会社三洋物産 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号					
(74)代理人	100143063 弁理士 安藤 悟					
(72)発明者	岡村 鉉 愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1号 株式会社三洋物産内					
Fターム (参考)	2C088 AA36 AA39 AA42					

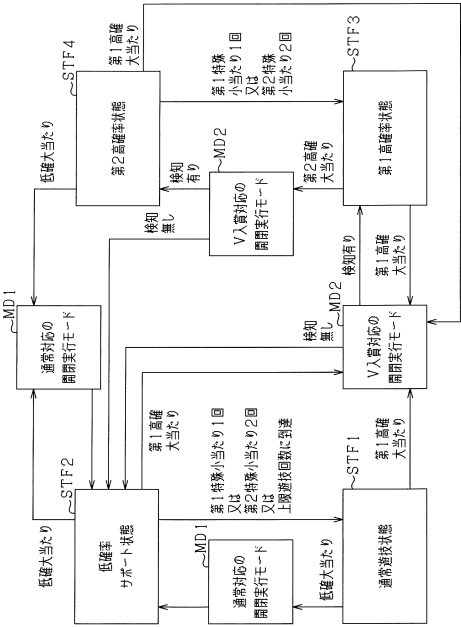
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】特別入賞装置151への遊技球の入球が発生しない非サポートモードと、特別入賞装置151への遊技球の入球が発生するサポート発生モードとが存在している。また、当否判定処理にて大当たり結果が発生し得る低確率モードと、当該低確率モードよりも当否判定処理にて大当たり結果が発生し易い高確率モードとが存在している。高確率モードであるとともにサポート発生モードである第2高確率状態STF4における第2特殊小当たり結果の発生回数が2回に達したことに基づいて、高確率モードであるとともに非サポートモードである第1高確率状態STF3となる。

【選択図】 図362



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技球が入球可能である又は入球し易い第 1 の状態と、遊技球が入球不可である又は入球し難い第 2 の状態とに切り替わり可能に設けられた所定入球手段と、

前記所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された前記特別情報を利用して所定抽選処理を実行する所定抽選手段と、

前記所定抽選処理において所定結果となったことに基づいて遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

を備え、

前記所定入球手段への遊技球の入球が発生しない状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し難い状態である第 1 特定状態と、前記所定入球手段への遊技球の入球が発生する状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し易い状態である第 2 特定状態と、が存在しており、

前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し得る第 1 所定状態と、当該第 1 所定状態よりも前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し易い第 2 所定状態と、が存在しており、

本遊技機は、前記第 2 所定状態であって前記第 2 特定状態である所定状況において、特定の事象が発生したことに基づいて、前記第 2 所定状態であって前記第 1 特定状態である特定状況となるようにする特定移行手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【0003】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている（例えば特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2019-005447 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【0006】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決すべく請求項1記載の発明は、遊技球が入球可能である又は入球し易い第1の状態と、遊技球が入球不可である又は入球し難い第2の状態とに切り替わり可能に設けられた所定入球手段と、

前記所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された前記特別情報を利用して所定抽選処理を実行する所定抽選手段と、

前記所定抽選処理において所定結果となったことに基づいて遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

を備え、

前記所定入球手段への遊技球の入球が発生しない状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し難い状態である第1特定状態と、前記所定入球手段への遊技球の入球が発生する状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し易い状態である第2特定状態と、が存在しており、

前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し得る第1所定状態と、当該第1所定状態よりも前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し易い第2所定状態と、が存在しており、

本遊技機は、前記第2所定状態であって前記第2特定状態である所定状況において、特定の事象が発生したことに基づいて、前記第2所定状態であって前記第1特定状態である特定状況となるようにする特定移行手段を備えていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】第1の実施形態におけるパチンコ機を示す斜視図である。

【図2】パチンコ機の主要な構成を分解して示す斜視図である。

【図3】遊技盤の構成を示す正面図である。

【図4】(a)，(b)遊技回が実行される場合における図柄表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図5】(a)～(j)各図柄列にて変動表示される主図柄及び副図柄を説明するための説明図である。

【図6】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図7】各種カウンタ及び各種記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【図8】サポートモードの内容を説明するための説明図である。

【図9】(a)低確率時の第1当否テーブルを説明するための説明図であり、(b)低確率時の第2当否テーブルを説明するための説明図であり、(c)高確率時の当否テーブルを説明するための説明図である。

【図10】(a)第1特図用の大当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(b)第2特図用の大当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(c)第1特図用の時短振分テーブルを説明するための説明図であり、(d)第2特図用の時短振分テーブルを説明するための説明図である。

【図11】(a)各大当たり結果の内容を説明するための説明図であり、(b)各時短結果及び天井時短の内容を説明するための説明図である。

【図12】(a)～(e)時短結果又は天井時短によって時短状態が設定される様子を示すタイムチャートである。

【図13】主側MPUにおけるメイン処理を示すフローチャートである。

【図14】主側MPUにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図15】主側MPUにおける普図普電制御処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 1 6】主側 M P U における普図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7】主側 M P U における普図確定中処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8】主側 M P U における特図特電制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9】主側 M P U における保留情報の取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0】主側 M P U における特図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1】主側 M P U における変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2】主側 M P U における特図確定中処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】主側 M P U における特電終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】主側 M P U における高確率状態カウンタの減算処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 5】主側 M P U における時短結果用の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6】特図表示部の停止結果及び図柄表示装置の停止結果を説明するための説明図である。
- 【図 2 7】（a）通常遊技状態又は時短状態の最終遊技回であって第 1 保留情報を契機とした遊技回において第 1 時短結果となった場合における第 1 特図表示部及び図柄表示装置の停止結果を説明するための説明図であり、（b）高確率状態又は時短状態の最終遊技回以外の遊技回であって第 1 保留情報を契機とした遊技回において第 1 時短結果となった場合における第 1 特図表示部及び図柄表示装置の停止結果を説明するための説明図であり、（c）第 1 保留情報を契機とした遊技回において外れ結果となった場合における第 1 特図表示部及び図柄表示装置の停止結果を説明するための説明図である。
- 【図 2 8】音光側 M P U における変動パターンの決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】主側 M P U における天井カウンタの減算処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】主側 M P U における時短状態カウンタの減算処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】（a）～（e）特図確定中処理における処理の実行順序を説明するためのタイムチャートである。
- 【図 3 2】主側 M P U における変動選択状態カウンタの減算処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】（a）～（f）リーチ高頻度状態と天井時短を契機とした時短状態との実行タイミングの関係を説明するためのタイムチャートである。
- 【図 3 4】第 2 の実施形態における遊技盤の正面図である。
- 【図 3 5】（a）非誘導状態における特別入賞装置の縦断面図であり、（b）誘導状態における特別入賞装置の縦断面図である。
- 【図 3 6】振分入賞装置の内部構成を説明するための縦断面図である。
- 【図 3 7】（a）第 1 当否テーブルを説明するための説明図であり、（b）第 2 当否テーブルを説明するための説明図であり、（c）大当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、（d）小当たり振分テーブルを説明するための説明図である。
- 【図 3 8】第 1 サポートモード及び第 2 サポートモードを説明するための説明図である。
- 【図 3 9】主側 M P U における特図特電制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】主側 M P U における保留情報の取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】主側 M P U における特図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】主側 M P U における特図確定中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】主側 M P U における振分開始用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】主側 M P U における振分用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】主側 M P U における特電終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】主側 M P U における普図普電制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】主側 M P U における普図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】主側 M P U における普図確定中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】主側 M P U におけるサポート状態カウンタの減算処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 5 0】主側 M P U におけるサポート終了判定処理を示すフローチャートである。

【図 5 1】サポートモードが変化していく様子を示すタイムチャートである。

【図 5 2】音光側 M P U における演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 3】（ a ）遊技回用の演出が実行されている状況で表示される解除規定数の報知画像及び時間計測画像の表示内容を説明するための説明図であり、（ b ）振分実行モード用の演出が実行されている状況で表示される解除規定数の報知画像の表示内容を説明するための説明図である。

【図 5 4】第 3 の実施形態における主側 M P U のサポート終了判定処理を示すフローチャートである。

【図 5 5】第 4 の実施形態における主制御装置の正面図である。

【図 5 6】主側 R O M におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。

【図 5 7】主側 R A M における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。

【図 5 8】特定制御用のワークエリアに設けられた各種記憶エリア及び非特定制御用のワークエリアに設けられた各種記憶エリアを説明するための説明図である。

【図 5 9】主側 M P U から音光側 M P U にコマンドを送信するための電氣的な構成を説明するための説明図である。

【図 6 0】（ a ）～（ d ）コマンドが送信される様子を示すタイムチャートである。

【図 6 1】主側 M P U におけるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 2】主側 M P U における設定確認用処理を示すフローチャートである。

【図 6 3】主側 M P U における設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 6 4】設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【図 6 5】主側 M P U における第 1 管理用処理を示すフローチャートである。

【図 6 6】主側 M P U における初期設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 7】主側 M P U における断線短絡処理を示すフローチャートである。

【図 6 8】主側 M P U における第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 6 9】遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。

【図 7 0】主側 M P U に検知センサの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

【図 7 1】主側 M P U における入球検知処理を示すフローチャートである。

【図 7 2】主側 M P U における保留情報の取得処理を示すフローチャートである。

【図 7 3】主側 M P U における不正検知用処理を示すフローチャートである。

【図 7 4】主側 M P U における情報クリア処理を示すフローチャートである。

【図 7 5】主側 M P U における不正検知実行処理を示すフローチャートである。

【図 7 6】主側 M P U における普電制御処理を示すフローチャートである。

【図 7 7】（ a ）主側 M P U における特電開始処理を示すフローチャートであり、（ b ）主側 M P U における特電開放中処理を示すフローチャートであり、（ c ）主側 M P U における特電閉鎖中処理を示すフローチャートである。

【図 7 8】主側 M P U における磁気監視処理を示すフローチャートである。

【図 7 9】主側 M P U における不正対応処理を示すフローチャートである。

【図 8 0】（ a ）～（ h ）第 2 作動口検知センサを例に挙げて入賞監視が行われる様子を示すタイムチャートである。

【図 8 1】主側 M P U におけるセキュリティ用処理を示すフローチャートである。

【図 8 2】（ a ）～（ h ）セキュリティ信号が外部出力される様子を示すタイムチャートである。

【図 8 3】遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリアの各種エリアを説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図 8 4】 演算結果記憶エリアの各種エリアを説明するための説明図である。
- 【図 8 5】 (a) ~ (d) 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
- 【図 8 6】 (a) ~ (c) 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
- 【図 8 7】 主側 M P U における第 2 管理用処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 8】 主側 M P U におけるチェック処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 9】 主側 M P U における通常の入球管理処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 0】 主側 M P U における結果演算処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 1】 主側 M P U にて各種表示回路を表示制御するための構成を説明するためのブロック図である。 10
- 【図 9 2】 特定制御用のワークエリアに設けられた各種バッファを説明するための説明図である。
- 【図 9 3】 表示 I C の電氣的な構成を説明するための説明図である。
- 【図 9 4】 主側 M P U における第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 5】 主側 M P U における第 8 表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 6】 主側 M P U における表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 7】 (a) ~ (i) 主側 M P U への動作電力の供給が開始された場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置及び設定表示装置にて各種表示が行われる様子を示すタイムチャートである。 20
- 【図 9 8】 主側 M P U における R A M クリア処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 9】 主側 M P U における情報異常監視処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 0】 第 5 の実施形態における非特定制御用のワークエリアの各種エリアを説明するための説明図である。
- 【図 1 0 1】 合計獲得数カウンタを利用して所定差球数が計測される様子を示すタイムチャートである。
- 【図 1 0 2】 主側 M P U にて実行される第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 3】 主側 M P U にて実行されるチェック処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 1 0 4】 主側 M P U にて実行される合計獲得数の管理処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 5】 主側 M P U にて実行される特図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 6】 主側 M P U にて実行される特図確定中処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 7】 主側 M P U にて実行される特電終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 8】 音光側 M P U にて実行されるエンディング制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 9】 主側 M P U にて実行される第 1 管理用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 0】 (a) ~ (h) 合計獲得数カウンタにて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達することで遊技状態が通常遊技状態に移行する様子を示すタイムチャートである。 40
- 【図 1 1 1】 第 6 の実施形態における主側 M P U の特電開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 2】 第 7 の実施形態における主側 M P U の特図特電制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 3】 (a) 第 8 の実施形態における主側 M P U の特図変動開始処理を示すフローチャートであり、(b) 主側 M P U にて実行される特図確定中処理を示すフローチャートであり、(c) 主側 M P U にて実行される特電終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 4】 主側 M P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 5】 第 9 の実施形態における主側 M P U の特図特電制御処理を示すフローチャート 50

トである。

【図 1 1 6】第 1 0 の実施形態における遊技盤の構成を示す正面図である。

【図 1 1 7】(a) 非誘導状態における第 1 特別入球装置の縦断面図であり、(b) 誘導状態における第 1 特別入球装置の縦断面図である。

【図 1 1 8】(a) 通常遊技状態における遊技回用演出の内容を説明するための説明図であり、(b) 時短状態における遊技回用演出の内容を説明するための説明図である。

【図 1 1 9】各種カウンタ及び各種記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【図 1 2 0】(a) 第 1 当否テーブルを説明するための説明図であり、(b) 第 2 当否テーブルを説明するための説明図であり、(c) 大当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(d) 各大当たり結果に対応する開閉実行モード及び当該開閉実行モードの終了後における処理の組合せを説明するための説明図であり、(e) 小当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(f) 各小当たり結果に対応する開閉実行モード及び当該開閉実行モードの終了後における処理の組合せを説明するための説明図である。

10

【図 1 2 1】主側 M P U におけるポート出力処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 2】主側 M P U における発射制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 3】主側 R A M の構成を説明するための説明図である。

【図 1 2 4】主側 M P U における第 1 特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 5】主側 M P U における第 1 特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 6】主側 M P U における第 1 特図変動中処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7】主側 M P U における第 1 特図確定中処理を示すフローチャートである。

20

【図 1 2 8】主側 M P U における時短管理処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 9】主側 M P U における第 1 特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 0】主側 M P U における第 2 特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 1】主側 M P U における第 2 特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 2】主側 M P U における第 2 特図変動中処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 3】主側 M P U における第 2 特図確定中処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 4】主側 M P U における振分用処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 5】主側 M P U における第 2 特図終了時処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 6】主側 M P U における第 2 特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 7】(a) ~ (h) 第 1 特図表示部における遊技回が一時的に停止される様子及び第 1 特図表示部における遊技回が強制的に終了される様子を示すタイムチャートである。

30

【図 1 3 8】(a) ~ (i) 時短状態の終了時に第 2 特図保留エリアに記憶されていた第 2 保留情報が消化される様子を示すタイムチャートである。

【図 1 3 9】(a) 一時停止演出の内容を説明するための説明図であり、(b) 振分実行モード用演出の内容を説明するための説明図である。

【図 1 4 0】(a), (b) 即時報知対象期間において遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部における絵柄の変動表示期間が終了した場合に実行される巻戻し演出の内容を説明するための説明図である。

【図 1 4 1】(a) 疑似一時停止演出の内容を説明するための説明図であり、(b) 残り変動時間表示領域に表示されている残り変動時間が 5 秒以下となったことに基づいて実行される巻戻し演出の内容を説明するための説明図である。

40

【図 1 4 2】(a) 時短状態において第 1 特図表示部又は第 2 特図表示部にて設定される絵柄の変動表示期間を説明するための説明図であり、(b) 時短状態において第 2 特図表示部における絵柄の変動表示期間として選択される各種変動表示期間の選択確率を説明するための説明図である。

【図 1 4 3】主側 M P U における第 1 変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 4】主側 M P U における第 2 変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 1 4 5】音光側 R A M の構成を説明するための説明図である。
- 【図 1 4 6】音光側 M P U における第 1 演出開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 7】音光側 M P U における第 2 演出開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 8】音光側 M P U における時短時第 2 特図用の演出テーブル読み出し処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 9】音光側 M P U における演出調整処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 0】音光側 M P U における演出側強制終了対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 1】音光側 M P U における巻戻し演出開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 2】音光側 M P U における第 1 演出実行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 3】音光側 M P U における第 2 演出実行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 4】(a) ~ (k) 巻戻し演出が実行される様子を示すタイムチャートである。
- 【図 1 5 5】第 1 1 の実施形態における主側 M P U の第 2 特電終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 6】(a) 第 1 2 の実施形態における第 1 小当たり結果及び第 2 小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、(b) 主側 R A M の構成を説明するための説明図である。
- 【図 1 5 7】主側 M P U における第 2 特図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 8】主側 M P U における第 1 特図変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 9】主側 M P U における第 2 特電終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 0】主側 M P U における第 2 特図終了時処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 1】(a) ~ (f) 遊技状態が時短状態に設定される様子を示すタイムチャートである。
- 【図 1 6 2】(a) 第 1 3 の実施形態における小当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(b) 第 1 ~ 第 4 小当たり結果の内容を説明するための説明図である。
- 【図 1 6 3】主側 M P U における第 2 特図変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 4】主側 M P U における第 2 特電終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 5】(a) 第 1 4 の実施形態における時短状態において第 1 特図表示部又は第 2 特図表示部に設定される絵柄の変動表示期間を説明するための説明図であり、(b) 時短状態において第 2 特図表示部における絵柄の変動表示期間として選択される各種変動表示期間の選択確率を説明するための説明図である。
- 【図 1 6 6】主側 M P U の第 2 変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 7】(a) 第 1 5 の実施形態における時短第 1 変動表示期間テーブルの内容を説明するための説明図であり、(b) 主側 M P U における第 1 変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 8】主側 M P U における第 2 特図変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 9】(a) 音光側 M P U が時間差報知対象期間において第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合に実行される巻戻し演出及び倍速更新表示の内容について説明するための説明図であり、(b) 音光側 M P U が即時報知対象期間において第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合に実行される巻戻し演出の内容について説明するための説明図である。
- 【図 1 7 0】巻戻し演出及び倍速更新表示を実行するために利用される音光側 R A M の構成を説明するための説明図である。
- 【図 1 7 1】音光側 M P U における演出調整処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 2】音光側 M P U における演出側強制終了対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 3】音光側 M P U における巻戻し量選択処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 4】(a) 音光側 M P U における対象時間設定処理を示すフローチャートであり、(b) 音光側 M P U における残り変動時間表示カウンタの更新処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

トである。

【図 1 7 5】音光側 M P U における第 1 演出開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 6】第 1 6 の実施形態における主側 M P U の第 2 特図変動中処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 7】主側 M P U における振分用処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 8】主側 M P U における強制終了切替用処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 9】音光側 M P U における演出側強制終了対応処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 0】第 1 7 の実施形態における遊技盤の構成を示す正面図である。

【図 1 8 1】(a) 特電入賞装置の第 1 閉鎖状態及び第 2 閉鎖状態を説明するための説明図であり、(b) 特電入賞装置の第 1 開放状態及び第 2 開放状態を説明するための説明図である。

【図 1 8 2】特電入賞装置の開閉制御を実行するための主側 M P U の構成を説明するための説明図である。

【図 1 8 3】特電開放用駆動テーブル及び特電閉鎖用駆動テーブルの内容を説明するための説明図である。

【図 1 8 4】主側 M P U におけるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 5】(a) 主側 M P U における特電開始処理を示すフローチャートであり、(b) 主側 M P U におけるラウンド遊技の開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 6】主側 M P U における特電開放中処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 7】主側 M P U における特電開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 8】主側 M P U における入球検知処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 9】主側 M P U における特電閉鎖中処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 0】主側 M P U における特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 1】(a) ~ (c) ラウンド遊技の実行期間において特電入賞装置の周辺で滞留する遊技球が発生している状態となった場合に当該状態が解消される様子を説明するための説明図である。

【図 1 9 2】(a) ~ (c) インターバル期間又はエンディング期間において特電入賞装置の周辺で滞留する遊技球が発生している状態となった場合に当該状態が解消される様子を説明するための説明図である。

【図 1 9 3】(a) ~ (h) 特電入賞装置の特電開放中切替動作及び特電閉鎖中切替動作が実行される様子を示すタイムチャートである。

【図 1 9 4】(a) ~ (f) 特電開放中処理が実行されている状態において主側 M P U への動作電力の供給が停止された後、動作電力の供給が再開されて特電開放中処理が実行されている状態に復帰する様子を示すタイムチャートである。

【図 1 9 5】第 1 8 の実施形態における主側 M P U のラウンド遊技の開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 6】主側 M P U における特電開放中処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 7】主側 M P U における特電開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 8】主側 M P U における特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 9】特電入賞装置の開放中切替動作及び閉鎖中切替動作を説明するための説明図である。

【図 2 0 0】(a) ~ (f) 特電入賞装置の開放中切替動作及び閉鎖中切替動作が実行される様子を説明するためのタイムチャートである。

【図 2 0 1】第 1 9 の実施形態における主側 M P U の特電開放中処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 2】主側 M P U における特電開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 3】特電入賞装置の開放中切替動作及び閉鎖中切替動作を説明するための説明図である。

【図 2 0 4】(a) 第 2 0 の実施形態における主側 R A M の構成を説明するための説明図

10

20

30

40

50

であり、(b) 主側MPUにおける特電開始処理を示すフローチャートである。

【図205】第21の実施形態における主側MPUの特電開始処理を示すフローチャートである。

【図206】第22の実施形態における遊技盤の構成を示す正面図である。

【図207】普電装置及び振分ユニットの周辺を拡大して示す遊技盤の正面図である。

【図208】(a) 普電装置の閉鎖状態における普電開閉部材及び普電通路形成体の斜視図であり、(b) 普電装置の開放状態における普電開閉部材及び普電通路形成体の斜視図である。

【図209】(a) 普電装置が閉鎖状態である様子を示す遊技盤の横断面図であり、(b) 普電装置が開放状態である様子を示す遊技盤の横断面図である。

【図210】振分開閉部材の斜視図である。

【図211】(a) 振分閉鎖状態における振分装置部及び振分開閉部材の斜視図であり、(b) 振分開放状態における振分装置部及び振分開閉部材の斜視図である。

【図212】振分開閉部材及び振分用の駆動部の平面図である。

【図213】(a) 振分閉鎖状態における振分ユニットの横断面図であり、(b) 振分開放状態における振分ユニットの横断面図である。

【図214】(a) V入賞閉鎖状態における振分装置部の縦断面図であり、(b) V入賞開放状態における振分装置部の縦断面図である。

【図215】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図216】主側MPUにて各種抽選を行うための電氣的な構成を説明するための説明図である。

【図217】(a) 第1当否テーブル及び第2当否テーブルを説明するための説明図であり、(b) 各大当たり結果の内容を説明するための説明図であり、(c) 各小当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【図218】各遊技状態の内容を説明するための説明図である。

【図219】(a) 小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図であり、(b) 高頻度サポートモードにおいて第2特図表示部における遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態のいずれかに移行する場合において、当該移行の契機となる遊技結果の実質の発生割合を説明するための説明図であり、(c) 使用対象の設定値が「設定3」である場合における時短継続確率を説明するための説明図であり、(d) 高頻度サポートモードにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにてV入賞検知センサにおける遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数の割合を説明するための説明図である。

【図220】主側RAMの構成を説明するための説明図である。

【図221】主側MPUにおける普図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図222】主側MPUにおける特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図223】主側MPUにおける保留情報の取得処理を示すフローチャートである。

【図224】主側MPUにおける特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図225】主側MPUにおける特図変動中処理を示すフローチャートである。

【図226】主側MPUにおける小当たり結果対応処理を示すフローチャートである。

【図227】(a) 主側MPUにおける即時高頻度終了処理を示すフローチャートであり、(b) 主側MPUにおける高頻度終了設定処理を示すフローチャートである。

【図228】主側MPUにおける特図確定中処理を示すフローチャートである。

【図229】主側MPUにおける振分開始用処理を示すフローチャートである。

【図230】主側MPUにおける振分用処理を示すフローチャートである。

【図231】主側MPUにおける特電終了処理を示すフローチャートである。

【図232】(a) 主側MPUにおける終了準備状態の設定処理を示すフローチャートであり、(b) 主側MPUにおける第1時短状態の設定処理を示すフローチャートであり、(c) 主側MPUにおける第3時短状態の設定処理を示すフローチャートであり、(d)

10

20

30

40

50

主側 M P U における第 2 時短状態の設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 3】主側 M P U における特電終了時の状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 4】(a) ~ (i) 小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了する様子を示すタイムチャートである。

【図 2 3 5】(a) ~ (h) 遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了する様子、及び終了準備状態において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了する様子を示すタイムチャートである。

【図 2 3 6】(a) ~ (g) 高頻度サポートモードを終了させるために必要となる小当たり結果の発生回数が小当たり結果の種類に応じて相違している様子を示すタイムチャートである。

【図 2 3 7】(a) 状態選択演出の内容を説明するための説明図であり、(b) 選択結果報知演出の内容を説明するための説明図であり、(c) 音光側 R O M の構成を説明するための説明図であり、(d) 音光側 R A M の構成を説明するための説明図である。

【図 2 3 8】音光側 M P U における振分演出用処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 9】音光側 M P U における振分後演出テーブルの読み出し処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 0】第 2 3 の実施形態における主側 M P U の特図確定中処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 1】(a) 第 2 4 の実施形態における主側 M P U の終了準備状態の設定処理を示すフローチャートであり、(b) 主側 M P U における小当たり結果対応処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 2】(a) 第 2 5 の実施形態における主側 R O M の構成を説明するための説明図であり、(b) 普図側の低確率テーブル及び普図側の高確率テーブルを説明するための説明図であり、(c) 主側 M P U における特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 3】(a) 第 2 6 の実施形態における保留促進報知の内容を説明するための説明図であり、(b) 主側 R O M の構成を説明するための説明図であり、(c) 主側 R A M の構成を説明するための説明図である。

【図 2 4 4】(a) 主側 M P U における高頻度終了設定処理を示すフローチャートであり、(b) 主側 M P U における変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 5】音光側 M P U における保留促進報知用処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 6】(a) ~ (i) 保留促進報知が実行された後に終了準備状態に移行し、当該終了準備状態において遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて通常遊技状態に移行する様子を示すタイムチャートである。

【図 2 4 7】(a) ~ (g) 保留促進報知が実行された後に高頻度サポートモードが終了し、V 入賞検知センサにおける遊技球の検知が発生することなく振分実行モードが終了する様子を示すタイムチャートである。

【図 2 4 8】(a) 第 2 7 の実施形態における各大当たり結果の内容を説明するための説明図であり、(b) 各小当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【図 2 4 9】各遊技状態の内容を説明するための説明図である。

【図 2 5 0】(a) ~ (h) 保留促進報知が実行された後に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了し、通常遊技状態において遊技回が実行される状況となる様子を示すタイムチャートである。

【図 2 5 1】第 2 8 の実施形態における時短終了予告演出及び保留促進報知の内容を説明するための説明図である。

【図 2 5 2】主側 M P U における変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 3】(a) 音光側 R A M の構成を説明するための説明図であり、(b) 音光側 M P U における保留表示用処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 4】音光側 M P U における遊技回用演出実行処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 2 5 5】（a）～（i）保留促進報知が実行される様子及び保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数に達したことに基づいて保留促進報知が終了される様子を示すタイムチャートである。

【図 2 5 6】（a）第 2 9 の実施形態における各小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、（b）小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図である。

【図 2 5 7】各遊技状態の内容を説明するための説明図である。

【図 2 5 8】（a）小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、V 入賞検知センサにおける遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数、開閉実行モード終了後の移行先及び移行確率を説明するための説明図であり、（b）主側 MPU における小当たり結果対応処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 5 9】主側 MPU における特電終了時の状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 0】（a）第 3 0 の実施形態における各小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、（b）小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図である。

【図 2 6 1】各遊技状態の内容を説明するための説明図である。

【図 2 6 2】（a）小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、V 入賞検知センサにおける遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数、開閉実行モード終了後の移行先及び移行確率を説明するための説明図であり、（b）主側 RAM の構成を説明するための説明図である。

20

【図 2 6 3】主側 MPU における特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 4】主側 MPU における特電終了時の状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 5】（a）第 3 1 の実施形態における主側 ROM の構成を説明するための説明図であり、（b）第 1 当否テーブル及び第 2 当否テーブルを説明するための説明図であり、（c）各大当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【図 2 6 6】（a）各小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、（b）小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図である。

【図 2 6 7】各遊技状態の内容を説明するための説明図である。

30

【図 2 6 8】（a）小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、V 入賞検知センサにおける遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数、開閉実行モード終了後の移行先及び移行確率を説明するための説明図であり、（b）主側 RAM の構成を説明するための説明図である。

【図 2 6 9】主側 MPU における小当たり結果対応処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 0】主側 MPU における特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 1】主側 MPU における特電終了時の状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 2】（a）第 3 2 の実施形態における主側 ROM の構成を説明するための説明図であり、（b）各大当たり結果の内容を説明するための説明図である。

40

【図 2 7 3】（a）各小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、（b）小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図である。

【図 2 7 4】各遊技状態の内容を説明するための説明図である。

【図 2 7 5】主側 RAM の構成を説明するための説明図である。

【図 2 7 6】主側 MPU における小当たり結果対応処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 7】主側 MPU における特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 8】主側 MPU における特電終了時の状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 9】第 3 3 の実施形態における管理ユニットの正面図である。

【図 2 8 0】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

50

- 【図 2 8 1】主側 CPU の構成を説明するための説明図である。
- 【図 2 8 2】(a) 主側 MPU が使用するメモリ領域を説明するための説明図であり、(b) , (c) アドレス指定用のレジスタの初期値を説明するための説明図である。
- 【図 2 8 3】主側 MPU におけるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4】(a) 主側 ROM の構成を説明するための説明図であり、(b) 主側 MPU におけるレジスタ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 5】主側 MPU における非特定制御用の初期設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 6】主側 MPU における乱数初期値更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 7】(a) タイマ割込み処理を開始するために使用される主側 MPU の構成を説明するための説明図であり、(b) 割込み処理のスタートアドレステーブルを説明するための説明図であり、(c) スタートアドレスポインタのデータ構成を説明するための説明図であり、(d) 主側 MPU における割込み開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 8】主側 MPU におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 9】主側 MPU における停電監視処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 0】主側 MPU にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 1】主側 MPU にて実行される 10 個賞球対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 2】主側 MPU における不正検知用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 3】主側 MPU にて実行される外部出力用設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 4】主側 MPU にて実行される磁気監視処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 5】(a) 非特定制御用のワークエリアの構成を説明するための説明図であり、(b) 主側 MPU にて実行される第 2 管理用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 6】主側 MPU における合計獲得数の管理処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 7】主側 MPU におけるベース値算出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 8】(a) 停電監視基板及び電圧監視回路にて監視される電力を説明するための説明図であり、(b) 各種電圧を説明するための説明図であり、(c) 停電信号、第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の立ち上げ条件を説明するための説明図であり、(d) 停電信号、第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の立ち下げ条件を説明するための説明図である。
- 【図 2 9 9】(a) 停電監視基板において停電信号及び第 1 リセット信号の制御を行うための構成を説明するための機能ブロック図であり、(b) 主側 MPU のリセットを行うための構成を説明するための機能ブロック図である。
- 【図 3 0 0】(a) リセット回路に入力される第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号と主側 MPU の状態との関係を説明するための説明図であり、(b) 主側 MPU における主側リセット解除処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0 1】(a) ~ (e) パチンコ機への動作電力の供給が開始された後に主側 CPU のリセットが行われる様子を示すタイムチャートである。
- 【図 3 0 2】(a) ~ (g) リセット回路に入力されているリセット信号が LOW レベルとなったことに基づいて主側 MPU のリセットが行われる様子を示すタイムチャートである。
- 【図 3 0 3】払出制御基板の電氣的な構成を説明するための説明図である。
- 【図 3 0 4】(a) 非同期シリアル通信にて払出側 MPU が主側 MPU 及び管理ユニットから受信するデータを説明するための説明図であり、(b) 払出側 MPU における払出側メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0 5】払出側 MPU における払出側リセット解除処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0 6】(a) ~ (h) 払出側 MPU のリセット解除条件が成立した後に払出側 MPU が動作停止状態となる様子、及び払出側解除待機期間中に主側 MPU から送信された遊

技機情報の受信が回避される様子を示すタイムチャートである。

【図 3 0 7】第 3 4 の実施形態における主側 M P U のメイン処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 8】主側 M P U における特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 9】(a) 低確第 1 当否テーブルのデータ構成を説明するための説明図であり、(b) 第 1 大当たり振分テーブルのデータ構成を説明するための説明図である。

【図 3 1 0】主側 M P U にて実行される当否判定用処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 1】主側 M P U にて実行される振分判定用処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 2】(a) 第 3 5 の実施形態における主側 M P U のリセットの内容を説明するための説明図であり、(b) 主側 M P U の構成を説明するための説明図である。

10

【図 3 1 3】主側 M P U のリセットを行うための構成を示す機能ブロック図である。

【図 3 1 4】主側 M P U にて実行される主側リセット解除処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 5】第 3 6 の実施形態におけるリセット回路から出力される第 1 リセット実行信号及び第 2 リセット実行信号の制御を行うための構成を示す機能ブロック図である。

【図 3 1 6】(a) ~ (f) 主側 M P U への動作電力の供給が開始された後において主側 M P U のリセットが解除される様子を示すタイムチャートである。

【図 3 1 7】第 3 7 の実施形態におけるリセット回路から出力される第 1 リセット実行信号及び第 2 リセット実行信号の制御を行うための構成を示す機能ブロック図である。

【図 3 1 8】(a) ~ (f) 主側 M P U への動作電力の供給が開始された後において主側 M P U のリセットが解除される様子を示すタイムチャートである。

20

【図 3 1 9】第 3 8 の実施形態における主側 M P U の払出側リセット解除処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 0】第 3 9 の実施形態における遊技盤の構成を示す正面図である。

【図 3 2 1】(a) 非誘導状態における特別入賞装置の縦断面図であり、(b) 誘導状態における特別入賞装置の縦断面図であり、(c) サポートモードの内容を説明するための説明図である。

【図 3 2 2】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3 2 3】主側 M P U にて各種抽選を行うための電氣的な構成を説明するための説明図である。

30

【図 3 2 4】(a) 第 1 当否テーブルを説明するための説明図であり、(b) 第 2 当否テーブルを説明するための説明図であり、(c) 第 1 特図用の大当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(d) 第 2 特図用の大当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(e) 各大当たり結果の内容を説明するための説明図であり、(f) 小当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(g) 各小当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【図 3 2 5】(a) 各時短状態への移行契機を説明するための説明図であり、(b) 各時短状態の内容を説明するための説明図であり、(c) 時短当否テーブルを説明するための説明図であり、(d) 時短振分テーブルを説明するための説明図である。

【図 3 2 6】主側 M P U におけるメイン処理を示すフローチャートである。

40

【図 3 2 7】主側 M P U における普図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 8】主側 M P U における普図確定中処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 9】(a) , (b) 図柄表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図 3 3 0】主側 M P U における保留情報の取得処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 1】主側 M P U における特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 2】主側 M P U における時短抽選用処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 3】(a) 主側 M P U における変動表示期間の特定処理を示すフローチャートであり、(b) 遊技状態及び遊技結果の組合せと選択される絵柄の変動表示期間との関係を説明するための説明図である。

【図 3 3 4】主側 M P U における特図確定中処理を示すフローチャートである。

50

【図 3 3 5】主側 M P U における時短状態の設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 6】主側 M P U における時短カウンタの減算処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 7】主側 M P U における振分用処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 8】主側 M P U における特電終了処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 9】主側 M P U における小当たり用の特電終了時処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 0】(a) ~ (h) 第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサにおける遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了することにより時短状態に設定される様子を示すタイムチャートである。

【図 3 4 1】(a) ~ (h) 第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサにおける遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了することにより時短状態に設定される様子を示すタイムチャートである。

【図 3 4 2】(a) 主側 M P U における表示制御処理を示すフローチャートであり、(b) 各種状況における右打ちランプ及び状態ランプの状態を説明するための説明図である。

【図 3 4 3】主側 M P U における保留期待演出用処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 4】音光側 M P U における保留演出用処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 5】(a) ~ (i) 時短用保留期待演出が実行された後に特典が付与される様子を示すタイムチャートである。

【図 3 4 6】(a) 第 1 C 時短状態の付与報知演出が実行されている状況における図柄表示装置の表示内容を説明するための説明図であり、(b) 第 2 A 時短状態の予告報知演出が実行されている状況における図柄表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図 3 4 7】(a) 主側 M P U における第 2 A 時短状態の予告報知演出用処理を示すフローチャートであり、(b) 主側 M P U における第 2 A 時短状態の終盤報知演出用処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 8】音光側 M P U における時短演出用処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 9】(a) ~ (k) 第 1 C 時短状態の付与報知演出、第 2 A 時短状態の予告報知演出及び第 2 A 時短状態の終盤報知演出が実行される様子を示すタイムチャートである。

【図 3 5 0】第 4 0 の実施形態における主側 M P U の特図変動中処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 1】音光側 M P U における時短演出用処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 2】(a) ~ (k) 第 1 C 時短状態の付与報知演出が実行されずに第 1 C 時短状態に移行する様子、及び第 1 C 時短状態の付与報知演出が実行されて第 1 C 時短状態に移行する様子を示すタイムチャートである。

【図 3 5 3】第 4 1 の実施形態における主側 M P U の時短抽選用処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 4】(a) 第 4 2 の実施形態における当たり用青保留期待演出及び当たり用赤保留期待演出の内容を説明するための説明図であり、(b) 主側 M P U における保留期待演出用処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 5】主側 M P U における特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 6】第 4 3 の実施形態における遊技盤の構成を示す正面図である。

【図 3 5 7】特電入賞装置の内部構成を説明するための縦断面図である。

【図 3 5 8】パチンコ機の電氣的構成を説明するためのブロック図である。

【図 3 5 9】(a) 低確率用当否テーブルを説明するための説明図であり、(b) 高確率用当否テーブルを説明するための説明図であり、(c) 遊技状態の内容を説明するための説明図である。

【図 3 6 0】(a) 第 1 特図用の大当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(b) 第 2 特図用の大当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(c) 各大当たり結果の内容を説明するための説明図であり、(d) サポート発生モードの開始時に設定される上限遊技回数について説明するための説明図である。

【図 3 6 1】(a) 第 1 特図用の小当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、

10

20

30

40

50

(b) 第2特図用の小当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(c) サポート発生モードを終了させるために必要となる各小当たり結果の発生回数を説明するための説明図である。

【図362】 基本的な遊技状態の移行態様を説明するための説明図である。

【図363】 (a), (b) 遊技回が実行される場合における図柄表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図364】 主側MPUにおける普図普電制御処理を示すフローチャートである。

【図365】 主側MPUにおける第1特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図366】 主側MPUにおける第2特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図367】 (a) 主側MPUにおける第1保留情報の取得処理を示すフローチャートであり、(b) 主側MPUにおける第2保留情報の取得処理を示すフローチャートである。 10

【図368】 主側MPUにおける特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図369】 主側MPUにおける変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【図370】 主側MPUにおける特図確定中処理を示すフローチャートである。

【図371】 主側MPUにおける特電開始処理を示すフローチャートである。

【図372】 主側MPUにおける特電開放中処理を示すフローチャートである。

【図373】 主側MPUにおける特電閉鎖中処理を示すフローチャートである。

【図374】 主側MPUにおける特電終了処理を示すフローチャートである。

【図375】 主側MPUにおけるサポートモード管理処理を示すフローチャートである。

【図376】 音光側MPUにおける当選履歴表示用処理を示すフローチャートである。 20

【図377】 (a) ~ (h) サポート発生モードが終了される様子及び第1当選履歴図柄画像が変更される様子を示すタイムチャートである。

【図378】 (a) 第44の実施形態における低確率用当否テーブルを説明するための説明図であり、(b) 高確率用当否テーブルを説明するための説明図であり、(c) 時短振分テーブルを説明するための説明図であり、(d) 各時短結果が発生することにより設定されるサポート発生モードの上限遊技回数を説明するための説明図である。

【図379】 基本的な遊技状態の移行態様を説明するための説明図である。

【図380】 主側MPUにおける特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図381】 (a), (b) カウントダウン演出及び高速カウントダウン演出における図柄表示装置の表示内容を説明するための説明図である。 30

【図382】 主側MPUにおけるサポートモード管理処理を示すフローチャートである。

【図383】 音光側MPUにおけるカウントダウン演出用処理を示すフローチャートである。

【図384】 (a) ~ (g) カウントダウン演出が実行される様子及び高速カウントダウン演出が実行される様子を示すタイムチャートである。

【図385】 (a) 第45の実施形態における第1低確率用当否テーブルを説明するための説明図であり、(b) 第2低確率当否テーブルを説明するための説明図であり、(c) 第1高確率用当否テーブルを説明するための説明図であり、(d) 第2高確率用当否テーブルを説明するための説明図であり、(e) 第1特図用の大当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(f) 第2特図用の大当たり振分テーブルを説明するための説明図であり、(g) 各大当たり結果の内容を説明するための説明図である。 40

【図386】 基本的な遊技状態の移行態様を説明するための説明図である。

【図387】 主側MPUにおける特電終了処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0010】

< 第1の実施形態 >

以下、遊技機の種類であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第1の実施形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図1はパチンコ機10の斜視図、図2はパチンコ機10の主要な構成を分解して示す斜視図である。なお、図2では便宜上、遊技領域内の構成を省略している。

【0011】

パチンコ機10は、図1に示すように、当該パチンコ機10の外殻を形成する外枠11と、この外枠11に対して前方に回動可能に取り付けられた遊技機本体12とを有する。外枠11は木製の板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。パチンコ機10は、外枠11を島設備に取り付け固定することにより、遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機10において外枠11は必須の構成ではなく、遊技ホールの島設備に外枠11が備え付けられた構成としてもよい。

【0012】

遊技機本体12は、図2に示すように、内枠13と、その内枠13の前方に配置される前扉枠14と、内枠13の後方に配置される裏パックユニット15とを備えている。遊技機本体12のうち内枠13が外枠11に対して回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠13が前方へ回動可能とされている。

10

【0013】

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

【0014】

なお、遊技機本体12には、その回動先端部に施錠装置が設けられており、遊技機本体12を外枠11に対して開放不能に施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠状態とする機能を有している。これらの各施錠状態は、パチンコ機10前面にて露出させて設けられたシリンダ錠17に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことにより、それぞれ解除される。

20

【0015】

次に、遊技機本体12の前面側の構成について説明する。

【0016】

内枠13は、外形が外枠11とほぼ同一形状をなす樹脂ベース21を主体に構成されている。樹脂ベース21の中央部には略楕円形状の窓孔23が形成されている。樹脂ベース21には遊技盤24が着脱可能に取り付けられている。遊技盤24は合板よりなり、遊技盤24の前面に形成された遊技領域PAが樹脂ベース21の窓孔23を通じて内枠13の前面側に露出した状態となっている。

30

【0017】

遊技盤24の構成を図3に基づいて説明する。図3は遊技盤24の正面図である。

【0018】

遊技盤24には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部25と外レール部26とが取り付けられており、これら内レール部25と外レール部26とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。樹脂ベース21において窓孔23の下方に取り付けられた遊技球発射機構27（図2参照）から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域PAの上部に案内されるようになっている。

40

【0019】

ちなみに、遊技球発射機構27は、誘導レールに向けて延びる発射レール27aと、後述する上皿66aに貯留されている遊技球を発射レール27a上に供給する球送り装置27bと、発射レール27a上に供給された遊技球を誘導レールに向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイド27cと、を備えている。前扉枠14に設けられた発射操作装置（又は発射ハンドル）28が回動操作されることによりソレノイド27cが駆動制御され、遊技球が発射される。

【0020】

遊技盤24には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34、スルーゲート

50

35、可変表示ユニット36、特図ユニット37及び普図ユニット38等がそれぞれ設けられている。

【0021】

スルーゲート35への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34への入球が発生すると、所定個数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、第1作動口33への入球が発生した場合又は第2作動口34への入球が発生した場合には3個の賞球の払い出しが実行され、一般入賞口31への入球が発生した場合には10個の賞球の払い出しが実行され、特電入賞装置32への入球が発生した場合には15個の賞球の払い出しが実行される。

10

【0022】

なお、上記賞球個数は任意であり、例えば、第2作動口34の方が第1作動口33よりも賞球個数が少ない構成としてもよく、第2作動口34の方が第1作動口33よりも賞球個数が多い構成としてもよい。また、第1作動口33への入球が発生した場合の賞球個数及び第2作動口34への入球が発生した場合の賞球個数の両方が複数である構成に限定されることはなく、第1作動口33への入球が発生した場合の賞球個数が1個である構成としてもよく、第2作動口34への入球が発生した場合の賞球個数が1個である構成としてもよく、両者の賞球個数がいずれも1個である構成としてもよい。

【0023】

その他に、遊技盤24の最下部にはアウト口24aが設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口24aを通して遊技領域PAから排出される。また、遊技盤24には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘24bが植設されているとともに、風車等の各種部材が配設されている。

20

【0024】

ここで、入球とは所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域PAから排出される態様だけではなく、開口部を通過した後に遊技領域PAから排出されることなく遊技領域PAの流下を継続する態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口24aへの遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びスルーゲート35への遊技球の入球を、入賞とも表現する。

30

【0025】

第1作動口33及び第2作動口34は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤24に設置されている。第1作動口33及び第2作動口34は共に上向きに開放されている。また、第1作動口33が上方となるようにして両作動口33、34は鉛直方向に並んでいる。

【0026】

可変表示ユニット36における図柄表示装置41の下方の部分である下枠部36aには、第1作動口33の上方において横方向に延在するようにしてステージ部36bが設けられており、可変表示ユニット36における図柄表示装置41の左方の部分である左枠部36cには可変表示ユニット36の左方の領域を流下する遊技球をステージ部36bに誘導することを可能とするワープ通路の入口部36dが形成されている。そして、ステージ部36bの横方向の中央部分は第1作動口33の鉛直上方に存在しており、当該中央部分にはステージ部36bの下方へと遊技球を自重により導出するための導出部36eが形成されている。この場合、ステージ部36bに導出された遊技球であって導出部36e以外の領域からステージ部36bの下方へと導出される遊技球は第1作動口33に入球しづらいが、導出部36eからステージ部36bの下方へと導出される遊技球は第1作動口33に高い確率で入球する。

40

【0027】

第1作動口33には、上向きに開放されており、第1作動口33への遊技球の入球を阻止するための開閉部材といった部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が

50

発射されている状況では遊技状態に依存することなく第1作動口33への入賞確率は一定となっている。換言すれば、第1作動口33は、遊技領域PAを当該第1作動口33に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっている。

【0028】

第2作動口34には、左右一对の可動片よりなるガイド片としての普電役物34aが設けられている。普電役物34aの閉鎖状態では遊技球が第2作動口34に入賞できず、普電役物34aが開放状態となることで第2作動口34への入賞が可能となる。

【0029】

第2作動口34よりも遊技球の流下方向の上流側に、スルーゲート35が設けられている。スルーゲート35は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート35に入賞した遊技球は入賞後に遊技領域PAを流下する。これにより、スルーゲート35に入賞した遊技球が第2作動口34へ入賞することが可能となっている。

【0030】

スルーゲート35への入賞に基づき第2作動口34の普電役物34aが閉鎖状態から開放状態に切り換えられる。具体的には、スルーゲート35への入賞をトリガとして普図当否判定処理が行われるとともに、遊技領域PAにおいて遊技球が通過しない領域である右下の隅部に設けられた普図ユニット38の普図表示部38aにて絵柄の変動表示が行われる。そして、普図当否判定処理の結果が電役開放当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部38aの変動表示が終了された場合に普電開放状態へ移行する。普電開放状態では、普電役物34aが所定の態様で開放状態となる。

【0031】

なお、普図表示部38aは、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、普図表示部38aにて変動表示される絵柄としては、複数種の文字が変動表示される構成、複数種の記号が変動表示される構成、複数種のキャラクタが変動表示される構成又は複数種の色が切り換え表示される構成などが考えられる。

【0032】

普図ユニット38において、普図表示部38aに隣接した位置には、普図保留表示部38bが設けられている。遊技球がスルーゲート35に入賞した個数は最大4個まで保留され、普図保留表示部38bの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【0033】

第1作動口33又は第2作動口34への入賞をトリガとして当否判定処理が行われる。そして、当該当否判定処理の結果は特図ユニット37及び可変表示ユニット36の図柄表示装置41における表示演出を通じて明示される。

【0034】

特図ユニット37には第1特図表示部37aと第2特図表示部37bとが設けられている。第1特図表示部37aでは、第1作動口33への入賞をトリガとして当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の結果に対応した停止結果が表示される。この場合、当否判定処理の結果として後述する大当たり結果、時短結果及び外れ結果が存在しているが、第1特図表示部37aの停止結果の内容は大当たり結果、時短結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第1特図表示部37aにおける停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第1特図表示部37aにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。また、第2特図表示部37bでは、第2作動口34への入賞をトリガとして当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の結果に対応した停止結果が表示される。この場合、当否判定処理の結果として後述する大当たり結果、時短結果及び外れ結果が存在しているが、第2特図表示部37bの停止結果の内容は大当たり結果、時短結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第2特図表示部37bにおける停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第2特

図表示部 37b にて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。

【0035】

なお、第1特図表示部 37a 及び第2特図表示部 37b は、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリクス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、第1特図表示部 37a 及び第2特図表示部 37b にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【0036】

特図ユニット 37 において、第1特図表示部 37a 及び第2特図表示部 37b に隣接した位置には、第1特図保留表示部 37c 及び第2特図保留表示部 37d が設けられている。遊技球が第1作動口 33 に入賞した個数は最大4個まで保留され、第1特図保留表示部 37c の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、遊技球が第2作動口 34 に入賞した個数は最大4個まで保留され、第2特図保留表示部 37d の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【0037】

図柄表示装置 41 について詳細には、図柄表示装置 41 は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 41 は、液晶表示装置に限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTといった表示面を有する他の表示装置であってもよく、ドットマトリクス表示器であってもよい。

【0038】

図柄表示装置 41 では、第1作動口 33 への入賞に基づき第1特図表示部 37a にて絵柄の変動表示が行われる場合にそれに合わせて図柄の変動表示が行われるとともに、第2作動口 34 への入賞に基づき第2特図表示部 37b にて絵柄の変動表示が行われる場合にそれに合わせて図柄の変動表示が行われる。なお、図柄表示装置 41 では、第1作動口 33 又は第2作動口 34 への入賞をトリガとした表示演出だけでなく、大当たり結果となった後に移行する後述の開閉実行モード中の表示演出などが行われる。

【0039】

いずれかの作動口 33, 34 への入賞に基づいて、いずれかの特図表示部 37a, 37b 及び図柄表示装置 41 にて表示が開始され、当否判定処理の結果に対応する停止結果を表示して終了されて後述する主制御装置 71 における特図確定中処理の実行が完了するまでが遊技回の1回に相当する。

【0040】

本パチンコ機 10 では、作動口 33, 34 への入賞に基づき当否判定処理が実行され、当否判定処理の結果が大当たり結果となることにより開閉実行モードへ移行する。開閉実行モードでは、特電入賞装置 32 の開閉制御が実行され、開放状態となっている特電入賞装置 32 への入賞が発生することで遊技球の払い出しが実行される。具体的には、開閉実行モードでは予め定められた回数のラウンド遊技が実行される。ラウンド遊技とは、予め定められた開放継続期間が経過すること、及び予め定められた上限個数の遊技球が特電入賞装置 32 に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。この場合、発射操作装置 28 が遊技者により操作されている状況では0.6秒に1個の遊技球が遊技領域 PA に向けて発射されるように遊技球発射機構 27 が駆動制御される構成において、開放継続期間が29秒に設定されているとともに上限個数が10個に設定されている。したがって、ラウンド遊技の開放継続期間は遊技球の発射周期と1回のラウンド遊技の上限個数との積よりも長い時間に設定されていることとなるため、各ラウンド遊技において特電入賞装置 32 に上限個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。また、ラウンド遊技の上限回数は、その移行の契機となった大当たり結果の種類に応じて相違している。

10

20

30

40

50

【0041】

当否判定処理の当否抽選モードとして、開閉実行モードへの移行が発生する大当たり結果となる確率が相対的に高低となるように高確率モードと低確率モードとが存在している。また、本パチンコ機10では、第2作動口34の普電役物34aが開放状態となる態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域PAに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、普電役物34aが単位時間当たり開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモード（後述する第1高頻度サポートモード及び第2高頻度サポートモード）と低頻度サポートモードとが設定されている。当否抽選モード及びサポートモードの組合せの種類に応じて開閉実行モードではない状況における遊技状態が相違することとなる。当該遊技状態としては、低確率モードであって低頻度サポートモードである通常遊技状態と、高確率モードであって高頻度サポートモードである高確率状態と、低確率モードであって高頻度サポートモードである時短状態とが設定されている。高確率状態及び時短状態では通常遊技状態よりも1回の遊技回が消化されるのに要する期間の平均期間が短くなる。

10

【0042】

第1作動口33及び第2作動口34は共に、遊技領域PAにおいて可変表示ユニット36の下方の領域である下側領域PAUに設置されている。また、第1作動口33及び第2作動口34は、第1作動口33が上方及び第2作動口34が下方となるようにして縦方向に並設された状態で作動口装置としてユニット化されている。また、第2作動口34の普電役物34aはスルーゲート35への入賞を契機として開放状態に制御され得るが、当該スルーゲート35は遊技領域PAにおいて可変表示ユニット36の左方の領域である左側領域PALに配置されている。そして、左側領域PALを流下する遊技球は下側領域PAUに誘導されるとともに、下側領域PAUに誘導された遊技球は第1作動口33及び第2作動口34が設けられた領域に誘導され得る。したがって、第1作動口33への入賞を狙って発射操作を行った場合、第1作動口33への入賞が発生し得るだけでなく第2作動口34への入賞が発生し得ることとなり、第2作動口34への入賞を狙って発射操作を行った場合、第2作動口34への入賞が発生し得るだけでなく第1作動口33への入賞が発生し得る。

20

【0043】

遊技状態が通常遊技状態である場合には上記のとおりサポートモードが低頻度サポートモードとなるため、第2作動口34への入賞が発生しづらくなり、第2作動口34よりも第1作動口33への入賞が発生し易くなる。したがって、通常遊技状態では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37aとなり、偶発的に第2作動口34への入賞が発生した場合には第2特図表示部37bが遊技回の実行対象となる。

30

【0044】

一方、遊技状態が高確率状態又は時短状態である場合には上記のとおりサポートモードが高頻度サポートモードとなるため、第2作動口34への入賞が発生し易くなる。この場合、第1作動口33よりも第2作動口34への入賞が発生し易くなる。但し、既に説明したとおり第2作動口34への入賞を狙って発射操作を行った場合には第1作動口33への入賞が発生し得るとともに、ステージ部36bの導出部36eに誘導された遊技球は高い確率で第1作動口33に入賞することとなるため、高頻度サポートモードであっても低頻度サポートモードと同様の頻度で第1作動口33への入賞が発生することとなる。

40

【0045】

遊技回の実行対象となっている特図表示部37a、37bのパターンに対応する態様で、図柄表示装置41にて遊技回用の演出が実行される。遊技回用の演出が実行される場合における図柄表示装置41の表示内容について説明する。

【0046】

図4(a)及び図4(b)は遊技回が実行される場合における図柄表示装置41の表示内容を説明するための説明図である。

50

【0047】

図4(a)に示すように、図柄表示装置41の表示面には、複数の表示領域として、上段・中段・下段の3つの図柄列Z1, Z2, Z3が設定されている。各図柄列Z1~Z3は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。つまり、遊技回が実行される場合、図柄表示装置41の表示面の大部分を利用して図柄の変動表示が行われる。

【0048】

図5(a)~図5(j)は各図柄列Z1~Z3にて変動表示される主図柄及び副図柄を説明するための説明図である。図5(a)~図5(j)に示すように、絵柄の一種である図柄は、「1」~「9」の数字が各々付された9種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の9種類のキャラクタ図柄に「1」~「9」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

10

【0049】

図4(b)に示すように、上図柄列Z1には、「1」~「9」の9種類の主図柄が数字の降順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。下図柄列Z3には、「1」~「9」の9種類の主図柄が数字の昇順に配列されるとともに各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。つまり、上図柄列Z1と下図柄列Z3は18個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Z2には、数字の昇順に「1」~「9」の9種類の主図柄が配列された上で「9」の主図柄と「1」の主図柄との間に「4」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。つまり、中図柄列Z2に限っては、10個の主図柄が配されて20個の図柄により構成されている。そして、表示面では、これら各図柄列Z1~Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。図柄表示装置41は、図柄列Z1~Z3毎に3個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として3×3の計9個の図柄が停止表示されるようになっている。また、図柄表示装置41には、図4(a)に示すように、5つの有効ライン、すなわち左ラインL1、中ラインL2、右ラインL3、右下がりラインL4及び右上がりラインL5が設定されている。

20

【0050】

第1作動口33又は第2作動口34への入賞に基づいて図柄表示装置41において図柄の変動表示が行われる場合には、各図柄列Z1~Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示が開始される。そして、基本的には上図柄列Z1→下図柄列Z3→中図柄列Z2の順に変動表示から待機表示に切り換えられ、最終的に各図柄列Z1~Z3にて所定の図柄を静止表示した状態で終了される。

30

【0051】

図柄の変動表示が終了する場合、後述する主制御装置71における当否判定処理の結果が後述する大当たり結果であった場合にはいずれかの有効ラインL1~L5上に同一の図柄の組合せが形成される。また、当否判定処理の結果が後述する時短結果であった場合であって当該時短結果を契機として時短状態の設定が行われる場合には、図柄の変動表示が終了する場合にいずれかの有効ラインL1~L5上に同一図柄の組合せではなく且つリーチ図柄の組合せでもない所定の図柄の組合せ(例えば「1・2・3」、「3・4・1」)が形成される。この場合、時短結果の種類は後述するように複数種類存在しているため、所定の図柄の組合せの内容も時短結果の種類に応じて相違している。一方、当否判定処理の結果が後述する時短結果であった場合であって当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われない場合には、図柄の変動表示が終了する場合にリーチ図柄の組合せが形成されない非リーチ外れ用の停止図柄が表示される。つまり、当否判定処理の結果が後述する時短結果であった場合であって当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われない場合には、図柄列Z1~Z3における停止結果は当否判定処理の結果が外れ結果であった場合と同じ停止結果となり得る。

40

【0052】

上記のように各図柄列Z1~Z3にて図柄の変動表示が行われる構成において、遊技回が実行される場合における図柄表示装置41の表示演出として期待演出が設定されている

50

。期待演出とは、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、大当たり結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や大当たり結果の発生を期待させるための予告表示との 2 種類が設定されている。

【 0 0 5 3 】

リーチ表示には、複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 のうち上図柄列 Z 1 及び下図柄列 Z 3 について同一の種類の図柄を停止表示させることでリーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの中図柄列 Z 2 において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。大当たり結果となる遊技回であればリーチ図柄の組合せを形成している図柄と同一の種類の図柄が中図柄列 Z 2 におけるリーチライン上に停止表示され、大当たり結果とならない遊技回であればリーチ図柄の組合せを形成している図柄とは異なる種類の図柄が中図柄列 Z 2 におけるリーチライン上に停止表示される。

【 0 0 5 4 】

予告表示には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 にて図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列 Z 1 ~ Z 3 にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列 Z 1 ~ Z 3 であって複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列 Z 1 ~ Z 3 上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列 Z 1 ~ Z 3 上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われない場合よりもリーチ表示が行われる場合の方が高確率で発生するように設定されている。

【 0 0 5 5 】

図柄表示装置 4 1 の表示面には図 4 (b) に示すように図柄列 Z 1 ~ Z 3 以外にも保留表示領域 4 2 と状態示唆領域 4 3 とが設定されている。保留表示領域 4 2 は図柄表示装置 4 1 の表示面の下部に設定されている。保留表示領域 4 2 には、第 1 作動口 3 3 への入賞に基づき後述する主制御装置 7 1 にて取得された保留情報の数を遊技者に報知するための画像が表示される第 1 保留表示領域 4 2 a と、第 2 作動口 3 4 への入賞に基づき後述する主制御装置 7 1 にて取得された保留情報の数を遊技者に報知するための画像が表示される第 2 保留表示領域 4 2 b とを有する。保留情報とは、主制御装置 7 1 における当否判定処理の実行契機となる情報であって遊技回の実行契機となる情報である。第 1 作動口 3 3 への入賞を契機として取得された保留情報（以下、第 1 保留情報ともいう）は第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行契機となり、第 2 作動口 3 4 への入賞を契機として取得された保留情報（以下、第 2 保留情報ともいう）は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行契機となる。第 1 保留情報は最大で 4 個保留記憶され、第 2 保留情報も最大で 4 個保留記憶される。

【 0 0 5 6 】

第 1 保留表示領域 4 2 a には第 1 保留情報の数に対応する数の第 1 保留画像 G 1 が表示される。つまり、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 0 個であれば第 1 保留表示領域 4 2 a には第 1 保留画像 G 1 は表示されない。また、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 1 個であれば第 1 保留画像 G 1 が 1 個表示され、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 2 個であれば第 1 保留画像 G 1 が 2 個表示され、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 3 個であれば第 1 保留画像 G 1 が 3 個表示され、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 4 個であれば第 1 保留画像 G 1 が 4 個表示される。第 1 保留画像 G 1 が複数表示される場合、それら複数の第 1 保留画像 G 1 は一定の間隔となるように横並びで表示される。

また、保留記憶されている第1保留情報の数が増加する場合には第1保留画像G1が右方に向けて増加するように表示され、第1保留情報が遊技回の開始契機となり保留記憶されている第1保留情報の数が減少する場合には第1保留画像G1が左方に向けて減少するように表示される。

【0057】

第2保留表示領域42bには第2保留情報の数に対応する数の第2保留画像G2が表示される。つまり、保留記憶されている第2保留情報の数が0個であれば第2保留表示領域42bには第2保留画像G2は表示されない。また、保留記憶されている第2保留情報の数が1個であれば第2保留画像G2が1個表示され、保留記憶されている第2保留情報の数が2個であれば第2保留画像G2が2個表示され、保留記憶されている第2保留情報の数が3個であれば第2保留画像G2が3個表示され、保留記憶されている第2保留情報の数が4個であれば第2保留画像G2が4個表示される。第2保留画像G2が複数表示される場合、それら複数の第2保留画像G2は一定の間隔となるように横並びで表示される。また、保留記憶されている第2保留情報の数が増加する場合には第2保留画像G2が右方に向けて増加するように表示され、第2保留情報が遊技回の開始契機となり保留記憶されている第2保留情報の数が減少する場合には第2保留画像G2が左方に向けて減少するように表示される。

【0058】

なお、図4(b)においては保留記憶されている第1保留情報の数が4個であるとともに第2保留情報の数が4個であることにより、第1保留表示領域42aに第1保留画像G1が4個表示され、第2保留表示領域42bに第2保留画像G2が4個表示されている。

【0059】

状態示唆領域43は図柄表示装置41の表示面の上部に設定されている。状態示唆領域43は図柄列Z1～Z3における図柄の表示領域よりも狭い表示面積となっている。状態示唆領域43では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3において遊技回用の図柄の変動表示が行われており当該遊技回の当否判定処理の結果に対応する停止結果が停止表示されていない状況では色の切り換え表示が行われる。具体的には、赤→青→緑→赤→青→緑→赤・・・というように所定の表示色パターンが繰り返される。そして、図柄列Z1～Z3において当否判定処理の結果に対応する停止結果が表示されて確定表示（静止表示）が開始されるタイミングで、その時点の遊技状況及び当否判定処理の結果に対応する停止結果が表示される。この場合、当否判定処理の結果が大当たり結果又は外れ結果である場合には状態示唆領域43に赤色が停止表示される。また、当否判定処理の結果が後述する時短結果である場合には、当該時短結果を契機として時短状態の設定が行われる場合にはその時短結果の種類に関係なく赤色が停止表示され、当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われない場合にはその時短結果の種類に応じて青色又は緑色が停止表示される。上記のとおり当否判定処理の結果が後述する時短結果であった場合であって当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われない場合には図柄列Z1～Z3における停止結果が当否判定処理の結果が外れ結果であった場合と同じ停止結果となり得る構成において、当否判定処理の結果が後述する時短結果であった場合であって当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われない場合と、当否判定処理の結果が外れ結果となった場合とで状態示唆領域43の表示内容を異ならせることにより、当否判定処理の結果が後述する時短結果であった場合であって当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われない場合と、当否判定処理の結果が外れ結果となった場合とで図柄表示装置41の全体の表示内容としては異なる表示内容とすることが可能となる。

【0060】

遊技盤24の説明に戻り（図3参照）、当否判定処理の結果が大当たり結果となった場合、既に説明したとおり開閉実行モードに移行する。開閉実行モードでは特電入賞装置32の開閉制御が実行される。特電入賞装置32は、遊技盤24の背面側へと通じる図示しない大入賞口を備えているとともに、当該大入賞口を開閉する開閉扉32aを備えている。開閉扉32aは、閉鎖状態及び開放状態のいずれかに配置される。具体的には、開閉扉

10

20

30

40

50

3 2 a は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態になっており、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に遊技球が入賞可能な開放状態に切り換えられるようになっている。なお、閉鎖状態では入賞が不可ではないが開放状態よりも入賞が発生しづらい状態となる構成としてもよい。また、開閉実行モードにおいては、当該開閉実行モードに対応した表示演出が図柄表示装置 4 1 にて実行される。

【0061】

上記構成の遊技盤 2 4 が樹脂ベース 2 1 に取り付けられてなる内枠 1 3 の前面側全体を覆うようにして前扉枠 1 4 が設けられている。前扉枠 1 4 には、図 1 に示すように、遊技領域 P A のほぼ全域を前方から視認することができるようにした窓部 6 1 が形成されている。窓部 6 1 は、略楕円形状をなし、窓パネル 6 2 が嵌め込まれている。窓パネル 6 2 は、ガラスによって無色透明に形成されているが、これに限定されることはなく合成樹脂によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機 1 0 前方から窓パネル 6 2 を通じて遊技領域 P A を視認可能であれば有色透明に形成されていてもよい。

【0062】

窓部 6 1 の上方には表示発光部 6 4 が設けられている。また、遊技状態に応じた効果音などが出力される左右一対のスピーカ部 6 5 が設けられている。また、窓部 6 1 の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部 6 6 と下側膨出部 6 7 とが上下に並設されている。上側膨出部 6 6 内側には上方に開口した上皿 6 6 a が設けられており、下側膨出部 6 7 内側には同じく上方に開口した下皿 6 7 a が設けられている。上皿 6 6 a は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構 2 7 側へ導くための機能を有する。また、下皿 6 7 a は、上皿 6 6 a 内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

【0063】

次に、遊技機本体 1 2 の背面側の構成について説明する。

【0064】

図 2 に示すように、内枠 1 3 (具体的には、遊技盤 2 4) の背面には、遊技の主たる制御を司る主制御装置 7 1 が搭載されている。主制御装置 7 1 は主制御基板が基板ボックスに収容されてなる。なお、基板ボックスに、その開放の痕跡を残すための痕跡手段を付与する又はその開放の痕跡を残すための痕跡構造を設けてもよい。当該痕跡手段としては、基板ボックスを構成する複数のケース体を分離不能に結合するとともにその分離に際して所定部位の破壊を要する結合部の構成や、引き剥がしに際して粘着層が接着対象に残ること剥がされたことの痕跡を残す封印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成が考えられる。また、痕跡構造としては、基板ボックスを構成する複数のケース体間の境界に対して接着剤を塗布する構成が考えられる。

【0065】

主制御装置 7 1 を含めて内枠 1 3 の背面側を覆うようにして裏パックユニット 1 5 が設置されている。裏パックユニット 1 5 は、透明性を有する合成樹脂により形成された裏パック 7 2 を備えており、当該裏パック 7 2 に対して、払出機構部 7 3 及び制御装置集合ユニット 7 4 が取り付けられている。

【0066】

払出機構部 7 3 は、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 7 5 と、当該タンク 7 5 に貯留された遊技球を払い出すための払出装置 7 6 とを備えている。払出装置 7 6 より払い出された遊技球は、当該払出装置 7 6 の下流側に設けられた払出通路を通じて、上皿 6 6 a 又は下皿 6 7 a に排出される。なお、払出機構部 7 3 には、例えば交流 2 4 ボルトの主電源が供給されるとともに、電源の ON 操作及び OFF 操作を行うための電源スイッチを有する裏パック基板が搭載されている。

【0067】

制御装置集合ユニット 7 4 は、払出装置 7 6 を制御する機能を有する払出制御装置 7 7 と、各種制御装置等で要する所定の電力が生成されて出力されるとともに遊技者による発射操作装置 2 8 の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる電源・発射制御装置 7 8

とを備えている。これら払出制御装置 77 と電源・発射制御装置 78 とは、払出制御装置 77 がパチンコ機 10 後方となるように前後に重ねて配置されている。

【0068】

＜パチンコ機 10 の電氣的構成＞

図 6 は、パチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。

【0069】

主制御装置 71 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 81 を具備している。主制御基板 81 には、MPU82 が搭載されている。MPU82 には、当該 MPU82 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM83 と、その ROM83 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM84 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。なお、MPU82 に対して ROM83 及び RAM84 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置 71 以外の制御装置の MPU についても同様である。

10

【0070】

MPU82 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU82 の入力側には、主制御装置 71 に設けられた停電監視基板 85 が接続されているとともに、払出制御装置 77 が接続されている。停電監視基板 85 には、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置 78 が接続されており、MPU82 には停電監視基板 85 を介して電力が供給される。

20

【0071】

MPU82 の入力側には、各種入賞検知センサ 86a～86e といった各種センサが接続されている。各種入賞検知センサ 86a～86e には、一般入賞口 31 に設けられた検知センサ 86a、特電入賞装置 32 に設けられた検知センサ 86b、第 1 作動口 33 に設けられた検知センサ 86c、第 2 作動口 34 に設けられた検知センサ 86d 及びスルーゲート 35 に設けられた検知センサ 86e が含まれる。これら各種入賞検知センサ 86a～86e の検知結果に基づいて、MPU82 において各入賞対応入球部への入賞判定が行われる。また、MPU82 では第 1 作動口 33 又は第 2 作動口 34 への入賞に基づいて各種抽選が実行される。

30

【0072】

MPU82 の出力側には、停電監視基板 85、払出制御装置 77 及び音声発光制御装置 91 が接続されている。払出制御装置 77 には、例えば、上記入賞対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。音声発光制御装置 91 には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。

【0073】

MPU82 の出力側には、特電入賞装置 32 の開閉扉 32a を開閉動作させる特電用の駆動部 32b、第 2 作動口 34 の普電役物 34a を開閉動作させる普電用の駆動部 34b、特図ユニット 37 及び普図ユニット 38 が接続されている。ちなみに、特図ユニット 37 には、第 1 特図表示部 37a、第 2 特図表示部 37b、第 1 特図保留表示部 37c 及び第 2 特図保留表示部 37d が設けられているが、これらの全てが MPU82 の出力側に接続されている。同様に、普図ユニット 38 には、普図表示部 38a 及び普図保留表示部 38b が設けられているが、これらの全てが MPU82 の出力側に接続されている。主制御基板 81 には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて MPU82 は各種駆動部の駆動制御を実行する。

40

【0074】

つまり、開閉実行モードにおいては特電入賞装置 32 が開閉されるように、MPU82 において特電用の駆動部 32b の駆動制御が実行される。また、普電役物 34a の電役開放当選となった場合には普電役物 34a が開閉されるように、MPU82 において普電用の駆動部 34b の駆動制御が実行される。また、各遊技回に際しては、MPU82 におい

50

て特図ユニット 37 の表示制御が実行される。また、普電役物 34 a が開放状態となる普電開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、MPU 82 において普図ユニット 38 の表示制御が実行される。

【0075】

停電監視基板 85 は、主制御基板 81 と電源・発射制御装置 78 とを中継し、また電源・発射制御装置 78 から出力される最大電圧である直流安定 24 ボルトの電圧を監視する。払出制御装置 77 は、主制御装置 71 の MPU 82 から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置 76 により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

【0076】

電源・発射制御装置 78 は、例えば、遊技ホール等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御装置 71 や払出制御装置 77 等に対して各々に必要な動作電力を生成し、その生成した動作電力を供給する。

【0077】

当該動作電力を供給するための構成について具体的には、電源・発射制御装置 78 には、電入中用電源部 78 a と電断中用電源部 78 b とが設けられている。電入中用電源部 78 a は、例えば、遊技ホール等における商用電源に接続されており、商用電源から外部電力が供給されている状況において動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する機能を有する。電断中用電源部 78 b は、コンデンサからなり、パチンコ機 10 の電源が ON 状態の場合（外部電源からの電力供給が行われている場合）に電入中用電源部 78 a から供給される電力により充電される。また、パチンコ機 10 の電源が OFF 状態の場合や商用電源における停電発生時といった電源遮断状態（外部電源からの電力供給が遮断されている場合）では、電断中用電源部 78 b から放電され主制御装置 71 の RAM 84 及び払出制御装置 77 の図示しない RAM に対してバックアップ電力が供給される。よって、当該状況であっても、電断中用電源部 78 b からバックアップ電力が供給されている間は主制御装置 71 の RAM 84 及び払出制御装置 77 の RAM に記憶された情報が消去されることなく記憶保持される。

【0078】

ここで、主制御装置 71 の RAM 84 には現状の遊技状態及び遊技の進行内容の情報が一時的に記憶されるとともに、払出制御装置 77 の RAM には未払出の賞球個数の情報が一時記憶される。この場合に、これら RAM に上記のように電断中用電源部 78 b からバックアップ電力が供給されることにより、電入中用電源部 78 a からの電力供給がない状況であっても、現状の遊技状態、遊技の進行内容及び未払出の賞球情報を所定期間に亘って記憶保持することが可能となる。その一方、音声発光制御装置 91 及び表示制御装置 101 には、電断中用電源部 78 b からバックアップ電力は供給されない。したがって、音声発光制御装置 91 の RAM 95 及び表示制御装置 101 の RAM 105 に記憶された情報は、バックアップされることはなく、電入中用電源部 78 a からの電力供給が停止された場合には破壊又は消去される。

【0079】

電断中用電源部 78 b の容量は比較的大きく確保されており、電源遮断前に主制御装置 71 の RAM 84 に記憶されていた情報は所定の期間内（例えば、1 日や 2 日）保持される。電断中用電源部 78 b は、コンデンサに限定されることはなく、バッテリーや非充電式電池などであってもよい。

【0080】

なお、電源・発射制御装置 78 には、上記電断中用電源部 78 b とは異なる図示しない停電時用電源部が設けられている。電源・発射制御装置 78 では、直流安定 24 ボルトの電源が 22 ボルト未満になった後においても、停電時用電源部から放電することにより、後述する停電時処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電源である 5 ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。これにより、主制御装置 71 などは、停電時処理を正常に実行し完了することができる。

10

20

30

40

50

【0081】

電源・発射制御装置78には、各種電源部78a、78bの他に、発射制御部78cが設けられている。発射制御部78cには、発射操作装置28に内蔵されたタッチセンサ28a、プッシュセンサ28b及び可変抵抗器28cが電氣的に接続されている。

【0082】

タッチセンサ28aにはコンデンサが内蔵されており、遊技者の手が操作ハンドルの外表面に接触してコンデンサの静電容量が変化すると、ハンドル操作検知に対応した所定の電気信号を発射制御部78cに出力する。発射制御部78cでは当該所定の電気信号の受信により、遊技者の手が操作ハンドルの外表面に接触していると認識する。また、発射制御部78cでは、プッシュセンサ28bから受信した電気信号に応じて発射操作装置28の発射止めスイッチの操作の有無を把握するとともに、可変抵抗器28cを通じて受信した電気信号に応じて操作ハンドルの回動操作量を把握する。

【0083】

発射制御部78cは、予め定められた遊技球の発射条件が成立している場合に主制御装置71のMPU82に所定の信号形態の条件成立信号を送信する。具体的には、発射制御部78cは、タッチセンサ28aから操作ハンドルが遊技者により触れられていることを示す信号を受信するとともに、発射止めスイッチが遊技者により手動操作されていないことを示す信号をプッシュセンサ28bから受信していることを条件に、MPU82に対してHイレベルの条件成立信号（条件成立に対応した信号）を継続して送信する。なお、上記各信号のいずれかを受信していない場合には、MPU82に対してLOWレベルの条件成立信号（条件成立に対応していない信号）を送信する。但し、LOWレベルとHイレベルとの関係が逆であってもよい。また、条件成立に対応した条件成立信号を送信する条件として、上記条件に加えて、球貸装置がパチンコ機10に接続されていることという条件を付加してもよい。

【0084】

MPU82では、Hイレベルの条件成立信号を受信している状況であって、遊技球の発射を許可できる状況であれば、発射制御部78cにHイレベルの発射許可信号（発射許可に対応した信号）を継続して送信する。なお、MPU82は、発射制御部78cからHイレベルの条件成立信号を受信していない場合にはLOWレベルの発射許可信号（発射許可に対応していない信号）を送信するが、発射許可信号のLOWレベルとHイレベルとの関係が逆であってもよい。

【0085】

発射制御部78cは、遊技球発射機構27が電氣的に接続されており、MPU82からHイレベルの発射許可信号を受信している場合、遊技球発射機構27を定期的に駆動制御する。この場合、遊技球発射機構27に継続して遊技球が供給されている状況であれば、特定発射周期（具体的には0.6秒）に1個の遊技球が遊技領域PAに発射される。また、この発射に際しては可変抵抗器28cから受信した信号に基づき発射強度が調整されるため、操作ハンドルの回動操作量に応じた強度で遊技球が発射される。

【0086】

音声発光制御装置91は、MPU93が搭載された音声発光制御基板92を備えている。MPU93には、当該MPU93により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM94と、そのROM94内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM95と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。MPU93では、主制御装置71から受信したコマンドに基づき、表示発光部64及びスピーカ部65を駆動制御するとともに、表示制御装置101にコマンドを送信する。

【0087】

表示制御装置101は、MPU103が搭載された表示制御基板102を備えている。MPU103には、当該MPU103により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM104と、そのROM104内に記憶される制御プログラムの実行

10

20

30

40

50

に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM105と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。MPU103では、音声発光制御装置91から受信したコマンドに基づき、図柄表示装置41の制御を実施する。

【0088】

表示制御基板102には、図示は省略するが、MPU103の他に、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP)、キャラクタROM、及びビデオRAM等が搭載されている。VDPは、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDPは、ビデオRAMのデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAMに記憶させる画像データを、キャラクタROMから所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。キャラクタROMは、図柄表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROMには、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。ビデオRAMは、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAMの内容を書き替えることに基づき図柄表示装置41の表示内容が変更される。

10

【0089】

なお、以下の説明では説明の便宜上、主制御装置71のMPU82、ROM83及びRAM84を主側MPU82、主側ROM83及び主側RAM84といい、音声発光制御装置91のMPU93、ROM94及びRAM95を音光側MPU93、音光側ROM94及び音光側RAM95といい、表示制御装置101のMPU103、ROM104及びRAM105を表示側MPU103、表示側ROM104及び表示側RAM105という。

20

【0090】

＜主側MPU82にて各種抽選を行うための電氣的構成＞

次に、主側MPU82にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図7を用いて説明する。

【0091】

主側MPU82は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、当たり発生抽選、特図表示部37a、37bの表示の設定、図柄表示装置41の図柄表示の設定、普図表示部38aの表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図7に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタC1と、大当たり結果種別及び時短結果種別を判定する際に使用する種別乱数カウンタC2と、図柄表示装置41が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタC3と、当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、特図表示部37a、37b及び図柄表示装置41における変動表示期間を決定する変動種別カウンタCSとを用いることとしている。さらに、第2作動口34の普電役物34aを普電開放状態とするか否かの抽選に使用する普電乱数カウンタC4を用いることとしている。なお、上記各カウンタC1～C3、CINI、CS、C4は、主側RAM84の各種カウンタエリア84bに設けられている。

30

【0092】

各カウンタC1～C3、CINI、CS、C4は、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後に「0」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3に対応した情報は、第1作動口33又は第2作動口34への入賞が発生した場合に、主側RAM84に設けられた特図保留エリア84aに格納される。特図保留エリア84aは、第1特図保留エリア111と、第2特図保留エリア112と、特図用の実行エリア113とを備えている。

40

【0093】

第1特図保留エリア111は第1エリア111a、第2エリア111b、第3エリア111c及び第4エリア111dを備えており、第1作動口33への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情

50

第1保留情報として、いずれかのエリア111a～111dに格納される。この場合、第1エリア111a～第4エリア111dには、第1作動口33への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア111a→第2エリア111b→第3エリア111c→第4エリア111dの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア111a～111dが設けられていることにより、第1作動口33への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。なお、第1特図保留エリア111において保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【0094】

第2特図保留エリア112は第1エリア112a、第2エリア112b、第3エリア112c及び第4エリア112dを備えており、第2作動口34への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報が第2保留情報として、いずれかのエリア112a～112dに格納される。この場合、第1エリア112a～第4エリア112dには、第2作動口34への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア112a→第2エリア112b→第3エリア112c→第4エリア112dの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア112a～112dが設けられていることにより、第2作動口34への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。なお、第2特図保留エリア112において保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【0095】

特図用の実行エリア113は、いずれかの特図表示部37a、37bにて変動表示を開始する際に、当否判定や振分判定などを行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第1特図表示部37aの変動表示を開始する際には第1特図保留エリア111の第1エリア111aに格納された保留情報が特図用の実行エリア113に移動される。一方、第2特図表示部37bの変動表示を開始する際には第2特図保留エリア112の第1エリア112aに格納された保留情報が特図用の実行エリア113に移動される。

【0096】

普電乱数カウンタC4に対応した情報は、スルーゲート35への入賞が発生した場合に、普図保留エリア84cに格納される。普図保留エリア84cは、第1エリア114a、第2エリア114b、第3エリア114c及び第4エリア114dを備えており、スルーゲート35への入賞履歴に合わせて、普電乱数カウンタC4の数値情報が普図側の保留情報として、いずれかのエリア114a～114dに格納される。この場合、第1エリア114a～第4エリア114dには、スルーゲート35への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア114a→第2エリア114b→第3エリア114c→第4エリア114dの順に数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア114a～114dが設けられていることにより、スルーゲート35への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。なお、普図保留エリア84cにおいて保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。普図保留エリア84cには、普図用の実行エリア115が設けられている。普図用の実行エリア115は普図表示部38aにて変動表示を開始する際に普図当否判定処理を行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、普図表示部38aの変動表示を開始する際には、普図保留エリア84cの第1エリア114aに格納された保留情報が普図用の実行エリア115に移動される。

【0097】

上記各カウンタについて詳細に説明する。

【0098】

まず、普電乱数カウンタC4について説明する。普電乱数カウンタC4は、例えば、0～250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となつて

いる。普電乱数カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 に遊技球が入賞したタイミングで普図保留エリア 8 4 c に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電乱数カウンタ C 4 の値によって普電役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かを決定するための普図当否判定処理が行われる。

【0099】

本パチンコ機 1 0 では既に説明したとおり、普電役物 3 4 a によるサポートの態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。図 8 はサポートモードの内容を説明するための説明図である。

【0100】

サポートモードには、遊技領域に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a が単位時間あたりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。また、高頻度サポートモードとして第 1 高頻度サポートモードと第 2 高頻度サポートモードとが設定されている。

【0101】

普電役物 3 4 a が開放状態となる普電開放状態とするか否かを抽選により決定するための普図当否判定処理が実行される場合における判定モードとして、電役開放当選となる確率が相対的に高低となるように普図側の高確率モードと普図側の低確率モードとが存在している。普図側の低確率モードでは 1 回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が $1/2$ であるのに対して、普図側の高確率モードでは 1 回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が $4/5$ である。

【0102】

普図当否判定処理が実行された場合には普図表示部 3 8 a において絵柄の変動表示が開始されることとなる。この場合に、普図表示部 3 8 a において絵柄の変動表示が実行される変動表示回の継続期間である普図の変動期間として、当該期間が相対的に長短となるように長期間と短期間とが存在している。長期間は 1 0 秒であるのに対して、短期間は 1 秒である。

【0103】

普図表示部 3 8 a の変動表示回が終了する場合に当該普図表示部 3 8 a には当該変動表示回の実行の契機となった普図当否判定処理の判定結果に対応する停止結果が表示される。この場合に、普図当否判定処理の判定結果が外れ結果であった場合には普図表示部 3 8 a に外れ結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行は発生しない。普図保留エリア 8 4 c に普図側の保留情報が記憶されている場合には、当該普図側の保留情報に対して新たに普図当否判定処理が実行されて普図表示部 3 8 a にて新たな変動表示回が開始される。一方、普図当否判定処理の判定結果が電役開放当選に対応する結果であった場合には普図表示部 3 8 a に当選結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行が発生する。

【0104】

普電開放状態の実行モードとして、普電役物 3 4 a への遊技球の入球期待度が相対的に高低となるように高期待度モードと低期待度モードとが存在している。低期待度モードでは普電役物 3 4 a の短開放が 1 回発生する。短開放の継続期間は 0.7 秒となっている。既に説明したとおり遊技球の発射周期は 0.6 秒であるため、普電役物 3 4 a の短開放が 1 回発生した場合には第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球が基本的には発生することなく発生したとしても入球個数は 1 個程度である。なお、普電開放状態は第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である 1 0 個となった場合にも終了するが、短開放が 1 回発生した場合には上記のとおり第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球が発生したとしても 1 個程度であるため第 2 作動口 3 4 に普電側の上限個数の遊技球が入球することはない。

【0105】

高期待度モードでは普電役物 3 4 a の長開放が 3 回発生する。長開放の継続期間は 2 秒となっている。既に説明したとおり遊技球の発射周期は 0.6 秒であるため、普電役物 3

10

20

30

40

50

4 a の長開放が 1 回発生した場合には第 2 作動口 3 4 に 3 個程度の遊技球が入球し得る。そして、高期待度モードの普電開放状態では第 2 作動口 3 4 が閉鎖状態となっている普電側のインターバル期間（具体的には 1 秒）を挟んで長開放が 3 回発生する。したがって、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には 9 個程度の遊技球が入球し得る。なお、上記のとおり普電開放状態は第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である 10 個となった場合に終了するため、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第 2 作動口 3 4 に普電側の上限個数の遊技球が入球することで当該普電開放状態が終了する事象が発生し得る。

【0106】

上記のように普図当否判定処理の判定モード、普図表示部 38 a における普図の変動期間及び普電開放状態の実行モードが設定されている構成において、低頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は長期間となり、普電開放状態の実行モードは短開放 1 回が発生する低期待度モードとなる。また、第 1 高頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の高確率モードとなり、普図の変動期間は短期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放 3 回が発生する高期待度モードとなる。また、第 2 高頻度サポートモードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は短期間となり、普電開放状態の実行モードは長開放 3 回が発生する高期待度モードとなる。したがって、スルーゲート 3 5 への入賞が発生するように同一の態様で遊技球の発射が継続された場合、単位時間当たりで第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a が開放状態となっている割合の期待度は、第 1 高頻度サポートモードが最も高く、第 2 高頻度サポートモードが次に高く、低頻度サポートモードが最も低い。また、低頻度サポートモードでは普電開放状態の実行モードが低期待度モードとなるため、低頻度サポートモードである場合には第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球がほとんど発生しないのに対して、第 1 高頻度サポートモード及び第 2 高頻度サポートモードでは普電開放状態の実行モードが高期待度モードとなるため、第 1 高頻度サポートモード又は第 2 高頻度サポートモードである場合には第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球が第 2 特図保留エリア 1 1 2 における第 2 保留情報の上限個数以上発生することが期待できる。

【0107】

なお、第 1 高頻度サポートモードと第 2 高頻度サポートモードとで単位時間当たりで第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a が開放状態となっている割合の期待度を相違させるための構成は上記のものに限定されることはなく、例えば普図の変動期間として第 1 高頻度サポートモードでは短期間が選択されるのに対して第 2 高頻度サポートモードでは短期間と長期間との間である中期間が選択される構成としてもよく、普電開放状態の実行モードとして第 1 高頻度サポートモードでは長開放が 3 回発生するのに対して第 2 高頻度サポートモードでは長開放が 2 回発生する構成としてもよい。また、第 1 高頻度サポートモードと第 2 高頻度サポートモードとで普図当否判定処理の判定モードが普図側の高確率モードで同一であるものの普図の変動期間又は普電開放状態の実行モードの内容によって第 1 高頻度サポートモードの方が第 2 高頻度サポートモードよりも単位時間当たりで第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a が開放状態となっている割合の期待度が高くなる構成としてもよい。

【0108】

次に、当たり乱数カウンタ C 1 について説明する。当たり乱数カウンタ C 1 は、0 ~ 9 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 9 9 9）。当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 3 3 に入賞したタイミングで第 1 特図保留エリア 1 1 1 に格納され、遊技球が第 2 作動口 3 4 に入賞したタイミングで第 2 特図保留エリア 1 1 2 に格納される。そして、この格納された当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報を利用して当否判定処理が行われる。

【0109】

当否判定処理に際して当選となる乱数の値は、主側ROM83に当否テーブルとして記憶されている。本パチンコ機10では当否判定処理の当否抽選モードとして大当たり結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在している。低確率モードにおいて当否判定処理にて参照される当否テーブルとして、第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される低確率時の第1当否テーブル121と、第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される低確率時の第2当否テーブル122とが設けられている。また、高確率モードにおいて当否判定処理にて参照される当否テーブルとして高確率時の当否テーブル123が設けられている。

【0110】

図9(a)は低確率時の第1当否テーブル121を説明するための説明図であり、図9(b)は低確率時の第2当否テーブル122を説明するための説明図であり、図9(c)は高確率時の当否テーブル123を説明するための説明図である。

【0111】

図9(a)～図9(c)に示すように当否判定処理の結果として、大当たり結果と、時短結果と、外れ結果とが存在している。大当たり結果は、複数回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードへの移行契機となるとともに、当否抽選モード及びサポートモードの移行契機となり得る当否結果である。時短結果は、開閉実行モードへの移行契機となることはなくさらに当否抽選モードの移行契機とならないものの、サポートモードの移行契機となり得る当否結果である。外れ結果は、開閉実行モードの移行契機とならずに、さらに当否抽選モード及びサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【0112】

本パチンコ機10には単位時間当たりの有利度を定める設定値が存在している。設定値は「設定n」(nは「1」～「6」の整数)のnが大きい値ほど(すなわち設定値が高いほど)有利度が高くなる。設定値として「設定1」～「設定6」が存在している。図9(a)に示すように低確率時の第1当否テーブル121では、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、時短結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【0113】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として50個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9850個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として52個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9848個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として54個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9846個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として56個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9844個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として58個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9842個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カ

10

20

30

40

50

ウンタC1の数値情報の数として60個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9840個が設定されている。上記のとおりいずれの設定値であっても低確率モードにおいては時短結果となる確率は大当たり結果となる確率よりも高くなっている。

【0114】

図9(b)に示すように低確率時の第2当否テーブル122では、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、時短結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【0115】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として50個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として120個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9830個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として52個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として120個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9828個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として54個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として120個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9826個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として56個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として120個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9824個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として58個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として120個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9822個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として120個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9820個が設定されている。

【0116】

つまり、低確率時の第1当否テーブル121と低確率時の第2当否テーブル122とで各設定値の大当たり結果の確率は同一となっている。これに対して、当否判定処理にて時短結果が選択される確率は低確率時の第2当否テーブル122の方が低確率の第1当否テーブル121よりも高くなっている。したがって、当否抽選モードが低確率モードである場合には第2保留情報に対して当否判定処理が実行された場合の方が、第1保留情報に対して当否判定処理が実行された場合よりも、時短結果が選択される確率が高くなる。

【0117】

なお、これに限定されることはなく、当否判定処理にて時短結果が選択される確率が、低確率時の第1当否テーブル121と低確率時の第2当否テーブル122とで同一又は略同一である構成としてもよく、低確率時の第1当否テーブル121の方が低確率の第2当否テーブル122よりも高い構成としてもよい。また、低確率時の第1当否テーブル121では時短結果の確率が各設定値で同一である構成に限定されることはなく、設定値に応じて変動する構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど時短結果の確率が高くなる構成としてもよく、高い設定値ほど時短結果の確率が低くなる構成としてもよい。また、低確率時の第2当否テーブル122では時短結果の確率が各設定値で同一である構成に限定

10

20

30

40

50

されることはなく、設定値に応じて変動する構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど時短結果の確率が高くなる構成としてもよく、高い設定値ほど時短結果の確率が低くなる構成としてもよい。

【0118】

図9(c)に示すように高確率時の当否テーブル123では、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、時短結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【0119】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として500個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9400個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として520個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9380個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として540個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9360個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として560個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9340個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として580個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9320個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として600個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9300個が設定されている。

【0120】

高確率時の当否テーブル123は高確率モードである場合には第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合及び第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合のいずれであっても参照される。これにより、高確率モードにおいて第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合及び高確率モードにおいて第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合のそれぞれに対応させて当否テーブルを設ける構成に比べて、当否テーブルを記憶するために必要な主側ROM83の記憶容量を抑えることが可能となる。

【0121】

「設定1」において大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には $1/200$ であり高確率モードである場合にはその10倍の $1/20$ である。「設定2」において大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/192$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/19.2$ である。「設定3」において大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/185$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/18.5$ である。「設定4」において大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/179$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/17.9$ である。「設定5」において大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/172$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/17.2$ である。「設定6」において大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/1$

67であり高確率モードである場合にはその10倍の約1/16.7である。つまり、「設定1」～「設定6」のいずれであっても大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して10倍となる。

【0122】

一方、時短結果となる確率は、低確率時の第1当否テーブル121及び高確率時の当否テーブル123においては「設定1」～「設定6」のいずれであっても1/100となり、低確率時の第2当否テーブル122においては「設定1」～「設定6」のいずれであっても約1/83となる。但し、これに限定されることはなく、高確率時の当否テーブル123においては時短結果となる確率が、低確率時の第1当否テーブル121よりも高くなり低確率時の第2当否テーブル122よりも低くなるように設定されている構成としてもよく、低確率時の第2当否テーブル122よりも高くなるように設定されている構成としてもよい。

10

【0123】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、時短結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【0124】

上記のとおり第1保留情報を契機とした場合及び第2保留情報を契機とした場合のいずれであっても高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高くなるように設定されていることにより高い設定値ほど遊技者にとって有利となる。また、開閉実行モードは単位時間当たりにおける遊技者の持ち球の増加量が最も多くなる期間であり、当該開閉実行モードの移行契機となる大当たり結果の確率が設定値に応じて変動することにより、設定値に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

20

【0125】

低確率モードよりも高確率モードの方が大当たり結果となる確率が高くなる構成において、「設定1」～「設定6」のいずれであっても高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は低確率モードにおいて大当たり結果となる確率に対して「1」よりも大きい数である一定数倍（具体的には10倍）高い確率となっている。これにより、いずれの設定状態であっても低確率モードと高確率モードとの間における大当たり結果となる確率の変動率を一定とすることが可能となる。

30

【0126】

設定値及び当否抽選モードの組合せが同一となる組合せで比較した場合に大当たり結果となる確率は第1保留情報を契機とした場合と第2保留情報を契機とした場合とで同一となっている。これにより、第1保留情報を契機とした場合と第2保留情報を契機とした場合とで大当たり結果の発生確率に差異が生じないようにすることが可能となる。

【0127】

第1保留情報を契機とした場合に時短結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となる。また、第2保留情報を契機とした場合に時短結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となる。これにより、遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測を行いつくさせることが可能となる。その一方、時短結果となる確率は第2保留情報を契機とした場合の方が第1保留情報を契機とした場合よりも高い確率となっている。これにより、第1保留情報を契機とした遊技回が実行される場合と第2保留情報を契機とした遊技回が実行される場合とで時短結果の発生頻度を異ならせることが可能となる。

40

【0128】

種別乱数カウンタC2は、0～29の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。種別乱数カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口33に入賞したタイミングで第1特図保留エリア111に格納され、遊技球が

50

第2作動口34に入賞したタイミングで第2特図保留エリア112に格納される。

【0129】

本パチンコ機10では、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数、開閉実行モード終了後の当否抽選モード及び開閉実行モード終了後のサポートモードという3つの条件に差異を設けることにより、複数の大当たり結果が設定されている。第1保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合における大当たり用の振分判定処理にて参照される大当たり振分テーブルとして第1特図用の大当たり振分テーブル125が設けられている。また、第2保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合における大当たり用の振分判定処理にて参照される大当たり振分テーブルとして第2特図用の大当たり振分テーブル126が設けられている。

10

【0130】

図10(a)は第1特図用の大当たり振分テーブル125を説明するための説明図であり、図10(b)は第2特図用の大当たり振分テーブル126を説明するための説明図である。図10(a)及び図10(b)に示すように各大当たり振分テーブル125、126には、大当たり結果の種類として、5R低確結果と、5R高確結果と、10R高確結果とが設定されている。図11(a)は各大当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【0131】

5R低確結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて大当たり結果となり大当たり用の振分判定処理にて選択されることで発生する。5R低確結果は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が5回となり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードとなり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この場合の低確率モードは少なくとも次の開閉実行モードが発生するまで継続する。また、第1高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく100回の遊技回が消化された場合に終了する。100回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。

20

【0132】

5R高確結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて大当たり結果となり大当たり用の振分判定処理にて選択されることで発生する。5R高確結果は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が5回となり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードとなり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この場合の高確率モード及び第1高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく100回の遊技回が消化された場合に終了する。100回の遊技回が消化された場合には当否抽選モードは低確率モードとなり、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。

30

【0133】

10R高確結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて大当たり結果となり大当たり用の振分判定処理にて選択されることで発生する。10R高確結果は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が10回となり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードとなり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この場合の高確率モード及び第1高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく100回の遊技回が消化された場合に終了する。100回の遊技回が消化された場合には当否抽選モードは低確率モードとなり、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。

40

【0134】

第1特図用の大当たり振分テーブル125は図10(a)に示すように、振分対象となる大当たり結果の種類として、5R低確結果、5R高確結果及び10R高確結果が設定されている。第1特図用の大当たり振分テーブル125では、「0～14」の種別乱数カウンタC2が5R低確結果に対応しており、「15～22」の種別乱数カウンタC2が5R高確結果に対応しており、「23～29」の種別乱数カウンタC2が10R高確結果に対

50

応している。一方、第2特図用の大当たり振分テーブル126は図10(b)に示すように、振分対象となる大当たり結果の種類として、5R低確結果及び10R高確結果が設定されている。第2特図用の大当たり振分テーブル126では、「0～14」の種別乱数カウンタC2が5R低確結果に対応しており、「15～29」の種別乱数カウンタC2が10R高確結果に対応している。

【0135】

第1特図用の大当たり振分テーブル125と第2特図用の大当たり振分テーブル126とでは、大当たり当選となった場合において開閉実行モード後に高確率モードとなる確率が同一である。その一方、ラウンド遊技の平均実行回数は、第2特図用の大当たり振分テーブル126の方が第1特図用の大当たり振分テーブル125よりも多い。したがって、大当たり当選となった場合に選択され得る大当たり結果の種類としては、第1作動口33への入賞が発生して当否判定処理が行われる場合よりも、第2作動口34への入賞が発生して当否判定処理が行われる場合の方が遊技者にとって有利である。

【0136】

大当たり結果が複数種類設定されているだけでなく、時短結果も複数種類設定されている。そして、当否判定処理にて時短結果が選択された場合には、大当たり結果の種類を抽選により決定するために利用された種別乱数カウンタC2を利用して時短結果の種類が抽選により決定される。つまり、当否判定処理にて時短結果を選択するための乱数として、大当たり結果を選択するために利用される当たり乱数カウンタC1が利用されるだけでなく、当否判定処理にて時短結果が選択された場合において時短結果の種類を選択するための乱数として、大当たり結果の種類を選択するために利用される種別乱数カウンタC2が利用される。これにより、抽選用のカウンタの数を抑えることが可能となり、抽選を行うために必要な主側RAM84の記憶容量を抑えることが可能となる。

【0137】

第1保留情報に対する当否判定処理にて時短結果が選択された場合における時短用の振分判定処理にて参照される時短振分テーブルとして第1特図用の時短振分テーブル127が設けられている。また、第2保留情報に対する当否判定処理にて時短結果が選択された場合における時短用の振分判定処理にて参照される時短振分テーブルとして第2特図用の時短振分テーブル128が設けられている。

【0138】

図10(c)は第1特図用の時短振分テーブル127を説明するための説明図であり、図10(d)は第2特図用の時短振分テーブル128を説明するための説明図である。図10(c)及び図10(d)に示すように各時短振分テーブル127、128には、時短結果の種類として、第1時短結果と第2時短結果とが設定されている。図11(b)は各時短契機の内容を説明するための説明図である。

【0139】

第1時短結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて時短結果となり時短用の振分判定処理にて選択されることで発生する。第1時短結果は、開閉実行モードの移行契機となることはなくさらに当否抽選モードの移行契機となることはなく、サポートモードを第2高頻度サポートモードとする時短結果である。この場合の第2高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく100回の遊技回が消化された場合に終了する。100回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。

【0140】

第2時短結果は、既に説明したとおり当否判定処理にて時短結果となり時短用の振分判定処理にて選択されることで発生する。第2時短結果は、開閉実行モードの移行契機となることはなくさらに当否抽選モードの移行契機となることはなく、サポートモードを第2高頻度サポートモードとする時短結果である。この場合の第2高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく150回の遊技回が消化された場合に終了する。150回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。つまり、第2時短結果の方が第1時短結果よりも第2高頻度サポートモードが継続する遊

技回の実行回数が多い。したがって、第２時短結果の方が第１時短結果よりも遊技者にとって有利である。

【０１４１】

第１特図用の時短振分テーブル１２７は図１０（ｃ）に示すように、振分対象となる時短結果の種類として、第１時短結果及び第２時短結果が設定されている。第１特図用の時短振分テーブル１２７では、「０～１９」の種別乱数カウンタＣ２が第１時短結果に対応しており、「２０～２９」の種別乱数カウンタＣ２が第２時短結果に対応している。一方、第２特図用の時短振分テーブル１２８は、図１０（ｄ）に示すように、振分対象となる時短結果の種類として、第１時短結果及び第２時短結果が設定されている。第２特図用の時短振分テーブル１２８では、「０～９」の種別乱数カウンタＣ２が第１時短結果に対応しており、「１０～２９」の種別乱数カウンタＣ２が第２時短結果に対応している。

10

【０１４２】

第１特図用の時短振分テーブル１２７では相対的に不利である第１時短結果の選択確率の方が相対的に有利である第２時短結果の選択確率よりも高いのに対して、第２特図用の時短振分テーブル１２８では相対的に有利である第２時短結果の選択確率の方が相対的に不利である第１時短結果の選択確率よりも高い。さらに言うとも相対的に有利である第２時短結果の選択確率は、第２特図用の時短振分テーブル１２８の方が第１特図用の時短振分テーブル１２７よりも高い。したがって、当否判定処理にて時短結果となった場合に選択され得る時短結果の種類としては、第１作動口３３への入賞が発生して当否判定処理が行われる場合よりも、第２作動口３４への入賞が発生して当否判定処理が行われる場合の方が遊技者にとって有利である。

20

【０１４３】

ここで、当否判定処理にて時短結果が選択されることは当否抽選モードが低確率モード及び高確率モードのいずれであっても発生し得るが、高確率モードにおいて時短結果が選択されたとしても当該時短結果を契機としたサポートモードの設定は行われない。また、当否判定処理にて時短結果が選択されることはサポートモードが低頻度サポートモード、第１高頻度サポートモード及び第２高頻度サポートモードのいずれであっても発生し得るが、第１高頻度サポートモード又は第２高頻度サポートモードにおいて時短結果が選択されたとしても当該時短結果を契機としたサポートモードの設定は行われない。つまり、当否判定処理にて時短結果が選択されたことに対する当該時短結果を契機としたサポートモードの設定は、低確率モードであって低頻度サポートモードである状況においてのみ発生する。なお、当該低確率モードであって低頻度サポートモードである状況には、低確率モードであって第１高頻度サポートモード又は第２高頻度サポートモードである状況における当該高頻度サポートモードの最後の遊技回において当該高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードに移行させるための処理が実行された後の状況も含まれる。

30

【０１４４】

時短結果による第２高頻度サポートモードへの移行は低確率モードである場合にのみ発生するため、時短結果が発生して第２高頻度サポートモードへの移行が発生した場合には低確率モードであって第２高頻度サポートモードとなる。つまり、時短結果は開閉実行モードを介在させることなく遊技状態を上記時短状態に移行させる結果である。また、大当たり結果となったことを契機として開閉実行モード後に設定されるサポートモードは第１高頻度サポートモードであるのに対して、時短結果となったことを契機として設定されるサポートモードは第２高頻度サポートモードである。つまり、大当たり結果を契機としたサポートモードの方が時短結果を契機としたサポートモードよりも有利である。

40

【０１４５】

本パチンコ機１０では開閉実行モードを発生させることなくサポートモードを第２高頻度サポートモードに移行させる事象として、上記のような時短結果以外にも、天井時短が存在している。天井時短は、図１１（ｂ）に示すように大当たり結果となることなく天井回数の遊技回が消化された場合に発生する。なお、天井回数のセットは大当たり結果が発生した場合に発生するとともに動作電力の供給開始時にも発生する。これについては後に

50

詳細に説明する。天井時短は、開閉実行モードの移行契機となることはなくさらに当否抽選モードの移行契機となることはなく、サポートモードを第2高頻度サポートモードとする結果である。この場合の第2高頻度サポートモードは開閉実行モードが新たに発生することなく100回の遊技回が消化された場合に終了する。100回の遊技回が消化された場合にはサポートモードは低頻度サポートモードとなる。

【0146】

天井時短となることにより発生する第2高頻度サポートモードの継続回数は、第1時短結果となることにより発生する第2高頻度サポートモードの継続回数と同一であり、第2時短結果となることにより発生する第2高頻度サポートモードの継続回数よりも少ない。したがって、天井時短となることよりも当否判定処理にて時短結果が選択される場合の方が遊技者にとって有利である。

10

【0147】

天井回数の遊技回の消化は高確率モードにおいては発生しない。したがって、5R高確結果又は10R高確結果となることで天井回数が新たにセットされたとしてもその後の高確率モードが終了するまでは残りの天井回数は減算されない。一方、天井回数の遊技回の消化は低確率モードにおいてはサポートモードがいずれのモードであったとしても発生する。但し、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて天井回数の遊技回の消化が完了したとしても当該天井回数の遊技回の消化を契機としたサポートモードの設定は行われない。つまり、天井回数の遊技回の消化が完了したことに對する当該天井時短を契機としたサポートモードの設定は、低確率モードであって低頻度サポートモードである状況においてのみ発生する。なお、当該低確率モードであって低頻度サポートモードである状況には、低確率モードであって第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである状況における当該高頻度サポートモードの最後の遊技回において当該高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードに移行させるための処理が実行された後の状況も含まれる。

20

【0148】

天井時短による第2高頻度サポートモードへの移行は低確率モードである場合にのみ発生するため、天井時短が発生して第2高頻度サポートモードへの移行が発生した場合には低確率モードであって第2高頻度サポートモードとなる。つまり、天井時短は開閉実行モードを介在させることなく遊技状態を上記時短状態に移行させる結果である。また、大当たり結果となったことを契機として開閉実行モード後に設定されるサポートモードは第1高頻度サポートモードであるのに対して、天井時短となったことを契機として設定されるサポートモードは第2高頻度サポートモードである。つまり、大当たり結果を契機としたサポートモードの方が天井時短を契機としたサポートモードよりも有利である。

30

【0149】

図12は時短結果又は天井時短によって時短状態が設定される様子を示すタイムチャートである。図12(a)は開閉実行モードである期間を示し、図12(b)は主側RAM84に設けられた天井カウンタ131の状態を示し、図12(c)は高確率状態である期間を示し、図12(d)は当否判定処理にて時短結果が選択されるタイミングを示し、図12(e)は時短状態である期間を示す。

40

【0150】

まず時短結果となることを契機として時短状態となる事象及び天井時短となることを契機として時短状態となる事象が非連続で発生する場合について説明する。

【0151】

当否判定処理の結果が5R高確結果又は10R高確結果となることで、t1のタイミングで図12(a)に示すように開閉実行モードが開始される。この場合、当該開閉実行モードの開始を契機として、図12(b)に示すように、主側RAM84に設けられた天井カウンタ131に固定天井回数である500回がセットされる。天井カウンタ131は残りの天井回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。

【0152】

50

その後、 t_2 のタイミングで図12(a)に示すように開閉実行モードが終了することで、図12(c)に示すように高確率状態となる。高確率状態は高確率モードであって第1高頻度サポートモードである遊技状態である。当該高確率状態は100回の遊技回が消化されることで t_4 のタイミングで終了する。開閉実行モードでは遊技回が実行されないため天井カウンタ131の減算は行われず、さらに高確率モードにおいては遊技回が実行されたとしても天井カウンタ131の減算は行われない。したがって、高確率状態が終了した t_4 のタイミングにおいては天井カウンタ131の値は、当該天井カウンタ131に固定天井回数がセットされた t_1 のタイミングから変化していない。また、高確率状態の途中のタイミングである t_3 のタイミングで図12(d)に示すように当否判定処理にて時短結果が選択されているが、高確率モードであるため当該時短結果は無効化される。

10

【0153】

t_4 のタイミングで図12(c)に示すように高確率状態が終了することで遊技状態は通常遊技状態となる。通常遊技状態においては第1保留情報を契機とした遊技回が実行された場合及び第2保留情報を契機とした遊技回が実行された場合のいずれであっても、図12(b)に示すように天井カウンタ131の値は減算される。

【0154】

その後、 t_5 のタイミングで図12(d)に示すように当否判定処理にて時短結果が選択される。当該 t_5 のタイミングにおける遊技状態は通常遊技状態であるため、図12(e)に示すように当該時短結果を契機として時短状態に移行する。この場合、図12(a)に示すように開閉実行モードは介在することなく、さらに当否抽選モードは低確率モードに維持される。当該時短状態は低確率モードであって第2高頻度サポートモードである遊技状態である。時短状態においては第1保留情報を契機とした遊技回が実行された場合及び第2保留情報を契機とした遊技回が実行された場合のいずれであっても、図12(b)に示すように天井カウンタ131の値は減算される。その後、当該時短状態において大当たり結果が発生することなく t_6 のタイミングで時短状態の残りの継続回数が0回となることで、図12(e)に示すように時短状態が終了する。この場合、遊技状態は通常遊技状態となる。

20

【0155】

その後、 t_7 のタイミングで図12(b)に示すように天井カウンタ131の値が「0」となる。つまり、天井回数の遊技回の消化が完了する。当該 t_7 のタイミングにおける遊技状態は通常遊技状態であるため、図12(e)に示すように当該天井時短を契機として時短状態に移行する。この場合、図12(a)に示すように開閉実行モードは介在することなく、さらに当否抽選モードは低確率モードに維持される。当該時短状態は低確率モードであって第2高頻度サポートモードである遊技状態である。その後、当該時短状態において大当たり結果が発生することなく t_8 のタイミングで時短状態の残りの継続回数が0回となることで、図12(e)に示すように時短状態が終了する。この場合、遊技状態は通常遊技状態となる。

30

【0156】

天井時短を契機として時短状態に移行した場合及び当該時短状態が終了した場合のいずれであっても天井カウンタ131の値はセットされない。また、天井時短を契機とした時短状態への移行は、天井カウンタ131の値が1以上である状況において遊技回が消化されて天井カウンタ131の値が減算された結果、当該天井カウンタ131の値が「0」となった場合に発生する。したがって、天井時短を契機とした時短状態への移行は大当たり結果が発生した後に1回のみ発生し、天井時短を契機とした時短状態への移行が1回発生した場合には基本的にその後大当たり結果が発生して天井カウンタ131の値のセットが行われない限り、天井時短を契機とした時短状態への移行は発生しない。

40

【0157】

次に、時短結果となることを契機として時短状態となる事象及び天井時短となることを契機として時短状態となる事象が連続的に発生する場合について説明する。

【0158】

50

当否判定処理の結果が５Ｒ高確結果又は１０Ｒ高確結果となることで、ｔ９のタイミングで図１２（ａ）に示すように開閉実行モードが開始される。この場合、当該開閉実行モードの開始を契機として、図１２（ｂ）に示すように、天井カウンタ１３１に固定天井回数である５００回がセットされる。

【０１５９】

その後、ｔ１０のタイミングで図１２（ａ）に示すように開閉実行モードが終了することで、図１２（ｃ）に示すように高確率状態となる。当該高確率状態は１００回の遊技回が消化されることでｔ１１のタイミングで終了する。この場合、開閉実行モードでは遊技回が実行されないため天井カウンタ１３１の減算は行われず、さらに高確率モードにおいては遊技回が実行されたとしても天井カウンタ１３１の減算は行われない。したがって、高確率状態が終了したｔ１１のタイミングにおいては天井カウンタ１３１の値は、当該天井カウンタ１３１に固定天井回数がセットされたｔ９のタイミングから変化していない。

10

【０１６０】

ｔ１１のタイミングで図１２（ｃ）に示すように高確率状態が終了することで遊技状態は通常遊技状態となる。通常遊技状態においては第１保留情報を契機とした遊技回が実行された場合及び第２保留情報を契機とした遊技回が実行された場合のいずれであっても、図１２（ｂ）に示すように天井カウンタ１３１の値は減算される。

【０１６１】

その後、ｔ１２のタイミングで図１２（ｄ）に示すように当否判定処理にて時短結果が選択される。当該ｔ１２のタイミングにおける遊技状態は通常遊技状態であるため、図１２（ｅ）に示すように当該時短結果を契機として時短状態に移行する。この場合、図１２（ａ）に示すように開閉実行モードは介在することなく、さらに当否抽選モードは低確率モードに維持される。当該時短状態は低確率モードであって第２高頻度サポートモードである遊技状態である。時短状態においては第１保留情報を契機とした遊技回が実行された場合及び第２保留情報を契機とした遊技回が実行された場合のいずれであっても、図１２（ｂ）に示すように天井カウンタ１３１の値は減算される。その後、時短状態の途中のタイミングであるｔ１３のタイミングで図１２（ｄ）に示すように当否判定処理にて時短結果が選択されているが、時短状態であるため当該時短結果は無効化される。

20

【０１６２】

その後、当該時短状態において大当たり結果が発生することなくｔ１４のタイミングで時短状態の残りの継続回数が０回となるとともに、図１２（ｂ）に示すように天井カウンタ１３１の値が「０」となる。この場合、時短状態の最後の遊技回が開始されたタイミングにおいては時短状態であるが、当該遊技回が終了する場合に実行される処理にて時短状態の残りの継続回数が０回となったことが特定されることでサポートモードが第２高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに変更され、遊技状態は時短状態から通常遊技状態となる。また、当該遊技回が終了する場合において当該処理が実行された後に天井カウンタ１３１の値が１減算されて当該天井カウンタ１３１の値が「０」となる。つまり、当該遊技回において遊技状態が時短状態から通常遊技状態に設定された後に、天井カウンタ１３１の値が「０」となる。したがって、当該遊技回において天井回数の遊技回の消化が完了したことを契機とした時短状態の設定が行われる。よって、ｔ１４のタイミングで時短状態が終了することなく当該時短状態が継続することとなる。当該時短状態は低確率モードであって第２高頻度サポートモードである遊技状態である。その後、当該時短状態において大当たり結果が発生することなくｔ１５のタイミングで時短状態の残りの継続回数が０回となることで、図１２（ｅ）に示すように時短状態が終了する。この場合、遊技状態は通常遊技状態となる。

30

40

【０１６３】

次に、図７のリーチ乱数カウンタＣ３について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回ではリーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なく実行される。また、時短結果に対応した遊技回で

50

は、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ表示は実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側 R O M 8 3 に記憶されたリーチ用テーブルを参照してリーチ乱数カウンタ C 3 がリーチ表示の発生に対応している場合にリーチ表示が実行される。

【 0 1 6 4 】

次に、変動種別カウンタ C S について説明する。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S は、特図表示部 3 7 a , 3 7 b における変動表示期間と、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示期間とを主側 M P U 8 2 において決定する上で用いられる。変動種別カウンタ C S は繰り返し更新され、特図表示部 3 7 a , 3 7 b における変動表示の開始時及び図柄表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して取得される。

10

【 0 1 6 5 】

＜主側 M P U 8 2 にて実行される各種処理について＞

次に、主側 M P U 8 2 にて遊技を進行させるために実行される各処理を説明する。かかる主側 M P U 8 2 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では 4 m s e c 周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

【 0 1 6 6 】

＜メイン処理＞

まず、図 1 3 のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。

【 0 1 6 7 】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 R A M 8 4 のアクセスを許可する。

20

【 0 1 6 8 】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップ S 1 0 2）。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理であるタイマ割込み処理（図 1 4）の割込み周期を所定周期（具体的には 4 ミリ秒）に設定する。タイマ割込み処理（図 1 4）の詳細については後に説明する。また、内部機能レジスタ設定処理では割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタ C 1 の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

30

【 0 1 6 9 】

その後、主側 R A M 8 4 に設けられた立ち上げ処理中フラグに「 1 」をセットする（ステップ S 1 0 3）。立ち上げ処理中フラグは、タイマ割込み処理（図 1 4）が起動されたとしても当該タイマ割込み処理（図 1 4）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該タイマ割込み処理（図 1 4）を終了すべき状況であることを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。

【 0 1 7 0 】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図 1 3）において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 1 0 1 ~ ステップ S 1 2 6）が開始された場合に「 1 」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 1 0 1 ~ ステップ S 1 2 6）が終了して残余処理（ステップ S 1 2 7 ~ ステップ S 1 3 0）が開始される前に「 0 」クリアされる。タイマ割込み処理（図 1 4）では立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている場合にはステップ S 2 0 7 ~ ステップ S 2 2 0 の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 1 0 1 ~ ステップ S 1 2 6）のうち後述する設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）又は設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおりタイマ割込み処理（図 1 4）では立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセ

40

50

ットされている場合であってもステップ S 2 0 1～ステップ S 2 0 5 の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 1 0 1～ステップ S 1 2 6）のうち後述する設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）又は設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び乱数初期値カウンタ C I N I の更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【0171】

特に、立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている状況であっても停電監視処理（ステップ S 2 0 1）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 1 0 1～ステップ S B 1 2 6）のうち後述する設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）又は設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では主側 R A M 8 4 に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを主側 R A M 8 4 に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側 R A M 8 4 の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、後述する設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）又は設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。ちなみに、後述する設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）又は設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行されている状況では、タイマ割込み処理（図 1 4）の割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。

【0172】

ステップ S 1 0 3 にて立ち上げ処理中フラグに「1」をセットした後は、主側 R A M 8 4 に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 0 4）。タイマ割込み処理（図 1 4）の停電監視処理（ステップ S 2 0 1）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。

【0173】

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 1 0 4：Y E S）、チェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップ S 1 0 5）。具体的には、まず主側 R A M 8 4 についてチェックサムを算出する。チェックサムの算出方法は任意であるが、後述するタイマ割込み処理（図 1 4）の停電監視処理（ステップ S 2 0 1）における停電時処理においてチェックサムが算出される場合の算出方法と同一の算出方法となっている。その後、主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて主側 R A M 8 4 に保存されたチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、今回のメイン処理にて算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

【0174】

チェックサムが一致している場合（ステップ S 1 0 5：Y E S）、主側 R A M 8 4 の設定参照用エリアに格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップ S 1 0 6）。設定参照用エリアは現状のパチンコ機 1 0 において使用対象として設定されている設定値を主側 M P U 8 2 にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリアに「1」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 1」となる。設定参照用エリアに「2」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 2」となる。設定参照用エリアに「3」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 3」となる。設定参照用エリアに「4」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 4」となる。設定参照用エリアに「5」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 5」となる。設定参照用エリアに「

6」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定6」となる。ステップS106では設定参照用エリアに格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する。

【0175】

ステップS104～ステップS106の全てで肯定判定をした場合、主側RAM84に情報異常が発生していないことを意味する。この場合、主側RAM84に設けられた設定更新中フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS107）。設定更新中フラグは後述する設定値更新処理（ステップS117）が実行されていることを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、設定更新中フラグに「1」がセットされている場合には主制御装置71の主制御基板81に搭載された報知用表示装置141（図6参照）にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。報知用表示装置141は複数のセグメント表示器を備えている。これら複数のセグメント表示器は主制御基板81の素子搭載面において並設されており、主制御装置71の基板ボックスを開封しなくても基板ボックスの外部から各セグメント表示器の表示面を視認可能となっている。

10

【0176】

設定更新中フラグは、設定値更新処理（ステップS117）が開始された場合に「1」がセットされ設定値更新処理（ステップS117）が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（ステップS117）が実行されていない状況においては基本的に設定更新中フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（ステップS117）が実行されている状況において主側MPU82への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合において設定更新中フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定更新中フラグに「1」がセットされた状態は設定値更新処理（ステップS117）にて設定更新中フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

20

【0177】

設定更新中フラグに「1」がセットされていないことでステップS107にて否定判定をした場合、リセットボタン142（図6参照）が押圧操作されているか否かを判定する（ステップS108）。リセットボタン142は主制御基板81の素子搭載面に設けられており、リセットボタン142の押圧操作部は主制御装置71の基板ボックスに覆われていない。したがって、当該基板ボックスを開封することなくリセットボタン142を操作することが可能となっている。ステップS108では、リセットボタン142が押圧操作されている状況においてパチンコ機10の電源ON操作が行われて主側MPU82への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。

30

【0178】

リセットボタン142が押圧操作されていない場合（ステップS108：NO）、主側RAM84に設けられた遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS109）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、後述するタイマ割込み処理（図14）においてステップS201～ステップS205の処理を実行する一方、ステップS206にて肯定判定をすることでステップS207～ステップS220の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、前回の電源遮断時から主側RAM84の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップS109にて肯定判定をした場合、後述するステップS124及びステップS125の処理を実行する。

40

【0179】

50

ステップ S 1 0 9 にて否定判定をした場合、設定キー挿入部 1 4 3（図 6 参照）が設定キーを利用して ON 操作されているか否かを判定する（ステップ S 1 1 0）。設定キー挿入部 1 4 3 は主制御基板 8 1 の素子搭載面に設けられており、設定キー挿入部 1 4 3 に対して設定キーを利用して ON 操作を行うための鍵穴部分は主制御装置 7 1 の基板ボックスに覆われていない。したがって、当該基板ボックスを開封することなく設定キー挿入部 1 4 3 への設定キーによる ON 操作を行うことが可能となっている。設定キー挿入部 1 4 3 が設定キーを利用して ON 操作されている場合（ステップ S 1 1 0：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップ S 1 1 2）。また、設定キー挿入部 1 4 3 が設定キーを利用して ON 操作されていない場合であっても（ステップ S 1 1 0：NO）、主側 RAM 8 4 に設けられた設定確認中フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 1 1 1：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップ S 1 1 2）。 10

【0180】

設定確認中フラグは設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が実行されていることを主側 MPU 8 2 にて特定するためのフラグであり、設定確認中フラグに「1」がセットされている場合には報知用表示装置 1 4 1 にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認中フラグは、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が開始された場合に「1」がセットされ設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が実行されていない状況においては基本的に設定確認中フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が実行されている状況において主側 MPU 8 2 への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側 MPU 8 2 への動作電力の供給が開始された場合において設定確認中フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定確認中フラグに「1」がセットされた状態は後述する RAM クリア処理（ステップ S 1 1 9）が実行されるか、後述する設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行されるか、又は設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）において設定確認中フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。 20

【0181】

上記のようにリセットボタン 1 4 2 が押圧操作されていない状況であって設定キー挿入部 1 4 3 が ON 操作されている場合（すなわち「設定確認操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン 1 4 2 が押圧操作されていない状況であって設定確認中フラグに「1」がセットされている場合にも設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が実行されることにより、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われなかったとしても設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が実行される。これにより、パチンコ機 1 0 の現状の設定値の確認を引き続き行わせることが可能となる。一方、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際してリセットボタン 1 4 2 が押圧操作された場合には、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が実行されることなく RAM クリア処理（ステップ S 1 1 9）及び設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）のうち動作電力の供給の再開に際して行われた操作に対応する処理が実行される。これにより、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）よりも RAM クリア処理（ステップ S 1 1 9）又は設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）の実行を優先させることが可能となる。 30 40

【0182】

ここで、ステップ S 1 1 2 にて実行される設定確認用処理について説明する。

【0183】

設定確認用処理ではまず割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理（図 1 4）が所定周期で割り込んで起動される。本パチンコ機 1 0 においては動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 1 0 1～ステップ S 1 2 6）では基本的にタイマ割込み処理（図 1 4）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）及び設定値更 50

新処理（ステップ S 1 1 7）が実行されている状況においてタイマ割込み処理（図 1 4）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）又は設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、タイマ割込み処理（図 1 4）が起動されたとしても当該タイマ割込み処理（図 1 4）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該タイマ割込み処理（図 1 4）が終了される。その後、主側 R A M 8 4 の設定確認中フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定確認中フラグに「1」をセットする。設定確認中フラグに「1」がセットされることにより、パチンコ機 1 0 の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が報知用表示装置 1 4 1 にて行われる。その後、確認開始コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。これにより、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示側 M P U 1 0 3 が表示制御される。

10

【 0 1 8 4 】

その後、設定キー挿入部 1 4 3 が設定キーを利用して O N 状態から O F F 状態に切り換わったか否かを判定する。設定キー挿入部 1 4 3 が O N 状態から O F F 状態に切り換わったことを特定した場合、主側 R A M 8 4 の設定確認中フラグを「0」クリアする。これにより、報知用表示装置 1 4 1 にて、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。その後、割込み禁止の設定を行う。これにより、設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）を終了してメイン処理（図 1 3）における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 1 0 1 ～ステップ S 1 2 6）に復帰する場合にはタイマ割込み処理（図 1 4）の割込みが禁止される。その後、確認時の復帰コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 1 における設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像の表示が終了される。

20

【 0 1 8 5 】

メイン処理（図 1 3）の説明に戻り、設定キー挿入部 1 4 3 が設定キーを利用して O N 操作されていない場合であって設定確認中フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 1 1 0 及びステップ S 1 1 1 : N O）、遊技機本体 1 2 が開放中であるか否かを判定する（ステップ S 1 1 3）。内枠 1 3 の樹脂ベース 2 1 には本体開放検知センサ 1 4 4（図 6 参照）が設けられている。本体開放検知センサ 1 4 4 は主側 M P U 8 2 と電氣的に接続されており、遊技機本体 1 2 が外枠 1 1 に対して閉鎖状態となっている場合には L O W レベルの開放検知信号を主側 M P U 8 2 に送信し、遊技機本体 1 2 が外枠 1 1 に対して開放状態となっている場合には H I レベルの開放検知信号を主側 M P U 8 2 に送信する。なお、これら L O W ・ H I の関係が逆であってもよい。ステップ S 1 1 3 では本体開放検知センサ 1 4 4 から H I レベルの開放検知信号を受信しているか否かを判定する。

30

【 0 1 8 6 】

本体開放検知センサ 1 4 4 から H I レベルの開放検知信号を受信している場合（ステップ S 1 1 3 : Y E S）、すなわち遊技機本体 1 2 が外枠 1 1 に対して開放状態となっている場合、主側 R A M 8 4 の天井カウンタ 1 3 1 に固定天井回数である 5 0 0 回の情報をセットする（ステップ S 1 1 4）。ステップ S 1 1 3 の処理が実行される場合というのは、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合にリセットボタン 1 4 2 の押圧操作及び設定キー挿入部 1 4 3 に対する設定キーによる O N 操作が行われておらず、さらに主側 R A M 8 4 の設定更新中フラグ及び設定確認中フラグの両方に「1」がセットされていない状況である。この場合というのは動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 1 0 1 ～ステップ S 1 2 6）にて設定確認用処理（ステップ S 1 1 2）、設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）及び R A M クリア処理（ステップ S 1 1 9）が実行されない状況である。ま

40

50

た、遊技ホールでは、各パチンコ機 10 に動作電力を供給するための主電源を OFF にした状態で、各パチンコ機 10 の電源・発射制御装置 78 に設けられた電源スイッチを予め ON にしておき、1 日の営業を開始する時刻となった場合には主電源を ON にすることで各パチンコ機 10 が一斉に起動状態となるようにしている。

【0187】

このような事情においてステップ S 113 にて肯定判定をする場合というのは、設定確認用処理（ステップ S 112）、設定値更新処理（ステップ S 117）及び RAM クリア処理（ステップ S 119）を実行させない状況において遊技機本体 12 を意図的に開放状態とした状況で動作電力の供給を開始させた場合である。そして、このような状況においては天井カウンタ 131 に固定天井回数である 500 回の情報がセットされる。これにより、動作電力の供給開始時に天井カウンタ 131 に固定天井回数である 500 回の情報がセットされる状況を、通常の営業開始時とは異なる状況として発生させることが可能となるとともに、設定確認用処理（ステップ S 112）、設定値更新処理（ステップ S 117）及び RAM クリア処理（ステップ S 119）を伴うことなく発生させることが可能となる。

10

【0188】

ステップ S 113 にて否定判定をした場合又はステップ S 114 の処理を実行した場合、通常復帰コマンドを音光側 MPU 93 に送信する（ステップ S 115）。音光側 MPU 93 は通常復帰コマンドを受信することにより、主側 MPU 82 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 101～ステップ S 126）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 101～ステップ S 126）にて RAM クリア処理（ステップ S 119）、設定確認用処理（ステップ S 112）及び設定値更新処理（ステップ S 117）のいずれもが実行されていないことを特定する。

20

【0189】

一方、ステップ S 108 にてリセットボタン 142 が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部 143 が設定キーを利用して ON 操作されていると判定した場合（ステップ S 116：YES）、又はステップ S 107 にて設定更新中フラグに「1」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する（ステップ S 117）。上記のようにリセットボタン 142 が押圧操作されている場合であって設定キー挿入部 143 が ON 操作されている場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン 142 の押圧操作及び設定キー挿入部 143 の ON 操作の有無に関係なく設定更新中フラグに「1」がセットされている場合にも設定値更新処理（ステップ S 117）が実行されることにより、設定値更新処理（ステップ S 117）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の開始に際しての操作内容が「操作無し」、「RAM クリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれであったとしても設定値更新処理（ステップ S 117）が実行される。これにより、設定値更新処理（ステップ S 117）の実行を優先させることが可能となる。

30

【0190】

ここで、ステップ S 117 にて実行される設定値更新処理について説明する。

40

【0191】

設定値更新処理ではまず割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理（図 14）が所定周期で割り込んで起動される。本パチンコ機 10 においては動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 101～ステップ S 126）では基本的にタイマ割込み処理（図 14）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（ステップ S 112）及び設定値更新処理（ステップ S 117）が実行されている状況においてタイマ割込み処理（図 14）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（ステップ S 112）又は設定値更新処理（ステップ S 117）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、タイマ割込み処理（図 14）が起動されたとしても当該タイマ割込み処理（図 14）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うた

50

めの処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該タイマ割込み処理（図14）が終了される。その後、主側RAM84の設定更新中フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定更新中フラグに「1」をセットする。設定更新中フラグに「1」がセットされることにより、パチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の更新対象として選択されている設定値の表示が報知用表示装置141にて行われる。

【0192】

その後、主側RAM84の遊技停止フラグを「0」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS104：NO）、前回の電源遮断時から主側RAM84の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップS105：NO）、又は設定参照用エリアに格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップS106：NO）、メイン処理（図13）のステップS121にて「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、タイマ割込み処理（図14）においてステップS201～ステップS205の処理を実行する一方、ステップS206にて肯定判定をすることでステップS207～ステップS220の処理を実行しない。これにより、上記のような主側RAM84の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。設定値更新処理にて遊技停止フラグを「0」クリアすることで、主側RAM84の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（ステップS117）が実行された場合に解除することが可能となる。

【0193】

その後、主側RAM84に設けられた設定更新用エリアに「1」を設定する。設定更新用エリアは設定値更新処理（ステップS117）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリアに「1」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定1」となる。設定更新用エリアに「2」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定2」となる。設定更新用エリアに「3」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定3」となる。設定更新用エリアに「4」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定4」となる。設定更新用エリアに「5」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定5」となる。設定更新用エリアに「6」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定6」となる。その後、更新開始コマンドを音光側MPU93に送信する。これにより、設定値更新処理（ステップS117）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（ステップS117）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示側MPU103が表示制御される。

【0194】

設定値更新処理では、リセットボタン142が押圧操作されていることを条件として、設定更新用エリアの値を1加算する。これにより、リセットボタン142が1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新される。また、1加算後の設定更新用エリアの値が7以上である場合には、設定更新用エリアに「1」をセットする。これにより、「設定6」の状況でリセットボタン142が1回押圧操作された場合には「設定1」に戻るようになる。

【0195】

設定値更新処理では、設定キー挿入部143が設定キーを利用してON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する。設定キー挿入部143がON状態からOFF状態に切り換わったことを特定した場合、設定更新用エリアに格納された設定値の情報を設定参照用エリアに上書きする。これにより、今回の設定値更新処理（ステップS117）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリアに設定された状態となり、その設定

された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機10の設定値となる。その後、割込み禁止の設定を行う。これにより、設定値更新処理（ステップS117）を終了してメイン処理（図13）における動作電力の供給開始時の処理（ステップS101～ステップS126）に復帰する場合にはタイマ割込み処理（図14）の割込みが禁止される。

【0196】

その後、RAMクリア処理を実行する。RAMクリア処理では、主側RAM84においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア）、天井カウンタ131及び主側RAM84において役比を算出するための情報が記憶されたエリアを除いて、主側RAM84を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部38aが変動表示されていない状況であって普電役物34aが閉鎖状態である状況となる。また、特図保留エリア84a及び普図保留エリア84cも「0」クリアされるため、第1保留情報、第2保留情報及び普図側の保留情報が消去される。また、設定更新中フラグ、設定確認中フラグ及び設定更新用エリアを「0」クリアする。また、RAMクリア処理では主側MPU82の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップS102の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

【0197】

ここで、設定値更新処理（ステップS117）が実行されたとしても主側RAM84の天井カウンタ131に対する初期化は実行されることはなく、さらに固定天井回数の情報を含めて天井回数の新たな設定は行われない。これにより、設定値更新処理（ステップS117）が実行されたとしても残りの天井回数を維持させることが可能となる。

【0198】

その後、更新時の復帰コマンドを音光側MPU93に送信する。これにより、図柄表示装置41における設定値更新処理（ステップS117）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（ステップS117）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像の表示が終了される。

【0199】

メイン処理（図13）の説明に戻り、ステップS108にてリセットボタン142が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されていないと判定した場合（ステップS116：NO）、主側RAM84の遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS118）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、タイマ割込み処理（図14）においてステップS201～ステップS205の処理を実行する一方、ステップS206にて肯定判定をすることでステップS207～ステップS220の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、前回の電源遮断時から主側RAM84の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【0200】

遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS118：NO）、RAMクリア処理を実行する（ステップS119）。RAMクリア処理では、主側RAM84においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア）、天井カウンタ131及び主側RAM84において役比を算出するため

の情報が記憶されたエリアを除いて、主側RAM84を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部38aが変動表示されていない状況であって普電役物34aが閉鎖状態である状況となる。また、特図保留エリア84a及び普図保留エリア84cも「0」クリアされるため、第1保留情報、第2保留情報及び普図側の保留情報が消去される。また、設定更新中フラグ及び設定確認中フラグを「0」クリアする。また、RAMクリア処理では主側MPU82の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップSB102の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

10

【0201】

ここで、RAMクリア処理（ステップS119）が実行されたとしても主側RAM84の天井カウンタ131に対する初期化は実行されることはなく、さらに固定天井回数の情報を含めて天井回数の新たな設定は行われない。これにより、RAMクリア処理（ステップS119）が実行されたとしても残りの天井回数を維持させることが可能となる。

【0202】

その後、クリア時の復帰コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS120）。音光側MPU93はクリア時の復帰コマンドを受信することにより、主側MPU82において動作電力の供給開始時の処理（ステップS101～ステップS126）が終了したことを特定するとともに今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップS101～ステップS126）にてRAMクリア処理（ステップS119）が実行されたことを特定する。

20

【0203】

メイン処理（図13）においてステップS104～ステップS106のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、主側RAM84の遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップS121）。既に説明したとおり遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、タイマ割込み処理（図14）においてステップS201～ステップS205の処理を実行する一方、ステップS206にて肯定判定をすることでステップS207～ステップS220の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、前回の電源遮断時から主側RAM84の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

30

【0204】

その後、主側RAM84の天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報をセットする（ステップS122）。既に説明したとおり設定値更新処理（ステップS117）が実行されたが実行されたとしても主側RAM84の天井カウンタ131に対する初期化は実行されることはなく、さらに固定天井回数の情報を含めて天井回数の新たな設定は行われない。したがって、主側RAM84の情報異常が発生した場合においてその情報異常による遊技停止状態を解除するために設定値更新処理（ステップS117）が実行されたとしても、天井カウンタ131の情報はそのまま維持される。これに対して主側RAM84の情報異常が発生していることが特定されて主側RAM84の遊技停止フラグに「1」がセットされる場合には、天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報がセットされる。これにより、主側RAM84の情報異常が発生した場合に天井カウンタ131の情報が書き換わっていたとしても、当該天井カウンタ131の情報を固定天井回数である500回の情報にセットしなおすことが可能となる。

40

【0205】

その後、リセットボタン142が押圧操作されているか否かを判定する（ステップS1

50

23)。リセットボタン142が押圧操作されていない場合（ステップS123：NO）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS124）。音光側MPU93は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部64を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部65から「設定変更をして下さい。」という音声出力させる。また、図柄表示装置41にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機10への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（ステップS117）が実行されるまではパチンコ機10への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

10

【0206】

その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップS125）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば100ミリ秒）に亘って行われる。但し、これに限定されることはなく遊技停止フラグに「1」がセットされている状況下においては異常信号の信号出力が継続され、遊技停止フラグが「0」クリアされることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。

【0207】

リセットボタン142が押圧操作されている場合（ステップS123：YES）、設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する（ステップS116）。リセットボタン142が押圧操作されているとともに設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されている場合（ステップS116及びステップS123：YES）、設定値更新処理を実行する（ステップS117）。設定値更新処理の処理内容は既に説明したとおりである。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側MPU82への動作電力が供給された場合、主側RAM84について異常が発生していることでステップS104～ステップS106のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理（ステップS117）が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。また、設定値更新処理（ステップS117）では既に説明したとおり遊技停止フラグを「0」クリアする。これにより、設定値更新処理（ステップS117）が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側RAM84について異常が発生している状態を解消させることが可能となる。

20

30

【0208】

一方、リセットボタン142が押圧操作されているものの設定キー挿入部143がON操作されていない場合（ステップS123：YES、ステップS116：NO）、主側RAM84の遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS118）。ステップS121にて遊技停止フラグに「1」がセットされた後におけるステップS118の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「1」がセットされているため、ステップS118にて肯定判定をする。この場合、ステップS124にて音光側MPU93に異常コマンドを送信するとともにステップS125にて異常信号を外部出力する。

40

【0209】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップS104～ステップS106のいずれかにて否定判定をした場合、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側MPU82への動作電力の供給が開始されたとしてもRAMクリア処理（ステップS119）は実行されない。また、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況であって「RAMクリア操作」が行われている状況で主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合にもRAMクリア処理（ステップS119）は実行されない。これにより、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側MPU82への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「1」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊

50

技停止フラグに「1」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行されるとともに当該設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）にて遊技停止フラグが「0」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）を実行する必要があることとなる。よって、主側 R A M 8 4 の情報異常の発生に際しては主側 R A M 8 4 の一部のエリアを初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

【0210】

遊技停止フラグに「1」がセットされている状況において主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始された場合には、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち「操作無し」の場合又は「R A M クリア操作」若しくは「設定確認操作」が行われた場合、ステップ S 1 0 9 又はステップ S 1 1 8 にて肯定判定をすることで、ステップ S 1 2 4 にて異常コマンドを送信するとともにステップ S 1 2 5 にて異常時の外部出力処理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップ S 1 0 4 ～ステップ S 1 0 6 の処理結果に関係なく、設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行されない限り、主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機 1 0 における異常報知及びパチンコ機 1 0 の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認識させることが可能となる。

【0211】

ステップ S 1 1 2 の処理を実行した場合、ステップ S 1 1 5 の処理を実行した場合、ステップ S 1 1 7 の処理を実行した場合、ステップ S 1 2 0 の処理を実行した場合又はステップ S 1 2 5 の処理を実行した場合、主側 R A M 8 4 の立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップ S 1 2 6）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、タイマ割込み処理（図 1 4）が起動された場合にステップ S 2 0 6 にて否定判定をすることでステップ S 2 0 1 ～ステップ S 2 0 5 の処理だけではなくステップ S 2 0 7 ～ステップ S 2 2 0 の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップ S 1 2 6 では主側 R A M 8 4 の停電フラグも「0」クリアする。

【0212】

その後、ステップ S 1 2 7 ～ステップ S 1 3 0 の残余処理に進む。つまり、主側 M P U 8 2 はタイマ割込み処理（図 1 4）を定期的に行う構成であるが、1 のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間はタイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップ S 1 2 7 ～ステップ S 1 3 0 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップ S 1 2 7 ～ステップ S 1 3 0 の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。

【0213】

残余処理では、まずステップ S 1 2 7 にてタイマ割込み処理（図 1 4）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップ S 1 2 8 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップ S 1 2 9 にて変動種別カウンタ C S の更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、主側 R A M 8 4 の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を 1 加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップ S 1 3 0 にて、タイマ割込み処理（図 1 4）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップ S 1 3 0 の処理を実行した場合、ステップ S 1 2 7 に戻り、ステップ S 1 2 7 ～ステップ S 1 3 0 の処理を繰り返す。

【0214】

<タイマ割込み処理>

次に、図 1 4 のフローチャートを参照しながらタイマ割込み処理を説明する。タイマ割込み処理は 4 m s e c の周期で繰り返し起動される。

【0 2 1 5】

まず停電監視処理を実行する（ステップ S 2 0 1）。停電監視処理では、停電監視基板 8 5 から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、主側 R A M 8 4 の停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを保存する。

【0 2 1 6】

その後、抽選用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 0 2）。抽選用乱数更新処理では、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び普電乱数カウンタ C 4 の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び普電乱数カウンタ C 4 から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ 1 加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップ S 2 0 3 ではメイン処理（図 1 3）のステップ S 1 2 8 と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップ S 2 0 4 にてメイン処理（図 1 3）のステップ S 1 2 9 と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。

【0 2 1 7】

その後、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する（ステップ S 2 0 5）。当該不正検知処理では、複数種類の事象の発生を監視し、所定の事象が発生していることを確認することで、主側 R A M 8 4 に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする。

【0 2 1 8】

その後、主側 R A M 8 4 の遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 2 0 6）。遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「1」がセットされている場合（ステップ S 2 0 6：Y E S）、ステップ S 2 0 7～ステップ S 2 2 0 の処理を実行することなく本タイマ割込み処理を終了する。これにより、遊技停止フラグ又は立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている状況においては、タイマ割込み処理（図 1 4）にて停電監視、乱数更新及び不正監視を実行するようにしながら、ステップ S 2 0 7～ステップ S 2 2 0 における遊技を進行させるための処理は実行されないようにすることが可能となる。

【0 2 1 9】

遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグの両方に「1」がセットされていない場合（ステップ S 2 0 6：N O）、ステップ S 2 0 7～ステップ S 2 2 0 における遊技を進行させるための処理を実行する。具体的には、まずポート出力処理を実行する（ステップ S 2 0 7）。ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部 3 2 b, 3 4 b に行うための処理を実行する。例えば、特電入賞装置 3 2 を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部 3 4 b への駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

【0 2 2 0】

その後、読み込み処理を実行する（ステップ S 2 0 8）。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。その後、入球検知処理を実行する（ステップ S 2 0 9）。当該入球検知処理では、各入賞検知センサ 8 6 a～8 6 e から受信している信号を読み込むとともに

に、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びスルーゲート 3 5 への入球の有無を特定する処理を実行する。

【0 2 2 1】

その後、主側 R A M 8 4 に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する（ステップ S 2 1 0）。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

【0 2 2 2】

その後、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する（ステップ S 2 1 1）。発射操作装置 2 8 に対して発射操作が継続されている状況では、既に説明したとおり、所定の発射周期となるように 0.6 秒に 1 個の遊技球が発射される。

【0 2 2 3】

その後、入力状態監視処理として、ステップ S 2 0 8 の読み込み処理にて読み込んだ情報に基づいて、各入賞検知センサ 8 6 a ~ 8 6 e の断線確認や、遊技機本体 1 2 及び前扉枠 1 4 の開放確認を行う（ステップ S 2 1 2）。

【0 2 2 4】

その後、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行するとともに（ステップ S 2 1 3）、普図表示部 3 8 a の表示制御及び普電開放状態の実行制御を行うための普図普電制御処理を実行する（ステップ S 2 1 4）。これら特図特電制御処理及び普図普電制御処理については後に詳細に説明する。

【0 2 2 5】

続くステップ S 2 1 5 では、直前のステップ S 2 1 3 及びステップ S 2 1 4 の処理結果に基づいて、第 1 保留情報の増減個数を第 1 特図保留表示部 3 7 c に反映させるための出力情報の設定、第 2 保留情報の増減個数を第 2 特図保留表示部 3 7 d に反映させるための出力情報の設定、及び普図側の保留情報の増減個数を普図保留表示部 3 8 b に反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップ S 2 1 5 では、直前のステップ S 2 1 3 及びステップ S 2 1 4 の処理結果に基づいて、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部 3 8 a の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

【0 2 2 6】

その後、払出制御装置 7 7 から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する（ステップ S 2 1 6）。また、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する（ステップ S 2 1 7）。また、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップ S 2 1 8）。

【0 2 2 7】

その後、設定監視処理を実行する（ステップ S 2 1 9）。設定監視処理では、主側 R A M 8 4 の設定参照用エリアに記憶された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定することで、使用対象として設定されている設定値が「設定 1」～「設定 6」のいずれかであるか否かを判定する。設定参照用エリアに記憶された設定値の情報が「0」又は 7 以上である場合には使用対象として設定されている設定値が異常であることを意味するため、主側 R A M 8 4 の遊技停止フラグに「1」をセットする。これにより、設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）にて使用対象の設定値の設定が新たに行われるまで遊技を進行させることができなくなる。その後、管理用処理を実行する（ステップ S 2 2 0）。管理用処理では役比を算出するための遊技履歴を記憶するための処理、その記憶された遊技履歴を利用して役比を算出するための処理、及びその算出された役比が報知用表示装置 1 4 1 にて表示されるようにするための処理を実行する。

【0 2 2 8】

< 普図普電制御処理 >

次に、タイマ割込み処理（図 1 4）のステップ S 2 1 4 にて実行される普図普電制御処理について、図 1 5 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 2 2 9 】

スルーゲート 3 5 への入賞が発生している場合（ステップ S 3 0 1 : Y E S）、普図保留エリア 8 4 c の第 1 エリア 1 1 4 a ~ 第 4 エリア 1 1 4 d に記憶されている普図側の保留情報の数が上限個数である 4 個未満であることを条件として（ステップ S 3 0 2 : N O）、普図保留エリア 8 4 c への格納処理を実行する（ステップ S 3 0 3）。当該格納処理では、普電乱数カウンタ C 4 の数値情報を普図側の保留情報として、普図保留エリア 8 4 c の第 1 エリア 1 1 4 a ~ 第 4 エリア 1 1 4 d における普図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、普図側の保留情報を取得した場合には、普図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて普図保留表示部 3 8 b の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

10

【 0 2 3 0 】

ステップ S 3 0 1 にて否定判定をした場合、ステップ S 3 0 2 にて肯定判定をした場合又はステップ S 3 0 3 の処理を実行した場合、主側 R O M 8 3 に記憶されている普図普電アドレステーブルを読み出す（ステップ S 3 0 4）。普図普電アドレステーブルには、普図普電カウンタの数値情報に対応する処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。普図普電カウンタは、普図普電制御処理にて実行すべき処理内容を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。

20

【 0 2 3 1 】

普図普電カウンタは「0」~「3」の値を取り得るものであり「0」~「3」の各値は各処理（ステップ S 3 0 7 ~ ステップ S 3 1 0）に対応している。具体的には、普図普電カウンタの値が「0」である場合には普図表示部 3 8 a における変動表示回を開始させるための処理である普図変動開始処理（ステップ S 3 0 7）が実行対象となり、普図普電カウンタの値が「1」である場合には普図表示部 3 8 a における変動表示回を進行させるための処理である普図変動中処理（ステップ S 3 0 8）が実行対象となり、普図普電カウンタの値が「2」である場合には普図表示部 3 8 a における変動表示回を終了させるための処理である普図確定中処理（ステップ S 3 0 9）が実行対象となり、普図普電カウンタの値が「3」である場合には第 2 作動口 3 4 における普電役物 3 4 a の普電開放状態を制御するための処理である普電制御処理（ステップ S 3 1 0）が実行対象となる。

30

【 0 2 3 2 】

普図普電制御処理では、普図普電アドレステーブルを読み出した後は（ステップ S 3 0 4）、普図普電カウンタの情報に対応した開始アドレスを普図普電アドレステーブルから取得し（ステップ S 3 0 5）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップ S 3 0 6）。以下、ステップ S 3 0 7 ~ ステップ S 3 1 0 の各処理について個別に説明する。

【 0 2 3 3 】

< 普図変動開始処理 >

まずステップ S 3 0 7 の普図変動開始処理について、図 1 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【 0 2 3 4 】

普図変動開始処理では、普図側の保留情報が普図保留エリア 8 4 c に記憶されていることを条件として（ステップ S 4 0 1 : Y E S）、データ設定処理を実行する（ステップ S 4 0 2）。データ設定処理では、普図保留エリア 8 4 c の第 1 エリア 1 1 4 a に格納されたデータを普図用の実行エリア 1 1 5 に移動する。その後、普図保留エリア 8 4 c の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリア 1 1 4 a ~ 1 1 4 d に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第 2 エリア 1 1 4 b → 第 1 エリア 1 1 4 a、第 3 エリア 1 1 4 c → 第 2 エリア 1 1 4 b、第 4 エリア 1 1 4 d → 第 3 エリア 1 1 4 c といった具合

50

に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第4エリア114dを「0」クリアする。また、データ設定処理では、普図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて普図保留表示部38bの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

【0235】

その後、現状が開閉実行モードであるか否かを判定し（ステップS403）、開閉実行モードではない場合には主側RAM84に設けられた第1高頻度フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS404）。第1高頻度フラグは、サポートモードが第1高頻度サポートモードであるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、第1高頻度サポートモードへの移行が発生する場合に第1高頻度フラグに「1」がセットされ、当該第1高頻度サポートモードが終了する場合に第1高頻度フラグが「0」クリアされる。

10

【0236】

開閉実行モードである場合（ステップS403：YES）、主側ROM83から主側RAM84に普図側の低確率テーブルを読み出す（ステップS405）。また、開閉実行モードではないものの第1高頻度フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS404：NO）、つまりサポートモードが低頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合、主側ROM83から主側RAM84に普図側の低確率テーブルを読み出す（ステップS405）。一方、開閉実行モードではなくさらに第1高頻度フラグに「1」がセットされている場合（ステップS404：YES）、つまりサポートモードが第1高頻度サポートモードである場合、主側ROM83から主側RAM84に普図側の高確率テーブルを読み出す（ステップS406）。普図側の低確率テーブル及び普図側の高確率テーブルのそれぞれには電役開放当選となる普電乱数カウンタC4の値が設定されている。この場合、普図側の高確率テーブルの方が普図側の低確率テーブルよりも電役開放当選となる普電乱数カウンタC4の値の数が多く設定されている。これにより、普図側の高確率テーブルが参照される場合の方が普図側の低確率テーブルが参照される場合よりも電役開放当選となる確率が高くなる。つまり、後述する普図当否判定処理（ステップS407）の判定モードとして電役開放当選となる確率が相対的に高低となるように普図側の高確率モードと普図側の低確率モードとが存在している。普図側の低確率テーブルは電役開放当選となる確率が1/2となるように設定されており、普図側の高確率テーブルは電役開放当選となる確率が4/5となるように設定されているが、普図側の高確率モードの方が普図側の低確率モードよりも電役開放当選となる確率が高いのであればこれら電役開放当選となる確率は任意である。

20

30

【0237】

ステップS405の処理又はステップS406の処理を実行した場合、普図当否判定処理を実行する（ステップS407）。普図当否判定処理ではステップS405又はステップS406にて読み出したテーブルに対して、今回の普図当否判定処理の実行対象となっている普図側の保留情報における普電乱数カウンタC4についての数値情報を照合する。

【0238】

普図当否判定処理の結果が電役開放当選である場合（ステップS408：YES）、普図当選結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS409）。具体的には、普図表示部38aにおける今回の変動表示回において最終的に停止表示させる普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83から主側RAM84に読み出す。なお、普図当選結果用の絵柄の停止態様として1種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよく、複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。

40

【0239】

普図当否判定処理の結果が電役開放当選ではない場合（ステップS408：NO）、普図外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS410）。具体的には、普図表示部38aに今回の表示継続回において最終的に停止表示させる普図外れ結果用の絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83から主側RAM84に読み出す。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報とは異なっている。

50

【0240】

ステップS409の処理又はステップS410の処理を実行した場合、現状が開閉実行モードであるか否かを判定し（ステップS411）、開閉実行モードではない場合には主側RAM84に設けられた第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS412）。第1高頻度フラグは既に説明したとおり、サポートモードが第1高頻度サポートモードであるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、第1高頻度サポートモードへの移行が発生する場合に第1高頻度フラグに「1」がセットされ、当該第1高頻度サポートモードが終了する場合に第1高頻度フラグが「0」クリアされる。第2高頻度フラグは、サポートモードが第2高頻度サポートモードであるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、第2高頻度サポートモードへの移行が発生する場合に第2高頻度フラグに「1」がセットされ、当該第2高頻度サポートモードが終了する場合に第2高頻度フラグが「0」クリアされる。

10

【0241】

開閉実行モードである場合（ステップS411：YES）、今回の普図表示部38aにおける変動表示回の継続期間として長期間である10秒に対応する情報を、主側RAM84に設けられた普図側タイマカウンタに設定する（ステップS413）。また、第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグの両方に「1」がセットされていない場合（ステップS412：NO）、つまりサポートモードが低頻度サポートモードである場合、今回の普図表示部38aにおける変動表示回の継続期間として長期間である10秒に対応する情報を、主側RAM84に設けられた普図側タイマカウンタに設定する（ステップS413）。普図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理（図14）におけるステップS210のタイマ更新処理にて実行される。これにより、開閉実行モードである場合又はサポートモードが低頻度サポートモードである場合には普図表示部38aにおける変動表示回が相対的に長い継続期間である長期間に亘って行われる。

20

【0242】

開閉実行モードではなくさらに第1高頻度フラグ又は第2高頻度フラグに「1」がセットされている場合（ステップS412：YES）、つまりサポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合、今回の普図表示部38aにおける変動表示回の継続期間として短期間である1秒に対応する情報を、主側RAM84の普図側タイマカウンタに設定する（ステップS414）。これにより、サポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合には普図表示部38aにおける変動表示回が相対的に短い継続期間である短期間に亘って行われる。

30

【0243】

その後、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示を開始させる（ステップS415）。普図表示部38aにて絵柄の変動表示を行わせる場合に主側MPU82に参照されるテーブルとして、普図用の変動表示テーブルが主側ROM83に予め記憶されている。普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が実行される場合には、普図当否判定処理の結果に関係なく同一の変動表示テーブルが使用される。普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が行われる場合、所定のパターンによる絵柄の変動表示が繰り返されることとなるが、普図用の変動表示テーブルにはその所定のパターンによる絵柄の変動表示における1周分の制御データが設定されている。したがって、普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が行われる場合、確定表示を行う直前まで普図用の変動表示テーブルが繰り返し使用されることとなる。その後、普図普電カウンタの値を1加算する（ステップS416）。これにより、普図普電カウンタの値は普図変動中処理（ステップS308）に対応する「1」となる。

40

【0244】

<普図変動中処理>

次に、普図普電制御処理（図15）におけるステップS308の普図変動中処理について説明する。

50

【0245】

普図変動中処理では、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示中であって確定表示前のタイミングであるか否かを判定する。具体的には、今回の変動表示回の継続期間を計測している普図側タイマカウンタの値が残り0.4秒となっている場合に確定表示前のタイミングであると判定する。確定表示前であれば、普図表示部38aにおける絵柄の表示態様を規則的に変化させるための処理を実行する。この規則的な変化は、確定表示を開始させるタイミングとなるまで継続される。また、この規則的な変化は、普図当否判定処理（ステップS407）の結果が電役開放当選となったか否かに関係なく一定の態様で行われる。また、確定表示させるタイミングとなった場合には、普図表示部38aにおける絵柄の表示態様を今回の普図当否判定処理の結果に対応した停止態様とする。この停止態様は普図変動開始処理（図16）のステップS409又はステップS410にて主側RAM84に読み出された情報に対応する停止態様である。そして、普図普電カウンタの値を1加算することで、当該カウンタの値を普図確定中処理に対応したものに更新する。

10

【0246】

<普図確定中処理>

次に、普図普電制御処理（図15）におけるステップS309の普図確定中処理について、図17のフローチャートを参照しながら説明する。

【0247】

今回の変動表示回の継続期間を計測している普図側タイマカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで、今回の変動表示回の確定表示期間（具体的には0.4秒）が経過したか否かを判定する（ステップS501）。確定表示期間が経過している場合には（ステップS501：YES）、今回の変動表示回における普図当否判定処理の結果が電役開放当選であるか否かを判定する（ステップS502）。電役開放当選ではない場合（ステップS502：NO）、普図普電カウンタの値を「0」クリアした後に（ステップS503）、本普図確定中処理を終了する。これにより、普図普電カウンタの値が普図変動開始処理に対応したものとなる。

20

【0248】

電役開放当選である場合（ステップS502：YES）、現状が開閉実行モードであるか否かを判定し（ステップS504）、開閉実行モードではない場合には主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS505）。開閉実行モードである場合（ステップS504：YES）、ステップS506～ステップS508の処理を実行する。また、開閉実行モードではないものの第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグの両方に「1」がセットされていない場合（ステップS505：NO）、つまりサポートモードが低頻度サポートモードである場合、ステップS506～ステップS508の処理を実行する。

30

【0249】

ステップS506～ステップS508では、まず主側RAM84に設けられた普電開放カウンタに「1」をセットする（ステップS506）。また、主側RAM84に設けられた普電入賞カウンタに「10」をセットする（ステップS507）。また、主側RAM84の普図側タイマカウンタに普電側の短開放の継続期間である0.7秒に対応する情報をセットする（ステップS508）。普電開放カウンタは今回の普電開放状態において第2作動口34の普電役物34aを開放状態とする回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。普電入賞カウンタは今回の普電開放状態において第2作動口34への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個に到達したか否かを主側MPU82にて特定するためのカウンタである。

40

【0250】

ステップS506～ステップS508の処理が実行されることにより、低頻度サポートモードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは低期待度モードとなる。つまり、低期待度モードの普電開放状態では、普電役物34aの短開放が1回発生する。既に説明したとおり遊技球の発射周期は0.6秒であるため、普電役物34aの短開放が1回発生し

50

た場合には第2作動口34への遊技球の入球が基本的には発生することなく発生したとしても入球個数は1個程度である。

【0251】

開閉実行モードではなくさらに第1高頻度フラグ又は第2高頻度フラグに「1」がセットされている場合（ステップS505：YES）、つまりサポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合、主側RAM84の普電開放カウンタに「3」をセットし（ステップS509）、主側RAM84の普電入賞カウンタに「10」をセットし（ステップS510）、主側RAM84の普図側タイマカウンタに普電側の長開放の継続期間である2秒に対応する情報をセットする（ステップS511）。ステップS509～ステップS511の処理が実行されることにより、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは高期待度モードとなる。つまり、高期待度モードの普電開放状態では、普電役物34aの長開放が3回発生する。既に説明したとおり遊技球の発射周期は0.6秒であるため、普電役物34aの長開放が1回発生した場合には第2作動口34に3個程度の遊技球が入球し得る。そして、高期待度モードの普電開放状態では第2作動口34が閉鎖状態となっている普電側のインターバル期間を挟んで長開放が3回発生する。したがって、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には9個程度の遊技球が入球し得る。なお、普電開放状態は第2作動口34への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個となった場合に終了するため、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第2作動口34に普電側の上限個数の遊技球が入球することで当該普電開放状態が終了する事象が発生し得る。

10

20

【0252】

ステップS507の処理又はステップS510の処理を実行した場合、普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力を開始することで第2作動口34の普電役物34aを開放状態とする。その後、普図普電カウンタの値を1加算することで、当該カウンタの値を普電制御処理に対応したものに更新する。

【0253】

<普電制御処理>

次に、普図普電制御処理（図15）におけるステップS310の普電制御処理について説明する。

【0254】

普電制御処理では、第2作動口34への入賞が発生している場合にその入賞個数に対応する値を主側RAM84の普電入賞カウンタの値から減算する。そして、普電入賞カウンタの値が「0」である場合には主側RAM84の普電開放カウンタの値を「0」クリアし、さらに普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力を停止することで第2作動口34を閉鎖状態とする。そして、普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理（ステップS307）となる。

30

【0255】

第2作動口34への入賞が発生していない場合又は普電入賞カウンタの値が「0」ではない場合、主側RAM84の普図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。普図側タイマカウンタの値が「0」である場合には、普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力を停止することで第2作動口34を閉鎖状態とする。そして、主側RAM84の普電開放カウンタの値を1減算し、1減算後における普電開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。1減算後における普電開放カウンタの値が1以上である場合、普電側のインターバル期間（具体的には1秒）に亘って第2作動口34を閉鎖状態に維持した後に、普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力を再度行うことで第2作動口34を開放状態とする。また、主側RAM84の普図側タイマカウンタに普電側の長開放の継続期間である2秒に対応する情報をセットする。これにより、第2作動口34が再度開放状態となるとともに、当該開放状態の継続期間として普電側の長開放の継続期間である2秒が設定される。1減算後における普電開放カウンタの値が「0」である場合には普図普電カウ

40

50

ンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理（ステップS307）となる。

【0256】

＜特図特電制御処理＞

次に、タイマ割込み処理（図14）のステップS213にて実行される特図特電制御処理について、図18のフローチャートを参照しながら説明する。

【0257】

まず保留情報の取得処理を実行する（ステップS601）。保留情報の取得処理では、図19のフローチャートに示すように、第1作動口33への入賞が発生しており（ステップS701：YES）、さらに第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報の数が上限記憶数未満である場合（ステップS702：YES）、第1保留情報を取得するための処理を実行する。

10

【0258】

第1保留情報を取得するための処理では、まず第1特図保留エリア111に記憶されている未処理の第1保留情報の数を主側MPU82にて把握するために主側RAM84に設けられた第1特図保留カウンタの値を1加算する（ステップS703）。当該第1特図保留カウンタの値に応じて、特図ユニット37における第1特図保留表示部37cの表示内容が調整される。これにより、第1特図保留表示部37cの表示内容が第1特図保留エリア111に格納されている第1保留情報の数に対応することとなる。その後、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、第1特図保留エリア111のうち最初の記憶エリア、すなわちステップS703にて1加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する（ステップS704）。その後、第1保留コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS705）。これにより、図柄表示装置41の第1保留表示領域42aの表示内容が第1保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

20

【0259】

ステップS701にて否定判定をした場合、ステップS702にて否定判定をした場合又はステップS705の処理を実行した場合には、第2作動口34への入賞が発生しており（ステップS706：YES）、さらに第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が上限記憶数未満であることを条件として（ステップS707：YES）、第2保留情報を取得するための処理を実行する。

30

【0260】

第2保留情報を取得するための処理では、まず第2特図保留エリア112に記憶されている未処理の第2保留情報の数を主側MPU82にて把握するために主側RAM84に設けられた第2特図保留カウンタの値を1加算する（ステップS708）。当該第2特図保留カウンタの値に応じて、特図ユニット37における第2特図保留表示部37dの表示内容が調整される。これにより、第2特図保留表示部37dの表示内容が第2特図保留エリア112に格納されている第2保留情報の数に対応することとなる。その後、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、第2特図保留エリア112のうち最初の記憶エリア、すなわちステップS708にて1加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する（ステップS709）。その後、第2保留コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS710）。これにより、図柄表示装置41の第2保留表示領域42bの表示内容が第2保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

40

【0261】

特図特電制御処理（図18）の説明に戻り、ステップS601にて保留情報の取得処理を実行した後は、主側RAM84に設けられた特図特電カウンタの数値情報を読み出すとともに（ステップS602）、主側ROM83に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップS603）。そして、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップS604）、その取得した開始

50

アドレスの示す処理にジャンプする（ステップ S 6 0 5）。

【 0 2 6 2 】

特図特電カウンタは、特図特電制御処理におけるステップ S 6 0 6 ～ステップ S 6 1 2 の各処理のうちいずれを実行すべきかを主側 M P U 8 2 にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップ S 6 0 6 ～ステップ S 6 1 2 の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。特図特電カウンタの値が「0」である場合にはステップ S 6 0 6 の特図変動開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「1」である場合にはステップ S 6 0 7 の特図変動中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「2」である場合にはステップ S 6 0 8 の特図確定中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「3」である場合にはステップ S 6 0 9 の特電開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「4」である場合にはステップ S 6 1 0 の特電開放中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「5」である場合にはステップ S 6 1 1 の特電閉鎖中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「6」である場合にはステップ S 6 1 2 の特電終了処理にジャンプする。以下、ステップ S 6 0 6 ～ステップ S 6 1 2 の各処理について個別に説明する。

10

【 0 2 6 3 】

＜特図変動開始処理＞

まずステップ S 6 0 6 の特図変動開始処理について、図 2 0 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特図変動開始処理は既に遊技回が実行されている状況及び開閉実行モードが実行されている状況においては実行されない。

20

【 0 2 6 4 】

特図変動開始処理では、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に第 2 保留情報が格納されておらず第 1 特図保留エリア 1 1 1 に第 1 保留情報が格納されている場合（ステップ S 8 0 1：Y E S、ステップ S 8 0 2：N O）、第 1 データ設定処理を実行する（ステップ S 8 0 3）。第 1 データ設定処理では、第 1 特図保留エリア 1 1 1 の第 1 エリア 1 1 1 a に格納されたデータを特図用の実行エリア 1 1 3 に移動させる。その後、第 1 特図保留エリア 1 1 1 の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ～第 4 エリア 1 1 1 a ～1 1 1 d に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第 2 エリア 1 1 1 b →第 1 エリア 1 1 1 a、第 3 エリア 1 1 1 c →第 2 エリア 1 1 1 b、第 4 エリア 1 1 1 d →第 3 エリア 1 1 1 c といった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第 4 エリア 1 1 1 d を「0」クリアする。その後、主側 R A M 8 4 の第 1 特図保留カウンタの値を 1 減算する。これにより、特図ユニット 3 7 における第 1 特図保留表示部 3 7 c の表示内容が、第 1 保留情報が 1 個減少した内容に変更される。また、当該データ設定処理では、第 1 特図保留エリア 1 1 1 における第 1 保留情報が 1 個減少したことを示す第 1 減少時コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 4 2 a の表示内容が第 1 保留情報の減少に対応する表示内容となるように表示側 M P U 1 0 3 によって図柄表示装置 4 1 が表示制御される。

30

【 0 2 6 5 】

一方、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に第 2 保留情報が格納されている場合には（ステップ S 8 0 1 及びステップ S 8 0 2：Y E S）、当該第 2 保留情報よりも先に取得された第 1 保留情報が第 1 特図保留エリア 1 1 1 に記憶されていたとしても、第 2 データ設定処理を実行する（ステップ S 8 0 4）。第 2 データ設定処理では、第 2 特図保留エリア 1 1 2 の第 1 エリア 1 1 2 a に格納されたデータを特図用の実行エリア 1 1 3 に移動させる。その後、第 2 特図保留エリア 1 1 2 の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ～第 4 エリア 1 1 2 a ～1 1 2 d に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第 2 エリア 1 1 2 b →第 1 エリア 1 1 2 a、第 3 エリア 1 1 2 c →第 2 エリア 1 1 2 b、第 4 エリア 1 1 2 d →第 3 エリア 1 1 2 c といった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第 4 エリア 1 1 2 d を「0」クリアする。その後、主側 R A M 8 4 の第 2 特図保留カウンタ

40

50

の値を1減算する。これにより、特図ユニット37における第2特図保留表示部37dの表示内容が、第2保留情報が1個減少した内容に変更される。また、当該データ設定処理では、第2特図保留エリア112における第2保留情報が1個減少したことを示す第2減少時コマンドを音光側MPU93に送信する。これにより、図柄表示装置41の第2保留表示領域42bの表示内容が第2保留情報の減少に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

【0266】

上記のように第2保留情報が記憶されている場合には当該第2保留情報よりも先に取得された第1保留情報が記憶されていたとしても第2保留情報が特図用の実行エリア113へのシフト対象となる。これにより、第1保留情報よりも第2保留情報の方が、遊技回の開始対象として優先して消化されることとなる。

10

【0267】

ステップS803の処理又はステップS804の処理を実行した場合、当否判定処理を実行する(ステップS805)。当否判定処理では、当否抽選モードが低確率モードであって遊技回の開始対象が第1保留情報であれば低確率時の第1当否テーブル121(図9(a)参照)を主側ROM83から主側RAM84に読み出し、当否抽選モードが低確率モードであって遊技回の開始対象が第2保留情報であれば低確率時の第2当否テーブル122(図9(b)参照)を主側ROM83から主側RAM84に読み出し、当否抽選モードが高確率モードであれば遊技回の開始対象が第1保留情報及び第2保留情報のいずれであっても高確率時の当否テーブル123(図9(c)参照)を主側ROM83から主側RAM84に読み出す。当否テーブル121~123を読み出した後は、特図用の実行エリア113に格納された保留情報から、当否判定用の情報すなわち当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報を読み出し、その読み出した数値情報が、上記読み出した当否テーブル121~123のうち現状の使用対象の設定値に対応するデータ群において、大当たり結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。また、大当たり結果として設定されている数値情報と一致していない場合には、上記当否判定用の情報が、上記読み出した当否テーブル121~123のうち現状の使用対象の設定値に対応するデータ群において、時短結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。

20

【0268】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合(ステップS806: YES)、大当たり用の振分判定処理を実行する(ステップS807)。大当たり用の振分判定処理では、遊技回の開始対象が第1保留情報であれば第1特図用の大当たり振分テーブル125(図10(a)参照)を主側ROM83から主側RAM84に読み出し、遊技回の開始対象が第2保留情報であれば第2特図用の大当たり振分テーブル126(図10(b)参照)を主側ROM83から主側RAM84に読み出す。大当たり振分テーブル125, 126を読み出した後は、特図用の実行エリア113に格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタC2から取得した数値情報を読み出し、上記大当たり振分テーブル125, 126を参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の当たり結果に対応しているのかを特定する。

30

40

【0269】

大当たり用の振分判定処理を実行した後は、当該大当たり用の振分判定処理にて特定した大当たり結果の種類に対応する主側RAM84のフラグに「1」をセットする(ステップS808)。その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する(ステップS809)。具体的には、今回の遊技回の開始対象である特図表示部37a, 37bに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップS809では、ステップS808にて特定した大当たり結果の種

50

類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。なお、各大当たり結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている大当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別乱数カウンタC2の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

【0270】

当否判定処理の結果が大当たり結果ではなく時短結果である場合（ステップS806：NO、ステップS810：YES）、時短用の振分判定処理を実行する（ステップS811）。時短用の振分判定処理では、遊技回の開始対象が第1保留情報であれば第1特図用の時短振分テーブル127（図10（c）参照）を主側ROM83から主側RAM84に読み出し、遊技回の開始対象が第2保留情報であれば第2特図用の時短振分テーブル128（図10（d）参照）を主側ROM83から主側RAM84に読み出す。時短振分テーブル127、128を読み出した後は、特図用の実行エリア113に格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタC2から取得した数値情報を読み出し、上記時短振分テーブル127、128を参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の時短結果に対応しているのかを特定する。

【0271】

時短用の振分判定処理を実行した後は、当該時短用の振分判定処理にて特定した時短結果の種類に対応する主側RAM84のフラグに「1」をセットする（ステップS812）。その後、時短結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS813）。具体的には、今回の遊技回の開始対象である特図表示部37a、37bに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている時短結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この時短結果用の停止結果テーブルには、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、時短結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップS813では、ステップS812にて特定した時短結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。なお、各時短結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の時短結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている時短結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別乱数カウンタC2の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。ステップS813にて選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【0272】

当否判定処理の結果が大当たり結果及び時短結果のいずれでもない場合（ステップS810：NO）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS814）。具体的には、今回の遊技回において第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bに最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び時短結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっており、さらに第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bにおいて共通の1種類となっている。

【0273】

ステップS809の処理、ステップS813の処理又はステップS814の処理を実行した場合、変動表示期間の特定処理を実行する（ステップS815）。図21は変動表示期間の特定処理を示すフローチャートである。

【0274】

まず主側RAM84の高確率フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS901）。高確率フラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、高確率モードへの移行が発生する場合に高確率フラグに「1」がセットされ、当該高確率モードが終了する場合に高確率フラグが「

0」クリアされる。高確率フラグに「1」がセットされている場合（ステップS901：YES）、つまり当否抽選モードが高確率モードである場合、高確率用のテーブル群を主側ROM83から主側RAM84に読み出す（ステップS902）。高確率用のテーブル群を参照してステップS908にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を高確率用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。リーチ表示態様の変動表示期間は複数種類存在しているが、いずれのリーチ表示態様の変動表示期間であってもリーチ表示が発生しない場合における変動表示期間よりも長い期間となる。

10

【0275】

今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に2個以上の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。これにより、高確率モードにおいて第2保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。また、今回の遊技回において時短結果が発生する場合であっても、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に2個以上の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。

20

【0276】

一方、今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に1個の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、又は今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の中期間（具体的には10秒）の情報を読み出す。これにより、高確率モードにおいて第2保留情報が取得される状況を担保することが可能となる。また、今回の遊技回において時短結果が発生する場合であっても、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に1個の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、又は第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、特図側の中期間（具体的には10秒）の情報を読み出す。

30

【0277】

高確率モードにおいては当否判定処理（ステップS805）にて時短結果が選択されたとしてもそれが無効化される。この場合に、高確率用のテーブル群を参照して遊技回の変動表示期間が選択される場合には時短結果は外れ結果と同様の扱いとすることにより、無効化される時短結果の発生を目立たせないようにすることが可能となる。

【0278】

40

主側RAM84の高確率フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS901：NO）、主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS903）。第1高頻度フラグ又は第2高頻度フラグに「1」がセットされている場合（ステップS903：YES）、つまり当否抽選モードが低確率モードであってサポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合、高頻度サポート用のテーブル群を主側ROM83から主側RAM84に読み出す（ステップS904）。高頻度サポート用のテーブル群を参照してステップS908にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数

50

値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を高頻度サポート用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合におけるリーチ表示態様の変動表示期間の選択態様は高確率用のテーブル群が参照される場合と異なっており、具体的には高確率用のテーブル群が参照された場合の方が高頻度サポート用のテーブル群が参照される場合よりも長い変動表示期間が選択され易くなっている。但し、この関係が逆であってもよい。

【0279】

今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に2個以上の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。これにより、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて第2保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。また、今回の遊技回において時短結果が発生する場合であっても、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に2個以上の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。

【0280】

一方、今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に1個の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、又は今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の中期間（具体的には10秒）の情報を読み出す。これにより、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードにおいて第2保留情報が取得される状況を担保することが可能となる。また、今回の遊技回において時短結果が発生する場合であっても、第2保留情報が遊技回の実行対象であって第2特図保留エリア112に1個の第2保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、又は第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、特図側の中期間（具体的には10秒）の情報を読み出す。

【0281】

低確率モードであって第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである状況においては当否判定処理（ステップS805）にて時短結果が選択されたとしても、高頻度サポートモードの最後の遊技回ではない限り、それが無効化される。この場合に、高頻度サポート用のテーブル群を参照して遊技回の変動表示期間が選択される場合には時短結果は外れ結果と同様の扱いとすることにより、無効化される時短結果の発生を目立たせないようにすることが可能となる。また、高頻度サポートモードの最後の遊技回において時短結果が選択された場合には、当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードが発生することとなるが、この場合であっても当該遊技回の変動表示期間はリーチ表示が発生しない外れ結果の場合と同様の変動表示期間が選択されることとなるため、遊技回の変動表示期間からは時短結果及び外れ結果のいずれであるのかを遊技者に認識しづらくさせることが可能となる。

【0282】

第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグのいずれにも「1」がセットされていない場合（ステップS903；NO）、つまり当否抽選モードが低確率モードであってサポートモードが低頻度サポートモードである場合、主側RAM84に設けられたリーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS905）。リーチ高頻度状態フラグは、低確率モードであって低頻度サポートモードにおいて発生し得るリーチ高頻度状態であるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。リーチ高頻度状態は、低確率モードであって低頻度サポートモードである状況におけるリーチ高頻度

状態ではない状況よりも外れリーチ表示が発生する頻度が高くなる遊技状態である。

【0283】

リーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされている場合（ステップS905：YES）、つまり低確率モード及び低頻度サポートモードでありさらにリーチ高頻度状態である場合、リーチ高頻度用のテーブル群を主側ROM83から主側RAM84に読み出す（ステップS906）。リーチ高頻度用のテーブル群を参照してステップS908にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、後述する低頻度サポート用のテーブル群を参照してステップS908にて変動表示期間の選択処理が実行される状況よりも、当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応していると特定される確率が高くなる。

10

【0284】

今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報をリーチ高頻度用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合におけるリーチ表示態様の変動表示期間の選択態様は後述する低頻度サポート用のテーブル群が参照される場合よりも長い変動表示期間が選択され易くなっている。また、この場合におけるリーチ表示態様の変動表示期間の選択態様は高確率用のテーブル群が参照される場合と同一となっているが、高確率用のテーブル群が参照される場合よりも長い変動表示期間が選択され易い構成としてもよく、高確率用のテーブル群が参照される場合よりも短い変動表示期間が選択され易い構成としてもよく、高頻度サポート用のテーブル群が参照される場合と同一となっている構成としてもよく、高頻度サポート用のテーブル群が参照される場合よりも短い変動表示期間が選択され易い構成としてもよい。

20

【0285】

今回の遊技回において時短結果が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報をリーチ高頻度用のテーブル群における時短結果対応のテーブルに対して照合することで、時短結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。当該時短結果対応の変動表示期間の情報は複数種類設定されており、いずれの時短結果対応の変動表示期間であっても、特図側の最短期間よりも長く、リーチ表示が発生することに対応する変動表示期間よりも短い期間となっている。具体的には、時短結果対応の変動表示期間として10秒、11秒、12秒及び13秒が設定されており、これらのうち取得された変動種別カウンタCSの値に対応する期間が今回の遊技回の変動表示期間として選択される。

30

【0286】

今回の遊技回において大当たり結果及び時短結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、第1保留情報が遊技回の実行対象であって第1特図保留エリア111に3個以上の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートモードにおいて第1保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。

40

【0287】

一方、今回の遊技回において大当たり結果及び時短結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象であって第1特図保留エリア111に1個又は2個の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、又は今回の遊技回において大当たり結果及び時短結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第2保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報をリーチ高頻度用のテーブル群における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動

50

表示期間の情報を読み出す。当該完全外れ結果対応の変動表示期間の情報は複数種類設定されており、いずれの完全外れ結果対応の変動表示期間であっても、特図側の最短期間よりも長く、時短結果対応の変動表示期間及びリーチ表示が発生することに対応する変動表示期間よりも短い期間となっている。具体的には、完全外れ結果対応の変動表示期間として5秒、6秒、7秒及び8秒が設定されており、これらのうち取得された変動種別カウンタCSの値に対応する期間が今回の遊技回の変動表示期間として選択される。

【0288】

リーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS905：NO）、つまり低確率モードであって低頻度サポートモードでありさらにリーチ高頻度状態ではない場合、低頻度サポート用のテーブル群を主側ROM83から主側RAM84に読み出す（ステップS907）。低頻度サポート用のテーブル群を参照してステップS908にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、既に説明したとおりリーチ高頻度用のテーブル群を参照してステップS908にて変動表示期間の選択処理が実行される状況よりも、当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応していると特定される確率が低くなる。

【0289】

今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合におけるリーチ表示態様の変動表示期間の選択態様は既に説明したとおりリーチ高頻度用のテーブル群が参照される場合よりも短い変動表示期間が選択され易くなっている。

【0290】

今回の遊技回において時短結果が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用のテーブル群における時短結果対応のテーブルに対して照合することで、時短結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。当該時短結果対応の変動表示期間の情報の選択態様はリーチ高頻度用のテーブル群における時短結果対応のテーブルが参照される場合と同様である。つまり、時短結果対応の変動表示期間の情報は複数種類設定されており、いずれの時短結果対応の変動表示期間であっても、特図側の最短期間よりも長く、リーチ表示が発生することに対応する変動表示期間よりも短い期間となっている。具体的には、時短結果対応の変動表示期間として10秒、11秒、12秒及び13秒が設定されており、これらのうち取得された変動種別カウンタCSの値に対応する期間が今回の遊技回の変動表示期間として選択される。

【0291】

今回の遊技回において大当たり結果及び時短結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、第1保留情報が遊技回の実行対象であって第1特図保留エリア111に3個以上の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートモードにおいて第1保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。

【0292】

一方、今回の遊技回において大当たり結果及び時短結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象であって第1特図保留エリア111に1個又は2個の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、又は今回の遊技回において大当たり結果及び時短結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第2保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用のテーブル

群における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。当該完全外れ結果対応の変動表示期間の情報の選択態様はリーチ高頻度用のテーブル群における完全外れ結果対応のテーブルが参照される場合と同様である。つまり、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報は複数種類設定されており、いずれの完全外れ結果対応の変動表示期間であっても、特図側の最短期間よりも長く、時短結果対応の変動表示期間及びリーチ表示が発生することに対応する変動表示期間よりも短い期間となっている。具体的には、完全外れ結果対応の変動表示期間として5秒、6秒、7秒及び8秒が設定されており、これらのうち取得された変動種別カウンタCSの値に対応する期間が今回の遊技回の変動表示期間として選択される。

【0293】

ステップS902の処理、ステップS904の処理、ステップS906の処理又はステップS907の処理を実行した場合、それらいずれかの処理にて読み出したテーブル群を参照して変動表示期間の選択処理を実行する（ステップS908）。当該選択処理の内容は既に説明したとおりである。そして、ステップS908にて選択した変動表示期間の情報を主側RAM84に設けられた特図側タイマカウンタにセットする（ステップS909）。特図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理（図14）におけるステップS210のタイマ更新処理にて実行される。

【0294】

特図変動開始処理（図20）の説明に戻り、ステップS815にて変動表示期間の特定処理を実行した後は、今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS816）。変動用コマンドには、ステップS815にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。なお、変動用コマンドにはリーチ表示を実行するか否かの情報が含まれていないが、リーチ表示が発生する場合の変動表示期間はリーチ表示が発生しない場合の変動表示期間よりも長い期間として設定されているため、音光側MPU93は変動表示期間の情報からリーチ表示の発生の有無を特定することが可能となる。種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の当たり結果であるかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が時短結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、時短結果に対応している場合にはいずれの種類の時短結果であるかを示す情報が含まれる。

【0295】

その後、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち今回の遊技回の開始対象となっている表示部において、絵柄の変動表示を開始させる（ステップS817）。そして、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS818）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップS607）に対応する「1」となる。

【0296】

なお、音光側MPU93は変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合、それらコマンドに対応した遊技回用演出の実行内容を決定するための処理を実行する。そして、その処理結果に対応するテーブルに従って表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。これにより、今回の遊技回の変動表示期間に亘って表示発光部64における発光演出、及びスピーカ部65における音出力演出が実行される。また、音光側MPU93は今回決定した遊技回用演出の実行内容に対応するコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は当該コマンドを受信することにより、そのコマンドに対応するテーブルに従って図柄表示装置41の表示制御を実行する。これにより、今回の遊技回の変動表示期間に亘って図柄表示装置41における表示演出が実行される。

【0297】

<特図変動中処理>

次に、特図特電制御処理（図18）のステップS607にて実行される特図変動中処理

10

20

30

40

50

について説明する。

【0298】

特図側タイマカウンタの値が1以上であり今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合であって、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部37a, 37bの表示内容の更新タイミングである場合、当該特図表示部37a, 37bの表示内容を更新するためのデータ設定を行う。これにより、制御対象の特図表示部37a, 37bにおける絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。

【0299】

特図表示部37a, 37bにおける絵柄の変動表示の開始時の態様、及び絵柄の変動表示の更新態様は、当否判定結果及び振分判定結果に関係なく一定の態様で行われるとともに、図柄表示装置41における遊技回用の演出の内容に関係なく一定の態様で行われる。例えば、所定の複数回の更新タイミングが発生することで絵柄の表示内容が1周するとともに表示順序が一定の順序である表示パターンが繰り返し行われ、変動表示期間が経過した場合には当該表示パターンのいずれの順序の表示が行われている状況であっても、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、特図表示部37a, 37bを表示制御するための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【0300】

一方、特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち変動表示期間が経過している場合、最終停止コマンドを音光側MPU93に送信する。その後、遊技回の開始時に特図変動開始処理（図20）におけるステップS809、ステップS813及びステップS814のいずれかにて主側RAM84に記憶された特図表示部37a, 37bの絵柄の停止態様の情報を読み出す。これにより、制御対象の特図表示部37a, 37bにおいて今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。その後、特図側タイマカウンタに、最終停止期間（具体的には0.5sec）の情報をセットする。これにより、最終停止期間の計測が開始される。その後、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップS608）に対応する「2」となる。

【0301】

なお、音光側MPU93は最終停止コマンドを受信した場合、それに対応したコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は当該コマンドを受信した場合、今回の遊技回の停止結果に対応する図柄の組合せを最終停止期間に亘って図柄表示装置41にて確定表示させる。

【0302】

＜特図確定中処理＞

次に、特図特電制御処理（図18）のステップS608にて実行される特図確定中処理について、図22のフローチャートを参照しながら説明する。

【0303】

特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合であって（ステップS1001：YES）、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合（ステップS1002：YES）、オープニング期間に対応する情報（具体的には5秒）を特図側タイマカウンタにセットし（ステップS1003）、オープニングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS1004）。音光側MPU93はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。

【0304】

その後、主側RAM84の天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報をセットする（ステップS1005）。つまり、大当たり結果に対応する遊技回が終了して開閉実行モードが開始される場合に天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報がセットされる。開閉実行モードが開始される場合ではなく、開閉実行モードの途中や開閉実行モードが終了する場合に天井カウンタ131に固定天井回数のセットが行われ

10

20

30

40

50

る構成の場合、開閉実行モードが開始された後に動作電力の供給を停止させるとともに動作電力の供給の再開時に設定値更新処理（ステップS117）又はRAMクリア処理（ステップS119）が実行されるようにする不正行為が行われた場合、設定値更新処理（ステップS117）又はRAMクリア処理（ステップS119）では既に説明したとおり開閉実行モード中であることを示す情報がクリアされるのに対して天井カウンタ131の値は維持されるため、その動作電力の供給が停止されるまでにおける開閉実行モードの利益を得ながら、残りの天井回数が少ない状況で遊技が再開されてしまうおそれがある。これに対して、開閉実行モードが開始される場合に天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報がセットされることにより、上記のような不正行為を無力化させることが可能となる。

10

【0305】

その後、主側RAM84に設けられた変動選択状態カウンタ132に期間切換基準回数である450回の情報をセットする（ステップS1006）。変動選択状態カウンタ132の値が1減算される契機は天井カウンタ131の値が1減算される契機と同一である。すなわち、当否抽選モードが高確率モードではない状況において遊技回が1回消化された場合に当該遊技回の終了時に変動選択状態カウンタ132の値が1減算される。そして、変動選択状態カウンタ132の値が1以上である状況において変動選択状態カウンタ132の値が1減算された結果、当該変動選択状態カウンタ132の値が「0」となった場合に主側RAM84のリーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされる。低確率モードであって低頻度サポートモードである状況においてリーチ高頻度状態フラグに「1」がセット

20

【0306】

つまり、開閉実行モードが終了した後において低確率モードである状況で期間切換基準回数の遊技回が消化された場合、低頻度サポートモードであれば、リーチ高頻度用のテーブル群が参照されるリーチ高頻度状態となる。そして、リーチ高頻度状態においては既に説明したとおり低確率モード及び低頻度サポートモードである状況であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも外れ結果である場合にリーチ表示が選択される確率が高くなるとともに、リーチ表示が選択された場合における変動表示期間も低確率モード及び低頻度サポートモードである状況であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも長くなり易い。また、期間切換基準回数は固定天井回数よりも所定回数（具体的には50回）少ない回数である。したがって、天井時短の発生によって第2高頻度サポートモードが発生する前にリーチ高頻度状態を発生させることが可能となる。

30

【0307】

その後、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS1007）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップS609）に対応する「3」となる。

【0308】

今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合（ステップS1002：NO）、ステップS1008にて時短状態カウンタ134（図6参照）の減算処理を実行し、ステップS1009にて変動選択状態カウンタ132の減算処理を実行し、ステップS1010にて時短結果用の設定処理を実行し、ステップS1011にて天井カウンタ131の減算処理を実行し、ステップS1012にて高確率状態カウンタ133（図6参照）の減算処理を実行する。これらステップS1008～ステップS1012の処理の内容は後に詳細に説明する。その後、特図特電カウンタを「0」クリアする（ステップS1013）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップS606）に対応する「0」となる。

40

【0309】

<特電開始処理>

次に、特図特電制御処理（図18）のステップS609にて実行される特電開始処理について説明する。

50

【0310】

特図側タイマカウンタの値が「0」であること、すなわちオープニング期間が経過していることを条件として、開閉回数の設定処理を実行する。この場合、今回の遊技結果が5R低確結果又は5R高確結果であれば主側RAM84に設けられたラウンドカウンタに「5」をセットし、今回の遊技結果が10R高確結果であれば主側RAM84のラウンドカウンタに「10」をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおける残りのラウンド遊技の回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側RAM84に設けられた入賞カウンタに「10」をセットする。入賞カウンタは、入賞上限個数の残り個数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置32を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップS610）に対応する「4」となる。

10

【0311】

<特電開放中処理>

次に、特図特電制御処理（図18）のステップS610にて実行される特電開放中処理について説明する。

【0312】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち開放継続期間が経過している場合、主側RAM84のラウンドカウンタの値を1減算するとともに特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。また、特電入賞装置32への遊技球の入球が発生している場合には入賞カウンタの値を1減算し、1減算後における入賞カウンタの値が「0」である場合には主側RAM84のラウンドカウンタの値を1減算するとともに特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。また、ラウンドカウンタの値を1減算した場合、その1減算後のラウンドカウンタの値が1以上であれば、インターバル期間の情報（具体的には3秒）を特図側タイマカウンタにセットした後に、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップS611）に対応する「5」となる。一方、1減算後のラウンドカウンタの値が「0」であれば、エンディング期間の情報（具体的には5秒）を特図側タイマカウンタにセットするとともに、エンディングコマンドを音光側MPU93に送信した後に、特図特電カウンタの値を2加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップS612）に対応する「6」となる。なお、音光側MPU93はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。

20

30

【0313】

<特電閉鎖中処理>

次に、特図特電制御処理（図18）のステップS611にて実行される特電閉鎖中処理について説明する。

【0314】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちインターバル期間が経過している場合、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側RAM84の入賞カウンタに「10」をセットする。また、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置32を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を1減算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップS610）に対応する「4」となる。

40

【0315】

<特電終了処理>

次に、特図特電制御処理（図18）のステップS612にて実行される特電終了処理について、図23のフローチャートを参照しながら説明する。

50

【0316】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップS1101：YES）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が5R高確結果又は10R高確結果である場合には（ステップS1102：YES）、主側RAM84の高確率フラグに「1」をセットする（ステップS1103）。高確率フラグは既に説明したとおり当否抽選モードが高確率モードであるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。高確率フラグに「1」がセットされることで当否抽選モードが高確率モードとなる。

【0317】

その後、主側RAM84の第1高頻度フラグに「1」をセットするとともに主側RAM84の第2高頻度フラグを「0」クリアする（ステップS1104）。第1高頻度フラグは既に説明したとおりサポートモードが第1高頻度サポートモードであるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、第2高頻度フラグは既に説明したとおりサポートモードが第2高頻度サポートモードであるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。第1高頻度フラグに「1」がセットされ第2高頻度フラグが「0」クリアされることでサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる。

【0318】

その後、主側RAM84に設けられた高確率状態カウンタ133に高確率継続回数である「100」の情報をセットする（ステップS1105）。高確率状態カウンタ133は高確率モードの残りの継続回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。本パチンコ機10では5R高確結果又は10R高確結果を契機とした開閉実行モードが終了することで高確率モード及び第1高頻度サポートモードとなるが、当該高確率モード及び第1高頻度サポートモードである状況において大当たり結果が新たに発生することなく実行された遊技回の回数が高確率継続回数である100回となった場合には、大当たり結果が発生していなくても低確率モード及び低頻度サポートモードとなる。

【0319】

一方、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が5R低確結果である場合には（ステップS1102：NO）、主側RAM84の高確率フラグを「0」クリアする（ステップS1106）。高確率フラグが「0」クリアされることで当否抽選モードが低確率モードとなる。その後、主側RAM84の第1高頻度フラグに「1」をセットするとともに主側RAM84の第2高頻度フラグを「0」クリアする（ステップS1107）。第1高頻度フラグに「1」がセットされ第2高頻度フラグが「0」クリアされることでサポートモードが第1高頻度サポートモードとなる。

【0320】

その後、主側RAM84に設けられた時短状態カウンタ134に第1時短継続回数である「100」の情報をセットする（ステップS1108）。時短状態カウンタ134は低確率モードである状況における高頻度サポートモード（第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモード）の残りの継続回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。本パチンコ機10では5R低確結果を契機とした開閉実行モードが終了することで低確率モード及び第1高頻度サポートモードとなる。低確率モード及び第1高頻度サポートモードである状況において大当たり結果が新たに発生することなく実行された遊技回の回数が第1時短継続回数となった場合には、大当たり結果が発生していなくても低確率モード及び低頻度サポートモードとなる。

【0321】

ステップS1105の処理又はステップS1108の処理を実行した場合、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS1109）。当該送信処理では、ステップS1102～ステップS1108の処理によって決定されたパチンコ機10の状態に対応する状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は受信した状態指定コマンドの内容に対応する演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。その後、特図特電カウン

10

20

30

40

50

タを「0」クリアする。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップS606）に対応する「0」となる。

【0322】

＜高確率状態カウンタ133の減算処理＞

次に、特図確定中処理（図22）のステップS1012にて実行される高確率状態カウンタ133の減算処理について、図24のフローチャートを参照しながら説明する。

【0323】

主側RAM84の高確率フラグに「1」がセットされている場合（ステップS1201：YES）、すなわち当否抽選モードが高確率モードである場合、主側RAM84の高確率状態カウンタ133の値を1減算する（ステップS1202）。そして、その1減算後における高確率状態カウンタ133の値が「0」である場合（ステップS1203：YES）、開閉実行モードの終了後における高確率モードであって第1高頻度サポートモードである状況で高確率継続回数である100回の遊技回が消化されたことを意味する。この場合、高確率フラグを「0」クリアするとともに（ステップS1204）、主側RAM84の第1高頻度フラグを「0」クリアする（ステップS1205）。これにより、低確率モードであって低頻度サポートモードである通常遊技状態となる。その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS1206）。当該送信処理では、高確率状態が終了したことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信することにより、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65における高確率モードに対応する演出の実行を終了させて、通常遊技状態に対応する演出を開始させる。

【0324】

＜時短結果用の設定処理＞

次に、特図確定中処理（図22）のステップS1010にて実行される時短結果用の設定処理について、図25のフローチャートを参照しながら説明する。

【0325】

今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合（ステップS1301：YES）、主側RAM84の高確率フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS1302）。そして、高確率フラグに「1」がセットされている場合には（ステップS1302：YES）、ステップS1303以降の処理を実行することなく本時短結果用の設定処理を終了する。つまり、高確率モードである状況において実行された遊技回の当否判定処理にて時短結果（第1時短結果又は第2時短結果）が選択されたとしても、当該時短結果を契機として第2高頻度サポートモードの設定が行われることなく時短結果は無効化される。

【0326】

ここで、特図確定中処理（図22）においては既に説明したとおり高確率状態カウンタ133の減算処理（図24）よりも前に時短結果用の設定処理（図25）が実行される。これにより、高確率モード及び第1高頻度サポートモードである状況における最後の遊技回において、高確率状態カウンタ133の減算処理（図24）にて高確率状態カウンタ133の値が1減算されて当該高確率状態カウンタ133の値が「0」となることで高確率フラグ及び第1高頻度フラグが「0」クリアされる前に、時短結果用の設定処理（図25）が実行されることになる。そして、当該タイミングで時短結果用の設定処理（図25）が実行された場合、未だ高確率フラグに「1」がセットされているため、時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定は行われない。よって、高確率モードに対応する実行態様で当否判定処理が実行された遊技回においては、時短結果を確実に無効化させることが可能となる。また、このような効果の特図確定中処理（図22）において高確率状態カウンタ133の減算処理（図24）よりも前に時短結果用の設定処理（図25）を実行するという処理順序の設定によって実現することが可能となる。

【0327】

高確率フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS1302：NO）、主側

R A M 8 4 の第 1 高 頻 度 フ ラ グ 又 は 第 2 高 頻 度 フ ラ グ に 「 1 」 が セ ッ ト さ れ て い る か 否 か を 判 定 す る (ス テ ッ プ S 1 3 0 3 、 ス テ ッ プ S 1 3 0 4) 。 つ ま り 、 サ ポ ー ト モ ー ド が 第 1 高 頻 度 サ ポ ー ト モ ー ド 及 び 第 2 高 頻 度 サ ポ ー ト モ ー ド の い ず れ か で あ る か 否 か を 判 定 す る 。 サ ポ ー ト モ ー ド が 第 1 高 頻 度 サ ポ ー ト モ ー ド 又 は 第 2 高 頻 度 サ ポ ー ト モ ー ド で あ る 場 合 (ス テ ッ プ S 1 3 0 3 又 は ス テ ッ プ S 1 3 0 4 : Y E S) 、 ス テ ッ プ S 1 3 0 5 以 降 の 処 理 を 実 行 す る こ と な く 本 時 短 結 果 用 の 設 定 処 理 を 終 了 す る 。 つ ま り 、 第 1 高 頻 度 サ ポ ー ト モ ー ド 又 は 第 2 高 頻 度 サ ポ ー ト モ ー ド で あ る 状 況 に お い て 実 行 さ れ た 遊 技 回 の 当 否 判 定 処 理 に て 時 短 結 果 (第 1 時 短 結 果 又 は 第 2 時 短 結 果) が 選 択 さ れ た と し て も 、 時 短 結 果 用 の 設 定 処 理 (図 2 5) が 実 行 さ れ た タ イ ミ ン グ に お い て 第 1 高 頻 度 サ ポ ー ト モ ー ド 又 は 第 2 高 頻 度 サ ポ ー ト モ ー ド で あ る 場 合 に は 、 当 該 時 短 結 果 を 契 機 と し た 第 2 高 頻 度 サ ポ ー ト モ ー ド の 設 定 が 行 わ れ る こ と な く 時 短 結 果 は 無 効 化 さ れ る 。 こ れ に よ り 、 高 頻 度 サ ポ ー ト モ ー ド の 途 中 で 当 該 高 頻 度 サ ポ ー ト モ ー ド に 移 行 さ せ る た め の 設 定 が 追 加 で 実 行 さ れ て し ま わ な い よ う に す る こ と が 可 能 と な る 。

【 0 3 2 8 】

サポートモードが低頻度サポートモードである場合（ステップS1303及びステップS1304：NO）、主側RAM84の第2高頻度フラグに「1」をセットする（ステップS1305）。これにより、サポートモードが第2高頻度サポートモードとなる。そして、今回の時短結果が第1時短結果であれば（ステップS1306：YES）、主側RAM84に設けられた時短状態カウンタ134（図6参照）に第1時短継続回数である「100」の情報をセットし（ステップS1307）、今回の時短結果が第2時短結果であれば（ステップS1306：NO）、時短状態カウンタ134に第2時短継続回数である「150」の情報をセットする（ステップS1308）。時短状態カウンタ134は低確率モードであって高頻度サポートモード（第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモード）である時短状態の残りの継続回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。時短状態である状況において大当たり結果が新たに発生することなく実行された遊技回の回数が第1時短継続回数である100回又は第2時短継続回数である150回となった場合には、大当たり結果が発生していなくても低確率モード及び低頻度サポートモードとなる。

【 0 3 2 9 】

ステップS1307の処理又はステップS1308の処理を実行した場合、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS1309）。当該送信処理では時短状態が開始されたことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。当該状態指定コマンドには今回設定された時短継続回数の情報も含まれる。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、時短状態が開始されることを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

【 0 3 3 0 】

上記のとおり当否判定処理にて時短結果が選択されたとしても当該時短結果となった遊技回の終了時において時短結果用の設定処理（図２５）が実行されるタイミングにおける状況に応じて、当該時短結果を契機とした第２高頻度サポートモードの設定が行われる場合と行われない場合とがある。この場合に、当否判定処理にて時短結果が選択された遊技回において特図表示部３７ａ，３７ｂに停止表示される停止結果は、当該時短結果を契機とした第２高頻度サポートモードの設定が行われるか否かによって変化しないのに対して、図柄表示装置４１に停止表示される停止結果は、当該時短結果を契機とした第２高頻度サポートモードの設定が行われるか否かによって変化する。かかる内容について以下に詳細に説明する。図２６は特図表示部３７ａ，３７ｂの停止結果及び図柄表示装置４１の停止結果を説明するための説明図である。

【 0 3 3 1 】

既に説明したとおり遊技回の当否判定処理（ステップ S 8 0 5）及び各種振分判定処理（ステップ S 8 0 7、ステップ S 8 1 1）により選択され得る遊技結果として、5 R 低確

結果、5 R 高確結果、10 R 高確結果、第1時短結果、第2時短結果及び外れ結果が存在している。特図表示部37a, 37bにおいて遊技回の確定表示として停止表示される停止結果は、5 R 低確結果の場合には「1」であり、5 R 高確結果の場合には「2」であり、10 R 高確結果の場合には「3」であり、第1時短結果の場合には「4」であり、第2時短結果の場合には「5」であり、外れ結果の場合には「-」である。これら停止結果はいずれの遊技状況であっても変化しない。したがって、遊技ホールの管理者は特図表示部37a, 37bの停止結果を確認することで、遊技回の遊技結果を一義的に把握することが可能となる。

【0332】

図柄表示装置41において遊技回の確定表示として停止表示される停止結果は、大当たり結果である場合及び外れ結果である場合にはいずれの遊技状況であっても変化しないのに対して、時短結果である場合には遊技状況によって変化する。詳細には、5 R 低確結果の場合には図柄列Z1~Z3のいずれかの有効ラインL1~L5に同一の偶数図柄の組合せが停止表示されるとともに状態示唆領域43には赤色が停止表示される。5 R 高確結果の場合には図柄列Z1~Z3のいずれかの有効ラインL1~L5に「7」図柄以外の同一の奇数図柄の組合せが停止表示されるとともに状態示唆領域43には赤色が停止表示される。10 R 高確結果の場合には図柄列Z1~Z3のいずれかの有効ラインL1~L5に「7」図柄の組合せが停止表示されるとともに状態示唆領域43には赤色が停止表示される。外れ結果の場合には図柄列Z1~Z3の各有効ラインL1~L5に大当たり結果に対応する図柄の組合せ、第1時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）及び第2時短発生図柄の組合せ（「3・4・1」）以外である外れ図柄の組合せが停止表示されるとともに状態示唆領域43には赤色が停止表示される。

【0333】

第1時短結果の場合には低確率モード及び低頻度サポートモードである通常遊技状態、又は低確率モード及び高頻度サポートモード（第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモード）である時短状態の最終遊技回である場合には図柄列Z1~Z3のいずれかの有効ラインL1~L5に第1時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）が停止表示されるとともに状態示唆領域43には赤色が停止表示される。第2時短結果の場合には低確率モード及び低頻度サポートモードである通常遊技状態、又は低確率モード及び高頻度サポートモード（第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモード）である時短状態の最終遊技回である場合には図柄列Z1~Z3のいずれかの有効ラインL1~L5に第2時短発生図柄の組合せ（「3・4・1」）が停止表示されるとともに状態示唆領域43には赤色が停止表示される。なお、詳細は後述するが、時短状態の最終遊技回においては当該時短状態を終了させるための時短状態カウンタ134の減算処理（ステップS1008）が実行された後に時短結果用の設定処理（図25）が実行されるため、当該時短結果用の設定処理（図25）が実行されるタイミングにおいては既に時短状態が終了して通常遊技状態となっている。

【0334】

図27(a)は通常遊技状態又は時短状態の最終遊技回であって第1保留情報を契機とした遊技回において第1時短結果となった場合における第1特図表示部37a及び図柄表示装置41の停止結果を説明するための説明図である。図27(a1)に示すように図柄表示装置41の図柄列Z1~Z3には中ラインL2に第1時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）が停止表示されており、状態示唆領域43には赤色が停止表示されている。また、図27(a2)に示すように第1特図表示部37aには第1時短結果に対応する停止結果である「4」が停止表示されている。

【0335】

一方、高確率モード及び第1高頻度サポートモードである高確率状態、又は時短状態の最終遊技回以外の遊技回である場合、第1時短結果及び第2時短結果のいずれであっても図柄列Z1~Z3には各有効ラインL1~L5に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される。非リーチ外れ図柄の組合せとは、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、第1時短

発生図柄の組合せ（「１・２・３」）、第２時短発生図柄の組合せ（「３・４・１」）及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せのことである。状態示唆領域４３には第１時短結果の場合には青色が停止表示され第２時短結果の場合には緑色が停止表示される。

【０３３６】

図２７（ｂ）は高確率状態又は時短状態の最終遊技回以外の遊技回であって第２保留情報を契機とした遊技回において第１時短結果となった場合における第２特図表示部３７ｂ及び図柄表示装置４１の停止結果を説明するための説明図である。図２７（ｂ２）に示すように第２特図表示部３７ｂには第１時短結果に対応する停止結果である「４」が停止表示されている。一方、図２７（ｂ１）に示すように図柄表示装置４１の図柄列Ｚ１～Ｚ３には各有効ラインＬ１～Ｌ５に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されているとともに、状態示唆領域４３には青色が停止表示されている。

10

【０３３７】

第２高頻度サポートモードの設定の契機とならない時短結果（第１時短結果又は第２時短結果）である場合には、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各有効ラインＬ１～Ｌ５に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される。そして、当該非リーチ外れ図柄の組合せは当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される。

【０３３８】

図２７（ｃ）は第２保留情報を契機とした遊技回において当否判定処理の外れ結果となった場合における第２特図表示部３７ｂ及び図柄表示装置４１の停止結果を説明するための説明図である。図２７（ｃ２）に示すように第２特図表示部３７ｂには外れ結果に対応する停止結果である「－」が停止表示されている。また、図２７（ｃ１）に示すように図柄表示装置４１の図柄列Ｚ１～Ｚ３には各有効ラインＬ１～Ｌ５に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されているとともに、状態示唆領域４３には赤色が停止表示されている。

20

【０３３９】

図柄表示装置４１の表示面積は特図表示部３７ａ，３７ｂの表示面積よりも広く、さらに図柄表示装置４１は遊技領域ＰＡの略中央に配置されているのに対して特図表示部３７ａ，３７ｂは遊技領域ＰＡの隅角側に配置されているため、図柄表示装置４１の方が特図表示部３７ａ，３７ｂよりも遊技者に注目される。また、図柄表示装置４１ではリーチ表示といった多種多様な演出が実行されるのに対して特図表示部３７ａ，３７ｂでは既に説明したとおり一定の態様による絵柄の変動表示が行われて遊技結果に対応する停止結果が表示されるだけであるため、この点からも図柄表示装置４１の方が特図表示部３７ａ，３７ｂよりも遊技者に注目される。このような事情において第２高頻度サポートモードの設定の契機とならない時短結果（第１時短結果又は第２時短結果）である場合には図柄列Ｚ１～Ｚ３の各有効ラインＬ１～Ｌ５に外れ結果の場合に停止表示され得る非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されることにより、時短結果が選択されたにも関わらずそれが無効化されたことを遊技者に認識しづらくさせることが可能となる。

30

【０３４０】

第２高頻度サポートモードの設定の契機とならない時短結果（第１時短結果又は第２時短結果）である場合、上記のように図柄列Ｚ１～Ｚ３の各有効ラインＬ１～Ｌ５に当否判定処理の結果が外れ結果である場合にも停止表示される非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されるとしても、状態示唆領域４３には当否判定処理の結果が外れ結果である場合とは異なる停止結果が停止表示される。つまり、図２７（ｂ）及び図２７（ｃ）の場合であれば、第２高頻度サポートモードの設定の契機とならない第１時短結果である場合には図２７（ｂ）に示すように状態示唆領域４３に青色が停止表示されるのに対して、外れ結果である場合には図２７（ｃ）に示すように状態示唆領域４３に赤色が停止表示される。また、第２高頻度サポートモードの設定の契機とならない第２時短結果である場合には状態示唆領域４３に緑色が停止表示されるのに対して、外れ結果である場合には状態示唆領域４３に赤色が停止表示される。これにより、遊技ホールの管理者にとって特図表示部３７ａ，３７ｂが視認しづらい状況において図柄表示装置４１における図柄列Ｚ１～Ｚ３の各有効ラインＬ１～Ｌ５に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示された場合、状態示唆領域

40

50

43を確認することで時短結果及び外れ結果のいずれであるのかを把握することが可能となる。

【0341】

第2高頻度サポートモードの設定の契機とならない第1時短結果である場合、及び第2高頻度サポートモードの設定の契機とならない第2時間結果である場合のいずれであっても図柄列Z1～Z3の各有効ラインL1～L5に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示されるとしても、状態示唆領域43には第1時短結果である場合と第2時短結果である場合とは異なる停止結果が停止表示される。つまり、第2高頻度サポートモードの設定の契機とならない第1時短結果である場合には状態示唆領域43に青色が停止表示されるのに対して、第2高頻度サポートモードの設定の契機とならない第2時短結果である場合には状態示唆領域43に緑色が停止表示される。これにより、遊技ホールの管理者にとって特図表示部37a、37bが視認しづらい状況において図柄表示装置41における図柄列Z1～Z3の各有効ラインL1～L5に非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示された場合、状態示唆領域43を確認することで時短結果及び外れ結果のいずれであるのかだけでなく、時短結果である場合にはそれが第1時短結果及び第2時短結果のいずれであるのかを把握することが可能となる。

10

【0342】

上記のような図柄表示装置41における停止結果の表示を可能とする処理構成について説明する。図28は音光側MPU93にて実行される変動パターンの決定処理を示すフローチャートである。なお、変動パターンの決定処理は主側MPU82から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される。

20

【0343】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応していることを示す情報が設定されている場合（ステップS1401：YES）、大当たり結果用の停止図柄決定処理を実行する（ステップS1402）。大当たり結果用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、今回の大当たり結果の種類に対応する停止図柄の組合せを選択する。大当たり結果の種類と停止図柄の組合せとの関係は図26に示す通りである。また、大当たり結果用の停止図柄決定処理では、今回の大当たり結果の種類に対応する停止図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL1～L5を抽選により決定する。その後、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する（ステップS1403）。

30

【0344】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合（ステップS1404：YES）、現状の遊技状態が高確率状態及び時短状態ではない場合（ステップS1405及びステップS1406：NO）、又は現状の遊技状態が時短状態であったとしても当該時短状態の最終遊技回である場合（ステップS1406及びステップS1407：YES）、時短示唆用の停止図柄決定処理を実行する（ステップS1408）。なお、音光側MPU93は主側MPU82から受信する状態指定コマンドにより現状の遊技状態が通常遊技状態、高確率状態及び時短状態のいずれであるのかを特定可能であり、さらに時短状態の開始に対応する状態指定コマンドを受信した後における変動用コマンドの受信回数によって時短状態の最終遊技回であるか否かを特定可能である。

40

【0345】

時短示唆用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、今回の時短結果の種類に対応する停止図柄の組合せを選択する。具体的には、第1時短結果であれば第1時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）を選択し、第2時短結果であれば第2時短発生図柄の組合せ（「3・4・1」）を選択する。また、時短示唆用の停止図柄決定処理では、今回の時短結果の種類に対応する停止図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL1～L5を抽選により決定する。その後、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する（ステップS1409）。

50

【0346】

一方、今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合（ステップS1404：YES）であって、現状の遊技状態が高確率状態である場合（ステップS1405：YES）、又は現状の遊技状態が時短状態であって当該時短状態の最終遊技回ではない場合（ステップS1406：YES、ステップS1407：NO）、非リーチ外れ用の停止図柄決定処理を実行する（ステップS1410）。非リーチ外れ用の停止図柄決定処理では、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、第1時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）、第2時短発生図柄の組合せ（「3・4・1」）及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せである非リーチ外れ図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。

10

【0347】

その後、今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が第1時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合には（ステップS1411：YES）、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として青色を選択する（ステップS1412）。また、今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が第2時短結果に対応していることを示す情報が設定されている場合には（ステップS1411：NO）、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として緑色を選択する（ステップS1413）。

20

【0348】

今回受信した種別コマンドに今回開始対象となっている遊技回が外れ結果に対応していることを示す情報が設定されている場合（ステップS1404：NO）、外れ用の停止図柄決定処理を実行する（ステップS1414）。外れ用の停止図柄決定処理では、今回受信した変動用コマンドに今回開始対象となっている遊技回がリーチ表示の発生に対応していることを示す変動表示期間の情報が設定されている場合には、図柄表示装置41の図柄列Z1～Z3に停止表示させる停止結果として、外れリーチ図柄の組合せを抽選により決定するとともにその決定した外れリーチ図柄の組合せを停止表示させる有効ラインL1～L5を抽選により決定する。また、外れ用の停止図柄決定処理では、今回受信した変動用コマンドに今回開始対象となっている遊技回がリーチ表示の発生に対応していないことを示す変動表示期間の情報が設定されている場合には、大当たり結果に対応する図柄の組合せ、第1時短発生図柄の組合せ（「1・2・3」）、第2時短発生図柄の組合せ（「3・4・1」）及び外れリーチ図柄の組合せ以外の図柄の組合せが停止表示される停止結果を抽選により決定する。その後、図柄表示装置41の状態示唆領域43の停止結果として赤色を選択する（ステップS1415）。

30

【0349】

ステップS1403、ステップS1409、ステップS1412、ステップS1413又はステップS1415の処理を実行した場合、パターン決定処理を実行する（ステップS1416）。パターン決定処理では、まず予告表示の実行の有無及び予告表示を実行する場合にはその種類を決定するための予告抽選処理を実行する。そして、当該予告抽選処理の結果、ステップS1401～ステップS1415にて決定した停止結果及び今回受信した変動用コマンドに含まれる変動表示期間の情報に対応する変動パターンを選択し、その選択した変動パターンに対応する変動パターンテーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。音光側MPU93はその読み出した変動パターンテーブルに従って表示発光部64及びスピーカ部65を制御することにより、これら表示発光部64及びスピーカ部65において今回の遊技回に対応する変動パターンの演出を実行させる。

40

【0350】

その後、ステップS1416にて決定した変動パターンに対応する変動パターンコマンドを表示側MPU103に送信する（ステップS1417）。表示側MPU103はその受信した変動パターンコマンドに対応する表示制御テーブルを表示側ROM104から表示側RAM105に読み出す。表示側MPU103はその読み出した表示制御テーブルに

50

従って図柄表示装置 4 1 を制御することにより、当該図柄表示装置 4 1 において今回の遊技回に対応する変動パターンの表示演出を実行させる。この場合、当該遊技回において図柄表示装置 4 1 の図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる停止結果及び図柄表示装置 4 1 の状態示唆領域 4 3 に停止表示させる停止結果は、変動パターンの決定処理（図 2 8）におけるステップ S 1 4 0 1 ~ ステップ S 1 4 1 5 にて決定された停止結果となる。

【0351】

＜天井カウンタ 1 3 1 の減算処理＞

次に、特図確定中処理（図 2 2）のステップ S 1 0 1 1 にて実行される天井カウンタ 1 3 1 の減算処理について、図 2 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0352】

まず主側 R A M 8 4 の高確率フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 5 0 1）。そして、高確率フラグに「1」がセットされている場合には（ステップ S 1 5 0 1：YES）、ステップ S 1 5 0 2 以降の処理を実行することなく本天井カウンタ 1 3 1 の減算処理を終了する。つまり、高確率モードである状況において実行された遊技回においては天井カウンタ 1 3 1 の値の減算が実行されることはなく、さらに天井カウンタ 1 3 1 の値の減算が実行されないことで天井時短が発生することもない。

【0353】

ここで、特図確定中処理（図 2 2）においては既に説明したとおり高確率状態カウンタ 1 3 3 の減算処理（図 2 4）よりも前に天井カウンタ 1 3 1 の減算処理（図 2 9）が実行される。これにより、高確率モード及び第 1 高頻度サポートモードである状況における最後の遊技回において、高確率状態カウンタ 1 3 3 の減算処理（図 2 4）にて高確率状態カウンタ 1 3 3 の値が 1 減算されて当該高確率状態カウンタ 1 3 3 の値が「0」となることで高確率フラグ及び第 1 高頻度フラグが「0」クリアされる前に、天井カウンタ 1 3 1 の減算処理（図 2 9）が実行されることになる。そして、当該タイミングで天井カウンタ 1 3 1 の減算処理（図 2 9）が実行された場合、未だ高確率フラグに「1」がセットされているため、天井カウンタ 1 3 1 の値の減算が実行されない。よって、高確率モードに対応する実行態様で当否判定処理が実行された遊技回においては、天井カウンタ 1 3 1 の値の減算が実行されないようにすることが可能となる。また、このような効果の特図確定中処理（図 2 2）において高確率状態カウンタ 1 3 3 の減算処理（図 2 4）よりも前に天井カウンタ 1 3 1 の減算処理（図 2 9）を実行するという処理順序の設定によって実現することが可能となる。

【0354】

高確率フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 1 5 0 1：NO）、天井カウンタ 1 3 1 の値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S 1 5 0 2）。天井カウンタ 1 3 1 の値が「0」である場合には（ステップ S 1 5 0 2：NO）、ステップ S 1 5 0 3 以降の処理を実行することなく本天井カウンタ 1 3 1 の減算処理を終了する。天井カウンタ 1 3 1 に情報をセットする処理は既に説明したとおり、「R A M クリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれもが実行されない状況であって遊技機本体 1 2 が開放状態である状況で動作電力の供給が開始された場合におけるステップ S 1 1 4、動作電力の供給が開始された場合に主側 R A M 8 4 の情報異常が発生している場合におけるステップ S 1 2 2、並びに開閉実行モードが開始される場合におけるステップ S 1 0 0 5 のみであり、天井カウンタ 1 3 1 の値が「0」となった後においては上記いずれかの処理が実行されない限り天井カウンタ 1 3 1 の値は「0」に維持される。一方、天井時短は、天井カウンタ 1 3 1 の値が 1 以上である状況で当該天井カウンタ 1 3 1 の値が 1 減算されて当該天井カウンタ 1 3 1 の値が「0」となった場合に発生する。この場合に、上記のとおり天井カウンタ 1 3 1 の値が「0」である場合には（ステップ S 1 5 0 2：NO）、ステップ S 1 5 0 3 以降の処理を実行することなく本天井カウンタ 1 3 1 の減算処理を終了する。これにより、1 減算後における天井カウンタ 1 3 1 の値が「0」となり天井時短を契機とした時短状態が発生し、当該時短状態において大当たり結果が発生することなく時短継続回数の遊技回が消化されて時短状態が終了して通常遊技状態となった場合、そ

10

20

30

40

50

の後に大当たり結果が発生しない遊技回の消化が繰り返されたとしても天井時短を契機とした時短状態は発生しない。よって、天井時短を契機とした時短状態が過剰に発生してしまわないようにすることが可能となる。

【0355】

天井カウンタ131の値が1以上である場合（ステップS1502：YES）、天井カウンタ131の値を1減算し（ステップS1503）、その1減算後における天井カウンタ131の値が「0」であるか否かを判定する（ステップS1504）。天井カウンタ131の値が「0」である場合（ステップS1504：YES）、主側RAM84の第2高頻度フラグに「1」がセットされていないことを条件として（ステップS1505：NO）、主側RAM84の第2高頻度フラグに「1」をセットし（ステップS1506）、主側RAM84の時短状態カウンタ134に第1時短継続回数である「100」の情報をセットする（ステップS1507）。これにより、低確率モードであって第2高頻度サポートモードである時短状態となる。また、当該時短状態は大当たり結果が発生することなく実行された遊技回の回数が第1時短継続回数である100回となった場合に終了し、低確率モード及び低頻度サポートモードである通常遊技状態となる。

10

【0356】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS1508）。当該送信処理では時短状態が開始されたことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。当該状態指定コマンドには今回設定された第1時短継続回数の情報も含まれる。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、時短状態が開始されることを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

20

【0357】

一方、1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となったとしても第2高頻度フラグに「1」がセットされている場合にはステップS1506～ステップS1508の処理が実行されないため、今回の天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの設定は行われることなく今回の天井時短は無効化される。つまり、時短状態である状況において固定天井回数の遊技回の消化が完了したとしても、当該天井時短を契機として第2高頻度サポートモードの設定が行われることなく天井時短は無効化される。これにより、高頻度サポートモードの途中で当該高頻度サポートモードに移行させるための設定が追加で実行されてしまわないようにすることが可能となる。なお、第1高頻度サポートモードは開閉実行モード後において100回の遊技回が消化されるまでの範囲でしか設定されないのに対して、開閉実行モードが開始される場合に500回の固定天井回数が設定される構成であるため、第1高頻度サポートモードである状況において1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となることはない。

30

【0358】

ステップS1505にて肯定判定をした場合又はステップS1508の処理を実行した場合、主側RAM84のリーチ高頻度状態フラグを「0」クリアする（ステップS1509）。これにより、天井時短が発生した場合には当該天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われたか否かに関係なくリーチ高頻度状態が終了する。

40

【0359】

＜時短状態カウンタ134の減算処理＞

次に、特図確定中処理（図22）のステップS1008にて実行される時短状態カウンタ134の減算処理について、図30のフローチャートを参照しながら説明する。

【0360】

まず主側RAM84の高確率フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS1601）。高確率フラグに「1」がセットされている場合には（ステップS1601：YES）、ステップS1602以降の処理を実行することなく本時短状態カウンタ134の減算処理を終了する。高確率状態においてはサポートモードが第1高頻度サポートモードとなるが、高確率状態の終了契機は既に説明したとおり高確率状態カウンタ1

50

33を利用して特定されるため、高確率フラグに「1」がセットされている場合には時短状態カウンタ134の値を減算するための処理は実行されない。

【0361】

高確率フラグに「1」がセットされていない場合であって主側RAM84の第1高頻度フラグ又は第2高頻度フラグに「1」がセットされている場合（ステップS1602：YES）、すなわち時短状態である場合、主側RAM84の時短状態カウンタ134の値を1減算し（ステップS1603）、その1減算後における時短状態カウンタ134の値が「0」である場合（ステップS1604：YES）、主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグの両方を「0」クリアする（ステップS1605）。これにより、第1高頻度サポートモードであった場合には当該第1高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなり、第2高頻度サポートモードであった場合には当該第2高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなる。つまり、時短状態が終了して通常遊技状態となる。

10

【0362】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS1606）。当該送信処理では、時短状態が終了したことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信することにより、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65における時短状態に対応する演出の実行を終了させて、通常遊技状態に対応する演出を開始させる。

【0363】

ここで、特図確定中処理（図22）においては既に説明したとおり、時短結果用の設定処理（図25）よりも前に時短状態カウンタ134の減算処理（図30）が実行されるとともに、天井カウンタ131の減算処理（図29）よりも前に時短状態カウンタ134の減算処理（図30）が実行される。また、特図確定中処理（図22）においては既に説明したとおり、天井カウンタ131の減算処理（図29）よりも前に時短結果用の設定処理（図25）が実行される。このような処理の実行順序が設定されていることによる作用について図31のタイムチャートを参照しながら説明する。図31（a）は遊技回が実行されている期間を示し、図31（b）は時短状態である期間を示し、図31（c）は時短状態カウンタ134の減算（ステップS1603）が実行されるタイミングを示し、図31（d）は時短結果を契機とした時短状態の設定（ステップS1305～ステップS1308）が実行されるタイミングを示し、図31（e）は天井カウンタ131の減算（ステップS1503）が実行されるタイミングを示す。

20

30

【0364】

まず時短状態の最終遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となるとともに天井カウンタ131の値が「0」となる場合について説明する。

【0365】

図31（b）に示すように時短状態である状況において、t1のタイミングで図31（a）に示すように遊技回が開始される。そして、当該遊技回の変動表示期間が経過することで、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち遊技回の実行対象となった側において遊技結果に対応する停止結果が確定表示されるとともに図柄表示装置41において遊技結果に対応する停止結果が確定表示される。これら停止結果が確定表示された状態で最終停止期間が経過することで特図確定中処理（図22）におけるステップS1002以降の処理が実行される。この場合、当該遊技回の遊技結果は大当たり結果ではないため特図確定中処理（図22）のステップS1002にて否定判定をしてステップS1008以降の処理を実行する。

40

【0366】

ステップS1008以降の処理ではまず時短状態カウンタ134の減算処理（図30）を実行する。今回は時短状態において実行された遊技回であるため、当該時短状態カウンタ134の減算処理（図30）を実行中のタイミングであるt2のタイミングで図31（c）に示すように時短状態カウンタ134の値を1減算する。そして、その1減算後にお

50

ける時短状態カウンタ134の値が「0」となることで主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグが「0」クリアされることにより、t2のタイミングで図31(b)に示すように現状の時短状態が終了して低確率モード及び低頻度サポートモードである通常遊技状態となる。

【0367】

その後、特図確定中処理(図22)において時短状態カウンタ134の減算処理(図30)よりも処理の実行順序が後の順序に設定されている時短結果用の設定処理(図25)を実行する。今回は当否判定処理において時短結果が選択されているため、時短結果用の設定処理(図25)の実行中のタイミングであるt3のタイミングで図31(d)に示すように今回の時短結果を契機とした時短状態の設定が行われる。したがって、当該t3のタイミングで図31(b)に示すように遊技状態が低確率モード及び第2高頻度サポートモードである時短状態となる。また、今回の時短結果は第2時短結果であるため時短状態カウンタ134には第2時短継続回数である「150」の情報がセットされる。

10

【0368】

その後、特図確定中処理(図22)において時短結果用の設定処理(図25)よりも処理の実行順序が後の順序に設定されている天井カウンタ131の減算処理(図29)を実行する。当該天井カウンタ131の減算処理(図29)の実行中のタイミングであるt4のタイミングで図31(e)に示すように天井カウンタ131の値が1減算されてその1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となる。つまり、天井時短が発生する。しかしながら、既に説明したとおり今回の遊技回における当否判定処理の結果が時短結果であり、今回の遊技回におけるt3のタイミングで既に当該時短結果を契機とした時短状態の設定が行われている。したがって、今回発生した天井時短は無効化される。その後、t5のタイミングで図31(a)に示すように今回の遊技回が終了する。

20

【0369】

以上のとおり特図確定中処理(図22)において時短状態カウンタ134の減算処理(図30)よりも処理の実行順序が後の順序に時短結果用の設定処理(図25)が設定されていることにより、時短状態の最終遊技回以外の遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となったとしても当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われないようにしながら、時短状態の最終遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となった場合には当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われるようにすることが可能となる。これにより、時短状態の途中で時短状態の設定が新たに行われてしまわないようにすることで時短状態が過剰に継続してしまわないようにしながら、時短状態の最終遊技回における時短結果を契機とした時短状態の設定を有効なものとする。ことで、当否判定処理にて時短結果が選択されたことの利益が遊技者に極力付与されるようにすることが可能となる。また、このような優れた効果を上記のような処理の実行順序の設定によって生じさせることが可能となる。

30

【0370】

上記のように時短状態の最終遊技回以外の遊技回においては当否判定処理の結果が時短結果となったとしても当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われないようにしながら、時短状態の最終遊技回においては当否判定処理の結果が時短結果となった場合には当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われるようにした構成において既に説明したとおり、図柄表示装置41の図柄列Z1~Z3では時短状態の最終遊技回以外の遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となった場合には各有効ラインL1~L5に非リーチ外れ図柄の組合せを停止表示させ、時短状態の最終遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となった場合にはいずれかの有効ラインL1~L5に時短発生図柄の組合せ(第1時短発生図柄の組合せ又は第2時短発生図柄の組合せ)を停止表示させる。これにより、図柄表示装置41の図柄列Z1~Z3における停止結果を、時短結果が時短状態の設定の契機となるか否かに対応する停止結果とすることが可能となる。

40

【0371】

50

特に、時短状態の最終遊技回以外の遊技回において当否判定処理の結果が時短結果となった場合に停止表示される非リーチ外れ図柄の組合せは、当否判定処理の結果が外れ結果の場合に停止表示される図柄の組合せである。これにより、時短結果となったものの当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われないことを遊技者に認識しづらくさせることが可能となる。

【0372】

上記のように時短結果となったものの当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われない場合に図柄列Z1～Z3では当否判定処理の結果が外れ結果の場合に停止表示される停止結果が表示される構成であったとしても、特図表示部37a、37bでは時短結果に対応する絵柄が停止表示される。これにより、遊技ホールの管理者は第2高頻度サポートモードの設定が行われたか否かに関係なく時短結果が発生したか否かを目視確認することが可能となる。

10

【0373】

上記のように時短結果となったものの当該時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われない場合に図柄列Z1～Z3では当否判定処理の結果が外れ結果の場合に停止表示される停止結果が表示される構成であったとしても、図柄表示装置41の状態示唆領域43では当否判定処理の結果が外れ結果の場合とは異なる停止結果が表示される。これにより、遊技ホールの管理者は第2高頻度サポートモードの設定が行われたか否かに関係なく時短結果が発生したか否かを目視確認することが可能となる。

20

【0374】

特図確定中処理（図22）において天井カウンタ131の減算処理（図29）よりも処理の実行順序が前の順序に時短結果用の設定処理（図25）が設定されていることにより、当否判定処理の結果が時短結果となった遊技回において1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となった場合、天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの設定よりも時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定を優先させることが可能となる。天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの時短継続回数は100回で固定であるのに対して、時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの時短継続回数は第1時短結果であれば100回であり第2時短結果であれば150回である。つまり、時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの時短継続回数は天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの時短継続回数以上の回数となっている。この場合に、上記のとおり天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの設定よりも時短結果を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が優先されることにより、当否判定処理の結果が時短結果となった遊技回において1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となった場合に時短継続回数の設定態様が遊技者にとって不利なものとならないようにすることが可能となる。また、このような優れた効果を上記のような処理の実行順序の設定によって生じさせることが可能となる。

30

【0375】

次に、時短状態の最終遊技回において当否判定処理の結果が外れ結果となるとともに天井カウンタ131の値が「0」となる場合について説明する。

【0376】

図31（b）に示すように時短状態である状況において、t6のタイミングで図31（a）に示すように遊技回が開始される。そして、当該遊技回の変動表示期間が経過することで、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち遊技回の実行対象となった側において遊技結果に対応する停止結果が確定表示されるとともに図柄表示装置41において遊技結果に対応する停止結果が確定表示される。これら停止結果が確定表示された状態で最終停止期間が経過することで特図確定中処理（図22）におけるステップS1002以降の処理が実行される。この場合、当該遊技回の遊技結果は大当たり結果ではないため特図確定中処理（図22）のステップS1002にて否定判定をしてステップS1008以降の処理を実行する。

40

【0377】

50

ステップS1008以降の処理ではまず時短状態カウンタ134の減算処理（図30）を実行する。今回は時短状態において実行された遊技回であるため、当該時短状態カウンタ134の減算処理（図30）を実行中のタイミングであるt7のタイミングで図31（c）に示すように時短状態カウンタ134の値を1減算する。そして、その1減算後における時短状態カウンタ134の値が「0」となることで主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグが「0」クリアされることにより、t7のタイミングで図31（b）に示すように時短状態が終了して低確率モード及び低頻度サポートモードである通常遊技状態となる。その後、特図確定中処理（図22）において時短状態カウンタ134の減算処理（図30）よりも処理の実行順序が後の順序に設定されている時短結果用の設定処理（図25）を実行するが、今回の遊技回では当否判定処理の結果が外れ結果であるため当該設定処理にて時短状態の設定は行われない。

10

【0378】

その後、特図確定中処理（図22）において時短状態カウンタ134の減算処理（図30）よりも処理の実行順序が後の順序に設定されている天井カウンタ131の減算処理（図29）を実行する。当該天井カウンタ131の減算処理（図29）の実行中のタイミングであるt8のタイミングで図31（e）に示すように天井カウンタ131の値が1減算されてその1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となる。つまり、天井時短が発生する。そして、当該天井時短の発生を契機とした時短状態の設定が行われることで、当該t8のタイミングで図31（b）に示すように遊技状態が低確率モード及び第2高頻度サポートモードである時短状態となる。また、天井時短を契機としているため時短状態カウンタ134には第1時短継続回数である「100」の情報がセットされる。その後、t9のタイミングで図31（a）に示すように今回の遊技回が終了する。

20

【0379】

以上のとおり特図確定中処理（図22）において時短状態カウンタ134の減算処理（図30）よりも処理の実行順序が後の順序に天井カウンタ131の減算処理（図29）が設定されていることにより、時短状態の最終遊技回以外の遊技回において1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となったとしても当該天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われないようにしながら、時短状態の最終遊技回において1減算後における天井カウンタ131の値が「0」となった場合には当該天井時短を契機とした第2高頻度サポートモードの設定が行われるようにすることが可能となる。これにより、時短状態の途中で時短状態の設定が新たに行われてしまわないようにすることで時短状態が過剰に継続してしまわないようにしながら、時短状態の最終遊技回における天井時短の発生を契機とした時短状態の設定を有効なものとするすることで、天井時短が発生したことの利益が遊技者に極力付与されるようにすることが可能となる。また、このような優れた効果を上記のような処理の実行順序の設定によって生じさせることが可能となる。

30

【0380】

＜変動選択状態カウンタ132の減算処理＞

次に、特図確定中処理（図22）のステップS1009にて実行される変動選択状態カウンタ132の減算処理について、図32のフローチャートを参照しながら説明する。

【0381】

まず主側RAM84の高確率フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS1701）。高確率フラグに「1」がセットされている場合には（ステップS1701：YES）、ステップS1702以降の処理を実行することなく本変動選択状態カウンタ132の減算処理を終了する。

40

【0382】

既に説明したとおり開閉実行モードが終了した後において低確率モードである状況で期間切換基準回数の遊技回が消化された場合、低頻度サポートモードであれば、リーチ高頻度用のテーブル群が参照されるリーチ高頻度状態となる。そして、リーチ高頻度状態においては既に説明したとおり低確率モード及び低頻度サポートモードである状況であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも外れ結果である場合にリーチ表示が選択される確率が

50

高くなるとともに、リーチ表示が選択された場合における変動表示期間も低確率モード及び低頻度サポートモードである状況であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも長くなり易い。また、期間切換基準回数は固定天井回数よりも所定回数（具体的には50回）少ない回数である。したがって、天井時短の発生によって第2高頻度サポートモードが発生する前にリーチ高頻度状態を発生させることが可能となる。変動選択状態カウンタ132は残りの期間切換基準回数の遊技回を計測するためのカウンタである。この場合に、既に説明したとおり高確率状態においては天井カウンタ131の値が減算されることはなく、高確率状態において天井時短は発生しない。したがって、高確率フラグに「1」がセットされている場合には変動選択状態カウンタ132の値を減算するための処理は実行されない。

10

【0383】

高確率フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS1701：NO）、変動選択状態カウンタ132の値が1以上であるか否かを判定する（ステップS1702）。変動選択状態カウンタ132の値が「0」である場合には（ステップS1702：NO）、ステップS1703以降の処理を実行することなく本変動選択状態カウンタ132の減算処理を終了する。変動選択状態カウンタ132に情報をセットする処理は既に説明したとおり開閉実行モードが開始される場合におけるステップS1006のみであり、変動選択状態カウンタ132の値が「0」となった後においてはステップS1006の処理が実行されない限り変動選択状態カウンタ132の値は「0」に維持される。一方、リーチ高頻度状態は、変動選択状態カウンタ132の値が1以上である状況で当該変動選択状態カウンタ132の値が1減算されて当該変動選択状態カウンタ132の値が「0」となった場合に発生する。この場合に、上記のとおり変動選択状態カウンタ132の値が「0」である場合には（ステップS1702：NO）、ステップS1703以降の処理を実行することなく本変動選択状態カウンタ132の減算処理を終了する。これにより、1減算後における変動選択状態カウンタ132の値が「0」となりリーチ高頻度状態が発生し、当該リーチ高頻度状態が終了した場合、その後に大当たり結果が発生しない遊技回の消化が繰り返されたとしてもリーチ高頻度状態は発生しない。これにより、リーチ高頻度状態が過剰に発生してしまわないようにすることが可能となる。

20

【0384】

また、既に説明したとおり期間切換基準回数は固定天井回数よりも所定回数（具体的には50回）少ない回数に設定されているため、天井時短の発生によって第2高頻度サポートモードが発生する前にリーチ高頻度状態が発生することとなるが、天井時短も1度発生した場合にはその後に大当たり結果が発生しない遊技回の消化が繰り返されたとしても発生しない。この場合に、上記のとおりリーチ高頻度状態が終了した場合にはその後に大当たり結果が発生しない遊技回の消化が繰り返されたとしてもリーチ高頻度状態が発生しないようにすることにより、天井時短が発生しない状況においてリーチ高頻度状態が発生してしまわないようにすることが可能となる。

30

【0385】

変動選択状態カウンタ132の値が1以上である場合（ステップS1702：YES）、変動選択状態カウンタ132の値を1減算し（ステップS1703）、その1減算後における変動選択状態カウンタ132の値が「0」であるか否かを判定する（ステップS1704）。変動選択状態カウンタ132の値が「0」である場合（ステップS1704：YES）、主側RAM84のリーチ高頻度状態フラグに「1」をセットする（ステップS1705）。

40

【0386】

リーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされた状態は天井カウンタ131の減算処理（図29）にて1減算されることで天井カウンタ131の値が「0」となり、ステップS1509におけるリーチ高頻度状態フラグを「0」クリアする処理が実行されることにより解除される。つまり、リーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされた状態は、天井時短が発生した場合に当該天井時短を契機とした時短状態の設定が行われるか否かに関係な

50

く解除される。

【0387】

ここで、ステップS1705の処理は時短状態であっても実行される。これに対して、変動表示期間の特定処理（図21）では主側RAM84のリーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされているか否かを判定するステップS905の処理よりも前に、主側RAM84の第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定するステップS903の処理が実行されるため、リーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされていたとしても遊技回の変動表示期間の選択に際しては時短状態における変動表示期間の選択態様の方がリーチ高頻度状態における変動表示期間の選択態様よりも優先される。これにより、時短状態において遊技回の消化効率が高くなっている状況が、リーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされることによって阻害されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【0388】

その一方、時短状態であってもリーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされるとともにリーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされた状態は維持される。したがって、リーチ高頻度状態フラグを「0」クリアする契機が発生する前に時短状態が終了した場合にはその時点からリーチ高頻度状態が発生させることが可能となる。

【0389】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS1706）。当該送信処理ではリーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされたことを示す状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は当該状態指定コマンドを受信した場合、時短状態ではないことを条件として、リーチ高頻度状態が開始されることを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。また、音光側MPU93は時短状態において上記状態指定コマンドを受信した場合、期間切換基準回数の遊技回が消化される前に時短状態が終了した場合にはリーチ高頻度状態が開始されることを示す演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

20

【0390】

次に、リーチ高頻度状態と天井時短を契機とした時短状態との実行タイミングの関係について図33のタイムチャートを参照しながら説明する。図33（a）は開閉実行モードである期間を示し、図33（b）は高確率状態（高確率モード及び第1高頻度サポートモード）である期間を示し、図33（c）は時短状態（低確率モードであって第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモード）である期間を示し、図33（d）は変動選択状態カウンタ132の状態を示し、図33（e）はリーチ高頻度状態である期間を示し、図33（f）は天井カウンタ131の状態を示す。

30

【0391】

まず変動選択状態カウンタ132の値が「0」となったタイミングでリーチ高頻度状態となる場合を説明する。

【0392】

5R高確結果となる遊技回がt1のタイミングで終了することで、図33（a）に示すようにt1のタイミングで開閉実行モードが開始される。この場合、当該t1のタイミングで、図33（d）に示すように変動選択状態カウンタ132に期間切換基準回数である450回の情報がセットされるとともに、図33（f）に示すように天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報がセットされる。

40

【0393】

その後、t2のタイミングで図33（a）に示すように開閉実行モードが終了することで、図33（b）に示すように高確率モード及び第1高頻度サポートモードである高確率状態となる。当該高確率状態において遊技回が繰り返し実行されるが、高確率状態においては遊技回が繰り返し実行されたとしても図33（f）に示すように天井カウンタ131の値が減算されることはなく図33（d）に示すように変動選択状態カウンタ132の値

50

が減算されることはない。

【0394】

その後、t3のタイミングで高確率状態における高確率継続回数の遊技回の消化が完了することで、図33(b)に示すように高確率状態が終了して、低確率モード及び低頻度サポートモードである通常遊技状態となる。当該通常遊技状態となることで遊技回が消化される度に、図33(f)に示すように天井カウンタ131の値が減算されるとともに図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132の値が減算される。

【0395】

その後、t4のタイミングで当否判定処理にて時短結果が選択されることで、図33(c)に示すように時短状態が開始される。時短状態においては遊技回が消化される度に、図33(f)に示すように天井カウンタ131の値が減算されるとともに図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132の値が減算される。

10

【0396】

その後、t5のタイミングで時短継続回数の遊技回の消化が完了することで、図33(c)に示すように時短状態が終了して通常遊技状態となる。通常遊技状態においては遊技回が消化される度に、図33(f)に示すように天井カウンタ131の値が減算されるとともに図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132の値が減算される。

【0397】

その後、t6のタイミングで図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132の値が「0」となる。当該t6のタイミングでは図33(c)に示すように時短状態ではない。したがって、当該t6のタイミングで図33(e)に示すようにリーチ高頻度状態となる。リーチ高頻度状態においては既に説明したとおり通常遊技状態であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも外れ結果である場合にリーチ表示が選択される確率が高くなるとともに、リーチ表示が選択された場合における変動表示期間も通常遊技状態であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも長くなり易い。

20

【0398】

その後、リーチ高頻度状態であるt7のタイミングで図33(f)に示すように天井カウンタ131の値が「0」となる。当該t7のタイミングでは図33(c)に示すように時短状態ではない。したがって、当該t7のタイミングで図33(c)に示すように時短状態となる。また、当該t7のタイミングで図33(e)に示すようにリーチ高頻度状態が終了する。時短状態では遊技回の変動表示期間として短い期間が選択され易くなるため遊技回の消化効率が高くなる。

30

【0399】

その後、t8のタイミングで時短継続回数の遊技回の消化が完了することで、図33(c)に示すように時短状態が終了して通常遊技状態となる。この場合、当該t8のタイミングで図33(f)に示すように天井カウンタ131への値の再セットは行われることなく当該天井カウンタ131の値は「0」に維持される。また、当該t8のタイミングで図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132への値の再セットは行われることなく当該変動選択状態カウンタ132の値は「0」に維持される。

【0400】

次に、変動選択状態カウンタ132の値が「0」となったタイミングで時短状態であることによりリーチ高頻度状態の設定が遅延される場合について説明する。

40

【0401】

5R低確結果となる遊技回がt9のタイミングで終了することで、図33(a)に示すようにt9のタイミングで開閉実行モードが開始される。この場合、当該t9のタイミングで、図33(d)に示すように変動選択状態カウンタ132に期間切換基準回数である450回の情報がセットされるとともに、図33(f)に示すように天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報がセットされる。

【0402】

その後、t10のタイミングで図33(a)に示すように開閉実行モードが終了するこ

50

とで、図 3 3 (c) に示すように低確率モード及び第 1 高頻度サポートモードである時短状態となる。時短状態においては遊技回が消化される度に、図 3 3 (f) に示すように天井カウンタ 1 3 1 の値が減算されるとともに図 3 3 (d) に示すように変動選択状態カウンタ 1 3 2 の値が減算される。

【0 4 0 3】

その後、t 1 1 のタイミングで時短継続回数の遊技回の消化が完了することで、図 3 3 (c) に示すように時短状態が終了して通常遊技状態となる。通常遊技状態においては遊技回が消化される度に、図 3 3 (f) に示すように天井カウンタ 1 3 1 の値が減算されるとともに図 3 3 (d) に示すように変動選択状態カウンタ 1 3 2 の値が減算される。

【0 4 0 4】

その後、t 1 2 のタイミングで当否判定処理にて時短結果が選択されることで、図 3 3 (c) に示すように時短状態が開始される。時短状態においては遊技回が消化される度に、図 3 3 (f) に示すように天井カウンタ 1 3 1 の値が減算されるとともに図 3 3 (d) に示すように変動選択状態カウンタ 1 3 2 の値が減算される。

【0 4 0 5】

その後、時短状態である t 1 3 のタイミングで図 3 3 (d) に示すように変動選択状態カウンタ 1 3 2 の値が「0」となる。当該 t 1 3 のタイミングでは図 3 3 (c) に示すように時短状態である。したがって、当該 t 1 3 のタイミングでは図 3 3 (e) に示すようにリーチ高頻度状態とならない。但し、主側 R A M 8 4 のリーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされるとともに、リーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされた状態が維持される。この場合、時短状態が継続され、時短状態においては遊技回が消化される度に図 3 3 (f) に示すように天井カウンタ 1 3 1 の値が減算される。

【0 4 0 6】

その後、t 1 4 のタイミングで時短継続回数の遊技回の消化が完了することで、図 3 3 (c) に示すように時短状態が終了して通常遊技状態となる。但し、主側 R A M 8 4 のリーチ高頻度状態フラグに「1」がセットされているため、当該 t 1 4 のタイミングで図 3 3 (e) に示すようにリーチ高頻度状態となる。リーチ高頻度状態においては既に説明したとおり通常遊技状態であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも外れ結果である場合にリーチ表示が選択される確率が高くなるとともに、リーチ表示が選択された場合における変動表示期間も通常遊技状態であってリーチ高頻度状態ではない状況よりも長くなり易い。

【0 4 0 7】

その後、リーチ高頻度状態である t 1 5 のタイミングで図 3 3 (f) に示すように天井カウンタ 1 3 1 の値が「0」となる。当該 t 1 5 のタイミングでは図 3 3 (c) に示すように時短状態ではない。したがって、当該 t 1 5 のタイミングで図 3 3 (c) に示すように時短状態となる。また、当該 t 1 5 のタイミングで図 3 3 (e) に示すようにリーチ高頻度状態が終了する。時短状態では遊技回の変動表示期間として短い期間が選択され易くなるため遊技回の消化効率が高くなる。

【0 4 0 8】

その後、t 1 6 のタイミングで時短継続回数の遊技回の消化が完了することで、図 3 3 (c) に示すように時短状態が終了して通常遊技状態となる。この場合、当該 t 1 6 のタイミングで図 3 3 (f) に示すように天井カウンタ 1 3 1 への値の再セットは行われることなく当該天井カウンタ 1 3 1 の値は「0」に維持される。また、当該 t 1 6 のタイミングで図 3 3 (d) に示すように変動選択状態カウンタ 1 3 2 への値の再セットは行われることなく当該変動選択状態カウンタ 1 3 2 の値は「0」に維持される。

【0 4 0 9】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0 4 1 0】

時短状態（最終遊技回を除く）において時短結果又は天井時短が発生したとしても、これら時短結果又は天井時短を契機とした時短状態の設定は行われない。これにより、時短

10

20

30

40

50

状態の途中で時短状態の設定が新たに行われてしまわないようにすることが可能となり、時短状態が過剰に継続してしまわないようにすることが可能となる。

【0411】

＜第2の実施形態＞

本実施形態では遊技内容が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0412】

図34は本実施形態における遊技盤24の構成を示す正面図である。

【0413】

遊技盤24には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部25と外レール部26とが取り付けられており、これら内レール部25と外レール部26とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。遊技球発射機構27から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域PAの上部に案内されるようになっている。

【0414】

遊技盤24には、上記第1の実施形態と同様に、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、スルーゲート35、可変表示ユニット36、特図ユニット37及び普図ユニット38が設けられている。また、上記第1の実施形態における第2作動口34に代えて特別入賞装置151が設けられている。また、本実施形態では振分入賞装置161が設けられている。

【0415】

スルーゲート35への遊技球の入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、特別入賞装置151及び振分入賞装置161のいずれかへの遊技球の入球が発生した場合、遊技者が使用可能な遊技媒体数を増加させるべく所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、一般入賞口31への遊技球の入球が発生した場合には10個の遊技球の払い出しが実行され、特電入賞装置32への遊技球の入球が発生した場合には15個の遊技球の払い出しが実行され、第1作動口33への遊技球の入球が発生した場合には3個の遊技球の払い出しが実行され、特別入賞装置151への遊技球の入球が発生した場合には1個の遊技球の払い出しが実行され、振分入賞装置161への遊技球の入球が発生した場合には15個の遊技球の払い出しが実行される。

【0416】

なお、振分入賞装置161には後述するように排出通路領域165bとV入賞通路領域165cとが設けられており、振分入賞装置161に入球した遊技球は排出通路領域165b及びV入賞通路領域165cのいずれかを通過することとなるが、排出通路領域165b及びV入賞通路領域165cのいずれを遊技球が通過したとしても同一個数（具体的には15個）の遊技球の払い出しが実行される。また、上記賞球個数は任意であり、例えば第1作動口33及び特別入賞装置151の賞球個数が同一である構成としてもよく、振分入賞装置161の賞球個数の方が特電入賞装置32の賞球個数よりも多い構成としてもよく少ない構成としてもよい。

【0417】

その他に、遊技盤24の最下部にはアウト口24aが設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口24aを通過して遊技領域PAから排出される。また、遊技盤24には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘24bが植設されているとともに、風車等の各種部材が配設されている。

【0418】

遊技領域PAの中央部を含むようにして可変表示ユニット36が設けられている。当該可変表示ユニット36の周縁部が遊技盤24の表面よりもパチンコ機10前方に突出していることに起因して、遊技領域PAに発射された遊技球が流下可能な領域が区画されている。具体的には、遊技領域PAにおいて可変表示ユニット36の所定の高さ位置よりも上

10

20

30

40

50

方の領域である上側領域 P A 1 と、当該上側領域 P A 1 に対してその下方にて連続し可変表示ユニット 3 6 よりも左方の領域である左側領域 P A 2 と、上側領域 P A 1 に対してその下方にて連続し可変表示ユニット 3 6 よりも右方の領域である右側領域 P A 3 と、左側領域 P A 2 及び右側領域 P A 3 のそれぞれに対してその下方にて連続し可変表示ユニット 3 6 よりも下方の領域である下側領域 P A 4 とに区画されている。

【 0 4 1 9 】

遊技者が第 1 発射操作として基準回動量未満である第 1 範囲の回動量で発射操作装置 2 8 の操作を行うことで、上側領域 P A 1 において横方向の中央位置よりも左方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域 P A 1 → 左側領域 P A 2 → 下側領域 P A 4 の順で遊技球が流下することとなる。その一方、遊技者が第 2 発射操作として基準回動量以上である第 2 範囲の回動量で発射操作装置 2 8 の操作を行うことで、上側領域 P A 1 において横方向の中央位置よりも右方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域 P A 1 → 右側領域 P A 3 → 下側領域 P A 4 の順で遊技球が流下することとなる。つまり、遊技者は発射操作装置 2 8 の回動操作量を調整することで、左側領域 P A 2 及び右側領域 P A 3 のうち左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように遊技を行うことができるとともに、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように遊技を行うことができる。ちなみに、最大回動量で発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合、上側領域 P A 1 → 右側領域 P A 3 → 下側領域 P A 4 の順で遊技球が流下することとなる。

【 0 4 2 0 】

第 1 作動口 3 3 は、下側領域 P A 4 に設置されている。第 1 作動口 3 3 は上向きに開放されており、第 1 作動口 3 3 への遊技球の入球を阻止するための開閉部材といった部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく第 1 作動口 3 3 への入賞確率は一定となっている。換言すれば、第 1 作動口 3 3 は、遊技領域 P A を当該第 1 作動口 3 3 に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっている。また、第 1 作動口 3 3 は可変表示ユニット 3 6 に形成されたステージ部 3 6 b の真下に配置されており、可変表示ユニット 3 6 に形成された誘導通路を介してステージ部 3 6 b 上に流入した遊技球であってステージ部 3 6 b の横方向の中央から可変表示ユニット 3 6 外に排出される遊技球は第 1 作動口 3 3 に入賞し易くなっている。

【 0 4 2 1 】

上記のように第 1 作動口 3 3 は下側領域 P A 4 に設けられているが、第 1 作動口 3 3 に対して右側領域 P A 3 に向けた上流側には当該右側領域 P A 3 を流下した遊技球が第 1 作動口 3 3 に到達することを不可とするように規制釘 2 4 c が設けられている。また、ステージ部 3 6 b への誘導通路の入口が左側領域 P A 2 に対して設けられており右側領域 P A 3 に対して設けられていない。これらの構成により、左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には第 1 作動口 3 3 への入賞は可能であるが、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には第 1 作動口 3 3 への入賞が不可となる。但し、これに限定されることはなく、規制釘 2 4 c が設けられていない又はステージ部 3 6 b への誘導通路の入口が右側領域 P A 3 に設けられていることにより、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合であっても第 1 作動口 3 3 への入賞が可能である構成としてもよい。

【 0 4 2 2 】

特別入賞装置 1 5 1 は、右側領域 P A 3 に設置されている。つまり、特別入賞装置 1 5 1 は左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が可能である。

【 0 4 2 3 】

特別入賞装置 1 5 1 の構成について図 3 5 (a) を参照しながら説明する。図 3 5 (a) は非誘導状態である場合における特別入賞装置 1 5 1 の縦断面図である。特別入賞装置 1 5 1 は、遊技領域 P A から流入した遊技球を遊技盤 2 4 の後方に排出するための排出通路 1 5 3 が形成されたベースユニット 1 5 1 a と、遊技領域 P A を流下する遊技球を排出

通路 153 に誘導するための誘導ユニット 152 と、を備えている。排出通路 153 の入口部 153 a は遊技球 1 個分以上の開口面積を有しており、パチンコ機 10 前方に向けて開放されている。排出通路 153 の出口部 153 b 側には検知センサ 154 が設けられており、当該検知センサ 154 により特別入賞装置 151 に入賞した遊技球が検知される。検知センサ 154 は主側 MPU 82 と電氣的に接続されており、検知センサ 154 にて遊技球が検知されたか否かは主側 MPU 82 にて特定される。

【0424】

誘導ユニット 152 は、遊技領域 PA における入口部 153 a の前方領域を流下する遊技球を下方から受け、その受けた遊技球を排出通路 153 内に誘導するためのガイド部材 155 と、排出通路 153 内への遊技球の誘導を不可とする初期位置と当該誘導を可能とする誘導位置との間でガイド部材 155 を変位させるためのガイド駆動部 156 と、ガイド部材 155 が初期位置に配置されている状況において排出通路 153 への遊技球の流入を阻止する阻止位置に配置されガイド部材 155 が誘導位置に配置されている状況において排出通路 153 への遊技球の流入を阻止しない非阻止位置に配置される阻止部材 157 とを備えている。ガイド部材 155 及び阻止部材 157 は、ガイド部材 155 が下方となるようにして縦方向に所定の間隔を置いて対向配置されている。これらガイド部材 155 及び阻止部材 157 にガイド駆動部 156 の駆動力を伝達するように伝達ユニット 158 が設けられている。ガイド駆動部 156 は主側 MPU 82 と電氣的に接続されており、ガイド駆動部 156 の駆動制御は主側 MPU 82 により行われる。

【0425】

ガイド駆動部 156 が非駆動状態である場合には図示しないバネなどといった付勢手段の付勢力によってガイド部材 155 は初期位置に配置され、阻止部材 157 は阻止位置に配置される。この場合、ガイド部材 155 及び阻止部材 157 はその全体が排出通路 153 内に埋没しており遊技領域 PA 内に突出していない。これにより、遊技領域 PA における排出通路 153 の入口部 153 a の前方領域を流下する遊技球がガイド部材 155 及び阻止部材 157 によって排出通路 153 内に誘導されることはなく、つまり当該遊技球が特別入賞装置 151 に入球することなく遊技領域 PA を下方へと流下する。また、阻止部材 157 が阻止位置に配置されていることにより、排出通路 153 の入口部 153 a の実質的な開口面積が遊技球 1 個分未満となる。これにより、ガイド部材 155 が初期位置に配置されている状況においては特別入賞装置 151 への遊技球の入球を確実に阻止することが可能となる。

【0426】

ガイド駆動部 156 が駆動状態となることにより、ガイド部材 155 及び阻止部材 157 が上記付勢手段の付勢力に抗して変位し、ガイド部材 155 が誘導位置に配置されるとともに阻止部材 157 が非阻止位置に配置される。図 35 (b) は誘導状態である場合における特別入賞装置 151 の縦断面図である。

【0427】

ガイド部材 155 が誘導位置に配置されている場合、当該ガイド部材 155 の先端側が排出通路 153 の入口部 153 a から遊技領域 PA 側に突出する。この突出量は遊技領域 PA における入口部 153 a の前方領域を流下する遊技球を下方から受けることが可能な程度となっている。そして、このガイド部材 155 の先端側は上面が排出通路 153 の入口部 153 a に向けて下り傾斜となっていることにより、ガイド部材 155 の先端側において下方から受けた遊技球はガイド部材 155 の上面を転がって排出通路 153 内に誘導されることとなる。また、阻止部材 157 が非阻止位置に配置されている場合、当該阻止部材 157 はその先端部が阻止位置よりも上方の位置となるように変位されているため、ガイド部材 155 の上面を転がる遊技球は阻止部材 157 に干渉することなく排出通路 153 内に流入する。これにより、ガイド駆動部 156 が駆動状態となることにより、遊技領域 PA における入口部 153 a の前方領域を流下する遊技球が特別入賞装置 151 に入球することとなる。以下、説明の便宜上、ガイド駆動部 156 が非駆動状態でありガイド部材 155 が初期位置に配置され阻止部材 157 が阻止位置に配置されている状態を誘導

ユニット１５２の非誘導状態又は特別入賞装置１５１の閉鎖状態といい、ガイド駆動部１５６が駆動状態でありガイド部材１５５が誘導位置に配置され阻止部材１５７が非阻止位置に配置されている状態を誘導ユニット１５２の誘導状態又は特別入賞装置１５１の開放状態という。

【０４２８】

特別入賞装置１５１は、排出通路１５３の入口部１５３ａに対してパチンコ機１０前方から対向するようにして設けられたカバー部材１５９を備えている。カバー部材１５９は、遊技領域ＰＡにおける入口部１５３ａの前方領域において鉛直方向の通路部１５９ａを形成するようにゲート状に形成されており、当該入口部１５３ａの前方領域を同時に通過する遊技球を１個に制限するとともに当該遊技球のパチンコ機１０前方への移動及び横方向への移動を規制するように設けられている。これにより、特別入賞装置１５１の誘導ユニット１５２が誘導状態となった場合に複数の遊技球が同時に特別入賞装置１５１の排出通路１５３内に誘導されてしまうことが阻止されているとともに、当該誘導状態において入口部１５３ａの前方領域を通過する遊技球を排出通路１５３内に確実に誘導することが可能となる。

10

【０４２９】

図３４に示すように、右側領域ＰＡ３において特別入賞装置１５１の上方にはスルーゲート３５が設けられている。つまり、スルーゲート３５は左側領域ＰＡ２を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が可能である。スルーゲート３５は縦方向に貫通した貫通孔を有している。また、スルーゲート３５の鉛直下方の位置には特別入賞装置１５１が設けられており、さらには右側領域ＰＡ３において特別入賞装置１５１よりも下流側には特電入賞装置３２及び振分入賞装置１６１が設けられている。したがって、スルーゲート３５に入賞した遊技球が、特別入賞装置１５１、特電入賞装置３２又は振分入賞装置１６１へ入賞することが可能となっている。なお、スルーゲート３５が縦方向に貫通するゲート状に設けられている構成に限定されることはなく、上方に向けた開口部を有するとともに当該開口部から遊技盤２４の背面に延在する通路部を有する形状とし、開口部に入球した遊技球が遊技盤２４の背面側に排出される構成としてもよい。

20

【０４３０】

特別入賞装置１５１及びスルーゲート３５が集約配置された右側領域ＰＡ３は、左方が可変表示ユニット３６において遊技盤２４の盤面よりもパチンコ機１０前方に膨出している側壁３６ｆにより規定されているとともに、右方が内枠１３の樹脂ベース２１に設けられ遊技盤２４の盤面よりもパチンコ機１０前方に突出した規制壁により規定されている。当該右側領域ＰＡ３は、下側領域ＰＡ４よりも横方向の寸法が狭く設定されており、その横方向の寸法は遊技球の入球装置を同じ高さ位置において横方向に並べることが不可な程度となっている。これにより、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球の流下軌道を所定の範囲に制限することが可能となり、特別入賞装置１５１及びスルーゲート３５への遊技球の入球が発生し易くなっている。

30

【０４３１】

右側領域ＰＡ３においてスルーゲート３５よりも上流側における複数の釘２４ｂの配列態様が、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球をスルーゲート３５に誘導するように設定されている。これにより、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球がスルーゲート３５に入球し易くなっており、スルーゲート３５に入球し易いことに伴って特別入賞装置１５１に入球し易くなっている。

40

【０４３２】

スルーゲート３５への遊技球の入球に基づき特別入賞装置１５１の誘導ユニット１５２が非誘導状態から誘導状態に切り換えられることで、特別入賞装置１５１が閉鎖状態から開放状態となる。具体的には、スルーゲート３５への遊技球の入球をトリガとして普図当否判定処理が行われるとともに、遊技領域ＰＡにおいて遊技球が通過しない領域である左

50

下の隅部に設けられた普図ユニット 3 8 の普図表示部 3 8 a にて絵柄の変動表示が行われる。そして、普図当否判定処理の結果が電役開放当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部 3 8 a の変動表示が終了された場合に普電開放状態へ移行する。普電開放状態では、誘導ユニット 1 5 2 が所定の態様で誘導状態となることで、特別入賞装置 1 5 1 が所定の態様で開放状態となる。

【0 4 3 3】

上記第 1 の実施形態では第 2 作動口 3 4 の制御モードとして、低頻度サポートモード、第 1 高頻度サポートモード及び第 2 高頻度サポートモードが設定されていたが、本実施形態では当該制御モードとして、非サポートモード、第 1 サポートモード及び第 2 サポートモードが設定されている。非サポートモードでは、普図当否判定処理が実行されるものの当該普図当否判定処理にて電役開放当選となることはない。したがって、非サポートモードにおいては特別入賞装置 1 5 1 が開放状態となることはない。非サポートモードでは電役開放当選とならないものの普図当否判定処理が実行された場合には普図表示部 3 8 a において絵柄の変動表示が行われ、当該変動表示回の継続期間が経過した場合に電役開放当選とならなかったことに対応する絵柄の停止結果が表示される。この場合、非サポートモードにおける上記変動表示回の継続期間として選択される期間は、第 1, 第 2 サポートモードの場合に選択され得る最長の期間よりも長い期間である 4 5 秒で固定されている。これにより、非サポートモードにおいて普図表示部 3 8 a の外れ結果に対応する変動表示回が高頻度で繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。

【0 4 3 4】

非サポートモードでは上記のとおり普図当否判定処理にて電役開放当選とならないため、特別入賞装置 1 5 1 が開放状態となる普電開放状態が発生しない。したがって、非サポートモードでは左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されて、第 1 作動口 3 3 への遊技球の入球に基づき遊技回が実行されるように遊技が行われることになる。

【0 4 3 5】

なお、非サポートモードにおける普図表示部 3 8 a の変動表示回の継続期間が 4 5 秒で固定されている構成に限定されることなく、複数の継続期間から抽選により選択される構成としてもよい。この場合であっても、非サポートモードにおいて選択される普図表示部 3 8 a の変動表示回の継続期間の平均値が第 1, 第 2 サポートモードよりも長い構成とすることが好ましい。

【0 4 3 6】

第 1 サポートモード及び第 2 サポートモードでは、非サポートモードと異なり、特別入賞装置 1 5 1 が開放状態となり得る。つまり、これら第 1, 第 2 サポートモードでは普図当否判定処理にて電役開放当選となり得る。第 1, 第 2 サポートモードにおいても普図当否判定処理が実行された場合に普図表示部 3 8 a の変動表示回が実行される。普図表示部 3 8 a の変動表示回が終了する場合に当該普図表示部 3 8 a には当該変動表示回の実行の契機となった普図当否判定処理の判定結果に対応する停止結果が表示される。この場合に、普図当否判定処理の判定結果が外れ結果であった場合には普図表示部 3 8 a に外れ結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行は発生しない。普図保留エリア 8 4 c に普図側の保留情報が記憶されている場合には、当該普図側の保留情報に対して新たに普図当否判定処理が実行されて普図表示部 3 8 a にて新たな変動表示回が開始される。一方、普図当否判定処理の判定結果が電役開放当選に対応する結果であった場合には普図表示部 3 8 a に当選結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行が発生する。普電開放状態の実行態様は第 1 サポートモードと第 2 サポートモードとで同一となっている。

【0 4 3 7】

第 1, 第 2 サポートモードでは上記のとおり特別入賞装置 1 5 1 が開放状態となる普電開放状態が発生し得る。そして、スルーゲート 3 5 又は特別入賞装置 1 5 1 への遊技球の入球を狙って右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作された場

合における特別入賞装置 151 への遊技球の入球確率は、第 1 作動口 33 への遊技球の入球を狙って左側領域 PA2 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 が操作された場合における第 1 作動口 33 への遊技球の入球確率よりも高い。また、詳細は後述するが特別入賞装置 151 に遊技球が入球したに基づき遊技回が実行された場合の方が、第 1 作動口 33 に遊技球が入球したに基づき遊技回が実行された場合よりも遊技者にとって有利である。したがって、第 1, 第 2 サポートモードでは右側領域 PA3 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 が操作されて、特別入賞装置 151 への遊技球の入球に基づき遊技回が実行されるように遊技が行われることになる。

【0438】

第 1 作動口 33 又は特別入賞装置 151 への入賞が発生したことに基づいて当否判定処理が行われる。そして、当該当否判定処理の結果は特図ユニット 37 及び可変表示ユニット 36 の図柄表示装置 41 における表示演出を通じて明示される。特図ユニット 37 には上記第 1 の実施形態と同様に第 1 特図表示部 37a 及び第 2 特図表示部 37b が設けられている。第 1 特図表示部 37a では第 1 作動口 33 への入賞が発生することで取得された第 1 保留情報に対して当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の判定結果に対応した停止結果が表示される。この場合、当否判定処理の判定結果として大当たり結果及び外れ結果が存在しているが、第 1 特図表示部 37a の停止結果の内容は大当たり結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第 1 特図表示部 37a における停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第 1 特図表示部 37a にて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。また、第 2 特図表示部 37b では特別入賞装置 151 への入賞が発生することで取得された第 2 保留情報に対して当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の判定結果に対応した結果が表示される。この場合、当否判定処理の判定結果として大当たり結果及び小当たり結果が存在している一方、外れ結果は存在していない。第 2 特図表示部 37b の停止結果の内容は大当たり結果及び小当たり結果のそれぞれで相違している。第 2 特図表示部 37b における停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第 2 特図表示部 37b にて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。

【0439】

特図ユニット 37 において、第 1 特図表示部 37a に隣接した位置には第 1 特図保留表示部 37c が設けられている。遊技球が第 1 作動口 33 に入賞した個数は最大 4 個まで保留され、第 1 特図保留表示部 37c の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、第 2 特図表示部 37b に隣接した位置には第 2 特図保留表示部 37d が設けられている。遊技球が特別入賞装置 151 に入賞した個数は最大 4 個まで保留され、第 2 特図保留表示部 37d の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【0440】

第 1 特図表示部 37a 及び第 2 特図表示部 37b の表示範囲は図柄表示装置 41 の表示面よりも狭い範囲となっている。また、第 1 特図表示部 37a、第 2 特図表示部 37b、第 1 特図保留表示部 37c 及び第 2 特図保留表示部 37d の全体分の表示範囲も、図柄表示装置 41 の表示面よりも狭い範囲となっている。これにより、第 1 特図表示部 37a、第 2 特図表示部 37b、第 1 特図保留表示部 37c 及び第 2 特図保留表示部 37d よりも図柄表示装置 41 への遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【0441】

第 1 特図表示部 37a 又は第 2 特図表示部 37b において絵柄の変動表示が行われる場合、すなわち遊技回が実行されている場合、図柄表示装置 41 においてそれに合わせて表示演出が行われる。図柄表示装置 41 において遊技回用の演出が実行される場合、上記第 1 の実施形態と同様に図柄列 Z1 ~ Z3、第 1 保留表示領域 42a 及び第 2 保留表示領域 42b が設定される。また、図柄表示装置 41 では遊技回用の表示演出だけでなく、大当たり結果となった後などに移行する開閉実行モード中の表示演出などが行われる。

【0442】

第 1 作動口 33 又は特別入賞装置 151 への入賞に基づき実行された当否判定処理にて

大当たり結果が選択された場合、当該大当たり結果に対応する遊技回が終了した後に開閉実行モードに移行する。開閉実行モードにおいては特電入賞装置 3 2 への入賞が可能となる。図 3 4 に示すように、特電入賞装置 3 2 は、右側領域 P A 3 において特別入賞装置 1 5 1 の下方であって振分入賞装置 1 6 1 よりも上方の位置に設けられている。つまり、特電入賞装置 3 2 は左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が可能である。

【 0 4 4 3 】

特電入賞装置 3 2 は、遊技盤 2 4 の背面側へと通じる図示しない大入賞口を備えているとともに、当該大入賞口を開閉する開閉扉 3 2 a を備えている。開閉扉 3 2 a は閉鎖状態及び開放状態のいずれかに配置される。具体的には、開閉扉 3 2 a は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態になっており、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に遊技球が入賞可能な開放状態に切り換えられるようになっている。なお、閉鎖状態では入賞が不可ではないが開放状態よりも入賞が発生しづらい状態となる構成としてもよい。また、開閉実行モードの実行内容は上記第 1 の実施形態と同様である。

【 0 4 4 4 】

特別入賞装置 1 5 1 への入賞に基づき実行された当否判定処理にて小当たり結果が選択された場合、当該小当たり結果に対応する遊技回が終了した後に振分実行モードに移行する。振分実行モードにおいては振分入賞装置 1 6 1 への入賞が可能となる。

【 0 4 4 5 】

振分入賞装置 1 6 1 は、図 3 4 に示すように、右側領域 P A 3 において特別入賞装置 1 5 1 よりも下方の位置に設けられている。つまり、振分入賞装置 1 6 1 は左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が可能である。

【 0 4 4 6 】

振分入賞装置 1 6 1 の構成について図 3 4 に加えて図 3 6 を参照しながら説明する。図 3 6 は振分入賞装置 1 6 1 の内部構成を説明するための縦断面図である。

【 0 4 4 7 】

振分入賞装置 1 6 1 は、図 3 4 に示すように、遊技球が通過可能な大きさの振分入口 1 6 1 a を備えているとともに、当該振分入口 1 6 1 a を遊技球が通過不可である閉鎖状態と遊技球が通過可能である開放状態とに切り換える振分側開閉部材 1 6 2 を備えている。振分側開閉部材 1 6 2 は振分入口用の駆動部 1 6 3 により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで開放状態となる。振分入口用の駆動部 1 6 3 は主側 M P U 8 2 と電氣的に接続されており、振分入口用の駆動部 1 6 3 の駆動制御は主側 M P U 8 2 により行われる。

【 0 4 4 8 】

振分入口 1 6 1 a に入賞した遊技球は、図 3 6 に示すように、振分入賞装置 1 6 1 のベース体 1 6 4 に形成された分岐通路 1 6 5 に導出される。分岐通路 1 6 5 は、分岐通路 1 6 5 の入口部分から当該分岐通路 1 6 5 の途中位置に亘って通路方向が横方向に下り傾斜となるように設定された上流通路領域 1 6 5 a と、当該上流通路領域 1 6 5 a の下流側端部に連続し通路方向が鉛直下方となるように設定された排出通路領域 1 6 5 b と、当該排出通路領域 1 6 5 b の途中位置から分岐させて設けられ排出通路領域 1 6 5 b とは異なる側に遊技球を導くための V 入賞通路領域 1 6 5 c とを備えている。この場合、上流通路領域 1 6 5 a は通路方向に対して直交する方向の寸法が遊技球 1 個分以上であって遊技球 2 個分未満となっているため、通路方向に対して直交する方向に複数の遊技球が並んだ状態で上流通路領域 1 6 5 a を遊技球が通過することが阻止される。よって、排出通路領域 1 6 5 b における V 入賞通路領域 1 6 5 c への分岐位置に複数の遊技球が同時に到達することが阻止される。

【 0 4 4 9 】

排出通路領域 165b における V 入賞通路領域 165c への分岐箇所には、排出通路領域 165b に流入した遊技球を V 入賞通路領域 165c に誘導するための切換片 166 が設けられている。切換片 166 は、ベース体 164 における排出通路領域 165b を基準として V 入賞通路領域 165c 側とは逆側の領域に回動可能に支持されており、排出通路領域 165b の外部に全体が退避した退避位置と、排出通路領域 165b 内に突出した V 誘導位置との間で変位可能となっている。切換片 166 には図示しない伝達ユニットを通じて切換用駆動部 167 の駆動力が伝達される。切換用駆動部 167 は主側 MPU82 と電氣的に接続されており、切換用駆動部 167 の駆動制御は主側 MPU82 により行われる。切換片 166 は、切換用駆動部 167 が非駆動状態である場合には図示しないバネなどの付勢手段の付勢力によって退避位置に配置され、切換用駆動部 167 が駆動状態となることでその付勢力に抗して切換片 166 が変位して V 誘導位置に配置される。

10

【0450】

切換片 166 が退避位置に配置されている場合には、分岐通路 165 に流入した遊技球は V 入賞通路領域 165c に誘導されることなく排出通路領域 165b を流下する。そして、その遊技球は、排出通路領域 165b において切換片 166 による分岐位置よりも下流に設けられたカウント検知センサ 168 により検知された後に遊技盤 24 の後方に排出される。一方、切換片 166 が V 誘導位置に配置されている場合には、分岐通路 165 に流入した遊技球は切換片 166 により下方から受けられる。V 誘導位置に配置されている状態における切換片 166 の上面は、V 入賞通路領域 165c に向けて下り傾斜となっている。これにより、切換片 166 により下方から受けられた遊技球は自重により、V 入賞通路領域 165c に流入し、当該 V 入賞通路領域 165c を流下する。そして、その遊技球は、V 入賞通路領域 165c に設けられた V 入賞検知センサ 169 により検知された後に、遊技盤 24 の後方に排出される。カウント検知センサ 168 及び V 入賞検知センサ 169 はいずれも主側 MPU82 と電氣的に接続されており、これら検知センサ 168, 169 にて遊技球が検知されたか否かは主側 MPU82 にて特定される。

20

【0451】

振分側開閉部材 162 が開放状態となる場合、当該開放状態に維持される期間は遊技球の発射周期よりも長い期間である 6 秒で一定となっているとともに、振分実行モードにおいて振分入賞装置 161 に入球可能な遊技球の上限個数は 10 個で一定となっている。また、発射操作装置 28 が遊技者により操作されている状況では、0.6 秒に 1 個の遊技球が遊技領域 PA に向けて発射されるように遊技球発射機構 27 が駆動制御される。そうすると、振分側開閉部材 162 が開放状態となった場合に振分入賞装置 161 に入賞する遊技球の個数は 10 個程度である。これに対して、切換片 166 はパチンコ機 10 への動作電力の供給が行われた場合に動作が開始され、切換片 166 は一定の周期で一定の期間に亘って V 誘導位置に配置される。そして、切換片 166 が V 誘導位置に配置される周期は 1 秒に 1 回であり、さらに V 誘導位置に保持される期間は 5 秒である。したがって、振分入賞装置 161 が開放状態である状況において当該振分入賞装置 161 に継続的に遊技球が入球する場合には、その入球した遊技球のいずれかが V 誘導位置に配置されている切換片 166 の位置に到達することとなり、当該遊技球は V 入賞検知センサ 169 に検知されることになる。なお、これに限定されることはなく、振分実行モードにおいて振分入賞装置 161 への入球を狙って遊技球の発射が継続されたとしても V 入賞検知センサ 169 にて遊技球が検知されない事象が発生し得るように、振分側開閉部材 162 の開閉制御及び切換片 166 の駆動制御が行われる構成としてもよい。

30

40

【0452】

カウント検知センサ 168 により遊技球が検知された場合及び V 入賞検知センサ 169 により遊技球が検知された場合のいずれであっても、振分入賞装置 161 に対応する同一個数の賞球の払い出しが実行される。また、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 にて遊技球が検知された場合には、当該振分実行モード後に開閉実行モードが発生する。一方、V 入賞検知センサ 169 にて遊技球が検知されることなく振分実行モードが終了した場合には開閉実行モードが発生しない。

50

【0453】

特図ユニット37にはラウンド表示部37eが設けられている。ラウンド表示部37eでは開閉実行モードが発生する場合に当該開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対応する表示が行われる。具体的には、大当たり結果となったことで開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードにてラウンド遊技が15回実行されることになるが、当該開閉実行モードが発生する場合には大当たり結果に対応する遊技回が終了する場合に15回のラウンド遊技が発生することに対応する表示が行われる。また、小当たり結果となったことで振分実行モードが発生しさらに当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されることで開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードにてラウンド遊技が14回実行されることになるが、当該開閉実行モードが発生する場合にはV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたタイミングで14回のラウンド遊技が発生することに対応する表示が行われる。これらラウンド遊技の回数に対応する表示は開閉実行モードが終了するまで継続され、開閉実行モードが終了する場合に終了する。

10

【0454】

ラウンド表示部37eは、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、ラウンド表示部37eにて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

20

【0455】

なお、ラウンド遊技は上記第1の実施形態と同様に、予め定められた開放継続期間が経過すること及び予め定められた上限個数の遊技球が特電入賞装置32に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する。この場合、発射操作装置28が遊技者により操作されている状況では0.6秒に1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構27が駆動制御される構成において、開放継続期間が29秒に設定されているとともに上限個数が10個に設定されている。したがって、ラウンド遊技の開放継続期間は遊技球の発射周期と1回のラウンド遊技の上限個数との積よりも長い時間に設定されていることとなるため、各ラウンド遊技において特電入賞装置32に上限個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。

30

【0456】

図37(a)は第1保留情報を契機とした遊技回が開始する場合に実行される当否判定処理にて参照される本実施形態における第1当否テーブル171を説明するための説明図である。

【0457】

図37(a)に示すように第1保留情報を契機とした遊技回が開始する場合に実行される当否判定処理の判定結果として大当たり結果及び外れ結果が存在している。当たり乱数カウンタC1の数値範囲が「0～198」であるのに対して、大当たり結果に対応する当たり乱数カウンタC1の数値情報の個数は1個であるとともに外れ結果に対応する当たり乱数カウンタC1の数値情報の個数が198個である。したがって、第1保留情報に対して当否判定処理が実行された場合には1/199の確率で大当たり結果が選択され、198/199の確率で外れ結果が選択される。

40

【0458】

図37(b)は第2保留情報を契機とした遊技回が開始する場合に実行される当否判定処理にて参照される本実施形態における第2当否テーブル172を説明するための説明図である。

【0459】

図37(b)に示すように第2保留情報を契機とした遊技回が開始する場合に実行される当否判定処理の判定結果として大当たり結果及び小当たり結果が存在している。当たり

50

乱数カウンタC1の数値範囲が「0～198」であるのに対して、大当たり結果に対応する当たり乱数カウンタC1の数値情報の個数は1個であるとともに小当たり結果に対応する当たり乱数カウンタC1の数値情報の個数が198個である。したがって、第2保留情報に対して当否判定処理が実行された場合には1／199の確率で大当たり結果が選択され、198／199の確率で小当たり結果が選択される。

【0460】

大当たり結果となる確率は、第1保留情報に対して当否判定処理が実行された場合及び第2保留情報に対して当否判定処理が実行された場合のいずれであっても同一である。なお、上記第1の実施形態では当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率が高低となるように高確率モードと低確率モードとが設定されていたが、本実施形態では当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率は一定となっている。大当たり結果となった場合には主側ROM83に予め記憶された大当たり振分テーブル173を参照して大当たり結果の種類が特定される。図37(c)は大当たり振分テーブル173を説明するための説明図である。

【0461】

大当たり振分テーブル173は、第1保留情報に対して当否判定処理が実行されて大当たり結果が選択された場合及び第2保留情報に対して当否判定処理が実行されて大当たり結果が選択された場合のいずれであっても参照される。大当たり振分テーブル173には、大当たり結果の種類として第1サポート結果及び第2サポート結果が設定されている。第1サポート結果及び第2サポート結果のいずれであっても、遊技回が終了した後に開閉実行モードが発生し、当該開閉実行モードにおける特電入賞装置32の動作態様は同一である。具体的には、当該開閉実行モードではラウンド遊技が15回発生する。

【0462】

第2サポート結果は、当該第2サポート結果に対応する遊技回が終了したタイミングにおける遊技状態に関係なく開閉実行モードの終了後に遊技状態を第2サポートモードとする大当たり結果である。第1サポート結果は、第1保留情報に対して当否判定処理が実行されて大当たり結果となった場合であれば当該第1サポート結果に対応する遊技回が終了したタイミングにおける遊技状態に関係なく開閉実行モードの終了後に遊技状態を第1サポートモードとする大当たり結果である。一方、第2保留情報に対して当否判定処理が実行されて大当たり結果となった場合であって第1サポート結果が選択された場合、当該第1サポート結果に対応する遊技回が終了したタイミングにおける遊技状態が非サポートモードであれば開閉実行モードの終了後に遊技状態が第2サポートモードとなり、当該第1サポート結果に対応する遊技回が終了したタイミングにおける遊技状態が第1サポートモード又は第2サポートモードであれば開閉実行モードの終了後に遊技状態が第1サポートモードとなる。

【0463】

大当たり結果の種類を決定する場合には、遊技回の開始契機となった第1、第2保留情報に含まれている種別乱数カウンタC2の数値情報が大当たり振分テーブル173に対して照合される。大当たり振分テーブル173では、「0～29」の種別乱数カウンタC2の数値情報のうち「0～26」が第1サポート結果に対して割り当てられており、「27～29」が第2サポート結果に対して割り当てられている。つまり、第2サポート結果が選択される確率よりも第1サポート結果が選択される確率が高く設定されており、具体的には、9／10の確率で第1サポート結果が選択され、1／10の確率で第2サポート結果が選択される。なお、これに限定されることはなく、第1サポート結果が選択される確率と第2サポート結果が選択される確率とが同一又は略同一であってもよく、第1サポート結果が選択される確率よりも第2サポート結果が選択される確率が高く設定されている構成としてもよい。

【0464】

既に説明したとおり第2保留情報に対して当否判定処理が実行された場合において大当たり結果とならない場合には確実に小当たり結果が選択される。小当たり結果となった場

10

20

30

40

50

合には主側ROM83に予め記憶された小当たり振分テーブル174を参照して小当たり結果の種類が特定される。図37(d)は小当たり振分テーブル174を説明するための説明図である。

【0465】

小当たり振分テーブル174には、小当たり結果の種類として第1小当たり結果及び第2小当たり結果が設定されている。第1小当たり結果及び第2小当たり結果はいずれも遊技回が終了した後に振分実行モードに移行させる結果である。振分実行モードにおける振分入賞装置161の動作態様は第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれを契機とした場合であっても同一である。具体的には、振分入賞装置161が1回開放状態となり、当該開放状態は振分入賞装置161への入賞個数が10個となるまで又は6秒が経過するまで継続される。既に説明したとおり切換片166がV誘導位置に配置される周期は1秒に1回であるとともにV誘導位置に保持される期間は5秒であるため、振分入賞装置161が開放状態である状況において当該振分入賞装置161に継続的に遊技球が入球する場合には、その入球した遊技球のいずれかがV誘導位置に配置されている切換片166の位置に到達することとなり当該遊技球はV入賞検知センサ169に検知される。つまり、第1小当たり結果又は第2小当たり結果となった場合にはその後の振分実行モードにおいて確実にV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生し、当該振分実行モード後に開閉実行モードが発生する。この開閉実行モードにおける特電入賞装置32の動作態様は、第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれであっても同一である。具体的には、当該開閉実行モードではラウンド遊技が14回発生する。

【0466】

第1小当たり結果又は第2小当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合、その後の遊技状態はV入賞検知センサ169にて遊技球が検知された場合における遊技状態に応じて相違する。具体的には、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたタイミングにおける遊技状態が非サポートモードであれば開閉実行モードの終了後の遊技状態が第2サポートモードとなり、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたタイミングにおける遊技状態が第1サポートモード又は第2サポートモードであれば開閉実行モードの終了後の遊技状態が第1サポートモードとなる。

【0467】

第2サポートモードは開閉実行モードが発生するまでに普図表示部38aにおける変動表示回が30回実行された場合に終了する。これに対して、第1サポートモードは開閉実行モードが発生するまでに普図表示部38aにおける変動表示回が20回実行された場合に終了するだけでなく、第2特図保留エリア112に保留記憶された第2保留情報の数が解除規定数となった場合にも終了する。この解除規定数は複数種類存在しており、具体的には第1解除規定数である4個と、当該第1解除規定数よりも少ない数として設定された第2解除規定数である3個とが設定されている。第1小当たり結果となったことを契機とした開閉実行モードが終了した場合であって当該開閉実行モードの終了後が第1サポートモードとなる場合には解除規定数として第1解除規定数である4個が設定される。一方、第2小当たり結果となったことを契機とした開閉実行モードが終了した場合であって当該開閉実行モードの終了後が第1サポートモードとなる場合には解除規定数として第2解除規定数である3個が設定される。

【0468】

第1サポートモード及び第2サポートモードでは、普図当否判定処理にて電役開放当選となる確率が同一であるとともに普電開放状態の実行態様も同一である。これに対して、第1サポートモードの終了契機となる普図表示部38aの変動表示回の回数は20回であるのに対して、第2サポートモードの終了契機となる普図表示部38aの変動表示回の回数は30回である。したがって、第2サポートモードの方が第1サポートモードよりも遊技者にとって有利である。その一方、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたタイミングにおける遊技状態が非サポートモードであれば開閉実行モードの終了後に遊技状態が第2サポートモードとなり、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたタイミ

ングにおける遊技状態が第1サポートモードであれば開閉実行モードの終了後に遊技状態が第1サポートモードとなる。そうすると、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたタイミングにおける遊技状態が第1サポートモードである場合よりも非サポートモードである場合の方が、遊技者にとって有利である。つまり、第1サポートモードにおいて普図当否判定処理にて電役開放当選となり普電開放状態となった場合には特別入賞装置151に遊技球を入球させて第2保留情報を取得させるだけではなく、さらに特別入賞装置151への遊技球の入球を発生させて解除規定数以上となるまで第2保留情報を第2特図保留エリア112に保留記憶させてV入賞検知センサ169にて遊技球が検知される前に第1サポートモードを終了させて非サポートモードに移行させた方が遊技者にとって有利である。

10

【0469】

この場合に、上記のとおり第1小当たり結果は解除規定数が第1解除規定数である4個となり第2小当たり結果は解除規定数が第2解除規定数である3個となる。普電開放状態が発生した場合には4～5個程度の遊技球が特別入賞装置151に入球し得る。これに対して、遊技回が実行されておらずさらに第2保留情報が第2特図保留エリア112に保留記憶されていない状況で普電開放状態が発生した場合には、特別入賞装置151に5個の遊技球を入球させることで第1解除規定数である4個の第2保留情報が第2特図保留エリア112に保留記憶され、特別入賞装置151に4個の遊技球を入球させることで第2解除規定数である3個の第2保留情報が第2特図保留エリア112に保留記憶される。つまり、1回の普電開放状態で第2特図保留エリア112に第2解除規定数である3個の第2保留情報が保留記憶される確率の方が、1回の普電開放状態で第2特図保留エリア112に第1解除規定数である4個の第2保留情報が保留記憶される確率よりも高い。したがって、解除規定数として第1解除規定数が設定される第1小当たり結果よりも解除規定数として第2解除規定数が設定される第2小当たり結果の方が遊技者にとって有利である。

20

【0470】

小当たり結果の種類を決定する場合には、遊技回の開始契機となった第1、第2保留情報に含まれている種別乱数カウンタC2の数値情報が小当たり振分テーブル174に対して照合される。小当たり振分テーブル174では、「0～29」の種別乱数カウンタC2の数値情報のうち「0～14」が第1小当たり結果に対して割り当てられており、「15～29」が第2小当たり結果に対して割り当てられている。つまり、当否判定処理にて小当たり結果が選択された場合において第1小当たり結果が選択される確率と第2小当たり結果が選択される確率とは同一となっており、具体的には1/2の確率で第1小当たり結果が選択され、1/2の確率で第2小当たり結果が選択される。なお、これに限定されることはなく、第1小当たり結果が選択される確率と第2小当たり結果が選択される確率が異なるものの略同一である構成としてもよく、第1小当たり結果が選択される確率よりも第2小当たり結果が選択される確率が高く設定されている構成としてもよく、第2小当たり結果が選択される確率よりも第1小当たり結果が選択される確率が高く設定されている構成としてもよい。

30

【0471】

図38は第1サポートモード及び第2サポートモードを説明するための説明図である。

40

【0472】

第1サポートモード及び第2サポートモードは既に説明したとおり特別入賞装置151が開放状態となり得るモードである。第1サポートモードには、第1保留情報が契機となった第1特図表示部37aにおける遊技回にて大当たり結果のうち第1サポート結果となった場合に発生する。また、それ以外にも、第2保留情報が契機となった第2特図表示部37bにおける遊技回にていずれかの小当たり結果となり、その後の振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169にて遊技球が検知された場合に第1サポートモード又は第2サポートモードであった場合には、開閉実行モードの終了後に第1サポートモードとなる。また、それ以外にも、第2保留情報が契機となった第2特図表示部37bにおける遊技回にて大当たり結果のうち第1サポート結果となり当該遊技回の最終停止期間が経過した

50

場合に第1サポートモード又は第2サポートモードであった場合には、開閉実行モードの終了後に第1サポートモードとなる。

【0473】

第2サポートモードには、第1保留情報が契機となった第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2保留情報が契機となった第2特図表示部37bにおける遊技回のいずれであっても大当たり結果のうち第2サポート結果となった場合に発生する。また、それ以外にも、第2保留情報が契機となった第2特図表示部37bにおける遊技回にていずれかの小当たり結果となり、その後の振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169にて遊技球が検知された場合に非サポートモードであった場合には、開閉実行モードの終了後に第2サポートモードとなる。また、それ以外にも、第2保留情報が契機となった第2特図表示部37bにおける遊技回にて大当たり結果のうち第1サポート結果となり当該遊技回の最終停止期間が経過した場合（すなわち開閉実行モードが開始される場合）に非サポートモードであった場合には、開閉実行モードの終了後に第2サポートモードとなる。

10

【0474】

第1サポートモード及び第2サポートモードでは、非サポートモードと異なり、特別入賞装置151が開放状態となり得る。詳細には、これら第1、第2サポートモードでは普図当否判定処理にて電役開放当選となる確率はいずれも1/15に設定されている。なお、第1サポートモードと第2サポートモードとで電役開放当選となる確率が同一である構成に限定されることはなく略同一である構成としてもよく、第1サポートモードの方が第2サポートモードよりも高い構成としてもよく、第2サポートモードの方が第1サポートモードよりも高い構成としてもよい。

20

【0475】

第1、第2サポートモードにおいても普図当否判定処理が実行された場合に普図表示部38aの変動表示回が実行される。この変動表示回の継続期間は、複数の継続期間から抽選により選択される。この場合、第1サポートモードでは、普図表示部38aにおける変動表示回の継続期間として3秒、10秒及び15秒が設定されており、これら複数の継続期間から抽選により実行対象となる継続期間が選択される。平均の継続期間は約9秒となっている。第2サポートモードでは、普図表示部38aにおける変動表示回の継続期間として3秒、15秒、25秒及び30秒が設定されており、これら複数の継続期間から抽選により実行対象となる継続期間が選択される。平均の継続期間は約18秒となっている。つまり、普図表示部38aにおける変動表示回の継続期間の平均値は第1サポートモードの方が第2サポートモードよりも短くなっており、さらに普図表示部38aにおける変動表示回の継続期間の最大値も第1サポートモードの方が第2サポートモードよりも短くなっている。これにより、第1サポートモードの方が第2サポートモードよりも普図表示部38aにおける変動表示回の消化効率が高くなっている。

30

【0476】

普図当否判定処理の判定結果が電役開放当選に対応する結果となった場合には普図表示部38aにおける変動表示回が終了した後に普電開放状態への移行が発生するが、当該普電開放状態の実行態様は既に説明したとおり第1サポートモードと第2サポートモードとで同一となっている。具体的には、特別入賞装置151の開放状態が1秒の閉鎖状態を挟んで2回発生する。この開放状態の各回の継続期間は1.5秒となっている。上記第1の実施形態と同様に遊技球の発射周期は0.6秒であるため、特別入賞装置151の開放状態が1回発生した場合には特別入賞装置151に2個程度の遊技球が入球し得る。したがって、普電開放状態が発生した場合には4～5個程度の遊技球が入球し得る。また、普電開放状態は特別入賞装置151への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個となった場合に終了するため、特別入賞装置151に普電側の上限個数の遊技球が入球することで普電開放状態が終了する事象は基本的に発生しない。

40

【0477】

上記のように普図当否判定処理にて電役開放当選となる確率、及び普電開放状態の実行態様は第1サポートモードと第2サポートモードとで同一となっているのに対して、普図

50

表示部 3 8 a における変動表示回の継続期間の平均値は第 1 サポートモードの方が第 2 サポートモードよりも短い。したがって、スルーゲート 3 5 への遊技球の入球が発生するように同一の態様で遊技球の発射が継続された場合、単位時間当たりで特別入賞装置 1 5 1 が開放状態となっている割合の期待度は、第 1 サポートモードの方が第 2 サポートモードよりも高い。

【 0 4 7 8 】

なお、これに限定されることはなく普電開放状態の実行態様が第 1 サポートモードと第 2 サポートモードとで相違している構成としてもよい。この場合、第 1 サポートモードの方が第 2 サポートモードよりも特別入賞装置 1 5 1 への遊技球の入球期待個数が多い構成としてもよく、第 2 サポートモードの方が第 1 サポートモードよりも特別入賞装置 1 5 1 への遊技球の入球期待個数が多い構成としてもよい。また、スルーゲート 3 5 への遊技球の入球が発生するように同一の態様で遊技球の発射が継続された場合に単位時間当たりで特別入賞装置 1 5 1 が開放状態となっている割合の期待度が、第 1 サポートモードと第 2 サポートモードとで同一又は略同一である構成としてもよく、第 2 サポートモードの方が第 1 サポートモードよりも高い構成としてもよい。

【 0 4 7 9 】

特別入賞装置 1 5 1 への遊技球の入球が発生したことに基づいて第 2 保留情報が取得されて第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶される。そして、遊技回、振分実行モード及び開閉実行モードが実行されていない状況において第 2 特図保留エリア 1 1 2 に第 2 保留情報が記憶されている場合には、その第 2 保留情報を契機として第 2 特図表示部 3 7 b にて遊技回が実行される。当該遊技回の変動表示期間の選択態様は第 1 サポートモードと第 2 サポートモードとで相違している。具体的には、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の変動表示期間の選択は、第 1 サポートモードの方が第 2 サポートモードよりも平均の変動表示期間が長くなるように行われる。より詳細には、第 1 サポートモードでは、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の変動表示期間として 3 0 秒、4 0 秒、5 0 秒、6 0 秒、7 0 秒、8 0 秒及び 9 0 秒が設定されており、これら複数の期間から抽選により実行対象となる変動表示期間が選択される。この場合、大当たり結果となる遊技回の方が小当たり結果となる遊技回よりも長い変動表示期間が選択され易くなっている。平均の変動表示期間は約 5 2 秒となっている。第 2 サポートモードでは、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の変動表示期間として 2 秒のみが設定されている。つまり、第 2 サポートモードでは大当たり結果となる遊技回及び小当たり結果となる遊技回のいずれであっても第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の変動表示期間として 2 秒が選択される。これにより、第 1 サポートモードの方が第 2 サポートモードよりも第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の消化効率が高くなっている。換言すれば、第 2 サポートモードの方が第 1 サポートモードよりも第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の消化効率が高くなっている。

【 0 4 8 0 】

なお、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の変動表示期間の選択態様は第 1 サポートモードと第 2 サポートモードとで同一となっており、さらに言うと、当該選択態様は非サポートモード、第 1 サポートモード及び第 2 サポートモードの全てにおいて同一となっている。また、上記構成に限定されることはなく、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の変動表示期間が 2 秒に固定されているのではなく、複数の期間から抽選により選択される構成としてもよい。この場合、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の変動表示期間の平均が、第 1 サポートモードよりも第 2 サポートモードの方が長い構成としてもよく、第 1 サポートモードと第 2 サポートモードとで同一又は略同一である構成としてもよく、第 2 サポートモードよりも第 1 サポートモードの方が長い構成としてもよい。

【 0 4 8 1 】

第 1 サポートモード及び第 2 サポートモードはいずれも普図表示部 3 8 a における変動表示回の実行回数が上限回数となった場合に終了する。当該上限回数は第 2 サポートモードの方が第 1 サポートモードよりも多い回数に設定されている。具体的には、第 1 サポートモードの上限回数は 2 0 回に設定されているのに対して、第 2 サポートモードの上限回

数は30回に設定されている。これにより、第2サポートモードの方が第1サポートモードよりも特別入賞装置151が開放状態となる機会が多くなり、それに伴って、第2サポートモードの方が第1サポートモードよりも開閉実行モードが発生する確率が高くなっている。

【0482】

第1サポートモード及び第2サポートモードは普図表示部38aにおける変動表示回の実行回数が上限回数となった場合だけではなく、開閉実行モードが発生した場合にも終了する。開閉実行モードにおいては非サポートモードとなる。また、振分実行モードにおいては非サポートモード、第1サポートモード又は第2サポートモードのいずれかとなる。

【0483】

第1サポートモードは上記の条件が成立する場合以外にも、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の個数が解除規定数となった場合に終了する。当該解除規定数は3個又は4個に設定されている。解除規定数は第1サポートモードの発生の契機となった大当たり結果の種類又は小当たり結果の種類によって相違し得る。具体的には、第1小当たり結果を契機として開閉実行モードが発生して当該開閉実行モードの終了後に第1サポートモードとなる場合には解除規定数は4個に設定される。一方、第1サポート結果又は第2小当たり結果を契機として開閉実行モードが発生して当該開閉実行モードの終了後に第1サポートモードとなる場合には解除規定数は3個に設定される。解除規定数が4個の場合、遊技回が実行されている状況において第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶可能な上限記憶数である4個記憶される必要がある。また、解除規定数が3個の場合、遊技回が実行されている状況において第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶可能な上限記憶数よりも1個少ない個数である3個記憶される必要がある。第1サポートモードにおいて第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の個数が解除規定数となった場合、その時点で遊技回の実行中であるか否かに関係なく第1サポートモードが終了して非サポートモードとなるとともに、その時点で分岐実行モードの実行中であるか否かに関係なく第1サポートモードが終了して非サポートモードとなる。

【0484】

既に説明したとおり第2特図表示部37bにおける遊技回にていずれかの小当たり結果となりその後の振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたタイミングが非サポートモードである場合、開閉実行モード後に第1サポートモードよりも遊技者に有利な第2サポートモードとなる。また、第2特図表示部37bにおける遊技回にて第1サポート結果となり当該遊技回の最終停止期間が経過したタイミング（すなわち開閉実行モードが開始されるタイミング）が非サポートモードである場合、開閉実行モード後に第1サポートモードよりも遊技者に有利な第2サポートモードとなる。また、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行された場合、当該遊技回は大当たり結果及び小当たり結果のいずれかに対応しており、大当たり結果となった場合には確実に開閉実行モードが発生するとともに、小当たり結果となった場合には振分入賞装置161への入球を狙って遊技球の発射を継続させることにより基本的にV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されて開閉実行モードが発生する。したがって、第1サポートモードにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行された場合には、当該遊技回が小当たり結果に対応しているのであれば振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されるまでに第2特図保留エリア112に解除規定数の第2保留情報が記憶されて非サポートモードとなっている方が遊技者にとって有利であり、当該遊技回が第1サポート結果に対応しているのであれば当該遊技回の最終停止期間が経過するまでに第2特図保留エリア112に解除規定数の第2保留情報が記憶されて非サポートモードとなっている方が遊技者にとって有利である。よって、解除規定数は少ない個数である方が遊技者にとって有利となる。

【0485】

<特図特電制御処理>

次に、主側MPU82にて実行される本実施形態における処理の内容について説明する

。図 39 は主側 MPU 82 にて実行される本実施形態における特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【0486】

まず保留情報の取得処理を実行する（ステップ S1801）。図 40 は保留情報の取得処理を示すフローチャートである。第 1 作動口 33 への入賞が発生している場合（ステップ S1901：YES）、第 1 特図保留エリア 111 の第 1 エリア 111a～第 4 エリア 111d に記憶されている第 1 保留情報の数が上限記憶数である 4 個未満であることを条件として（ステップ S1902：YES）、第 1 特図保留エリア 111 への格納処理を実行する（ステップ S1903）。当該格納処理では、当たり乱数カウンタ C1、種別乱数カウンタ C2 及びリーチ乱数カウンタ C3 の各数値情報を第 1 保留情報として、第 1 特図保留エリア 111 の第 1 エリア 111a～第 4 エリア 111d における第 1 保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第 1 保留情報を取得した場合には、第 1 保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第 1 特図保留表示部 37c の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第 1 保留情報を取得した場合にはそれに対応するコマンドを音光側 MPU 93 に送信する。これにより、図柄表示装置 41 における第 1 保留表示領域 42a の画像が第 1 保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

【0487】

ステップ S1901 にて否定判定をした場合、ステップ S1902 にて否定判定をした場合又はステップ S1903 の処理を実行した場合、特別入賞装置 151 への入賞が発生しているか否かを判定する（ステップ S1904）。ステップ S1904 にて肯定判定をした場合、第 2 特図保留エリア 112 の第 1 エリア 112a～第 4 エリア 112d に記憶されている第 2 保留情報の数が上限記憶数である 4 個未満であることを条件として（ステップ S1905：YES）、第 2 特図保留エリア 112 への格納処理を実行する（ステップ S1906）。当該格納処理では、当たり乱数カウンタ C1、種別乱数カウンタ C2 及びリーチ乱数カウンタ C3 の各数値情報を第 2 保留情報として、第 2 特図保留エリア 112 の第 1 エリア 112a～第 4 エリア 112d における第 2 保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第 2 保留情報を取得した場合には、第 2 保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第 2 特図保留表示部 37d の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第 2 保留情報を取得した場合にはそれに対応するコマンドを音光側 MPU 93 に送信する。これにより、図柄表示装置 41 における第 2 保留表示領域 42b の画像が第 2 保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

【0488】

ステップ S1906 の処理を実行した後、サポート終了判定処理を実行する（ステップ S1907）。サポート終了判定処理では第 1 サポートモードである状況において当該第 1 サポートモードを終了させる条件が成立している場合に当該第 1 サポートモードを終了させるための処理を実行する。サポート終了判定処理の内容については後に説明する。

【0489】

特図特電制御処理（図 39）の説明に戻り、ステップ S1801 にて保留情報の取得処理を実行した後は、主側 ROM 83 に記憶されている特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップ S1802）。特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応する処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。特図特電カウンタは、特図特電制御処理にて実行すべき処理内容を主側 MPU 82 にて特定するためのカウンタである。

【0490】

特図特電カウンタは「0」～「8」の値を取り得るものであり、「0」～「8」の各値は各処理（ステップ S1805～ステップ S1813）の開始アドレスに対応している。具体的には、特図特電カウンタの値が「0」である場合には遊技回用の演出を開始させるための処理である特図変動開始処理（ステップ S1805）が実行対象となり、特図特電

カウンタの値が「1」である場合には遊技回用の演出を進行させるための処理である特図変動中処理（ステップS1806）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「2」である場合には遊技回用の演出を終了させるための処理である特図確定中処理（ステップS1807）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「3」である場合には振分実行モードの開始設定を行うための処理である振分開始用処理（ステップS1808）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「4」である場合には振分実行モード中の各種処理を実行するための振分用処理（ステップS1809）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「5」である場合には開閉実行モードのオープニングを制御するための処理である特電開始処理（ステップS1810）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「6」である場合には特電入賞装置32の開放中の状態を制御するための処理である特電開放中処理（ステップS1811）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「7」である場合には特電入賞装置32の閉鎖中の状態を制御するための処理である特電閉鎖中処理（ステップS1812）が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「8」である場合には開閉実行モードのエンディング及び開閉実行モード終了時の遊技状態の移行を制御するための処理である特電終了処理（ステップS1813）が実行対象となる。

10

20

30

40

50

【0491】

特図特電制御処理では、特図特電アドレステーブルを読み出した後は（ステップS1802）、特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを特図特電アドレステーブルから取得し（ステップS1803）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップS1804）。以下、ステップS1805～ステップS1813の各処理について個別に説明する。

【0492】

<特図変動開始処理>

まずステップS1805の特図変動開始処理について、図41のフローチャートを参照しながら説明する。

【0493】

特図変動開始処理では、第1保留情報又は第2保留情報が記憶されていることを条件として（ステップS2001：YES）、データ設定処理を実行する（ステップS2002）。データ設定処理では、第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶されている場合、第1特図保留エリア111に当該第2保留情報よりも先に取得された第1保留情報が取得されているか否かに関係なく、第2特図保留エリア112の第1エリア112aに格納されたデータを特図用の実行エリア113に移動する。その後、第1特図保留エリア111の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア112a～112dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第2エリア112b→第1エリア112a、第3エリア112c→第2エリア112b、第4エリア112d→第3エリア112cといった具合に各エリア内のデータがシフトされた後に第4エリア112dが「0」クリアされる。また、データ設定処理では、第2保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第2特図保留表示部37dの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音光側MPU93に送信する。これにより、図柄表示装置41における第2保留表示領域42bの画像が第2保留情報の減少に対応させて更新される。

【0494】

一方、データ設定処理では、第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶されていない場合、第1特図保留エリア111の第1エリア111aに格納されたデータを特図用の実行エリア113に移動する。その後、第1特図保留エリア111の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア111a～111dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第2エリア111b→第1エリア111a、第3エリア111c→第2エリア111b、第4エリア111d→第3エリア111cといった具合に各エリア内のデータが

シフトされた後に第4エリア111dが「0」クリアされる。また、データ設定処理では、第1保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第1特図保留表示部37cの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音光側MPU93に送信する。これにより、図柄表示装置41における第1保留表示領域42aの画像が第1保留情報の減少に対応させて更新される。

【0495】

データ設定処理を実行した後は当否判定処理を実行する（ステップS2003）。当否判定処理では、今回の遊技回の実行対象が第1保留情報であれば第1当否テーブル171（図37（a）参照）を主側ROM83から読み出し、今回の遊技回の実行対象が第2保留情報であれば第2当否テーブル172（図37（b）参照）を主側ROM83から読み出す。なお、既に説明したとおり当否抽選モードは1種類である。当否テーブル171、172を読み出した後は、特図用の実行エリア113に格納されている第1保留情報又は第2保留情報のうち当たり乱数カウンタC1から読み出された数値情報を読み出す。そして、その読み出した当たり乱数カウンタC1についての数値情報が上記当否テーブル171、172に設定されている遊技結果のいずれと一致しているのかを判定する。

【0496】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合（ステップS2004：YES）、大当たり用の振分判定処理を実行する（ステップS2005）。大当たり用の振分判定処理では、遊技回の開始対象となっている保留情報の種類に関係なく図37（c）に示す大当たり振分テーブル173を参照する。この場合、特図用の実行エリア113に格納されている第1保留情報又は第2保留情報のうち種別乱数カウンタC2から読み出された数値情報が大当たり振分テーブル173に設定されている大当たり結果のいずれと一致しているのかを判定する。

【0497】

その後、大当たり用のフラグセット処理を実行する（ステップS2006）。大当たり用のフラグセット処理では、ステップS2005における大当たり用の振分判定処理にて、第1サポート結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第2サポート結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行う。

【0498】

その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS2007）。大当たり結果用の停止結果設定処理では、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち今回の遊技回の実行対象である側に最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、特図表示部37a、37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップS2007では、ステップS2006にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。なお、各大当たり結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。

【0499】

当否判定処理の結果が小当たり結果である場合（ステップS2008：YES）、小当たり用の振分判定処理を実行する（ステップS2009）。小当たり用の振分判定処理では、図37（d）に示す小当たり振分テーブル174を参照する。この場合、特図用の実行エリア113に格納されている第2保留情報のうち種別乱数カウンタC2から読み出された数値情報が小当たり振分テーブル174に設定されている小当たり結果のいずれと一致しているのかを判定する。

【0500】

その後、小当たり用のフラグセット処理を実行する（ステップS2010）。小当たり用のフラグセット処理では、ステップS2009における小当たり用の振分判定処理にて

、第1小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第2小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行う。

【0501】

その後、小当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS2011）。小当たり結果用の停止結果設定処理では、第2特図表示部37bに今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている小当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この小当たり結果用の停止結果テーブルには、第2特図表示部37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、小当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップS2011では、ステップS2009にて特定した小当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。なお、各小当たり結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の小当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。

10

【0502】

当否判定処理の結果が外れ結果である場合（ステップS2008：NO）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS2012）。具体的には、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

20

【0503】

いずれかの停止結果設定処理（ステップS2007、ステップS2011、ステップS2012）を実行した後は、変動表示期間の特定処理を実行する（ステップS2013）。変動表示期間の特定処理では、現状が非サポートモードである場合又は第1、第2サポートモードであって第1保留情報が実行対象となった遊技回である場合、第1特定処理を実行する。第1特定処理では、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を非サポート用のリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合に選択される変動表示期間は、10秒、20秒、30秒、60秒、90秒及び120秒のいずれかとなる。また、第1特定処理では、今回の遊技回において小当たり結果が発生する場合には、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を非サポート用の小当たり対応のテーブルに対して照合することで、小当たり態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合に選択される変動表示期間は、30秒、60秒及び90秒のいずれかとなる。また、第1特定処理では、今回の遊技回が第1保留情報を実行対象としている場合であって、大当たり結果、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合には、第1特図保留エリア111に3個以上の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出し、第1特図保留エリア111に1個又は2個の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を非サポート用のテーブル群における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。完全外れ結果対応の変動表示期間は、10秒、15秒及び20秒のいずれかとなる。

30

40

【0504】

変動表示期間の特定処理では、現状が第1サポートモードであって第2保留情報が実行対象となった遊技回である場合、第2特定処理を実行する。第2特定処理では、今回の遊

50

技回において大当たり結果が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を第1サポート用のリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合に選択される変動表示期間は、50秒、60秒、70秒、80秒及び90秒のいずれかとなる。また、第2特定処理では、今回の遊技回において小当たり結果が発生する場合には、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を第1サポート用の小当たり対応のテーブルに対して照合することで、小当たり態様の変動表示期間の情報を読み出す。この場合に選択される変動表示期間は、30秒、40秒、50秒及び60秒のいずれかとなる。なお、第2保留情報が実行対象となった遊技回では外れ結果が選択されないため、第2特定処理では外れ結果となる遊技回に対応する変動表示期間を選択するための処理は実行されない。

10

【0505】

変動表示期間の特定処理では、現状が第2サポートモードであって第2保留情報が実行対象となった遊技回である場合、今回の遊技回における当否判定処理の結果に関係なく、2秒の変動表示期間の情報を読み出す。つまり、第2サポートモードであって第2保留情報が実行対象となった遊技回では大当たり結果及び小当たり結果のいずれかが発生することとなるがいずれの結果に対応する遊技回であっても変動表示期間は同一の2秒となる。

【0506】

ステップS2013にて変動表示期間の特定処理を実行した後は、今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップS2014)。変動用コマンドには、ステップS2013にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。なお、変動用コマンドにはリーチ表示を実行するか否かの情報が含まれていないが、リーチ表示が発生する場合の変動表示期間はリーチ表示が発生しない場合の変動表示期間よりも長い期間として設定されているため、音光側MPU93は変動表示期間の情報からリーチ表示の発生の有無を特定することが可能となる。種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の的大当たり結果であるかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が小当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、小当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の小当たり結果であるかを示す情報が含まれる。

20

30

【0507】

その後、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち今回の遊技回の開始対象となっている表示部において、絵柄の変動表示を開始させる(ステップS2015)。そして、特図特電カウンタの値を1加算する(ステップS2016)。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動中処理(ステップS1806)に対応する「1」となる。

【0508】

<特図変動中処理>

次に、特図特電制御処理(図39)のステップS1806にて実行される特図変動中処理について説明する。

40

【0509】

特図側タイマカウンタの値が1以上であり今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合であって、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部37a、37bの表示内容の更新タイミングである場合、当該特図表示部37a、37bの表示内容を更新するためのデータ設定を行う。これにより、制御対象の特図表示部37a、37bにおける絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。

【0510】

特図表示部37a、37bにおける絵柄の変動表示の開始時の態様、及び絵柄の変動表示の更新態様は、当否判定結果及び振分判定結果に関係なく一定の態様で行われるとともに、図柄表示装置41における遊技回用の演出の内容に関係なく一定の態様で行われる。

50

例えば、所定の複数回の更新タイミングが発生することで絵柄の表示内容が1周するとともに表示順序が一定の順序である表示パターンが繰り返し行われ、変動表示期間が経過した場合には当該表示パターンのいずれの順序の表示が行われている状況であっても、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、特図表示部37a, 37bを表示制御するための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【0511】

一方、特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち変動表示期間が経過している場合、最終停止コマンドを音光側MPU93に送信する。その後、遊技回の開始時に特図変動開始処理（図41）におけるステップS2007、ステップS2011及びステップS2012のいずれかにて主側RAM84に記憶された特図表示部37a, 37bの絵柄の停止態様の情報を読み出す。これにより、制御対象の特図表示部37a, 37bにおいて今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。その後、特図側タイマカウンタに、最終停止期間（具体的には0.5sec）の情報をセットする。これにより、最終停止期間の計測が開始される。その後、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップS1807）に対応する「2」となる。

【0512】

なお、音光側MPU93は最終停止コマンドを受信した場合、それに対応したコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は当該コマンドを受信した場合、今回の遊技回の停止結果に対応する図柄の組合せを最終停止期間に亘って図柄表示装置41にて確定表示させる。

【0513】

<特図確定中処理>

次に、特図特電制御処理（図39）のステップS1807にて実行される特図確定中処理について、図42のフローチャートを参照しながら説明する。

【0514】

特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合であって（ステップS2101：YES）、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合（ステップS2102：YES）、今回の遊技回の実行対象が第2保留情報であったか否かを判定するとともに（ステップS2103）、大当たり結果の種類が第1サポート結果であるか否かを判定する（ステップS2104）。ステップS2103及びステップS2104の両方にて肯定判定をした場合、主側RAM84に設けられた第1サポート状態フラグ及び第2サポート状態フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS2105）。第1サポート状態フラグは、第1サポートモードであるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、第1サポートモードに移行した場合に「1」がセットされ、第1サポートモードが終了した場合に「0」クリアされる。第2サポート状態フラグは、第2サポートモードであるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、第2サポートモードに移行した場合に「1」がセットされ、第2サポートモードが終了した場合に「0」クリアされる。

【0515】

ステップS2105にて肯定判定をした場合、すなわち第1サポートモード及び第2サポートモードのいずれかである場合、主側RAM84に設けられた非サポート中当たりフラグを「0」クリアする（ステップS2106）。ステップS2105にて否定判定をした場合、すなわち非サポートモードである場合、主側RAM84の非サポート中当たりフラグに「1」をセットする（ステップS2107）。非サポート中当たりフラグは、第2保留情報が実行対象となった遊技回にて大当たり結果となった場合において、当該遊技回の最終停止期間が経過したタイミング、すなわち開閉実行モードが開始されるタイミングにおいて非サポートモードであったか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグであるとともに、第2保留情報が実行対象となった遊技回にて小当たり結果となった場合において、その後の振分実行モードにおけるV入賞検知センサ169にて遊技球が検知され

たタイミングにおいて非サポートモードであったか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【0516】

ステップS2103にて否定判定をした場合、ステップS2104にて否定判定をした場合、ステップS2106の処理を実行した場合、又はステップS2107の処理を実行した場合、オープニング期間に対応する情報（具体的には5秒）を特図側タイマカウンタにセットし（ステップS2108）、オープニングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS2109）。音光側MPU93はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。その後、ラウンド数報知開始処理を実行する（ステップS2110）。当該ラウンド数報知開始処理では、大当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数である15回に対応する表示が行われるようにラウンド表示部37eの表示制御を行う。その後、特図特電カウンタの値を3加算する（ステップS2111）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップS1810）に対応する「5」となる。

10

【0517】

今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合（ステップS2102：NO）、今回の遊技回の遊技結果が小当たり結果であるか否かを判定する（ステップS2112）。小当たり結果である場合（ステップS2112：YES）、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS2113）。これにより、特図特電カウンタの値は振分開始用処理（ステップS1808）に対応する「3」となる。今回の遊技回の遊技結果が小当たり結果ではない場合（ステップS2112：NO）、すなわち今回の遊技回の遊技結果が外れ結果である場合、特図特電カウンタを「0」クリアする（ステップS2114）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップS1805）に対応する「0」となる。

20

【0518】

<振分開始用処理>

次に、特図特電制御処理（図39）のステップS1808にて実行される振分開始用処理について、図43のフローチャートを参照しながら説明する。

【0519】

まず振分開始コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS2201）。音光側MPU93は、主側MPU82から振分開始コマンドを受信した場合、振分実行モード中であることを示す演出が実行されるように表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。また、音光側MPU93は表示側MPU103に振分開始コマンドを送信する。表示側MPU103は、音光側MPU93から振分開始コマンドを受信した場合、振分実行モードが開始されたことを示す表示演出が実行された後に振分実行モード中であることを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置41を表示制御する。

30

【0520】

その後、主側RAM84に設けられた振分入賞カウンタに「10」をセットする（ステップS2202）。振分入賞カウンタは、振分実行モードにおいて開放状態となっている振分入賞装置161に入球した遊技球の個数との関係で当該振分入賞装置161を開放状態から閉鎖状態に切り換える契機を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、振分開放期間のセット処理を実行する（ステップS2203）。振分開放期間のセット処理では、振分入賞装置161が開放状態に維持される期間が振分開放期間である6秒となるように当該6秒に対応する情報を主側RAM84のタイマカウンタにセットする。そして、振分入賞装置161を開放状態とするために振分入口用の駆動部163への駆動信号の出力を開始する（ステップS2204）。その後、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS2205）。これにより、特図特電カウンタの値は振分用処理（ステップS1809）に対応する「4」となる。

40

【0521】

50

＜振分用処理＞

次に、特図特電制御処理（図39）のステップS1809にて実行される振分用処理について、図44のフローチャートを参照しながら説明する。

【0522】

振分入賞装置161のV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されている場合（ステップS2301：YES）、主側RAM84に設けられたV入賞フラグに「1」をセットする（ステップS2302）。V入賞フラグは、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生したか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。なお、V入賞フラグに「1」がセットされている状況においてはV入賞検知センサ169にて新たに遊技球が検知されたとしてもステップS2301にて否定判定をすることで、ステップS2302～ステップS2307の処理を実行しない。

10

【0523】

その後、主側RAM84の第1サポート状態フラグ及び第2サポート状態フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS2303）。つまり、今回のV入賞検知センサ169における遊技球の検知が、非サポートモードにおいて発生したか否かを判定する。ステップS2303にて肯定判定をした場合、すなわち第1サポートモード及び第2サポートモードのいずれかである場合、主側RAM84の非サポート中当たりフラグを「0」クリアする（ステップS2304）。ステップS2303にて否定判定をした場合、すなわち非サポートモードである場合、主側RAM84の非サポート中当たりフラグに「1」をセットする（ステップS2305）。非サポート中当たりフラグは既に説明したとおり、第2保留情報が実行対象となった遊技回にて大当たり結果となった場合において、当該遊技回の最終停止期間が経過したタイミング、すなわち開閉実行モードが開始されるタイミングにおいて非サポートモードであったか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグであるとともに、第2保留情報が実行対象となった遊技回にて小当たり結果となった場合において、その後の振分実行モードにおけるV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたタイミングにおいて非サポートモードであったか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

20

【0524】

ステップS2304又はステップS2305の処理を実行した場合、ラウンド数報知開始処理を実行する（ステップS2306）。当該ラウンド数報知開始処理では、小当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数である14回に対応する表示が行われるようにラウンド表示部37eの表示制御を行う。その後、V入賞コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS2307）。音光側MPU93は主側MPU82からV入賞コマンドを受信した場合、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたことに対応する演出が実行されるように表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。また、音光側MPU93は表示側MPU103にV入賞コマンドを送信する。表示側MPU103は、音光側MPU93からV入賞コマンドを受信した場合、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたことを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置41を表示制御する。

30

【0525】

振分用処理では、振分入賞装置161が開放状態である状況において主側RAM84のタイマカウンタを利用して計測している振分開放期間（具体的には6秒）が経過したか否かを判定する（ステップS2308）。振分開放期間が経過していない場合（ステップS2308：NO）、振分入賞装置161のカウント検知センサ168又はV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたか否かを判定することで振分入賞装置161への入賞が発生したか否かを判定する（ステップS2309）。振分入賞装置161への入賞が発生している場合（ステップS2309：YES）、主側RAM84の振分入賞カウンタの値を1減算する（ステップS2310）。そして、その1減算後における振分入賞カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS2311）。

40

【0526】

50

振分開放期間が経過している場合又は1減算後における振分入賞カウンタの値が「0」である場合（ステップS2308又はステップS2311：YES）、振分入賞装置161の閉鎖条件が成立しているため、振分入口用の駆動部163への駆動信号の出力を停止することで振分入賞装置161を閉鎖状態とする（ステップS2312）。その後、振分入賞装置161内に確実に遊技球が存在しなくなるまで振分実行モードの終了を待機するために、主側RAM84のタイマカウンタに待機期間に対応する情報をセットする（ステップS2313）。待機期間は、振分入賞装置161に入球した遊技球がカウント検知センサ168及びV入賞検知センサ169のいずれかに検知されるまでに要する最長期間よりも長い期間として設定されている。具体的には4秒に設定されている。このように待機期間が経過するまで振分実行モードの終了を待機することで、振分入賞装置161を閉鎖状態とする直前に当該振分入賞装置161に入球した遊技球が仮にV入賞検知センサ169にて検知された場合にそれを有効なものとして扱うことが可能となる。

10

【0527】

振分用処理では、主側RAM84のタイマカウンタにて計測している待機期間が経過したか否かを判定する（ステップS2314）。待機期間が経過した場合（ステップS2314：YES）、主側RAM84のV入賞フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS2315）。V入賞フラグに「1」がセットされている場合（ステップS2315：YES）、開閉実行モードに移行させるための処理を実行する。具体的には、オープニング期間に対応する情報（具体的には5秒）を特図側タイマカウンタにセットし（ステップS2316）、オープニングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS2317）。音光側MPU93はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。その後、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS2318）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップS1810）に対応する「5」となる。

20

【0528】

一方、主側RAM84のV入賞フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS2315：NO）、フラグクリア処理を実行する（ステップS2319）。フラグクリア処理では、今回の遊技回において利用した主側RAM84の各種フラグを「0」クリアする。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS2320）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップS1805）に対応する「0」となる。

30

【0529】

ここで、振分実行モードに移行したもののV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されなかった場合、サポートモードに移行させるための処理は実行されない。したがって、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されることなく振分実行モードが終了した場合に非サポートモードであった場合にはその非サポートモードが維持され、第1サポートモードであった場合にはその第1サポートモードが維持され、第2サポートモードであった場合にはその第2サポートモードが維持される。

40

【0530】

<特電開始処理>

次に、特図特電制御処理（図39）のステップS1810にて実行される特電開始処理について説明する。

【0531】

特図側タイマカウンタの値が「0」であること、すなわちオープニング期間が経過していることを条件として、開閉回数の設定処理を実行する。この場合、大当たり結果を契機とした開閉実行モードである場合には主側RAM84に設けられたラウンドカウンタに「15」をセットし、小当たり結果となり振分実行モードにてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生したことを契機とした開閉実行モードである場合には主側RAM84のラウンドカウンタに「14」をセットする。ラウンドカウンタは開閉実行モードに

50

おける残りのラウンド遊技の回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側RAM84の入賞カウンタに「10」をセットする。入賞カウンタは、入賞上限個数の残り個数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置32を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップS1811）に対応する「6」となる。

【0532】

＜特電開放中処理＞

次に、特図特電制御処理（図39）のステップS1811にて実行される特電開放中処理について説明する。

10

【0533】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち開放継続期間が経過している場合、主側RAM84のラウンドカウンタの値を1減算するとともに特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。また、特電入賞装置32への遊技球の入球が発生している場合には入賞カウンタの値を1減算し、1減算後における入賞カウンタの値が「0」である場合には主側RAM84のラウンドカウンタの値を1減算するとともに特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。また、ラウンドカウンタの値を1減算した場合、その1減算後のラウンドカウンタの値が1以上であれば、インターバル期間の情報（具体的には3秒）を特図側タイマカウンタにセットした後に、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップS1812）に対応する「7」となる。一方、1減算後のラウンドカウンタの値が「0」であれば、エンディング期間の情報（具体的には5秒）を特図側タイマカウンタにセットするとともに、エンディングコマンドを音光側MPU93に送信した後に、特図特電カウンタの値を2加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップS1813）に対応する「8」となる。なお、音光側MPU93はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。

20

【0534】

＜特電閉鎖中処理＞

次に、特図特電制御処理（図39）のステップS1812にて実行される特電閉鎖中処理について説明する。

30

【0535】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちインターバル期間が経過している場合、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側RAM84の入賞カウンタに「10」をセットする。また、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置32を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を1減算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップS1811）に対応する「6」となる。

40

【0536】

＜特電終了処理＞

次に、特図特電制御処理（図39）のステップS1813にて実行される特電終了処理について、図45のフローチャートを参照しながら説明する。

【0537】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップS2401：YES）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第2サポート結果である場合には（ステップS2402：YES）、今回の遊技回の実行対象となった保留情報が第1保留情報及び第2保留情報のいずれであったとしても、第2サポートモードに設定するための処理を実行する。具体的には、主側RAM84に設

50

けられた第2サポート状態フラグに「1」をセットする（ステップS2403）。第2サポート状態フラグは第2サポートモードであることを主側MPU82にて特定するためのフラグである。その後、主側RAM84に設けられたサポート状態カウンタに「30」をセットする（ステップS2404）。サポート状態カウンタは、第1サポートモード又は第2サポートモードにおいて普図表示部38aにおける変動表示回の実行回数が、実行対象となっているサポートモードの終了契機となる上限回数となったなか否かを主側MPU82にて特定するためのカウンタである。第2サポートモードにおける普図表示部38aの変動表示回の上限回数は30回であるため、ステップS2404にてサポート状態カウンタに「30」をセットする。

【0538】

ステップS2402にて否定判定をした場合、今回の遊技回の実行対象が第1保留情報であったか否かを判定する（ステップS2405）。今回の遊技回の実行対象が第1保留情報である場合、小当たり結果は選択されないため、開閉実行モードの契機となる遊技結果は大当たり結果に含まれる第1サポート結果及び第2サポート結果のいずれかである。この場合に、ステップS2402にて否定判定をした場合にステップS2405の処理を実行するため、ステップS2405の処理を実行している時点で、今回の遊技回の遊技結果は第2サポート結果ではない。したがって、ステップS2405にて肯定判定をする場合とは、今回の遊技回の実行対象が第1保留情報であって遊技結果が第1サポート結果である場合となる。

【0539】

ステップS2405にて肯定判定をした場合、主側RAM84に設けられた第1サポート状態フラグに「1」をセットする（ステップS2406）。第1サポート状態フラグは第1サポートモードであることを主側MPU82にて特定するためのフラグである。その後、主側RAM84のサポート状態カウンタに、第1サポートモードにおける普図表示部38aの変動表示回の上限回数に対応する「20」をセットする（ステップS2407）。その後、主側RAM84に設けられた解除規定数カウンタに「4」をセットする（ステップS2408）。解除規定数カウンタは、第1サポートモードにおいて当該第1サポートモードの終了条件となる第2特図保留エリア112の第2保留情報の記憶数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。解除規定数カウンタに「4」がセットされることで、遊技回が実行されている状況において第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶可能な上限記憶数である4個記憶された場合に第1サポートモードが終了して非サポートモードとなる。

【0540】

ステップS2405にて否定判定をした場合、今回の開閉実行モードが、第2保留情報が実行対象となった遊技回において第1サポート結果となったこと、又は第2保留情報が実行対象となった遊技回において第1、第2小当たり結果となるとともにその後の分岐実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生したことが契機となっていることを意味する。この場合、主側RAM84の非サポート中当たりフラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS2409）。

【0541】

非サポート中当たりフラグに「1」がセットされていない場合（ステップS2409：NO）、今回が第2保留情報を実行対象として遊技結果が第1サポート結果である遊技回であった場合には当該遊技回の最終停止期間が経過したタイミングのサポートモードが第1サポートモード又は第2サポートモードであったことを意味し、今回が第2保留情報を実行対象として遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果である遊技回であった場合には振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169にて1個目の遊技球が検知されたタイミングのサポートモードが第1サポートモード又は第2サポートモードであったことを意味する。この場合、主側RAM84の第1サポート状態フラグに「1」をセットするとともに（ステップS2410）、主側RAM84のサポート状態カウンタに第1サポートモードにおける普図表示部38aの変動表示回の上限回数に対応する「20」をセッ

10

20

30

40

50

トする（ステップS2411）。

【0542】

その後、今回の遊技結果が第1小当たり結果であった場合には（ステップS2414：NO）、主側RAM84の解除規定数カウンタに「4」をセットし（ステップS2415）、今回の遊技結果が第1サポート結果又は第2小当たり結果であった場合には（ステップS2414：YES）、主側RAM84の解除規定数カウンタに「3」をセットする（ステップS2416）。解除規定数カウンタに「4」がセットされることで、遊技回が実行されている状況において第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶可能な上限記憶数である4個記憶された場合に第1サポートモードが終了して非サポートモードとなる。また、解除規定数カウンタに「3」がセットされることで、遊技回が実行されている状況において第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶可能な上限記憶数よりも1個少ない数である3個記憶された場合に第1サポートモードが終了して非サポートモードとなる。

10

【0543】

非サポート中当たりフラグに「1」がセットされている場合（ステップS2409：YES）、今回が第2保留情報を実行対象として遊技結果が第1サポート結果である遊技回であった場合には当該遊技回の最終停止期間が経過したタイミングのサポートモードが非サポートモードであったことを意味し、今回が第2保留情報を実行対象として遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果である遊技回であった場合には振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169にて1個目の遊技球が検知されたタイミングのサポートモードが非サポートモードであったことを意味する。この場合、主側RAM84の第2サポート状態フラグに「1」をセットするとともに（ステップS2412）、主側RAM84のサポート状態カウンタに第2サポートモードにおける普図表示部38aの変動表示回の上限回数に対応する「30」をセットする（ステップS2413）。

20

【0544】

ステップS2404の処理、ステップS2408の処理、ステップS2413の処理、ステップS2415の処理又はステップS2416の処理を実行した場合、特電終了コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS2417）。音光側MPU93は特電終了コマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が終了するように図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65を制御する。また、特電終了コマンドには開閉実行モード後に第1サポートモードとなったか否かを示す情報及び解除規定数カウンタの情報が含まれる。

30

【0545】

その後、各種フラグのクリア処理を実行する（ステップS2418）。各種フラグのクリア処理では、遊技回、振分実行モード及び開閉実行モードにおいて利用した主側RAM84の各種フラグを「0」クリアする。その後、ラウンド数報知終了処理を実行する（ステップS2419）。これにより、ラウンド表示部37eにおけるラウンド遊技の回数に対応する表示が終了される。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS2420）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップS1805）に対応する「0」となる。

40

【0546】

<普図普電制御処理>

次に、主側MPU82にて実行される本実施形態における普図普電制御処理について、図46のフローチャートを参照しながら説明する。

【0547】

スルーゲート35への入賞が発生している場合（ステップS2501：YES）、普図保留エリア84cの第1エリア114a～第4エリア114dに記憶されている普図側の保留情報の数が上限個数である4個未満であることを条件として（ステップS3502：NO）、普図保留エリア84cへの格納処理を実行する（ステップS2503）。当該格納処理では、普電乱数カウンタC4の数値情報を普図側の保留情報として、普図保留エリ

50

ア 8 4 c の第 1 エリア 1 1 4 a ～ 第 4 エリア 1 1 4 d における普図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、普図側の保留情報を取得した場合には、普図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて普図保留表示部 3 8 b の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

【 0 5 4 8 】

ステップ S 2 5 0 1 にて否定判定をした場合、ステップ S 2 5 0 2 にて肯定判定をした場合、又はステップ S 2 5 0 3 の処理を実行した場合、主側 R O M 8 3 に記憶されている普図普電アドレステーブルを読み出す（ステップ S 2 5 0 4）。普図普電アドレステーブルには、普図普電カウンタの数値情報に対応する処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。普図普電カウンタは、普図普電制御処理にて実行すべき処理内容を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。

10

【 0 5 4 9 】

普図普電カウンタは「 0 」～「 3 」の値を取り得るものであり「 0 」～「 3 」の各値は各処理（ステップ S 2 5 0 7 ～ステップ S 2 5 1 0）の開始アドレスに対応している。具体的には、普図普電カウンタの値が「 0 」である場合には普図表示部 3 8 a における変動表示回を開始させるための処理である普図変動開始処理（ステップ S 2 5 0 7）が実行対象となり、普図普電カウンタの値が「 1 」である場合には普図表示部 3 8 a における変動表示回を進行させるための処理である普図変動中処理（ステップ S 2 5 0 8）が実行対象となり、普図普電カウンタの値が「 2 」である場合には普図表示部 3 8 a における変動表示回を終了させるための処理である普図確定中処理（ステップ S 2 5 0 9）が実行対象となり、普図普電カウンタの値が「 3 」である場合には特別入賞装置 1 5 1 の普電開放状態を制御するための処理である普電制御処理（ステップ S 2 5 1 0）が実行対象となる。

20

【 0 5 5 0 】

普図普電制御処理では、普図普電アドレステーブルを読み出した後は（ステップ S 2 5 0 4）、普図普電カウンタの情報に対応した開始アドレスを普図普電アドレステーブルから取得し（ステップ S 2 5 0 5）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップ S 2 5 0 6）。以下、ステップ S 2 5 0 7 ～ステップ S 2 5 1 0 の各処理について個別に説明する。

【 0 5 5 1 】

< 普図変動開始処理 >

30

まずステップ S 2 5 0 7 の普図変動開始処理について、図 4 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 5 5 2 】

普図変動開始処理では、普図側の保留情報が記憶されていることを条件として（ステップ S 2 6 0 1 : Y E S）、データ設定処理を実行する（ステップ S 2 6 0 2）。データ設定処理では、普図保留エリア 8 4 c の第 1 エリア 1 1 4 a に格納されたデータを普図用の実行エリア 1 1 5 に移動する。その後、普図保留エリア 8 4 c の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ～ 第 4 エリア 1 1 4 a ～ 1 1 4 d に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第 2 エリア 1 1 4 b → 第 1 エリア 1 1 4 a、第 3 エリア 1 1 4 c → 第 2 エリア 1 1 4 b、第 4 エリア 1 1 4 d → 第 3 エリア 1 1 4 c といった具合に各エリア内のデータがシフトされた後に第 4 エリア 1 1 4 d が「 0 」クリアされる。また、データ設定処理では、普図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて普図保留表示部 3 8 b の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

40

【 0 5 5 3 】

その後、開閉実行モードではなく且つ第 1 サポートモード又は第 2 サポートモードである場合（ステップ S 2 6 0 3 : N O）、ステップ S 2 6 0 4 の普図当否判定処理を実行する。普図当否判定処理では、普図当否判定テーブルを主側 R O M 8 3 から読み出し、その読み出した普図当否判定テーブルに対して、今回の普図当否判定処理の実行対象となっている普図側の保留情報における普電乱数カウンタ C 4 についての数値情報を照合する。こ

50

の場合、第1サポートモード及び第2サポートモードのいずれであっても1／15の確率で電役開放当選となる。

【0554】

普図当否判定処理の結果が電役開放当選結果である場合（ステップS2605：YES）、主側RAM84に設けられた電役開放当選フラグに「1」をセットする（ステップS2606）。電役開放当選フラグは普図当否判定処理の結果が電役開放当選結果となったことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。その後、当選結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS2607）。具体的には、普図表示部38aにおける今回の変動表示回において最終的に停止表示させる当選結果用の絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83から読み出して主側RAM84に記憶する。なお、電役開放当選結果に対して1種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよく、電役開放当選結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。

10

【0555】

開閉実行モード若しくは非サポートモードである場合（ステップS2603：YES）、又は普図当否判定処理の結果が電役開放当選結果ではない場合（ステップS2605：NO）、主側RAM84の電役開放当選フラグを「0」クリアする（ステップS2608）。その後、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS2609）。具体的には、普図表示部38aに今回の表示継続回において最終的に停止表示させる外れ結果用の絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83から読み出して主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、電役開放当選結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

20

【0556】

ステップS2607又はステップS2609の処理を実行した場合、継続期間の特定処理を実行する（ステップS2610）。継続期間の特定処理では、開閉実行モードである場合又は非サポートモードである場合、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示回の継続期間として固定の45秒を選択する。また、継続期間の特定処理では、第1サポートモードである場合、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示回の継続期間を3秒、10秒及び15秒の中から抽選により決定する。この場合、平均の継続期間は約9秒となる。また、継続期間の特定処理では、第2サポートモードである場合、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示回の継続期間を3秒、15秒、25秒及び30秒の中から抽選により決定する。この場合、平均の継続期間は約18秒となる。

30

【0557】

その後、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示を開始させる（ステップS2611）。普図表示部38aにて絵柄の変動表示を行わせる場合に主側MPU82に参照されるテーブルとして、普図用の変動表示テーブルが主側ROM83に予め記憶されている。普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が実行される場合には、普図当否判定処理の結果に関係なく同一の変動表示テーブルが使用される。普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が行われる場合、所定のパターンによる絵柄の変動表示が繰り返されることとなるが、普図用の変動表示テーブルにはその所定のパターンによる絵柄の変動表示における1周分の制御データが設定されている。したがって、普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が行われる場合、確定表示を行う直前まで普図用の変動表示テーブルが繰り返し使用されることとなる。その後、普図普電カウンタの値を1加算する（ステップS2612）。これにより、普図普電カウンタの値は普図変動中処理（ステップS2508）に対応する「1」となる。

40

【0558】

<普図変動中処理>

次に、普図普電制御処理（図46）におけるステップS2508の普図変動中処理について説明する。

【0559】

普図変動中処理では、普図表示部38aの変動表示回であって確定表示前のタイミング

50

であるか否かを判定する。具体的には、今回の変動表示回の継続期間を計測している普図側タイマカウンタの値が残り0.4秒となっている場合に確定表示前のタイミングであると判定する。確定表示前であれば、普図表示部38aにおける絵柄の表示態様を規則的に変化させるための処理を実行する。この規則的な変化は、確定表示を開始させるタイミングとなるまで継続される。また、この規則的な変化は、電役開放当選結果となるか否かに関係なく一定の態様で行われる。また、確定表示させるタイミングとなった場合には、普図表示部38aにおける絵柄の表示態様を今回の普図当否判定処理の判定結果に対応した表示態様とする。そして、普図普電カウンタの値を1加算することで、当該カウンタの値を普図変動中処理（ステップS2508）に対応したものから普図確定中処理（ステップS2509）に対応したものに更新する。

10

【0560】

＜普図確定中処理＞

次に、普図普電制御処理（図46）におけるステップS2509の普図確定中処理について、図48のフローチャートを参照しながら説明する。

【0561】

今回の変動表示回の継続期間を計測しているタイマカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで今回の変動表示回の確定表示期間（具体的には0.4秒）が経過したか否かを判定する（ステップS2701）。確定表示期間が経過している場合には（ステップS2701：YES）、サポート状態カウンタの減算処理を実行する（ステップS2702）。図49はサポート状態カウンタの減算処理を示すフローチャートである。

20

【0562】

主側RAM84のサポート状態カウンタの値が1以上である場合（ステップS2801：YES）、サポート状態カウンタの値を1減算する（ステップS2802）。そして、その1減算後におけるサポート状態カウンタの値が「0」である場合（ステップS2803：YES）、主側RAM84の第1サポート状態フラグに「1」がセットされている場合には当該第1サポート状態フラグを「0」クリアし、主側RAM84の第2サポート状態フラグに「1」がセットされている場合には当該第2サポート状態フラグを「0」クリアする（ステップS2804）。これにより、第1サポートモードであった場合には当該第1サポートモードが終了して非サポートモードとなり、第2サポートモードであった場合には当該第2サポートモードが終了して非サポートモードとなる。その後、第1サポート終了コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS2805）。音光側MPU93は第1サポート終了コマンドを受信した場合、第1、第2サポートモードが終了して非サポートモードに移行したことを示す演出が表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて実行されるようにするための制御を実行する。

30

【0563】

ここで、1減算後におけるサポート状態カウンタの値が「0」となった普図表示部38aの変動表示回が普図当否判定処理にて電役開放当選結果に対応している場合、サポート状態カウンタの減算処理（図49）のステップS2804にて各サポート状態フラグが「0」クリアされたとしても、その後にステップS2703にて肯定判定をすることで、ステップS2705以降の処理が実行される。ステップS2705以降の処理が実行されることにより詳細は後述するように普電開放状態となり特別入賞装置151が開放状態となる。

40

【0564】

普図確定中処理（図48）では、ステップS2702の処理を実行した後は、主側RAM84の電役開放当選フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、今回の変動表示回に対応する普図当否判定処理にて電役開放当選結果となったか否かを判定する（ステップS2703）。電役開放当選フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS2703：NO）、普図普電カウンタの値を「0」クリアした後に（ステップS2704）、本普図確定中処理を終了する。

【0565】

50

電役開放当選フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 2 7 0 3：Y E S）、主側 R A M 8 4 に設けられた普電開放カウンタに特別入賞装置 1 5 1 の開閉回数の情報として「2」をセットする（ステップ S 2 7 0 5）。また、主側 R A M 8 4 に設けられた普電入賞カウンタに今回の普電開放状態における特別入賞装置 1 5 1 への入賞個数の上限個数の情報として「10」をセットする（ステップ S 2 7 0 6）。

【0566】

その後、主側 R A M 8 4 に設けられた普電開放期間カウンタに 1.5 秒に対応する値として「375」をセットする（ステップ S 2 7 0 7）。普電開放期間カウンタは、特別入賞装置 1 5 1 の 1 回の開放回における残りの開放継続期間を主側 M P U 8 2 にて把握するためのカウンタである。既に説明したとおり普電開放状態は非サポートモード及び開閉実行モードにおいては発生することはなく、第 1 サポートモード及び第 2 サポートモードのいずれかにて発生する。なお、振分実行モードにおいては、非サポートモードであれば普電開放状態が発生することはなく、第 1 サポートモード又は第 2 サポートモードであれば普電開放状態が発生する。この場合に、第 1, 第 2 サポートモードにおける普電開放状態では特別入賞装置 1 5 1 の各回の開放状態の継続期間が 1.5 秒であるため特別入賞装置 1 5 1 の開放状態が 1 回発生した場合には特別入賞装置 1 5 1 に 2 個程度の遊技球が入球し得る。

【0567】

その後、ガイド駆動部 1 5 6 への駆動信号の出力を開始することで特別入賞装置 1 5 1 を開放状態とする（ステップ S 2 7 0 8）。そして、普図普電カウンタを 1 加算する（ステップ S 2 7 0 9）。これにより、普図普電カウンタの値は普電制御処理（ステップ S 2 5 1 0）に対応する「3」となる。

【0568】

< 普電制御処理 >

次に、普図普電制御処理（図 4 6）におけるステップ S 2 5 1 0 の普電制御処理について説明する。

【0569】

普電制御処理では、特別入賞装置 1 5 1 が開放状態である場合には特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生しているか否かを判定する。特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生している場合にはその入賞個数に対応する値を主側 R A M 8 4 の普電入賞カウンタの値から減算する。そして、普電入賞カウンタの値が「0」である場合には主側 R A M 8 4 の普電開放カウンタの値を「0」クリアし、さらにガイド駆動部 1 5 6 への駆動信号の出力を停止することで特別入賞装置 1 5 1 を閉鎖状態とする。そして、普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理（図 4 6）の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理（ステップ S 2 5 0 7）となる。

【0570】

普電制御処理では、特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生していない場合又は特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生したものの入賞個数の減算後における普電入賞カウンタの値が「0」ではない場合、普電開放期間カウンタの値が「0」であればガイド駆動部 1 5 6 への駆動信号の出力を停止することで特別入賞装置 1 5 1 を閉鎖状態とする。その後、普電開放カウンタの値を 1 減算し、1 減算後における普電開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。普電開放カウンタの値が 1 以上であれば、特別入賞装置 1 5 1 の閉鎖状態を 1 秒間継続させた後にガイド駆動部 1 5 6 への駆動信号の出力を再開することで特別入賞装置 1 5 1 を再度開放状態とする。この場合、主側 R A M 8 4 の普電開放期間カウンタに 1.5 秒に対応する値として「375」をセットする。これにより、普電開放状態における 2 回目の開放回が発生する。一方、1 減算後における普電開放カウンタの値が「0」であれば普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理（図 4 6）の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理（ステップ S 2 5 0 7）となる。

【0571】

＜サポート終了判定処理＞

図 50 は主側 M P U 8 2 における保留情報の取得処理（図 40）のステップ S 1 9 0 7 にて実行されるサポート終了判定処理を示すフローチャートである。

【0572】

主側 R A M 8 4 の第 1 サポート状態フラグに「1」がセットされている場合、すなわち第 1 サポートモードである場合（ステップ S 2 9 0 1：Y E S）、主側 R A M 8 4 の第 2 特図保留カウンタの値が主側 R A M 8 4 の解除規定数カウンタの値以上であるか否かを判定する（ステップ S 2 9 0 2）。第 2 特図保留カウンタは、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に格納されている第 2 保留情報の個数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。解除規定数カウンタは既に説明したとおり、第 1 サポートモードにおいて当該第 1 サポートモードの終了条件となる第 2 特図保留エリア 1 1 2 の第 2 保留情報の記憶数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。サポート終了判定処理は保留情報の取得処理（図 40）にて第 2 保留情報が第 2 特図保留エリア 1 1 2 に新たに格納された場合に実行されることになる。したがって、ステップ S 2 9 0 2 では、第 2 保留情報が第 2 特図保留エリア 1 1 2 に新たに格納された後における当該第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されている第 2 保留情報の個数が、第 1 サポートモードの終了条件となる第 2 特図保留エリア 1 1 2 の第 2 保留情報の記憶数に到達したか否かを判定している。なお、解除規定数カウンタには既に説明したとおり解除規定数として「3」又は「4」が記憶されている。

【0573】

ステップ S 2 9 0 2 にて肯定判定をした場合、現状の第 1 サポートモードの終了条件が成立したことを意味する。この場合、まず主側 R A M 8 4 の第 1 サポート状態フラグを「0」クリアする（ステップ S 2 9 0 3）。その後、ガイド駆動部 1 5 6 への駆動信号の出力を停止することで特別入賞装置 1 5 1 を閉鎖状態とする（ステップ S 2 9 0 4）。また、普図普電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S 2 9 0 5）。これにより、普図普電制御処理（図 46）の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理（ステップ S 2 5 0 7）となる。また、第 2 サポート終了コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S 2 9 0 6）。音光側 M P U 9 3 は第 2 サポート終了コマンドを受信した場合、第 1 サポートモードが終了して非サポートモードに移行したことを示す演出が表示発光部 6 4、スピーカ部 6 5 及び図柄表示装置 4 1 にて実行されるようにするための制御を実行する。

【0574】

次に、サポートモードが変化していく様子を図 51 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 51（a）は第 1 サポート状態フラグの状態を示し、図 51（b）は第 2 サポート状態フラグの状態を示し、図 51（c）は開閉実行モードの実行有無を示し、図 51（d）は振分実行モードの実行有無を示し、図 51（e）は V 入賞検知センサ 1 6 9 にて遊技球が検知されたタイミングを示し、図 51（f）はサポート状態カウンタにセットされている値の変動を示し、図 51（g）は第 2 特図保留エリア 1 1 2 に格納されている第 2 保留情報の個数が解除規定数に到達したタイミングを示す。

【0575】

t 1 のタイミング～t 2 のタイミングで図 51（c）に示すように開閉実行モードが実行される。当該開閉実行モードは第 1 特図表示部 3 7 a における第 1 サポート結果の大当たり結果に対応する遊技回を契機としている。したがって、開閉実行モードが終了した t 2 のタイミングで図 51（a）に示すように第 1 サポート状態フラグに「1」がセットされ、第 1 サポートモードとなる。また、主側 R A M 8 4 のサポート状態カウンタには図 51（f）に示すように第 1 サポートモードの上限回数である「20」がセットされる。

【0576】

t 2 のタイミング以降は第 1 サポートモードとなるためスルーゲート 3 5 への遊技球の入球を契機として実行される普図当否判定処理では 1 / 1 5 の確率で電役開放当選結果となる。また、普図当否判定処理が実行された場合には普図表示部 3 8 a にて絵柄の変動表示回が実行されることになるが、当該変動表示回の継続期間は 3 秒、10 秒及び 15 秒の

10

20

30

40

50

中から抽選で決定され、その平均の継続期間は約 9 秒となる。この平均の継続期間は第 2 サポートモードにおいて選択される平均の継続期間よりも短い。これにより、普図表示部 38 a における絵柄の変動表示回の消化効率を高めることが可能となる。t 2 のタイミングでセットされたサポート状態カウンタの値は普図表示部 38 a における絵柄の変動表示回が実行される度に 1 減算される。したがって、図 5 1 (f) に示すようにサポート状態カウンタの値は徐々に減少していく。

【0577】

その後、普図当否判定処理にて電役開放当選結果となり、当該電役開放当選結果となった普図表示部 38 a の絵柄の変動表示回が終了することで特別入賞装置 15 1 が電役開放状態となる。そして、電役開放状態となった特別入賞装置 15 1 に遊技球が入球することで第 2 保留情報が取得され、当該第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行されることで、第 2 特図表示部 37 b を絵柄の変動表示の実行対象とした遊技回が実行される。この遊技回では高い確率 (198 / 199) で小当たり結果となる。

【0578】

第 2 特図表示部 37 b を実行対象とした小当たり結果に対応する遊技回が終了することで、t 3 のタイミングで図 5 1 (d) に示すように振分実行モードが開始される。そして、当該振分実行モードにおいて振分入賞装置 16 1 への遊技球の入球を狙って発射操作が行われることにより、t 4 のタイミングで図 5 1 (e) に示すように V 入賞検知センサ 16 9 にて遊技球が検知される。したがって、図 5 1 (d) に示すように振分実行モードが終了する t 5 のタイミングで図 5 1 (c) に示すように開閉実行モードが開始される。当該開閉実行モードは t 6 のタイミングで終了する。この場合、今回の開閉実行モードは小当たり結果を契機として実行されているとともに、V 入賞検知センサ 16 9 にて遊技球が検知された t 4 のタイミングでは図 5 1 (a) に示すように第 1 サポートモードとなっている。したがって、開閉実行モードが終了した t 6 のタイミング以降も図 5 1 (a) に示すように第 1 サポートモードとなっている。t 6 のタイミングで、主側 RAM 8 4 のサポート状態カウンタには図 5 1 (f) に示すように第 1 サポートモードの上限回数である「20」がセットされる。

【0579】

なお、t 3 のタイミング～t 5 のタイミングにおける振分実行モードでは特別入賞装置 15 1 のサポートモードが第 1 サポートモードであり、特別入賞装置 15 1 への遊技球の入球が発生し得る。また、t 5 のタイミング～t 6 のタイミングにおける開閉実行モードでは、非サポートモードと同様に特別入賞装置 15 1 が開放状態とならないため、特別入賞装置 15 1 への遊技球の入球が発生しない。

【0580】

t 6 のタイミング以降は第 1 サポートモードとなるためスルーゲート 35 への遊技球の入球を契機として実行される普図当否判定処理では 1 / 15 の確率で電役開放当選結果となる。また、普図当否判定処理が実行された場合には普図表示部 38 a にて絵柄の変動表示回が実行されることになるが、当該変動表示回の継続期間は 3 秒、10 秒及び 15 秒の中から抽選で決定され、その平均の継続期間は約 9 秒となる。この平均の継続期間は第 2 サポートモードにおいて選択される平均の継続期間よりも短い。これにより、普図表示部 38 a における絵柄の変動表示回の消化効率を高めることが可能となる。t 6 のタイミングでセットされたサポート状態カウンタの値は普図表示部 38 a における絵柄の変動表示回が実行される度に 1 減算される。したがって、図 5 1 (f) に示すようにサポート状態カウンタの値は徐々に減少していく。

【0581】

その後、普図当否判定処理にて電役開放当選結果となり、当該電役開放当選結果となった普図表示部 38 a の絵柄の変動表示回が終了することで特別入賞装置 15 1 が電役開放状態となる。そして、電役開放状態となった特別入賞装置 15 1 に遊技球が入球することで第 2 保留情報が取得され、当該第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行されることで、第 2 特図表示部 37 b を絵柄の変動表示の実行対象とした遊技回が実行される。この遊

技回では高い確率（198／199）で小当たり結果となる。

【0582】

ここで、第1サポートモードにおける第2特図表示部37bを実行対象とした遊技回の変動表示期間の平均値は、第2サポートモードにおける第2特図表示部37bを表示対象とした遊技回の変動表示期間の平均値よりも長い期間となっている。具体的には、第1サポートモードでは第2特図表示部37bにおける遊技回の変動表示期間として30秒、40秒、50秒、60秒、70秒、80秒及び90秒が設定されており、これら複数の期間から抽選により実行対象となる変動表示期間が選択される。この場合、大当たり結果となる遊技回の方が小当たり結果となる遊技回よりも長い変動表示期間が選択され易くなっている。平均の変動表示期間は約52秒となっている。これにより、特別入賞装置151が電役開放状態となった場合には、当該電役開放状態となってから特別入賞装置151への最初の遊技球の入球により取得された第2保留情報を契機とした遊技回が実行されている状況において、当該電役開放状態となっている特別入賞装置151への更なる遊技球の入球が発生し易い。そして、遊技回が実行されている状況において特別入賞装置151への更なる遊技球の入球が発生することで第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶され、当該第2特図保留エリア112に記憶された第2保留情報の個数が解除規定数に到達し得る。

10

【0583】

図51に示す遊技内容においても第2特図表示部37bを実行対象とした小当たり結果に対応する遊技回の途中のタイミングであるt7のタイミングで図51（g）に示すように、第2特図保留エリア112に記憶された第2保留情報の個数が解除規定数に到達する。したがって、当該t7のタイミングで図51（a）に示すように第1サポート状態フラグが「0」クリアされることで第1サポートモードが終了して非サポートモードとなる。なお、当該t7のタイミングで図51（f）に示すようにサポート状態カウンタが「0」クリアされる。

20

【0584】

その後、第2特図表示部37bを実行対象とした小当たり結果に対応する遊技回が終了することで、t8のタイミングで図51（d）に示すように振分実行モードが開始される。そして、当該振分実行モードにおいて振分入賞装置161への遊技球の入球を狙って発射操作が行われることにより、t9のタイミングで図51（e）に示すようにV入賞検知センサ169にて遊技球が検知される。したがって、図51（d）に示すように振分実行モードが終了するt10のタイミングで図51（c）に示すように開閉実行モードが開始される。当該開閉実行モードはt11のタイミングで終了する。この場合、今回の開閉実行モードは小当たり結果を契機として実行されているとともに、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたt9のタイミングでは図51（a）及び図51（b）に示すように第1サポート状態フラグ及び第2サポート状態フラグの両方に「1」がセットされておらず非サポートモードとなっている。したがって、開閉実行モードが終了したt11のタイミングで図51（b）に示すように第2サポート状態フラグに「1」がセットされて第2サポートモードとなる。t11のタイミングで、主側RAM84のサポート状態カウンタには図51（f）に示すように第2サポートモードの上限回数である「30」がセットされる。

30

40

【0585】

なお、t8のタイミング～t10のタイミングにおける振分実行モードでは非サポートモードとなるため特別入賞装置151が開放状態とならない。また、t10のタイミング～t11のタイミングにおける開閉実行モードでは、非サポートモードと同様に特別入賞装置151が開放状態とならない。

【0586】

t11のタイミング以降は第2サポートモードとなるためスルーゲート35への遊技球の入球を契機として実行される普図当否判定処理では1／15の確率で電役開放当選結果となる。また、普図当否判定処理が実行された場合には普図表示部38aにて絵柄の変動

50

表示回が実行されることになるが、当該変動表示回の継続期間は3秒、15秒、25秒及び30秒の中から抽選で決定され、その平均の継続期間は約18秒となる。この平均の継続期間は第1サポートモードにおいて選択される平均の継続期間よりも長い。これにより、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示回の消化効率を低減することが可能となり、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示回が上限回数に到達して第2サポートモードが終了するタイミングを遅らせることが可能となる。t11のタイミングでセットされたサポート状態カウンタの値は普図表示部38aにおける絵柄の変動表示回が実行される度に1減算される。したがって、図51(f)に示すようにサポート状態カウンタの値は徐々に減少していく。

【0587】

その後、t12のタイミングで図51(g)に示すように第2特図保留エリア112に記憶された第2保留情報の個数が解除規定数に到達する。しかしながら、第2保留情報の個数が解除規定数に到達することは第2サポートモードの終了条件ではないため、t12のタイミング以降も第2サポートモードは継続される。

【0588】

その後、第2特図表示部37bを実行対象とした小当たり結果に対応する遊技回が終了することで、t13のタイミングで図51(d)に示すように振分実行モードが開始される。そして、当該振分実行モードにおいて振分入賞装置161への遊技球の入球を狙って発射操作が行われることにより、t14のタイミングで図51(e)に示すようにV入賞検知センサ169にて遊技球が検知される。したがって、図51(d)に示すように振分実行モードが終了するt15のタイミングで図51(c)に示すように開閉実行モードが開始される。当該開閉実行モードはt16のタイミングで終了する。この場合、今回の開閉実行モードは小当たり結果を契機として実行されているとともに、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたt14のタイミングでは図51(b)に示すように第2サポート状態フラグに「1」がセットされており第2サポートモードとなっている。したがって、開閉実行モードが終了したt16のタイミングで図51(a)に示すように第1サポート状態フラグに「1」がセットされて第1サポートモードとなる。t16のタイミングで、主側RAM84のサポート状態カウンタには図51(f)に示すように第1サポートモードの上限回数である「20」がセットされる。

【0589】

なお、t13のタイミング～t15のタイミングにおける振分実行モードでは第2サポートモードであるため特別入賞装置151が開放状態となり得る。また、t15のタイミング～t16のタイミングにおける開閉実行モードでは、非サポートモードと同様に特別入賞装置151が開放状態とならない。

【0590】

t16のタイミング以降は第1サポートモードとなるためスルーゲート35への遊技球の入球を契機として実行される普図当否判定処理では1/15の確率で電役開放当選結果となる。また、普図当否判定処理が実行された場合には普図表示部38aにて絵柄の変動表示回が実行されることになるが、当該変動表示回の継続期間は3秒、10秒及び15秒の中から抽選で決定され、その平均の継続期間は約9秒となる。t16のタイミングでセットされたサポート状態カウンタの値は普図表示部38aにおける絵柄の変動表示回が実行される度に1減算される。したがって、図51(f)に示すようにサポート状態カウンタの値は徐々に減少していく。そして、t17のタイミングで図51(f)に示すようにサポート状態カウンタの値が「0」となることで、図51(a)に示すように第1サポート状態フラグが「0」クリアされて第1サポートモードが終了して非サポートモードとなる。

【0591】

次に、音光側MPU93にて実行される演出制御処理について図52のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出制御処理は比較的短い周期（例えば2ミリ秒）で繰り返し実行される。

10

20

30

40

50

【0592】

主側MPU82から特電終了コマンドを受信している場合（ステップS3001：YES）、当該特電終了コマンドに含まれている情報から今回の開閉実行モードの終了後が第1サポートモードであるか否かを判定する（ステップS3002）。第1サポートモードである場合（ステップS3002：YES）、今回受信した特電終了コマンドに含まれている情報から今回設定された解除規定数の情報を読み出し、音光側RAM95に記憶する（ステップS3003）。

【0593】

主側MPU82から変動用コマンドを受信している場合（ステップS3004：YES）、現状が第1サポートモードであって今回の遊技回が第2保留情報を実行対象とした遊技回であれば（ステップS3005及びステップS3006：YES）、解除規定数の報知用処理を実行するとともに（ステップS3007）、30秒タイマ演出用処理を実行する（ステップS3008）。解除規定数の報知用処理では、現状の解除規定数が図柄表示装置41にて表示されるようにするためのコマンドを表示側MPU103に送信する。また、30秒タイマ演出用処理では、30秒の時間が計測される表示演出が図柄表示装置41にて表示されるようにするためのコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103はこれらコマンドを受信した場合、各図柄列Z1～Z3において図柄の変動表示が行われている状況において、解除規定数の報知画像G11が表示されるとともに時間計測画像G12が表示されるように、図柄表示装置41を表示制御する。

【0594】

図53（a）は遊技回用の演出が実行されている状況で表示される解除規定数の報知画像G11及び時間計測画像G12の表示内容を説明するための説明図である。図53（a）に示すように各図柄列Z1～Z3にて図柄の変動表示が開始されたタイミングにおいて、各図柄列Z1～Z3の図柄と前後方向に重ならない位置に、解除規定数の報知画像G11が表示されるとともに時間計測画像G12が表示される。

【0595】

図53（a）に示す状況においては解除規定数が4個であるため、解除規定数の報知画像G11として「保留を4個貯めろ！」という文字画像が表示されている。解除規定数が3個であれば、解除規定数の報知画像G11として「保留を3個貯めろ！」という文字画像が表示されることになる。本実施形態では第1サポートモードにおいては図柄表示装置41の下部には第1保留表示領域42aが表示されずに第2保留表示領域42bが表示される。図53（a）に示す状況においては第2保留表示領域42bには第2保留画像G2が2個表示されているため、第2保留情報の記憶数が解除規定数に到達するためには第2保留情報がさらに2個記憶される必要がある。解除規定数の報知画像G11は今回の遊技回が終了されるまで表示が継続され、今回の遊技回が終了する場合に表示が終了される。但し、これに限定されることはなく第2保留情報の記憶数が解除規定数に到達した場合に、解除規定数の報知画像G11の表示が終了される構成としてもよい。

【0596】

時間計測画像G12においては今回の遊技回の変動表示期間が30秒、40秒、50秒、60秒、70秒、80秒及び90秒のいずれであったとしても、第1サポートモードにおける第2特図表示部37bの遊技回において選択される最短の変動表示期間に対応する30秒を示す画像として「30：00」が表示される。この30秒を示す画像は今回の遊技回の開始時に表示される。そして、時間の経過に伴って「30：00」から徐々に減算されるように、時間計測画像G12の表示内容が更新される。第2特図保留エリア112に第2保留情報を記憶させるためには遊技回が実行されている状況において特別入賞装置151に遊技球を入球させる必要があるため、第2特図表示部37bの遊技回の変動表示期間が長いほど第2保留情報の記憶数が解除規定数に到達し易くなる。したがって、遊技者は第1サポートモードにおいて第2特図表示部37bの遊技回の変動表示期間が長くなることを期待することとなる。この場合に、30秒、40秒、50秒、60秒、70秒、80秒及び90秒のいずれであったとしても時間計測画像G12の表示開始時には30秒

を示す画像を表示することで、実際には遊技回の変動表示期間が最短の30秒であったとしても40秒以上の変動表示期間であることを遊技者に期待させることが可能となる。

【0597】

演出制御処理（図52）の説明に戻り、ステップS3009ではタイマ演出の加算タイミングであるか否かを判定する。具体的には、第1サポートモードにおける第2特図表示部37bの遊技回であって変動表示期間が40秒以上である遊技回において、30秒が経過するタイミングである場合にステップS3009にて肯定判定をする。ステップS3009にて肯定判定をした場合、タイマ加算用処理を実行する（ステップS3010）。タイマ加算用処理では、図柄表示装置41における時間計測画像G12において残りの変動表示期間を示す画像が表示されるようにするためのコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は当該コマンドを受信した場合、時間計測画像G12において残りの変動表示期間を示す画像が表示されるように図柄表示装置41を表示制御する。例えば、今回の遊技回の変動表示期間が40秒であればタイマ加算用処理が実行されることにより時間計測画像G12の表示内容は「00:00」から「10:00」に更新され、今回の遊技回の変動表示期間が60秒であればタイマ加算用処理が実行されることにより時間計測画像G12の表示内容は「00:00」から「30:00」に更新される。そして、時間の経過に伴ってその更新された時間から徐々に減算されるように、時間計測画像G12の表示内容が更新される。

【0598】

主側MPU82から振分開始コマンドを受信した後であり現状が振分実行モードである場合（ステップS3011:YES）、現状が第1サポートモードである場合であって振分入賞装置161が開放状態であるとともにV入賞検知センサ169にて遊技球が未だ検知されていない状況であれば（ステップS3012及びステップS3013:YES）、保留取得促進の報知用処理を実行する（ステップS3014）。保留取得促進の報知用処理では、現状の解除規定数が図柄表示装置41にて表示されるようにするためのコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は当該コマンドを受信した場合、振分実行モードに対応する演出が実行されている状況において、解除規定数の報知画像G13が表示されるように、図柄表示装置41を表示制御する。

【0599】

図53（b）は振分実行モード用の演出が実行されている状況で表示される解除規定数の報知画像G13の表示内容を説明するための説明図である。図53（b）に示すように振分実行モードが開始された場合、V入賞検知センサ169に遊技球を検知させることを可能とするように遊技球の発射を行うことを促すV入賞促進画像G14が図柄表示装置41にて表示される。また、このV入賞促進画像G14と前後方向に重ならない位置に、解除規定数の報知画像G13が表示される。図53（b）に示す状況においては解除規定数が4個であるため、解除規定数の報知画像G13として「保留を4個貯めろ！」という文字画像が表示されている。解除規定数が3個であれば、解除規定数の報知画像G13として「保留を3個貯めろ！」という文字画像が表示されることになる。本実施形態では第1サポートモードにおいては図柄表示装置41の下部には第1保留表示領域42aが表示されずに第2保留表示領域42bが表示される。図53（b）に示す状況においては第2保留表示領域42bには第2保留画像G2が3個表示されているため、第2保留情報の記憶数が解除規定数に到達するためには第2保留情報がさらに1個記憶される必要がある。解除規定数の報知画像G13は、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されるまで表示が継続され、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されない場合には振分実行モードが終了するまで表示が継続される。振分実行モードであっても特別入賞装置151が開放状態となり得るとともに、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されるまでに第2保留情報の記憶数が解除規定数に到達して第1サポートモードが終了していれば開閉実行モードの終了後に第2サポートモードとなる。したがって、振分実行モードにおいて解除規定数の報知画像G13が表示されるようにすることで、第2保留情報の記憶数が解除規定数に到達していない状況において特別入賞装置151に遊技球が入球するようにするため

の発射操作を遊技者に促すことが可能となる。

【0600】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0601】

第1サポートモードにおいて第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報の個数が解除規定数となった場合に第1サポートモードが終了して非サポートモードとなるとともに、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたタイミングにおいて非サポートモードである場合には開閉実行モードの終了後に第1サポートモードよりも有利な第1サポートモードとなる。これにより、遊技者は第1サポートモードにおいては振分実行モードにてV入賞検知センサ169による遊技球の検知が発生するまでに第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報の個数が解除規定数となることを期待することとなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【0602】

第1サポートモードにおいて第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報の個数が解除規定数となった場合に第1サポートモードが終了して非サポートモードとなるとともに、大当たり結果のうち第1サポート結果に対応する第2特図表示部37bにおける遊技回が終了して開閉実行モードが開始される場合に非サポートモードである場合には開閉実行モードの終了後に第2サポートモードとなる。これにより、遊技者は第1サポートモードにおいては第1サポート結果を契機とした開閉実行モードが開始されるまでに第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報の個数が解除規定数となることを期待することとなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【0603】

主側RAM84の解除規定数カウンタに「4」がセットされている場合、第2特図保留エリア112に上限個数の第2保留情報が保留記憶されている場合に第1サポートモードが終了して非サポートモードとなる。これにより、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生するまで又は第1サポート結果に対応する第2特図表示部37bにおける遊技回が終了して開閉実行モードが開始されるまでにより多くの第2保留情報が保留記憶されていることを遊技者は期待することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【0604】

振分実行モードであっても特別入賞装置151が開放状態となり得るとともに特別入賞装置151に遊技球が入球した場合に第2保留情報が取得される。これにより、振分実行モードであってもV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生するまでに特別入賞装置151への遊技球の入球が発生して第2保留情報が取得されることを遊技者に期待させることが可能となる。

【0605】

第1サポートモードにおいて第2特図表示部37bにて遊技回が実行される場合には、図柄表示装置41にて解除規定数の報知画像G11が表示される。解除規定数の報知画像G11では、現状設定されている解除規定数が報知されるとともに、第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報の個数が当該解除規定数に到達するように遊技球の発射操作を行うことを促す表示が行われる。これにより、第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報の個数が解除規定数に到達させるべく遊技球の発射操作を行うように遊技者に促すことが可能となる。

40

【0606】

振分実行モードであっても特別入賞装置151が開放状態となり得るとともに特別入賞装置151に遊技球が入球した場合に第2保留情報が取得される構成において、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生するまでは、図柄表示装置41にて解除規定数の報知画像G13が表示される。解除規定数の報知画像G13では、現状設定されている解除規定数が報知されるとともに、第2特図保留エリア112

50

に保留記憶されている第2保留情報の個数が当該解除規定数に到達するように遊技球の発射操作を行うことを促す表示が行われる。これにより、第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報の個数が解除規定数に到達するように遊技球の発射操作を行うように遊技者に促すことが可能となる。

【0607】

解除規定数は複数種類設定されており、振分実行モード又は開閉実行モードへの移行の契機となった遊技結果に応じて解除規定数が変動し得る。これにより、解除規定数を多様化させることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0608】

<第3の実施形態>

本実施形態では主側MPU82にて実行されるサポート終了判定処理の処理構成が上記第2の実施形態と相違している。以下、上記第2の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第2の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0609】

図54は主側MPU82にて実行される本実施形態におけるサポート終了判定処理を示すフローチャートである。

【0610】

主側RAM84の第1サポート状態フラグに「1」がセットされている場合、すなわち第1サポートモードである場合（ステップS3101：YES）、解除テーブルを主側ROM83から読み出す（ステップS3102）。解除テーブルは、主側RAM84の解除規定数カウンタの値と第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の個数との関係で第1サポートモードを終了させるか否かを決定するための解除抽選処理にて利用する乱数値が記憶されたテーブルである。その後、主側RAM84の解除規定数カウンタの値と第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の個数との組み合わせに対応する乱数値を解除テーブルから読み出す（ステップS3103）。そして、その読み出した乱数値を利用して解除抽選処理を実行する（ステップS3104）。当該解除抽選処理では、ステップS3103にて読み出した乱数値が解除当選となることに対応する乱数値であるか否かを判定する。

【0611】

解除規定数カウンタの値は本実施形態であっても「3」又は「4」である。解除規定数カウンタの値が「4」である場合には、第2保留情報の記憶数が1個であれば解除当選となる確率は0%であり、第2保留情報の記憶数が2個であれば解除当選となる確率は50%であり、第2保留情報の記憶数が3個であれば解除当選となる確率は75%であり、第2保留情報の記憶数が4個であれば解除当選となる確率は100%である。また、解除規定数カウンタの値が「3」である場合には、第2保留情報の記憶数が1個であれば解除当選となる確率は50%であり、第2保留情報の記憶数が2個であれば解除当選となる確率は75%であり、第2保留情報の記憶数が3個であれば解除当選となる確率は100%である。

【0612】

解除抽選処理にて解除当選となった場合（ステップS3105：YES）、現状の第1サポートモードの終了条件が成立したことを意味する。この場合、まず主側RAM84の第1サポート状態フラグを「0」クリアする（ステップS3106）。その後、ガイド駆動部156への駆動信号の出力を停止することで特別入賞装置151を閉鎖状態とする（ステップS3107）。また、普図普電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS3108）。これにより、普図普電制御処理（図46）の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理（ステップS2507）となる。また、第2サポート終了コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS3109）。音光側MPU93は第2サポート終了コマンドを受信した場合、第1サポートモードが終了して非サポートモードに移行したことを示す演出が表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて実行

10

20

30

40

50

されるようにするための制御を実行する。

【0613】

上記構成によれば、第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報の数が多いほど第1サポートモードから非サポートモードへの移行が発生し易い。これにより、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生するまで又は第1サポート結果に対応する第2特図表示部37bにおける遊技回が終了して開閉実行モードが開始されるまでにより多くの第2保留情報が保留記憶されていることを遊技者は期待することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0614】

＜第2，第3の実施形態の別形態＞

(1) 第2保留情報が当否判定処理の実行対象となった場合、大当たり結果及び小当たり結果のいずれかが選択され、外れ結果が選択されない構成としたが、これに限定されることはなく、外れ結果が選択され得る構成としてもよい。この場合、第2特図保留エリア112に保留記憶された第2保留情報の個数が解除規定数となったことで第1サポートモードが終了して非サポートモードとなったにも関わらず、当該非サポートモードとなった第2特図表示部37bの遊技回が外れ結果となって終了する可能性がある。但し、このように外れ結果となって終了したとしても、第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報が消化されることで発生した遊技回において小当たり結果となり、その後の振分実行モードにてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生すれば、開閉実行モードが発生するだけではなく、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたタイミングのサポートモードが非サポートモードであるため開閉実行モードの終了後は第2サポートモードとなる。

【0615】

(2) サポートモードとして非サポートモードに代えて低頻度サポートモードが設定されている構成としてもよい。低頻度サポートモードでは第1サポートモード及び第2サポートモードよりも特別入賞装置151が開放状態になりにくいものの特別入賞装置151が開放状態となり得る。この場合、通常遊技状態において特別入賞装置151への遊技球の入球が発生して第2保留情報が取得され得る。したがって、低頻度サポートモードである状況で取得された第2保留情報を契機とした振分実行モードにてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生し得るとともに、第1サポートモードである状況で取得された第2保留情報を契機とした遊技回の途中で第2保留情報が保留記憶された個数が解除規定数に到達することで第1サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなり当該低頻度サポートモードの状況における振分実行モードにてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生し得る。当該構成においては、前者の場合には開閉実行モードの終了後に低頻度サポートモードが維持され、後者の場合には開閉実行モードの終了後に第2サポートモードとなる構成とすることが好ましい。

【0616】

(3) 振分実行モードでは第1サポートモード又は第2サポートモードとなり得る構成としたが、これに代えて、振分実行モードでは非サポートモードとなる構成としてもよい。また、開閉実行モードでは非サポートモードとなる構成としたが、これに代えて、開閉実行モードでは第1サポートモード又は第2サポートモードとなり得る構成としてもよく、既に説明したような非サポートモードとなる構成としてもよい。

【0617】

(4) 解除規定数が「3」及び「4」の2種類が設定されている構成に限定されることはなく、「4」の1種類のみが設定されている構成としてもよく、「2」及び「4」の2種類が設定されている構成としてもよく、「1」及び「4」の2種類が設定されている構成としてもよく、「1」及び「3」の2種類が設定されている構成としてもよく、「2」、「3」及び「4」の3種類が設定されている構成としてもよく、「1」、「2」、「3」及び「4」の4種類が設定されている構成としてもよい。

【0618】

10

20

30

40

50

(5) 第2保留情報が実行対象となった当否判定処理にて第1サポート結果となった場合、当該第2保留情報が契機となった遊技回が終了するタイミングすなわち開閉実行モードが開始されるタイミングで非サポートモードとなっていた場合には開閉実行モードが終了した後に第2サポートモードとなり、開閉実行モードが開始されるタイミングで第1サポートモードであった場合には開閉実行モードが終了した後に第1サポートモードとなる構成としたが、これに限定されることはなく、第2保留情報が実行対象となった当否判定処理にて第1サポート結果となった場合、開閉実行モードが開始されるタイミングにおける遊技状態に関係なく開閉実行モードが終了した後に第1サポートモードとなる構成としてもよい。

【0619】

10

(6) 解除規定数の報知が第2特図表示部37bにおける遊技回が開始された場合及び振分実行モードにおいて実行される構成に限定されることはなく、第2特図表示部37bにおける遊技回が開始された場合及び振分実行モードのうち一方にて行われ他方にて行われない構成としてもよい。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の途中のタイミングで解除規定数の報知が行われる構成としてもよい。また、第1サポートモードが開始された場合に解除規定数の報知が行われる構成としてもよい。

【0620】

(7) 解除規定数が報知される構成に限定されることはなく、解除規定数が報知されない構成としてもよい。この場合、第2特図保留エリア112に第2保留情報が新たに記憶された場合に当該第2保留情報が保留記憶された個数が解除規定数に到達している期待度に対応する演出が実行される構成としてもよい。遊技者は当該演出を確認することで、第2保留情報が保留記憶された個数が解除規定数に到達していることを予測することが可能となる。

20

【0621】

(8) 第1サポートモードにおける第2特図表示部37bの遊技回では変動表示期間がいずれであったとしても当該遊技回の開始時に図柄表示装置41に時間計測画像G12として「30:00」の画像が表示されるとともに、遊技回の進行に伴って徐々に時間が減算されていくように時間計測画像G12の表示内容が更新され、遊技回の変動表示期間が40秒以上である場合において時間計測画像G12の表示内容が「00:00」となった場合には残りの変動表示期間が時間計測画像G12として表示され、そこからさらなる減算表示が行われる構成としたが、これに限定されない。例えば、遊技回の変動表示期間が40秒以上である場合において時間計測画像G12の表示内容が「00:00」となった場合には時間計測画像G12の表示内容に10秒が加算され、そこからさらなる減算表示が行われ、遊技回の変動表示期間が50秒以上である場合には時間計測画像G12の表示内容が再度「00:00」となった場合には時間計測画像G12の表示内容に10秒が加算され、そこからさらなる減算表示が行われるという構成としてもよい。つまり、時間計測画像G12の表示内容が「00:00」となった場合に加算される時間は所定の期間（具体的には10秒）で固定されている構成としてもよい。これにより、遊技回の変動表示期間が30秒を経過した後も、より長い変動表示期間であることを遊技者に期待させることが可能となる。

30

40

【0622】

(9) 第1サポート結果及び第2サポート結果のいずれであってもその後の開閉実行モードではラウンド遊技が15回発生する構成としたが、ラウンド遊技の実行回数が相違している構成としてもよい。例えば、第1サポート結果を契機とした開閉実行モードの方が第2サポート結果を契機とした開閉実行モードよりもラウンド遊技の実行回数が多い構成としてもよく、第2サポート結果を契機とした開閉実行モードの方が第1サポート結果を契機とした開閉実行モードよりもラウンド遊技の実行回数が多い構成としてもよい。また、ラウンド遊技の実行回数は同一であっても特電入賞装置32への上限個数の遊技球の入球を可能とする長開放のラウンド遊技の実行回数が相違している構成としてもよい。この場合、第1サポート結果を契機とした開閉実行モードの方が第2サポート結果を契機とし

50

た開閉実行モードよりも長開放のラウンド遊技の実行回数が多い構成としてもよく、第2サポート結果を契機とした開閉実行モードの方が第1サポート結果を契機とした開閉実行モードよりも長開放のラウンド遊技の実行回数が多い構成としてもよい。

【0623】

(10) 第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することで実行される開閉実行モードと、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することで実行される開閉実行モードとで、ラウンド遊技の実行回数が同一である構成としたが、これに限定されることはなく、これらのラウンド遊技の実行回数が相違している構成としてもよい。例えば、第1小当たり結果を契機とした開閉実行モードの方が第2小当たり結果を契機とした開閉実行モードよりもラウンド遊技の実行回数が多い構成としてもよく、第2小当たり結果を契機とした開閉実行モードの方が第1小当たり結果を契機とした開閉実行モードよりもラウンド遊技の実行回数が多い構成としてもよい。このようにラウンド遊技の実行回数が相違する場合、V入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合にそれぞれのラウンド遊技の実行回数に対応する表示がラウンド表示部37eにて行われる。

【0624】

(11) 第1サポートモード及び第2サポートモードの終了契機が普図表示部38aの変動表示回の実行回数が上限回数となることである構成としたが、これに限定されることはなく、例えば第2特図表示部37bの遊技回の実行回数が所定の上限回数となったことを契機として第1、第2サポートモードが終了する構成としてもよく、所定の小当たり結果が発生したことを契機として第1、第2サポートモードが終了する構成としてもよく、転落抽選処理にて転落当選となったことを契機として第1、第2サポートモードが終了する構成としてもよい。

【0625】

<第4の実施形態>

本実施形態では主側MPU82の処理構成が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【0626】

図55は本実施形態における主制御装置71の正面図である。

【0627】

主制御装置71は、図55に示すように、主制御基板81が基板ボックス71aに収容されてなる。主制御基板81の一方の板面である素子搭載面には、主側MPU82が搭載されている。基板ボックス71aは当該基板ボックス71aの外部から当該基板ボックス71a内に収容された主側MPU82を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス71aは無色透明に形成されているが、基板ボックス71aの外部から当該基板ボックス71a内に収容された主側MPU82を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。主制御装置71は基板ボックス71aにおいて主制御基板81の素子搭載面と対向する対向壁部71bがパチンコ機10後方を向くようにして樹脂ベース21の背面に搭載されている。したがって、遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に開放させて樹脂ベース21の背面を露出させることにより、基板ボックス71aの対向壁部71bを目視することが可能となるとともに当該対向壁部71bを通じて主側MPU82を目視することが可能となる。

【0628】

基板ボックス71aは複数のケース体71cを前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体71cには、これらケース体71cの分離を阻止するとともにこれらケース体71cの分離に際してその痕跡を残すための結合部71dが設けられている。結合部71dは、略直方体形状の基板ボックス71aにおける一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部71dを利用してケース体71cの分離を阻止してい

10

20

30

40

50

る状態において当該一部の結合部 71 d を破壊してケース体 71 c を分離したとしても、その後に別の結合部 71 d を結合状態とすることでケース体 71 c の分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体 71 c の分離に際して結合部 71 d が破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部 71 d を目視確認することでケース体 71 c の分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。また、基板ボックス 71 a において結合部 71 d が並設された一辺とは逆の一辺にはケース体 71 c 間の境界を跨ぐようにして封印シール 71 e が貼り付けられている。封印シール 71 e はその引き剥がしに際して粘着層がケース体 71 c に残る。これにより、ケース体 71 c の分離に際して封印シール 71 e が剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

【0629】

上記構成の主制御装置 71 において主制御基板 81 には、設定キー挿入部 195 と、リセットボタン 196 と、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 201 ～ 204 と、設定表示装置 205 と、異常表示装置 206 とが設けられている。なお、パチンコ機 10 の設定状態は「設定 1」～「設定 6」の 6 段階に限定されることはなく任意である。

【0630】

これら設定キー挿入部 195、リセットボタン 196、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 201 ～ 204、設定表示装置 205 及び異常表示装置 206 はいずれも主制御基板 81 の素子搭載面に設けられている。また、主制御基板 81 の素子搭載面は既に説明したとおり基板ボックス 71 a の対向壁部 71 b と対向しているが、設定キー挿入部 195 及びリセットボタン 196 は対向壁部 71 b により覆われていない。つまり、対向壁部 71 b において設定キー挿入部 195 及びリセットボタン 196 のそれぞれと対向する領域が個別の開口部とされている。これにより、基板ボックス 71 a の開放を要することなく、設定キー挿入部 195 に設定キーを挿入することが可能であり、リセットボタン 196 を押圧操作することが可能である。

【0631】

設定キー挿入部 195 に設定キーを挿入して所定方向に回転操作することにより設定キー挿入部 195 が ON 操作された状態となる。この状態においてリセットボタン 196 を押圧操作しながらパチンコ機 10 への動作電力の供給を開始させることで（すなわち主制御装置 71 の主側 MPU 82 への動作電力の供給を開始させることで）、パチンコ機 10 の設定状態を変更することが可能な状態となる。そして、この状態においてリセットボタン 196 を 1 回押圧操作する度にパチンコ機 10 の設定状態が「設定 1」～「設定 6」の範囲において昇順で 1 段階ずつ変更される。なお、「設定 6」の状態ではリセットボタン 196 が操作された場合には「設定 1」に更新される。また、設定キー挿入部 195 に挿入している設定キーを ON 操作の位置から所定方向とは反対方向に回転操作して初期位置に復帰させることにより設定キー挿入部 195 が OFF 操作された状態となる。設定キー挿入部 195 が OFF 操作された状態となることで設定値を変更可能な状態が終了し、その時点における設定値の状態で遊技を行うことが可能な状態となる。なお、設定値を変更可能な状態が終了した後にリセットボタン 196 を操作しても設定値を変更することはできない。

【0632】

設定キー挿入部 195 に対する ON 操作はパチンコ機 10 への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置 71 の主側 MPU 82 への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置 71 の主側 MPU 82 において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に設定キー挿入部 195 a に対する ON 操作を行ったとしても設定値を変更することはできない。

【0633】

パチンコ機 10 の設定状態は当該パチンコ機 10 における単位時間当たりの有利度を定めるものであり、「設定 n」（n は「1」～「6」の整数）の n が大きい値ほど（すなわち設定値が高いほど）有利度が高くなる。大当たり結果の当選確率を決定する当否抽選モードとして相対的に当選確率が低くなる低確率モードと相対的に当選確率が高くなる高確

10

20

30

40

50

率モードとが存在しているが、設定値が高いほど低確率モード及び高確率モードのそれぞれにおける大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。

【0634】

設定キー挿入部195をON操作した状態であってリセットボタン196を押圧操作しない状態でパチンコ機10への動作電力の供給を開始させることで（すなわち主制御装置71の主側MPU82への動作電力の供給を開始させることで）、パチンコ機10の設定値を確認可能な状態となる。また、設定キー挿入部195がOFF操作された状態となることで設定値を確認可能な状態が終了する。

【0635】

設定キー挿入部195をON操作することなくリセットボタン196を押圧操作した状態でパチンコ機10への動作電力の供給を開始させることで（すなわち主制御装置71の主側MPU82への動作電力の供給を開始させることで）、主側RAM84における所定のエリアのデータがクリアされる状態となる。リセットボタン196に対するON操作はパチンコ機10への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置71の主側MPU82への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置71の主側MPU82において動作電力の供給開始時の処理が終了した後にリセットボタン196を押圧操作したとしても主側RAM84のデータのクリアを行うことはできない。

【0636】

第1～第4報知用表示装置201～204及び設定表示装置205はいずれも、LEDによる表示用セグメントが8個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく液晶表示装置であってもよく、有機ELディスプレイであってもよい。第1～第4報知用表示装置201～204及び設定表示装置205はいずれもその表示面が主制御基板81の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス71aの対向壁部71bにより覆われている。この場合に、基板ボックス71aが透明に形成されていることにより、基板ボックス71aの外部から当該基板ボックス71a内に收容された第1～第4報知用表示装置201～204の表示面及び設定表示装置205の表示面を目視することが可能となる。また、主制御装置71は基板ボックス71aにおいて主制御基板81の素子搭載面と対向する対向壁部71bがパチンコ機10後方を向くようにして樹脂ベース21の背面に搭載されているため、遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に開放させて樹脂ベース21の背面をパチンコ機10前方に露出させた場合には、対向壁部71bを通じて第1～第4報知用表示装置201～204の表示面及び設定表示装置205の表示面を目視することが可能となる。

【0637】

第1～第4報知用表示装置201～204においては遊技履歴の管理結果の表示が行われる。また、設定表示装置205においては、設定値を変更するための設定値更新処理が実行されている状況下では選択対象となっている設定値が表示され、設定値を確認するための設定確認用処理が実行されている状況下では設定対象となっている設定値が表示される。つまり、上記選択対象又は上記設定対象の設定値が「設定1」である場合には設定表示装置205にて「1」が表示され、上記選択対象又は上記設定対象の設定値が「設定2」である場合には設定表示装置205にて「2」が表示され、上記選択対象又は上記設定対象の設定値が「設定3」である場合には設定表示装置205にて「3」が表示され、上記選択対象又は上記設定対象の設定値が「設定4」である場合には設定表示装置205にて「4」が表示され、上記選択対象又は上記設定対象の設定値が「設定5」である場合には設定表示装置205にて「5」が表示され、上記選択対象又は上記設定対象の設定値が「設定6」である場合には設定表示装置205にて「6」が表示される。なお、設定値更新処理及び設定確認用処理のいずれもが実行されていない状況では設定表示装置205は消灯状態に維持される。

【0638】

遊技履歴の管理結果を表示するための第1～第4報知用表示装置201～204及び設定値を表示するための設定表示装置205は、主制御基板81の素子搭載面において並設

10

20

30

40

50

されている。そして、上記のとおり主制御装置 71 は基板ボックス 71 a において主制御基板 81 の素子搭載面と対向する対向壁部 71 b がパチンコ機 10 後方を向くようにして樹脂ベース 21 の背面に搭載されているため、遊技機本体 12 を外枠 11 に対してパチンコ機 10 前方に開放させて樹脂ベース 21 の背面をパチンコ機 10 前方に露出させた場合には、対向壁部 71 b を通じて第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 の表示面及び設定表示装置 205 の表示面を目視することが可能となる。主制御基板 81 の素子搭載面には設定キー挿入部 195 及びリセットボタン 196 が設けられているため設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する場合には遊技機本体 12 を外枠 11 に対してパチンコ機 10 前方に開放させて樹脂ベース 21 の背面をパチンコ機 10 前方に露出させることとなるが、上記のとおり第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 及び設定表示装置 205 が素子搭載面に設けられていることにより、設定表示装置 205 における選択対象又は設定対象の設定値の表示だけではなく、第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 における遊技履歴の管理結果の表示も目視することが可能となる。

10

【0639】

異常表示装置 206 には単色発光タイプの LED が設けられている。異常表示装置 206 はその発光面が主制御基板 81 の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス 71 a の対向壁部 71 b により覆われている。この場合に、基板ボックス 71 a が透明に形成されていることにより、基板ボックス 71 a の外部から当該基板ボックス 71 a 内に收容された異常表示装置 206 を目視することが可能となる。また、主制御装置 71 は基板ボックス 71 a において主制御基板 81 の素子搭載面と対向する対向壁部 71 b がパチンコ機 10 後方を向くようにして樹脂ベース 21 の背面に搭載されているため、遊技機本体 12 を外枠 11 に対してパチンコ機 10 前方に開放させて樹脂ベース 21 の背面をパチンコ機 10 前方に露出させた場合には、対向壁部 71 b を通じて異常表示装置 206 を目視することが可能となる。所定の異常が発生した場合に異常表示装置 206 が消灯状態から点灯状態となり、その点灯状態は主側 MPU 82 への動作電力の供給が停止されるまで継続される。

20

【0640】

< 特定制御及び非特定制御 >

次に、主側 MPU 82 における各種制御の実行内容について説明する。

【0641】

主側 MPU 82 においてプログラムを利用して実行される各種制御は特定制御と非特定制御とで区別される。具体的には、遊技履歴の管理及び不正の監視に関する制御が非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御を含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされている。詳細には、主側 MPU 82 への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理による制御は後述する第 1 管理用処理以外の処理はいずれも特定制御に含まれ、第 1 管理用処理は非特定制御に含まれる。また、定期的に割り込んで起動される処理として第 1 タイマ割込み処理と第 2 タイマ割込み処理とが存在しているが、第 2 タイマ割込み処理はその全ての処理が特定制御に含まれ、第 1 タイマ割込み処理は後述する不正検知用処理及び第 2 管理用処理以外の処理はいずれも特定制御に含まれ、不正検知用処理及び第 2 管理用処理は非特定制御に含まれる。

30

40

【0642】

図 56 は主側 ROM 83 におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。主側 MPU 82 にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図 56 に示すように、主側 ROM 83 においても特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。

【0643】

具体的には、アドレス X (1) ～アドレス X (k + 2) の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス X (1) ～アドレス X (k + 2) に連続するアドレス X (k + 3) ～アドレス X (k + 5)

50

はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $X(k+6) \sim$ アドレス $X(m+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。また、アドレス $X(k+6) \sim$ アドレス $X(m+2)$ に連続するアドレス $X(m+3) \sim$ アドレス $X(m+5)$ はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $X(m+6) \sim$ アドレス $X(n+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス $X(m+6) \sim$ アドレス $X(n+2)$ に連続するアドレス $X(n+3) \sim$ アドレス $X(n+5)$ はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $X(n+6) \sim$ アドレス $X(p+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側ROM83における物理アドレス及び主側MPU82において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

10

【0644】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

20

【0645】

特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

30

【0646】

特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

40

【0647】

図57は主側RAM84における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。主側MPU82にてプログラムを利用して実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図57に示すように、主側RAM84においても特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214のアドレス範囲とが明確に区別されている。

【0648】

具体的には、アドレス $Y(1) \sim$ アドレス $Y(r+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア211として設定されている。また、アドレ

50

ス Y (1) ~ アドレス Y (r + 2) に連続するアドレス Y (r + 3) ~ アドレス Y (r + 5) は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後につけてアドレス Y (r + 6) ~ アドレス Y (s + 2) の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア 2 1 2 として設定されている。また、アドレス Y (r + 6) ~ アドレス Y (s + 2) に連続するアドレス Y (s + 3) ~ アドレス Y (s + 5) は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後につけてアドレス Y (s + 6) ~ アドレス Y (t + 2) の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア 2 1 3 として設定されている。また、アドレス Y (s + 6) ~ アドレス Y (t + 2) に連続するアドレス Y (t + 3) ~ アドレス Y (t + 5) は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後につけてアドレス Y (t + 6) ~ アドレス Y (u + 2) の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 として設定されている。なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側 R A M 8 4 における物理アドレス及び主側 M P U 8 2 において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

10

【 0 6 4 9 】

上記のように特定制御用のワークエリア 2 1 1 と、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 とが区別して設定されていることにより、主側 M P U 8 2 において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側 R A M 8 4 の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側 R A M 8 4 の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア 2 1 1 , 2 1 3 への情報の書き込み及び各ワークエリア 2 1 1 , 2 1 3 からの情報の読み出しに際しては主側 M P U 8 2 にてロード命令が行われる。

20

【 0 6 5 0 】

特定制御用のスタックエリア 2 1 2 と、非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 とが区別して設定されていることにより、主側 M P U 8 2 において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、主側 M P U 8 2 のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側 R A M 8 4 の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況において主側 M P U 8 2 のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア 2 1 2 , 2 1 4 への情報の書き込みの際には主側 M P U 8 2 にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア 2 1 2 , 2 1 4 からの情報の読み出しの際には主側 M P U 8 2 にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア 2 1 2 , 2 1 4 からの情報の読み出しの際には当該スタックエリア 2 1 2 , 2 1 4 への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

30

【 0 6 5 1 】

ここで、主側 M P U 8 2 において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 M P U 8 2 は特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 からの情報の読み出しが可能である。一方、主側 M P U 8 2 において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 M P U 8 2 は非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

40

【 0 6 5 2 】

また、主側 M P U 8 2 において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 M

50

PU82は非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214からの情報の読み出しが可能である。一方、主側MPU82において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側MPU82は特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【0653】

なお、主側RAM84にはパチンコ機10の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア211、特定制御用のスタックエリア212、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア211、特定制御用のスタックエリア212、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214に記憶された情報は、パチンコ機10の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

【0654】

図58は特定制御用のワークエリア211に設けられた各種記憶エリア及び非特定制御用のワークエリア213に設けられた各種記憶エリアを説明するための説明図である。

【0655】

特定制御用のワークエリア211には、第1セキュリティカウンタ211a、特電用監視遅延タイマカウンタ211b、普電用監視遅延タイマカウンタ211c、確認フラグ群211d、前回値記憶エリア211e、セキュリティフラグ211f及びチェック中カウンタ211gが設けられている。非特定制御用のワークエリア213には、第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213h、磁気検知カウンタ213i、磁気監視遅延タイマカウンタ213j、第2セキュリティカウンタ213k、第1～第3一般入賞異常フラグ213l～213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r、ゲート入賞異常フラグ213s及び磁気異常フラグ213tが設けられている。

【0656】

特定制御用のワークエリア211における第1セキュリティカウンタ211a及び非特定制御用のワークエリア213における第2セキュリティカウンタ213kはいずれも、主側MPU82から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。パルス状のセキュリティ信号を外部出力する契機となる事象としては、設定値更新処理の実行、主側RAM84のクリア処理の実行、所定の検知センサの断線検知、所定の検知センサの短絡検知、入賞異常の検知、及び磁気異常の検知などが挙げられる。なお、パルス状のセキュリティ信号を外部出力する契機となる事象はこれら列挙したものに限定されることはなく、これらに加えて又はこれらの少なくとも一部に代えて、電波異常の検知や遊技機本体12の開放操作などが含まれていてもよい。また、上記のようなセキュリティ信号の外部出力及びそれに付随する処理を実行する場合に、前回値記憶エリア211e及びセキュリティフラグ211fが利用される。

【0657】

特定制御用のワークエリア211の特電用監視遅延タイマカウンタ211bは、特電入賞装置32に設けられた特電検知センサ234aにおける遊技球の検知を、開放状態である特電入賞装置32が閉鎖状態となった後においても有効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。特定制御用のワークエリア211の普

10

20

30

40

50

電用監視遅延タイマカウンタ211cは、第2作動口34に設けられた第2作動口検知センサ236aにおける遊技球の検知を、開放状態である第2作動口34が閉鎖状態となった後においても有効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。特定制御用のワークエリア211の確認フラグ群211dには、アウト口24a、3個の一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びスルーゲート35のそれぞれへの遊技球の入球確認を主側MPU82にて行うための各種確認フラグが設けられている。特定制御用のワークエリア211のチェック中カウンタ211gは、第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御を実行する場合に利用される。

【0658】

非特定制御用のワークエリア213の第1～第3入賞監視タイマカウンタ213a～213cは3個設けられた一般入賞口31に1対1で対応している。第1～第3入賞監視タイマカウンタ213a～213cは、対応する一般入賞口31に設けられた入賞口検知センサ231a～233aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。なお、上記第1の実施形態では一般入賞口31は4個設けられていたが本実施形態では一般入賞口31は3個設けられている。

【0659】

非特定制御用のワークエリア213の第4入賞監視タイマカウンタ213dは、特電入賞装置32の特電検知センサ234aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア213の第5入賞監視タイマカウンタ213eは、第1作動口33に設けられた第1作動口検知センサ235aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア213の第6入賞監視タイマカウンタ213fは、第2作動口34の第2作動口検知センサ236aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア213の第7入賞監視タイマカウンタ213gは、アウト口24aに設けられたアウト口検知センサ237aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア213の第8入賞監視タイマカウンタ213hは、スルーゲート35に設けられたゲート検知センサ238aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。

【0660】

詳細は後述するが3個の一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34、スルーゲート35及びアウト口24aへの遊技球の入球が正常であるか否かを監視するための処理は非特定制御に含まれる。この場合に、3個の一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34、スルーゲート35及びアウト口24aへの遊技球の入球が正常であるか否かの監視を行うために設けられた各種タイマカウンタ211b, 211c, 213a～213hのうち特電用監視遅延タイマカウンタ211b及び普電用監視遅延タイマカウンタ211cは特定制御用のワークエリア211に設けられているのに対して、第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213hは非特定制御用のワークエリア213に設けられている。

【0661】

第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213hを利用した遊技球の検知の無効期間の計測は各検知センサ231a～238aの検知結果を契機に開始されるため、当該開始契機を特定制御の処理結果を踏まえることなく非特定制御の処理にて特定することが可能である。したがって、第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213hを非特定制御用のワークエリア213に設けることで、特定制御の処理結果を踏まえることなく

10

20

30

40

50

、第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213hを利用した遊技球の検知の有効期間の計測を非特定制御の処理にて行うことが可能となる。そして、このような事情において第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213hを非特定制御用のワークエリア213に設けることで、特定制御用のワークエリア211において必要な記憶容量を低減させることが可能となる。

【0662】

その一方、特電用監視遅延タイマカウンタ211bを利用した遊技球の検知の有効期間の計測は特電入賞装置32を開放状態から閉鎖状態とする処理の実行を契機に開始されるとともに、普電用監視遅延タイマカウンタ211cを利用した遊技球の検知の有効期間の計測は第2作動口34を開放状態から閉鎖状態とする処理の実行を契機に開始される。そして、これら特電入賞装置32及び第2作動口34を閉鎖状態とする処理は特定制御の処理として実行されるため、当該開始契機をと特定制御の処理結果を踏まえることなく非特定制御の処理にて特定することは不可能である。この場合に、特電用監視遅延タイマカウンタ211b及び普電用監視遅延タイマカウンタ211cが非特定制御用のワークエリア213に設けられていると、特電用監視遅延タイマカウンタ211b及び普電用監視遅延タイマカウンタ211cにおける有効期間の計測の開始契機を特定するための処理構成が複雑化してしまうおそれがある。これに対して、特電用監視遅延タイマカウンタ211b及び普電用監視遅延タイマカウンタ211cを非特定制御用のワークエリア213ではなく特定制御用のワークエリア211に設けることで、特定制御用のワークエリア211において必要な記憶容量がそれだけ増大してしまうものの処理構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

【0663】

非特定制御用のワークエリア213の第1～第3一般入賞異常フラグ213l～213nは3個の一般入賞口31に1対1で対応させて設けられており、第1～第3入賞監視タイマカウンタ213a～213cを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて第1～第3一般入賞異常フラグ213l～213nのうち対応するフラグに「1」がセットされる。非特定制御用のワークエリア213の特電入賞異常フラグ213oは特電入賞装置32に対応させて設けられており、特電用監視遅延タイマカウンタ211b又は第4入賞監視タイマカウンタ213dを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて特電入賞異常フラグ213oに「1」がセットされる。

【0664】

非特定制御用のワークエリア213の第1作動入賞異常フラグ213pは第1作動口33に対応させて設けられており、第5入賞監視タイマカウンタ213eを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて第1作動入賞異常フラグ213pに「1」がセットされる。非特定制御用のワークエリア213の第2作動入賞異常フラグ213qは第2作動口34に対応させて設けられており、普電用監視遅延タイマカウンタ211c又は第6入賞監視タイマカウンタ213fを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされる。

【0665】

非特定制御用のワークエリア213のアウト異常フラグ213rはアウト口24aに対応させて設けられており、第7入賞監視タイマカウンタ213gを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にてアウト異常フラグ213rに「1」がセットされる。特定制御用のワークエリア213のゲート入賞異常フラグ213sはスルーゲート35に対応させて設けられており、第8入賞監視タイマカウンタ213hを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定され

た場合には当該非特定制御の処理にてゲート入賞異常フラグ 2 1 3 s に「1」がセットされる。

【0666】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の磁気検知カウンタ 2 1 3 i は、磁気異常の発生を特定した回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。本実施形態では遊技盤 2 4 の背面に図示しない磁気検知センサが設けられており、当該磁気検知センサの検知結果は主側 M P U 8 2 に入力される。磁気検知センサは、磁気を検知していない場合には L O W レベルの磁気検知信号を主側 M P U 8 2 に出力し、磁気を検知した場合に H I レベルの磁気検知信号を主側 M P U 8 2 に出力する。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の磁気監視遅延タイマカウンタ 2 1 3 j は、磁気異常の監視を行わない期間を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の磁気異常フラグ 2 1 3 t には、磁気監視遅延タイマカウンタ 2 1 3 j において磁気異常の監視を行わない期間の計測が行われていない状況で磁気検知カウンタ 2 1 3 i にて計測している時期異常の発生回数が異常基準回数（具体的には「3」）となったことが非特定制御の処理にて特定された場合に当該非特定制御の処理にて「1」がセットされる。

10

【0667】

<コマンド送信の構成>

図 5 9 は主側 M P U 8 2 から音光側 M P U 9 3 にコマンドを送信するための電氣的な構成を説明するための説明図である。

【0668】

主側 M P U 8 2 には、主側 R O M 8 3 に記憶された特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御の処理を実行する機能として特定制御処理部 2 2 1 が設けられているとともに、主側 R O M 8 3 に記憶された非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して非特定制御の処理を実行する機能として非特定制御処理部 2 2 2 が設けられている。特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行される場合には既に説明したとおり、特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 からの情報の読み出し及び情報の書き込みが行われるとともに、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 からの情報の読み出しが行われる。なお、特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行される場合には非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 への情報の書き込みは行われない。非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行される場合には既に説明したとおり、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 からの情報の読み出し及び情報の書き込みが行われるとともに、特定制御用のワークエリア 2 1 1 からの情報の読み出しが行われる。なお、非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行される場合には特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 への情報の書き込みは行われない。

30

【0669】

特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行される場合及び非特定制御処理部 2 2 2 にて非特定制御の処理が実行される場合のいずれであっても、主側 M P U 8 2 に設けられたレジスタエリア 2 2 3 からの情報の読み出し及びレジスタエリア 2 2 3 への情報の書き込みが行われる。レジスタエリア 2 2 3 には汎用レジスタエリア 2 2 3 a と、コマンド送信バッファ 2 2 3 b とが設けられている。汎用レジスタエリア 2 2 3 a には、フラグレジスタ、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタなどが存在している。各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタとして、W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタなどが設けられている。

40

【0670】

コマンド送信バッファ 2 2 3 b は、特定制御処理部 2 2 1 にて特定制御の処理が実行されたことにより所定のコマンドを音声発光制御装置 9 1 の音声発光制御基板 9 2 に設けられた音光側 M P U 9 3 に送信する必要が生じた場合にその送信対象となる所定のコマンド

50

が格納される。また、コマンド送信バッファ 223b は、非特定制御処理部 222 にて非特定制御の処理が実行されたことにより特定のコマンドを音光側 MPU93 に送信する必要が生じた場合にその送信対象となる特定のコマンドが格納される。コマンド送信バッファ 223b は 1 種類のコマンドを格納することが可能な単位格納エリアが複数設けられたリングバッファとして設けられている。送信対象となったコマンドは主側 MPU82 に設けられた書き込みポインタの情報に対応する単位格納エリアに書き込まれる。この場合、書き込み対象となる単位格納エリアは所定の順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の単位格納エリアが書き込み対象となった次は最初の順番の単位格納エリアが書き込み対象となる。

【0671】

コマンド送信バッファ 223b の各単位格納エリアに書き込まれたコマンドは、主側 MPU82 に設けられたコマンド送信回路 224 によって音光側 MPU93 に送信される。コマンド送信回路 224 には読み出しポインタが設けられており、当該読み出しポインタの情報に対応する単位格納エリアに格納されたコマンドを音光側 MPU93 に送信する。この場合、読み出し対象となる単位可能エリアは特定の順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の単位格納エリアが読み出し対象となった次は最初の順番の単位格納エリアが読み出し対象となる。

【0672】

コマンド送信回路 224 は、主側 MPU82 の特定制御処理部 221 及び非特定制御処理部 222 におけるプログラムを利用した処理の実行を介在させることなく、すなわちプログラムを利用した処理の実行を介在させることなく、コマンド送信バッファ 223b の読み出し対象の単位格納エリアからコマンドを読み出しその読み出したコマンドの送信を行う。したがって、コマンド送信回路 224 において音光側 MPU93 へのコマンドの送信が行われている状況であっても特定制御処理部 221 にて特定制御の処理が実行され得るとともに非特定制御処理部 222 にて非特定制御の処理が実行され得る。さらに言うと、特定制御処理部 221 にて特定制御の処理が実行されることによりコマンド送信バッファ 223b に格納されたコマンドがコマンド送信回路 224 により送信されている状況であっても特定制御処理部 221 にて特定制御の処理が実行され得るだけでなく非特定制御処理部 222 にて非特定制御の処理が実行され得る構成であり、非特定制御処理部 222 にて非特定制御の処理が実行されることによりコマンド送信バッファ 223b に格納されたコマンドがコマンド送信回路 224 により送信されている状況であっても非特定制御処理部 222 にて非特定制御の処理が実行され得るだけでなく特定制御処理部 221 にて特定制御の処理が実行され得る構成である。

【0673】

なお、コマンド送信回路 224 による音光側 MPU93 へのコマンドの送信速度は、コマンド送信バッファ 223b に新たにコマンドが格納されることによって当該コマンド送信バッファ 223b に格納されている未送信のコマンドが上書きされてしまわない速度に設定されている。

【0674】

コマンドが送信される様子について図 60 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 60 (a) は特定制御処理部 221 にて特定制御の処理が実行されている期間を示し、図 60 (b) は非特定制御処理部 222 にて非特定制御の処理が実行されている期間を示し、図 60 (c) はコマンド送信バッファ 223b にコマンドが格納されるタイミングを示し、図 60 (d) はコマンド送信回路 224 により音光側 MPU93 にコマンドが送信される期間を示す。

【0675】

t1 のタイミングで図 60 (a) に示すように特定制御処理部 221 における特定制御の処理が開始される。その後、t2 のタイミングで当該特定制御の処理が実行されることにより図 60 (c) に示すようにコマンド送信バッファ 223b にコマンドが格納される。コマンド送信バッファ 223b に未送信のコマンドが存在していることでコマンド送信

10

20

30

40

50

回路 224 は当該 t2 のタイミングで図 60 (d) に示すように当該コマンドの送信を開始する。特定制御処理部 221 における特定制御の処理とコマンド送信回路 224 におけるコマンドを送信する動作とは相互に独立して行われるため、図 60 (d) に示すように t2 のタイミング〜 t3 のタイミングに亘ってコマンド送信回路 224 にてコマンドが送信されている期間であっても図 60 (a) に示すように特定制御処理部 221 にて特定制御の処理が実行される。

【0676】

その後、図 60 (a) に示すように特定制御処理部 221 にて特定制御の処理が実行されている状況において t4 のタイミングで図 60 (c) に示すようにコマンド送信バッファ 223 b にコマンドが再度格納される。コマンド送信バッファ 223 b に未送信のコマンドが存在していることでコマンド送信回路 224 は当該 t4 のタイミングで図 60 (d) に示すように当該コマンドの送信を開始する。

【0677】

その後、t4 のタイミングで開始されたコマンドの送信が継続されている状況において t5 のタイミングで図 60 (a) 及び図 60 (b) に示すように特定制御処理部 221 にて特定制御の処理が実行されている状況から非特定制御処理部 222 にて非特定制御の処理が実行される状況に切り換わる。この場合、コマンド送信回路 224 におけるコマンドを送信する動作は、特定制御処理部 221 における特定制御の処理と独立して行われるだけではなく非特定制御処理部 222 における非特定制御の処理とも独立して行われる。したがって、t5 のタイミングで特定制御の処理が実行されている状況から非特定制御の処理が実行される状況に切り換わったとしても、図 60 (d) に示すようにコマンドの送信は継続される。当該コマンドの送信は t6 のタイミングで終了する。

【0678】

その後、t7 のタイミングで非特定制御の処理が実行されることにより図 60 (c) に示すようにコマンド送信バッファ 223 b にコマンドが格納される。コマンド送信バッファ 223 b に未送信のコマンドが存在していることでコマンド送信回路 224 は当該 t7 のタイミングで図 60 (d) に示すように当該コマンドの送信を開始する。非特定制御処理部 222 における非特定制御の処理とコマンド送信回路 224 におけるコマンドを送信する動作とは相互に独立して行われるため、図 60 (d) に示すように t7 のタイミング〜 t8 のタイミングに亘ってコマンド送信回路 224 にてコマンドが送信されている期間であっても図 60 (b) に示すように非特定制御処理部 222 にて非特定制御の処理が実行される。

【0679】

その後、図 60 (b) に示すように非特定制御処理部 222 にて非特定制御の処理が実行されている状況において t9 のタイミングで図 60 (c) に示すようにコマンド送信バッファ 223 b にコマンドが再度格納される。コマンド送信バッファ 223 b に未送信のコマンドが存在していることでコマンド送信回路 224 は当該 t9 のタイミングで図 60 (d) に示すように当該コマンドの送信を開始する。

【0680】

その後、t9 のタイミングで開始されたコマンドの送信が継続されている状況において t10 のタイミングで図 60 (a) 及び図 60 (b) に示すように非特定制御処理部 222 にて非特定制御の処理が実行されている状況から特定制御処理部 221 にて特定制御の処理が実行される状況に切り換わる。この場合、コマンド送信回路 224 におけるコマンドを送信する動作は、非特定制御処理部 222 における非特定制御の処理と独立して行われるだけではなく特定制御処理部 221 における特定制御の処理とも独立して行われる。したがって、t10 のタイミングで特定制御の処理が実行されている状況から非特定制御の処理が実行される状況に切り換わったとしても、図 60 (d) に示すようにコマンドの送信は継続される。当該コマンドの送信は t11 のタイミングで終了する。

【0681】

上記のとおり特定制御処理部 221 にて特定制御の処理が実行されている状況及び非特

10

20

30

40

50

定制御処理部 222 にて非特定制御の処理が実行されている状況のいずれであっても送信対象となったコマンドは、レジスタエリア 223 のコマンド送信バッファ 223b に格納される。つまり、主側 RAM 84 において情報の書き込み対象となるエリアが特定制御の処理が実行されている状況と非特定制御の処理が実行されている状況とで相違している構成であっても、送信対象のコマンドを書き込むエリアは特定制御の処理が実行されている状況及び非特定制御の処理が実行されている状況において兼用される。よって、コマンドを格納するための処理を特定制御の処理及び非特定制御の処理の一方のみに集約させる必要がないため、コマンドを格納するための処理構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

【0682】

10

コマンド送信バッファ 223b に格納されたコマンドは、特定制御の処理及び非特定制御の処理とは独立して動作するコマンド送信回路 224 により音光側 MPU 93 に送信される。これにより、主側 MPU 82 におけるプログラムを利用した処理の実行内容との関係でコマンドの送信タイミングを調整する必要がないため、主側 MPU 82 におけるプログラムを利用した処理の処理構成を簡素化させることが可能となる。

【0683】

<メイン処理>

次に、主側 MPU 82 にてプログラムを利用して実行される各種処理について説明する。図 61 は主側 MPU 82 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S3201～ステップ S3232 の処理のうちステップ S3227 にて呼び出されて実行される第 1 管理用処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 MPU 82 の特定制御処理部 221 にて実行され、第 1 管理用処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 MPU 82 の非特定制御処理部 222 にて実行される。

20

【0684】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップ S3201）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置 41 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 RAM 84 のアクセスを許可する。

30

【0685】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップ S3202）。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である後述する第 1 タイマ割り込み処理の割り込み周期を第 1 割り込み周期（具体的には 4 ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である後述する第 2 タイマ割り込み処理の割り込み周期を上記第 1 割り込み周期よりも短い周期である第 2 割り込み周期（具体的には 2 ミリ秒）に設定する。

【0686】

内部機能レジスタ設定処理では、第 1 タイマ割り込み処理の第 1 割り込み周期を主側 MPU 82 の所定のレジスタに設定するとともに、第 2 タイマ割り込み処理の第 2 割り込み周期を主側 MPU 82 の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第 1、第 2 割り込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタ C1 の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

40

【0687】

その後、プロテクト設定処理を実行する（ステップ S3203）。プロテクト設定処理では、主側 MPU 82 のレジスタエリア 223 に設けられたプロテクトレジスタ 223c に「1」をセットすることで、主側 RAM 84 の各エリアのうち特定制御用のワークエリア 211、特定制御用のスタックエリア 212、非特定制御用のワークエリア 213 及び非特定制御用のスタックエリア 214 以外のエリアである未使用のエリアが情報の書き込み（「0」クリアを含む）の対象から除外されるようにする。

50

【0688】

具体的には、主側MPU82には主側RAM84に対する情報の書き込み及び主側RAM84からの情報の読み出しを行うためのRAM管理回路225（図59参照）が設けられている。RAM管理回路225は、主側MPU82におけるプログラムによる処理の実行により情報の読み出し対象となるエリアのアドレスが指定された場合、その指定されたアドレスのエリアから情報を読み出して主側MPU82に供給し、主側MPU82におけるプログラムによる処理の実行により情報の書き込み対象となるエリアのアドレスが指定された場合、その指定されたアドレスのエリアに指定された情報を書き込む。この場合に、主側ROM83には主側RAM84において未使用のエリアのアドレス範囲（アドレスY(r+3)～アドレスY(r+5)、アドレスY(s+3)～アドレスY(s+5)、アドレスY(t+3)～アドレスY(t+5)）が予め記憶されている。RAM管理回路225はプロテクト設定が行われている場合には、情報の書き込み対象となるエリアのアドレスが指定された場合にそのアドレスが主側ROM83に記憶されている未使用のエリアのアドレス範囲に含まれているのであれば、当該情報の書き込みを行わない。この情報の書き込みには「0」クリアも含まれる。これにより、主側RAM84における未使用のエリアに対して情報の書き込みが行われてしまわないようにすることが可能となる。

10

【0689】

なお、プロテクト設定が行われている状況において情報の書き込み対象として指定されたアドレスが主側ROM83に記憶されている未使用のエリアのアドレス範囲に含まれていることがRAM管理回路225にて特定された場合には、当該情報の書き込みを行わないだけでなく異常報知が実行される構成としてもよい。当該異常報知の実行態様は任意であるが、例えば表示発光部64にて異常用の発光を行わせる構成としてもよく、スピーカ部65から異常用の音を出力させる構成としてもよく、図柄表示装置41にて異常用の表示を行わせる構成としてもよく、遊技ホールに設けられた管理コンピュータに異常用の外部出力を行わせる構成としてもよい。

20

【0690】

主側MPU82のレジスタエリア223には図59に示すようにプロテクトレジスタ223cが設けられている。プロテクトレジスタ223cは主側RAM84における未使用のエリア（アドレスY(r+3)～アドレスY(r+5)、アドレスY(s+3)～アドレスY(s+5)、アドレスY(t+3)～アドレスY(t+5)）に対する情報の書き込みを不可とするか否かをRAM管理回路225において特定するための記憶エリアである。プロテクトレジスタ223cにプロテクト情報が設定されている場合には上記プロテクト設定が行われている状況となり、主側ROM83に記憶されている未使用のエリアのアドレス範囲に含まれているアドレスが書き込み対象として指定されたとしても上記のとおり当該アドレスのエリアには情報の書き込みは行われず。一方、プロテクトレジスタ223cにプロテクト情報が設定されていない場合には上記プロテクト設定が行われていない状況となり、主側ROM83に記憶されている未使用のエリアのアドレス範囲に含まれているアドレスが書き込み対象として指定された場合にそのアドレスのエリアに情報の書き込みが行われる。

30

【0691】

プロテクトレジスタ223cは1ビットのエリアとして設定されている。当該プロテクトレジスタ223cに「1」が設定されている場合が当該プロテクトレジスタ223cにプロテクト情報が設定されている場合に該当し、当該プロテクトレジスタ223cの情報が「0」である場合が当該プロテクトレジスタ223cにプロテクト情報が設定されていない場合に該当する。主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合にはプロテクトレジスタ223cの情報が「0」であることによりプロテクト情報が設定されていない状態であるが、ステップS4903のプロテクト設定処理が実行されることにより、プロテクトレジスタ223cに「1」がセットされてプロテクト情報が設定されている状態となる。これにより、主側RAM84における未使用のエリア（アドレスY(r+3)～アドレスY(r+5)、アドレスY(s+3)～アドレスY(s+5)、アドレスY(t+3)～アドレスY(t+5)）に情報の書き込みが行われてしまわないようにすることが可能となる。

40

50

3) ~アドレス Y (t + 5)) に対する情報の書き込みが不可となる。

【 0 6 9 2 】

なお、プロテクトレジスタ 2 2 3 c は 1 ビットのエリアである構成に限定されることはなく、2 ビット以上のエリア、1 バイトのエリア又は 2 バイトのエリアとして設定されている構成としてもよい。

【 0 6 9 3 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする (ステップ S 3 2 0 4)。立ち上げ処理中フラグは、後述する第 1 タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新、及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第 1 タイマ割込み処理を終了すべき状況であることを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。

【 0 6 9 4 】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理において動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S 3 2 0 1 ~ ステップ S 3 2 2 8) が開始された場合に「1」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S 3 2 0 1 ~ ステップ S 3 2 2 8) が終了して残余処理 (ステップ S 3 2 2 9 ~ ステップ S 3 2 3 2) が開始される前に「0」クリアされる。第 1 タイマ割込み処理では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合にはステップ S 3 8 0 6 ~ ステップ S 3 8 2 0 の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S 3 2 0 1 ~ ステップ S 3 2 2 8) のうち後述する設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、第 1 タイマ割込み処理では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合であってもステップ S 3 8 0 1 ~ ステップ S 3 8 0 4 及びステップ S 3 8 2 1 の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S 3 2 0 1 ~ ステップ S 3 2 2 8) のうち後述する設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び乱数初期値カウンタ C I N I の更新が実行され、さらに遊技履歴の管理が実行される。

【 0 6 9 5 】

ステップ S 3 2 0 4 にて立ち上げ処理中フラグに「1」をセットした後は、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する (ステップ S 3 2 0 5)。第 1 タイマ割込み処理の停電情報記憶処理 (ステップ S 3 8 0 1) にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。

【 0 6 9 6 】

停電フラグに「1」がセットされている場合 (ステップ S 3 2 0 5 : Y E S)、チェックサムが正常であるか否かを判定する (ステップ S 3 2 0 6)。具体的には、まず特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 についてチェックサムを算出する。その後、主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア 2 1 1 に保存された特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、今回のメイン処理にて上記のように算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

【 0 6 9 7 】

チェックサムが一致している場合 (ステップ S 3 2 0 6 : Y E S)、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における設定参照用エリアに格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する (ステップ S 3 2 0 7)。設定参照用エリアは現状のパチンコ機 1 0 の設定値を主側 M P U 8 2 にて特定するための情報が格納される記憶エリアである

。設定参照用エリアに「1」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定1」となる。設定参照用エリアに「2」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定2」となる。設定参照用エリアに「3」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定3」となる。設定参照用エリアに「4」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定4」となる。設定参照用エリアに「5」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定5」となる。設定参照用エリアに「6」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機10の設定値は「設定6」となる。ステップS3207では設定参照用エリアに格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する。

10

【0698】

ステップS3205～ステップS3207の全てで肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア211に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS3208）。設定更新表示フラグは後述する設定値更新処理が実行されていることを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合には主制御装置71の設定表示装置205にて更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理が開始された場合に「1」がセットされ設定値更新処理が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理が実行されている状況において主側MPU82への動作電力の供給が停止された場合には、その後主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態は設定値更新処理において設定更新表示フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

20

【0699】

設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことでステップS3208にて否定判定をした場合、リセットボタン196が押圧操作されているか否かを判定する（ステップS3209）。つまり、リセットボタン196が押圧操作されている状態においてパチンコ機10の電源ON操作が行われて主側MPU82への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。

30

【0700】

リセットボタン196が押圧操作されていない場合（ステップS3209：NO）、特定制御用のワークエリア211に設けられた遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS3210）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理においてステップS3801～ステップS3804及びステップS3821の処理を実行する一方、ステップS3805にて肯定判定をすることでステップS3806～ステップS3820の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップS3210にて肯定判定をした場合、後述するステップS3224及びステップS3225の処理を実行する。

40

【0701】

ステップS3210にて否定判定をした場合、設定キー挿入部195が設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する（ステップS3211）。設定キー挿入部19

50

5 が設定キーを利用して ON 操作されている場合（ステップ S 3 2 1 1：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップ S 3 2 1 3）。また設定キー挿入部 1 9 5 が設定キーを利用して ON 操作されていない場合であっても（ステップ S 3 2 1 1：NO）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 3 2 1 2：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップ S 3 2 1 3）。

【0702】

設定確認表示フラグは設定確認用処理が実行されていることを主側 MPU 8 2 にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合には主制御装置 7 1 の設定表示装置 2 0 5 にて現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理が開始された場合に「1」がセットされ設定確認用処理が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理が実行されていない状況においては基本的に設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理が実行されている状況において主側 MPU 8 2 への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側 MPU 8 2 への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態は後述する RAM クリア処理（ステップ S 3 2 1 9）が実行されるか、後述する設定値更新処理が実行されるか、又は設定確認用処理において設定確認表示フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【0703】

上記のようにリセットボタン 1 9 6 が押圧操作されていない状況であって設定キー挿入部 1 9 5 が ON 操作されている場合（すなわち「設定確認操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン 1 9 6 が押圧操作されていない状況であって設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合にも設定確認用処理が実行されることにより、設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われなかったとしても設定確認用処理が実行される。これにより、パチンコ機 1 0 の現状の設定値の確認を引き続き行わせることが可能となる。一方、設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際してリセットボタン 1 9 6 が押圧操作された場合には、設定確認用処理が実行されることなく RAM クリア処理（ステップ S 3 2 1 9）及び設定値更新処理のうち動作電力の供給の再開に際して行われた操作に対応する処理が実行される。これにより、設定確認用処理よりも RAM クリア処理（ステップ S 3 2 1 9）又は設定値更新処理の実行を優先させることが可能となる。

【0704】

ここで、ステップ S 3 2 1 3 にて実行される設定確認用処理について説明する。図 6 2 は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップ S 3 3 0 1～ステップ S 3 3 0 7 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 MPU 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行される。

【0705】

まず割込み許可の設定を行う（ステップ S 3 3 0 1）。これにより、第 1 タイマ割込み処理が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。

【0706】

動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 3 2 0 1～ステップ S 3 2 2 8）では基本的に第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の割込みが禁止されており、設定確認用処理及び設定値更新処理において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 3 2 0 1～ステップ S 3 2 2 8）において設定確認用処理及び設定値更新処理が実行されていない状況においては第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の実行が禁止され、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況に

において第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の実行が許可される。但し、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第1タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第1タイマ割込み処理が終了される。

【0707】

その後、特定制御用のワークエリア211に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定確認表示フラグに「1」をセットする（ステップS3302）。設定確認表示フラグに「1」がセットされることにより、主制御装置71の設定表示装置205にて現状設定されている設定値を示す表示が行われる。

10

【0708】

その後、確認開始コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS3303）。コマンド送信バッファ223bに確認開始コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該確認開始コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は確認開始コマンドを受信することにより、設定確認用処理が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示側MPU103を表示制御する。これにより、パチンコ機10の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。

20

【0709】

その後、設定キー挿入部195が設定キーを利用してON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する（ステップS3304）。具体的には、設定キー挿入部195の状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態がON状態に対応する受信状態からOFF状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部195がON状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部195がOFF状態である状況で設定確認用処理が開始された場合においてそのOFF状態が維持されている場合にもステップS3304にて否定判定をする。設定キー挿入部195がON状態からOFF状態に切り換わったことを特定していない場合（ステップS3304：N

30

O）、ステップS3304の処理を繰り返す。

【0710】

設定キー挿入部195がON状態からOFF状態に切り換わったことを特定した場合（ステップS3304：YES）、特定制御用のワークエリア211における設定確認表示フラグを「0」クリアする（ステップS3305）。これにより、設定表示装置205における現状設定されている設定値を示す表示が終了する。

【0711】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップS3306）。これにより、設定確認用処理を終了してメイン処理における動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）に復帰する場合には第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の割込みが禁止される。

40

【0712】

その後、確認時の復帰コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS3307）。コマンド送信バッファ223bに確認時の復帰コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該確認時の復帰コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は確認時の復帰コマンドを受信することにより、図柄表示装置41における設定確認用処理が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像の表示を終了させる。

50

【0713】

上記のとおりリセットボタン196を押圧操作することなく設定キー挿入部195を設定キーによりON操作した状態でパチンコ機10の電源ON操作が行われることにより、主側MPU82への動作電力の供給が開始されてメイン処理が開始された状況においてリセットボタン196が押圧操作されていないとともに設定キー挿入部195がON操作された状態となり、メイン処理にて遊技を進行させるための処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

【0714】

メイン処理の説明に戻り、設定キー挿入部195が設定キーを利用してON操作されていない場合であって設定確認表示フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS3211及びステップS3212：NO）、通常復帰コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS3214）。コマンド送信バッファ223bに通常復帰コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該通常復帰コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は通常復帰コマンドを受信することにより、主側MPU82において動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）にてRAMクリア処理（ステップS3219）、設定確認用処理及び設定値更新処理のいずれもが実行されていないことを特定する。そして、通常復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。

【0715】

一方、ステップS3209にてリセットボタン196が押圧操作されていると判定した場合であって、ステップS3215にて設定キー挿入部195が設定キーを利用してON操作されていると判定した場合又はステップS3208にて設定更新表示フラグに「1」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する（ステップS3216）。上記のようにリセットボタン196が押圧操作されている場合であって設定キー挿入部195がON操作されている場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン196の押圧操作及び設定キー挿入部195のON操作の有無に関係なく設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合にも設定値更新処理が実行されることにより、設定値更新処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の開始に際しての操作内容が「操作無し」、「RAMクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれであったとしても設定値更新処理が実行される。これにより、設定値更新処理の実行を優先させることが可能となる。

【0716】

ここで、ステップS3216にて実行される設定値更新処理について説明する。図63は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップS3401～ステップS3415の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【0717】

まず割込み許可の設定を行う（ステップS3401）。これにより、第1タイマ割込み処理が第1割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第2タイマ割込み処理が第2割込み周期で割り込んで起動される。

【0718】

動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）では基本的に第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の割込みが禁止されており、設定確認用処理及び設定値更新処理において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）において設定確認用処理及び設

10

20

30

40

50

定値更新処理が実行されていない状況においては第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の実行が禁止され、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況において第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の実行が許可される。但し、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第1タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第1タイマ割込み処理が終了される。

【0719】

その後、特定制御用のワークエリア211に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「1」をセットする（ステップS3402）。設定更新表示フラグに「1」がセットされることにより、主制御装置71の設定表示装置205にて現状選択されている設定値を示す表示が行われる。

【0720】

その後、開始時の初期設定を行う（ステップS3403）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア211に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS3205：NO）、特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップS3206：NO）、又は設定参照用エリアに格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップS3207：NO）、メイン処理のステップS3222にて「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理においてステップS3801～ステップS3804及びステップS3821の処理を実行する一方、ステップS3805にて肯定判定をすることでステップS3806～ステップS3820の処理を実行しない。これにより、上記のような主側RAM84の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップS3403の処理にて遊技停止フラグを「0」クリアすることで、主側RAM84の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理が実行された場合に解除することが可能となる。

【0721】

その後、特定制御用のワークエリア211における設定更新用エリアに「1」をセットする（ステップS3404）。設定更新用エリアは設定値更新処理において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリアに「1」の数値情報が格納されている場合には選択対象の設定値は「設定1」となる。設定更新用エリアに「2」の数値情報が格納されている場合には選択対象の設定値は「設定2」となる。設定更新用エリアに「3」の数値情報が格納されている場合には選択対象の設定値は「設定3」となる。設定更新用エリアに「4」の数値情報が格納されている場合には選択対象の設定値は「設定4」となる。設定更新用エリアに「5」の数値情報が格納されている場合には選択対象の設定値は「設定5」となる。設定更新用エリアに「6」の数値情報が格納されている場合には選択対象の設定値は「設定6」となる。

【0722】

ステップS3404にて設定更新用エリアに「1」を設定することで、選択対象の設定値が「設定1」となる。つまり、パチンコ機10の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理が開始された場合には選択対象の設定値は「設定1」となる。なお、ステップS3404の処理が実行されない構成としてもよい。この場合、設定値更新処理が開始された場合には設定参照用エリアの情報が設定更新用エリアに書き込まれるようにすることで、設定値更新処理が開始された場合にはその時点における設定対象の設定値が選択対象の設定値となる。

10

20

30

40

50

【0723】

その後、更新開始コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS3405）。コマンド送信バッファ223bに更新開始コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該更新開始コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示側MPU103を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。

10

【0724】

その後、設定更新用エリアに格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する（ステップS3406）。「1」～「6」のいずれかではない場合（ステップS3406：NO）、設定更新用エリアに「1」を設定する（ステップS3407）。これにより、選択対象の設定値が「設定1」となる。

【0725】

ステップS3406にて肯定判定をした場合又はステップS3407の処理を実行した場合、設定キー挿入部195が設定キーを利用してON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する（ステップS3408）。具体的には、設定キー挿入部195の状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ON状態に対応する受信状態からOFF状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部195がON状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部195がOFF状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてそのOFF状態が維持されている場合にもステップS3408にて否定判定をする。

20

【0726】

ステップS3408にて否定判定をした場合、リセットボタン196が押圧操作されていることを条件として（ステップS3409：YES）、設定更新用エリアの値を1加算する（ステップS3410）。これにより、リセットボタン196が1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン196が押圧操作されていない場合（ステップS3409：NO）又は設定更新用エリアの値を1加算した場合にはステップS3406の処理に戻ることもなるが、ステップS3406にて設定更新用エリアの値が7以上であると判定されると、ステップS3407にて設定更新用エリアに「1」がセットされる。これにより、「設定6」の状況でリセットボタン196が1回押圧操作された場合には「設定1」に戻ることになる。

30

【0727】

設定キー挿入部195がON状態からOFF状態に切り換わったことを特定した場合（ステップS3408：YES）、設定更新用エリアに格納された設定値の情報を設定参照用エリアに上書きする（ステップS3411）。これにより、今回の設定値更新処理にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリアに設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機10の設定値となる。

40

【0728】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップS3412）。これにより、設定値更新処理を終了してメイン処理における動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）に復帰する場合には第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の割込みが禁止される。

【0729】

その後、RAMクリア処理を実行する（ステップS3413）。RAMクリア処理では、特定制御用のワークエリア211においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情

50

報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア）及び設定更新表示フラグを除いて、当該特定制御用のワークエリア211を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部38aが変動表示されていない状況であって普電役物34aが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア211に設けられた特図保留エリア84a及び普図保留エリア84cも「0」クリアされるため、第1特図表示部37a用の保留情報及び第2特図表示部37b用の保留情報が消去されるとともに普図表示部38a用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア211に設けられた設定確認表示フラグを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア211に設けられた設定更新用エリアを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア211に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。また、RAMクリア処理では特定制御用のスタックエリア212を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、RAMクリア処理では主側MPU82の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップS4902の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214については「0」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

10

20

【0730】

その後、更新時の復帰コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS3414）。コマンド送信バッファ223bに更新時の復帰コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該更新時の復帰コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は更新時の復帰コマンドを受信することにより、図柄表示装置41における設定値更新処理が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像の表示を終了させる。その後、特定制御用のワークエリア211における設定更新表示フラグを「0」クリアする（ステップS3415）。

30

【0731】

上記のとおりリセットボタン196を押圧操作しながらパチンコ機10の電源ON操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部195を設定キーによりON操作しながらパチンコ機10の電源ON操作を行うことに基づき、設定値更新処理が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン196を押圧操作することなく設定キー挿入部195を設定キーによりON操作しながらパチンコ機10の電源ON操作を行うことに基づき、設定確認用処理が実行される。これにより、設定値に関する設定関連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部195に対するON操作を共通させることが可能となる。よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

40

【0732】

メイン処理の説明に戻り、ステップS4916にて設定値更新処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア211に設けられた第1セキュリティカウンタ211aの値を1加算する（ステップS3217）。第1セキュリティカウンタ211aは既に説明したとおり、主側MPU82から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。

【0733】

メイン処理において、ステップS3209にてリセットボタン196が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部195が設定キーを利用してON操作され

50

ていないと判定した場合（ステップ S 3 2 1 5：NO）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 3 2 1 8）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理においてステップ S 3 8 0 1～ステップ S 3 8 0 4 及びステップ S 3 8 2 1 の処理を実行する一方、ステップ S 3 8 0 5 にて肯定判定をすることでステップ S 3 8 0 6～ステップ S 3 8 2 0 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

10

【0734】

遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 3 2 1 8：NO）、RAM クリア処理を実行する（ステップ S 3 2 1 9）。RAM クリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 1 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア）及び設定更新表示フラグを除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 1 1 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた特図保留エリア 8 4 a 及び普図保留エリア 8 4 c も「0」クリアされるため、第 1 特図表示部 3 7 a 用の保留情報及び第 2 特図表示部 3 7 b 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた設定確認表示フラグを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた設定更新用エリアを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。また、RAM クリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 1 2 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、RAM クリア処理では主側 MPU 8 2 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップ S 4 9 0 2 の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 については「0」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

20

30

【0735】

その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値を 1 加算する（ステップ S 3 2 2 0）。第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a は既に説明したとおり、主側 MPU 8 2 から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側 MPU 8 2 にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側 MPU 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。

40

【0736】

その後、クリア時の復帰コマンドを主側 MPU 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 におけるコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納する（ステップ S 3 2 2 1）。コマンド送信バッファ 2 2 3 b にクリア時の復帰コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路 2 2 4 の動作によって当該クリア時の復帰コマンドが音光側 MPU 9 3 に送信される。音光側 MPU 9 3 はクリア時の復帰コマンドを受信することにより、主側 MPU 8 2 において動作電

50

力の供給開始時の処理（ステップ S 3 2 0 1～ステップ S 3 2 2 8）が終了したことを特定するとともに今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 3 2 0 1～ステップ S 3 2 2 8）にてステップ S 3 2 1 9 の R A M クリア処理が実行されたことを特定する。そして、クリア時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。

【 0 7 3 7 】

ここで、設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容について図 6 4 の説明図を参照しながら説明する。

【 0 7 3 8 】

設定値更新処理及び設定確認用処理のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容をまず説明する。

【 0 7 3 9 】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理では R A M クリア処理（ステップ S 3 2 1 9）、設定値更新処理及び設定確認用処理のいずれも実行されない。また、「R A M クリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理では R A M クリア処理（ステップ S 3 2 1 9）が実行される一方、設定値更新処理及び設定確認用処理は実行されない。「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理では設定値更新処理が実行される一方、R A M クリア処理（ステップ S 3 2 1 9）及び設定確認用処理は実行されない。「設定確認操作」

【 0 7 4 0 】

次に、設定値更新処理が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容について説明する。

【 0 7 4 1 】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、「R A M クリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、及び「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合のいずれであっても、メイン処理では設定値更新処理が実行される一方、R A M クリア処理（ステップ S 3 2 1 9）及び設定確認用処理は実行されない。つまり、設定値更新処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際しての操作内容がいずれであったとしても設定値更新処理が新たに開始される。

【 0 7 4 2 】

上記構成であることにより、設定値更新処理の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しては、パチンコ機 1 0 の電源 O N 時における設定キー挿入部 1 9 5 及びリセットボタン 1 9 6 への操作内容に関係なく設定値更新処理が新たに開始されるようにすることが可能となる。これにより、設定値の更新を完了させる機会を確実に生じさせることが可能となる。よって、設定値の更新が完了していないにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【 0 7 4 3 】

次に、設定確認用処理が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容について説明する。

【 0 7 4 4 】

「R A M クリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理では R A M クリア処理（ステップ S 3 2 1 9）が実行される一方、設定値更新処理及び設

定確認用処理は実行されない。つまり、設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「RAMクリア操作」が行われた場合には設定確認用処理を新たに実行することなく、RAMクリア処理（ステップS3219）を実行する。これにより、「RAMクリア操作」に対するRAMクリア処理（ステップS3219）の実行を優先させることが可能となる。なお、RAMクリア処理（ステップS3219）が実行されることで設定確認表示フラグは「0」クリアされる。

【0745】

「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理では設定値更新処理が実行される一方、設定確認用処理は実行されない。つまり、設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定確認用処理を新たに実行することなく、設定値更新処理を実行する。これにより、「設定変更操作」に対する設定値更新処理の実行を優先させることが可能となる。また、このように設定確認用処理が実行されなかったとしても、設定値更新処理が実行されることで選択対象の設定値が設定表示装置205にて表示されるとともに設定値更新処理の終了に際してその時点で選択対象となっている設定値の情報が設定参照用エリアに設定されるため、遊技ホールの管理者は現状のパチンコ機10の設定値を確認することができる。なお、設定値更新処理においてRAMクリア処理（ステップS3413）が実行されることで設定確認表示フラグは「0」クリアされる。

【0746】

「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理では停電フラグ、チェックサム及び設定値に関して異常が発生していないことを条件として設定確認用処理を実行する。これにより、設定確認用処理の途中で停電時処理が実行されたとしても、動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」を行うことで設定値の確認を再開することが可能となる。

【0747】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理では停電フラグ、チェックサム及び設定値に関して異常が発生していないことを条件として設定キー挿入部195がON操作されていなくても設定確認用処理が実行される。これにより、設定確認用処理の途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の状況であったとしても設定値の確認を再開させることが可能となる。

【0748】

メイン処理においてステップS3205～ステップS3207のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、特定制御用のワークエリア211における遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップS3222）。既に説明したとおり遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理においてステップS3801～ステップS3804及びステップS3821の処理を実行する一方、ステップS3805にて肯定判定をすることでステップS3806～ステップS3820の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【0749】

その後、リセットボタン196が押圧操作されているか否かを判定する（ステップS3223）。リセットボタン196が押圧操作されていない場合（ステップS3223：N）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常

が発生したことを示す異常コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS3224）。コマンド送信バッファ223bに異常コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該異常コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部64を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部65から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置41にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機10への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理が実行されるまではパチンコ機10への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

10

【0750】

その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップS3220）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば100ミリ秒）に亘って行われる。但し、これに限定されることはなく遊技停止フラグに「1」がセットされている状況下においては異常信号の信号出力が継続され、遊技停止フラグが「0」クリアされることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。

【0751】

20

リセットボタン196が押圧操作されている場合（ステップS3223：YES）、設定キー挿入部195が設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する（ステップS3215）。リセットボタン196が押圧操作されているとともに設定キー挿入部195が設定キーを利用してON操作されている場合（ステップS3215及びステップS3223：YES）、設定値更新処理を実行する（ステップS3216）。設定値更新処理の処理内容は既に説明したとおりである。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側MPU82への動作電力が供給された場合、主側RAM84について異常が発生していることでステップS3205～ステップS3207のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。また、設定値更新処理では既に説明したとおりステップS3403にて開始時の初期設定が実行されることで遊技停止フラグが「0」クリアされる。これにより、設定値更新処理が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側RAM84について異常が発生している状態を解消させることが可能となる。

30

【0752】

一方、リセットボタン196が押圧操作されているものの設定キー挿入部195がON操作されていない場合（ステップS3223：YES、ステップS3215：NO）、特定制御用のワークエリア211における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS3218）。ステップS3222にて遊技停止フラグに「1」がセットされた後におけるステップS3218の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「1」がセットされているため、ステップS3218にて肯定判定をする。この場合、ステップS3224にて音光側MPU93に異常コマンドを送信するための処理を実行するとともに、ステップS3225にて異常信号を外部出力する。

40

【0753】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップS3205～ステップS3207のいずれかにて否定判定をした場合、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側MPU82への動作電力の供給が開始されたとしてもRAMクリア処理（ステップS3219）は実行されない。また、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況であって「RAMクリア操作」が行われている状況で主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合にもRAMクリア処理（ステップS3219）は実行されない。これにより、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側MPU82への動

50

作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「1」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理が実行されるとともに当該設定値更新処理の開始時の初期設定（ステップS3403）にて遊技停止フラグが「0」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理を実行する必要が生じることとなる。よって、特定制御用のワークエリア211の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア211を初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

【0754】

また、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況において主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合には、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち「操作無し」の場合又は「RAMクリア操作」若しくは「設定確認操作」が行われた場合、ステップS3210又はステップS3218にて肯定判定をすることで、ステップS3224にて異常コマンドを送信するための処理を実行するとともにステップS3225にて異常時の外部出力処理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップS3205～ステップS3207の処理結果に関係なく、設定値更新処理が実行されない限り、主側MPU82への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機10における異常報知及びパチンコ機10の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認識させることが可能となる。

【0755】

ステップS3213の処理を実行した場合、ステップS3214の処理を実行した場合、ステップS3217の処理を実行した場合、ステップS3221の処理を実行した場合、又はステップS3225の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア211に設けられたチェック中カウンタ211g（図58参照）に初期チェック期間（具体的には5秒）に対応する情報をセットする（ステップS3226）。チェック中カウンタ211gにセットされた値は第2タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。チェック中カウンタ211gに1以上の値が設定されている場合、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が継続される。

【0756】

上記構成によれば主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合、当該主側MPU82にて動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）が終了した後であって後述する残余処理（ステップS3229～ステップS3232）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【0757】

また、設定確認用処理及び設定値更新処理は動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了する場合に開始される。これにより、初期チェック期間において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われるとしても、第1～第4報知用表示装置201～204を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【0758】

その後、CALL命令により第1管理用処理を実行する（ステップS3227）。CALL命令及び第1管理用処理については後に詳細に説明する。

【0759】

その後、特定制御用のワークエリア211における立ち上げ処理中フラグを「0」クリ

10

20

30

40

50

アする（ステップS3228）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第1タイマ割込み処理が起動された場合にステップS3805にて否定判定をすることでステップS3801～ステップS3804及びステップS3821の処理だけではなくステップS3806～ステップS3820の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップS3228では特定制御用のワークエリア211における停電フラグも「0」クリアする。

【0760】

その後、ステップS3229～ステップS3232の残余処理に進む。つまり、主側MPU82は第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップS3229～ステップS3232の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップS3229～ステップS3232の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップS3229～ステップS3232では、上記第1の実施形態におけるメイン処理のステップS127～ステップS130と同一の処理を実行する。

【0761】

次に、メイン処理（図61）のステップS3227の処理について説明する。

【0762】

メイン処理のステップS3227では既に説明したとおりCALLI命令により第1管理用処理を実行する。第1管理用処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、メイン処理において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御の処理がCALLI命令を利用して呼び出される。

【0763】

CALLI命令により第1管理用処理が実行される場合、まず主側MPU82のフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避される。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御の処理である第1管理用処理のプログラムが開始される前に退避させることにより、当該第1管理用処理のコールや当該第1管理用処理の開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア212に退避させておくことが可能となる。

【0764】

CALLI命令により第1管理用処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避された後、第1タイマ割込み処理及び後述する第2タイマ割込み処理の割込みが禁止される。これにより、非特定制御の処理である第1管理用処理の実行中に、特定制御の処理である第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【0765】

CALLI命令により第1管理用処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避され、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の割込みが禁止された後、第1管理用処理に対応するプログラムが開始される。

【0766】

このように、CALLI命令により第1管理用処理を実行する構成とすることにより、一の命令（「CALLI」）により、主側MPU82のフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避されるとともに、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の割込みが禁止される。そして、第1管理用処理に対応するプログラムを開始させることができる。このため、主側MPU82のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア212に退避させるための命令と、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の割込みを禁止するための命令と、第1管理用処理のプログラムを開始するた

めの命令とを個別に設ける場合と比較して、第1管理用処理を実行するためにプログラムに設定される命令の数を減らすことができる。これにより、プログラムを記憶しておくための主側ROM83における記憶容量を低減することができる。

【0767】

図65は第1管理用処理を示すフローチャートである。なお、第1管理用処理におけるステップS3501～ステップS3516の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【0768】

まず「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側MPU82のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する(ステップS3501)。スタックポインタは、スタックエリア212, 214においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側MPU82にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。プッシュ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新され、ポップ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新される。また、非特定制御用のスタックエリア214を使用する場合、記憶対象となる情報は非特定制御用のスタックエリア214における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に非特定制御用のスタックエリア214における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップS3501では、非特定制御用のスタックエリア214における最後のアドレスの情報をスタックポインタに設定する。このように最後のアドレスの記憶エリアから最初のアドレスの記憶エリアに向けて情報が記憶されることは、特定制御用のスタックエリア212についても同様である。

【0769】

その後、「LD (__WABUF), WA」として、ロード命令により、主側MPU82のWAレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたWAバッファに退避させる(ステップS3502)。また、「LD (__BCBUF), BC」として、ロード命令により、主側MPU82のBCレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたBCバッファに退避させる(ステップS3503)。また、「LD (__DEBUF), DE」として、ロード命令により、主側MPU82のDEレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたDEバッファに退避させる(ステップS3504)。また、「LD (__HLBUF), HL」として、ロード命令により、主側MPU82のHLレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたHLバッファに退避させる(ステップS3505)。また、「LD (__IXBUF), IX」として、ロード命令により、主側MPU82のIXレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたIXバッファに退避させる(ステップS3506)。また、「LD (__IYBUF), IY」として、ロード命令により、主側MPU82のIYレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に設定されたIYバッファに退避させる(ステップS3507)。

【0770】

主側MPU82のレジスタエリア223における汎用レジスタエリア223aには、既に説明したフラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップS3502～ステップS3507では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御用のワークエリア213における対応するバッファに退避させている。なお、WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報量はいずれも2バイトとなっている。

【0771】

これらWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及び

Yレジスタは非特定制御に対応する処理である初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報を初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）の実行に先立ち非特定制御用のワークエリア213に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のワークエリア213に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

【0772】

ステップS3502～ステップS3507の処理を実行した後は、初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）を実行する。初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されている初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）の実行後における第1管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア214に書き込まれる。そして、初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す第1管理用処理のプログラムに復帰する。初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）の詳細については後に説明する。

【0773】

初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）を実行した後は、「LD SP, Y(r+a)」として、ロード命令により、主側MPU82のスタックポインタに第1管理用処理の終了後における特定制御への復帰時における固定アドレスとしてY(r+a)を設定する（ステップS3510）。Y(r+a)のアドレスは、特定制御用のスタックエリア212におけるY(r+8)とY(s)との間のアドレスとして設定されている。

【0774】

メイン処理のステップS3227にて第1管理用処理が呼び出される直前において特定制御用のスタックエリア212に記憶されている情報量は常に一定であり、それに伴って当該タイミングにおける主側MPU82のスタックポインタの情報（すなわちスタックポインタの値）は一定である。この場合に特定制御用のスタックエリア212に記憶されている情報としては、例えば第1管理用処理が終了した後におけるメイン処理の戻り番地の情報が挙げられる。スタックポインタの上記一定の情報がY(r+a)となっている。したがって、非特定制御に対応する処理である初期設定処理（ステップS3508）及び断線短絡処理（ステップS3509）が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、その一定の情報であるY(r+a)を主側MPU82のスタックポインタに設定することで、当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることが可能となる。このように固定の情報をスタックポインタに設定することによって当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させる構成とすることで、特定制御に対応する主側MPU82のスタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理を開始する前に主側RAM84に退避させる必要がなくなる。よって、処理負荷を軽減させることが可能となるとともに当該退避させるための領域を主側RAM84において確保する必要がなくなる。

【0775】

その後、「LD WA, (__WABUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のWAバッファに退避された情報を主側MPU82のWAレジスタ

に上書きする（ステップS3511）。また「LD BC, (__BCBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のBCバッファに退避された情報を主側MPU82のBCレジスタに上書きする（ステップS3512）。また「LD DE, (__DEBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のDEバッファに退避された情報を主側MPU82のDEレジスタに上書きする（ステップS3513）。また「LD HL, (__HLBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のHLバッファに退避された情報を主側MPU82のHLレジスタに上書きする（ステップS3514）。また「LD IX, (__IXBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のIXバッファに退避された情報を主側MPU82のIXレジスタに上書きする（ステップS3515）。また「LD IY, (__IYBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のIYバッファに退避された情報を主側MPU82のIYレジスタに上書きする（ステップS3516）。ステップS3511～ステップS3516の処理が実行されることにより、主側MPU82のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

10

【0776】

ステップS3511～ステップS3516の処理を実行した後は、RETI命令により特定制御の処理に含まれるメイン処理に復帰する。RETI命令が実行されることにより、第1管理用処理の実行前に特定制御用のスタックエリア212に退避させたフラグレジスタの情報が主側MPU82のフラグレジスタに復帰されるとともに、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えられる。これにより、主側MPU82のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰するとともに、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

20

【0777】

次に、ステップS3508にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行される初期設定処理について説明する。図66は初期設定処理を示すフローチャートである。なお、初期設定処理におけるステップS3601～ステップS3604の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

30

【0778】

初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア213の各記憶エリアのうち、既に説明した第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213h、磁気検知カウンタ213i、磁気監視遅延タイマカウンタ213j、第2セキュリティカウンタ213k、第1～第3一般入賞異常フラグ213l～213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r、ゲート入賞異常フラグ213s及び磁気異常フラグ213tの初期設定を行うための処理を実行する。これら第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213h、磁気検知カウンタ213i、磁気監視遅延タイマカウンタ213j、第2セキュリティカウンタ213k、第1～第3一般入賞異常フラグ213l～213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r、ゲート入賞異常フラグ213s及び磁気異常フラグ213tはいずれも1バイトのデータ容量となっており、これら各エリアに対して連番となるようにアドレスが設定されている。第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213hのそれぞれ→磁気検知カウンタ213i→磁気監視遅延タイマカウンタ213j→第2セキュリティカウンタ213k→第1～第3一般入賞異常フラグ213l～213n→特電入賞異常フラグ213o→第1作動入賞異常フラグ213p→第2作動入賞異常フラグ213q→アウト異常フラグ213r→ゲート入賞異常フラグ213s→磁気異常フラグ213tの順序でアドレスが「1」ずつ増加する。

40

50

【0779】

初期設定処理では、まず主側MPU82の所定のレジスタに初期設定対象アドレスとして開始アドレスを設定する（ステップS3601）。当該開始アドレスは、第1入賞監視タイマカウンタ213aのアドレスとなっている。

【0780】

その後、初期設定対象アドレスに対応するエリアに対して初期設定を行う（ステップS3602）。初期設定対象アドレスが開始アドレスである場合には当該開始アドレスに対応するエリアが第1入賞監視タイマカウンタ213aであるため、当該第1入賞監視タイマカウンタ213aに対して初期設定を行う。具体的には、初期設定として第1入賞監視タイマカウンタ213aを「0」クリアする。

10

【0781】

その後、初期設定対象アドレスが最終アドレスであるか否かを判定する（ステップS3603）。最終アドレスは、磁気異常フラグ213tのアドレスとなっている。初期設定対象アドレスが最終アドレスではない場合（ステップS3603：NO）、初期設定対象アドレスを次の順番のアドレスに更新する（ステップS3604）。具体的には初期設定対象アドレスを1加算する。そして、その1加算後におけるアドレスに対応するエリアに対してステップS3602にて初期設定を行い、ステップS3603の処理を実行する。

【0782】

初期設定対象アドレスが開始アドレスである状況でステップS3604の処理が実行された場合には、初期設定対象アドレスが第2入賞監視タイマカウンタ213bのアドレスとなり、当該第2入賞監視タイマカウンタ213bに対して初期設定が行われる。具体的には、初期設定として第2入賞監視タイマカウンタ213bを「0」クリアする。また、当該第2入賞監視タイマカウンタ213bのアドレスが初期設定対象アドレスである状況でステップS3604の処理が実行された場合には、初期設定対象アドレスが第3入賞監視タイマカウンタ213cのアドレスとなり、当該第3入賞監視タイマカウンタ213cに対して初期設定が行われる。具体的には、初期設定として第3入賞監視タイマカウンタ213cを「0」クリアする。

20

【0783】

上記ステップS3602～ステップS3604の処理が繰り返されることによってステップS3604の処理にて最終アドレスに対応する磁気異常フラグ213tのアドレスが初期設定対象アドレスに設定された場合、当該磁気異常フラグ213tを初期設定として「0」クリアした後におけるステップS3603では肯定判定をする。ステップS3603にて肯定判定をすることで本初期設定処理を終了する。なお、当該初期設定処理では非特定制御用のワークエリア213に設けられた後述する通常用カウンタエリア251、演算結果記憶エリア252、表示対象設定エリア253、切換タイミングカウンタ254及び表示対象カウンタ255に対してステップS3602の初期設定は実行されない。

30

【0784】

次に、ステップS3509にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行される断線短絡処理について説明する。図67は断線短絡処理を示すフローチャートである。なお、断線短絡処理におけるステップS3701～ステップS3711の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

40

【0785】

まず非特定制御用のワークエリア213に設けられた監視対象カウンタの値を「0」クリアする（ステップS3701）。監視対象カウンタは断線又は短絡の発生を監視する対象となる検知センサの種類を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。断線又は短絡の発生を監視する対象となる検知センサとして、3個の一般入賞口31のそれぞれに対して設けられた第1～第3入賞口検知センサ231a～233a、特電入賞装置32に設けられた特電検知センサ234a、第1作動口33に設けられた第1作動口検知センサ235a、第2作動口34に設けられた第2作動口検知センサ236a、アウト口24

50

aに設けられたアウト口検知センサ237a及びスルーゲート35に設けられたゲート検知センサ238aが存在している（図70参照）。監視対象カウンタの値が「0」である場合が第1入賞口検知センサ231aに対応しており、監視対象カウンタの値が「1」である場合が第2入賞口検知センサ232aに対応しており、監視対象カウンタの値が「2」である場合が第3入賞口検知センサ233aに対応しており、監視対象カウンタの値が「3」である場合が特電検知センサ234aに対応しており、監視対象カウンタの値が「4」である場合が第1作動口検知センサ235aに対応しており、監視対象カウンタの値が「5」である場合が第2作動口検知センサ236aに対応しており、監視対象カウンタの値が「6」である場合がアウト口検知センサ237aに対応しており、監視対象カウンタの値が「7」である場合がゲート検知センサ238aに対応している。

10

【0786】

上記各検知センサ231a～238aは入力用の電気経路を通じて12Vの電圧が印加される。また、上記各検知センサ231a～238aは出力用の電気経路を通じて主側MPU82と接続されており、上記各検知センサ231a～238aにおける検知結果に応じた電圧を主側MPU82に対して印加する。この場合に、出力用の電気経路に対しては複数の抵抗が接続されており、これら抵抗により主側MPU82に印加される電圧を所定値以下とするとともに供給される電流を所定値以下とする機能が果たされる。

【0787】

主側MPU82には、上記各検知センサ231a～238aの検知部における遊技球の通過の有無に応じて電気信号が入力される。この場合、上記各検知センサ231a～238aの検知部を遊技球が通っていない状況ではLOWレベルの電気信号が主側MPU82に入力され、検知部を遊技球が通っている状況ではHIレベルの電気信号が主側MPU82に入力される。

20

【0788】

上記各検知センサ231a～238aについて、上記各電気経路又はセンサ内部にて断線が生じた場合には、上記各検知センサ231a～238aから主側MPU82に入力される電圧がLOWレベルの場合よりも低い電圧（すなわち0V）となる。また、上記各電気経路間又はセンサ内部にて短絡が生じた場合には、上記各検知センサ231a～238aから主側MPU82に入力される電圧がHIレベルの場合よりも高い電圧となる。主側MPU82は、上記各検知センサ231a～238aから印加されている電圧がLOWレベルの場合よりも低い電圧となった場合には断線の発生と判定し、上記各検知センサ231a～238aから印加されている電圧がHIレベルの場合よりも高い電圧となった場合には短絡の発生と判定する。

30

【0789】

断線短絡処理では、ステップS3701にて監視対象カウンタの値を「0」クリアした後は、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ231a～238aから入力される電圧がLOWレベルの場合よりも低い電圧（すなわち0V）となっているか否かを判定することで、断線が発生しているか否かを判定する（ステップS3702）。そして、断線が発生していると判定した場合には（ステップS3703：YES）、断線発生コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS3704）。コマンド送信バッファ223bに断線発生コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該断線発生コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は断線発生コマンドを受信することにより、表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて断線が発生したことを示す報知が実行されるようにする。この断線報知では今回断線の発生を特定した検知センサ231a～238aの種類も報知される構成としてもよい。

40

【0790】

その後、非特定制御用のワークエリア213に設けられた第2セキュリティカウンタ213kの値を1加算する（ステップS3705）。第2セキュリティカウンタ213kは既に説明したとおり、主側MPU82から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセ

50

セキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。

【0791】

ステップS3703にて否定判定をした場合、又はステップS3705の処理を実行した場合、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ231a～238aから入力される電圧がHイレベルの場合よりも高い電圧となっているか否かを判定することで、短絡が発生しているか否かを判定する（ステップS3706）。そして、短絡が発生していると判定した場合には（ステップS3707：YES）、短絡発生コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS3708）。コマンド送信バッファ223bに短絡発生コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該短絡発生コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は短絡発生コマンドを受信することにより、表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて短絡が発生したことを示す報知が実行されるようにする。この短絡報知では今回短絡の発生を特定した検知センサ231a～238aの種類も報知される構成としてもよい。

10

【0792】

その後、非特定制御用のワークエリア213に設けられた第2セキュリティカウンタ213kの値を1加算する（ステップS3709）。第2セキュリティカウンタ213kは既に説明したとおり、主側MPU82から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。

20

【0793】

ステップS3707にて否定判定をした場合、又はステップS3709の処理を実行した場合、監視対象カウンタの値が最大値である「7」であるか否かを判定する（ステップS3710）。ステップS3710にて否定判定をした場合、監視対象カウンタの値を1加算した後に（ステップS3711）、その1加算後における監視対象カウンタの値に対応する検知センサ231a～238aに対してステップS3702～ステップS3709の処理を実行する。ステップS3710にて監視対象カウンタの値が最大値であると判定した場合に、本断線短絡処理を終了する。

30

【0794】

<第1タイマ割込み処理>

次に、主側MPU82にて実行される第1タイマ割込み処理について説明する。図68は第1タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第1タイマ割込み処理におけるステップS3801～ステップS3821の処理のうちステップS3809にて呼び出されて実行される不正検知用処理及びステップS3821にて呼び出されて実行される第2管理用処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行され、不正検知用処理及び第2管理用処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

40

【0795】

まず停電監視処理を実行する（ステップS3801）。停電監視処理では、停電監視基板85から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、主側RAM84の停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを保存する。

【0796】

その後、抽選用乱数更新処理を実行する（ステップS3802）。抽選用乱数更新処理では、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び普

50

電乱数カウンタC 4の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタC 1、種別乱数カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3及び普電乱数カウンタC 4から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ1加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップS 3 8 0 3ではメイン処理のステップS 3 2 3 0と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップS 3 8 0 4にてメイン処理のステップS 3 2 3 1と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。

【0 7 9 7】

その後、主側RAM 8 4の遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS 3 8 0 5）。遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「1」がセットされている場合（ステップS 3 8 0 5：YES）、ステップS 3 8 0 6～ステップS 3 8 2 0の処理を実行することなくステップS 3 8 2 1における遊技履歴の管理を行うための処理に進む。これにより、遊技停止フラグ又は立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている状況においては、第1タイマ割込み処理にて停電監視、乱数更新及び遊技履歴の管理を実行するようにしながら、ステップS 3 8 0 6～ステップS 3 8 2 0における遊技を進行させるための処理は実行されないようにすることが可能となる。

【0 7 9 8】

遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグの両方に「1」がセットされていない場合（ステップS 3 8 0 5：NO）、ステップS 3 8 0 6～ステップS 3 8 2 0における遊技を進行させるための処理を実行する。具体的には、まずポート出力処理を実行する（ステップS 3 8 0 6）。ポート出力処理では、前回の第1タイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部3 2 b, 3 4 bに行うための処理を実行する。例えば、特電入賞装置3 2を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部3 2 bへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第2作動口3 4の普電役物3 4 aを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部3 4 bへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

【0 7 9 9】

その後、読み込み処理を実行する（ステップS 3 8 0 7）。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。その後、入球検知処理を実行する（ステップS 3 8 0 8）。当該入球検知処理では、各検知センサ2 3 1 a～2 3 8 aから受信している信号を読み込むとともに、アウト口2 4 a、一般入賞口3 1、特電入賞装置3 2、第1作動口3 3、第2作動口3 4及びスルーゲート3 5への入球の有無を特定する処理を実行する。

【0 8 0 0】

その後、CALL I命令により不正検知用処理を実行する（ステップS 3 8 0 9）。不正検知用処理については後に詳細に説明する。その後、主側RAM 8 4の特定制御用のワークエリア2 1 1に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するための特定制御のタイマ更新処理を実行する（ステップS 3 8 1 0）。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。その後、不正対応処理を実行する（ステップS 3 8 1 1）。不正対応処理については後に詳細に説明する。

【0 8 0 1】

その後、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する（ステップS 3 8 1 2）。発射操作装置2 8に対して発射操作が継続されている状況では、上記第1の実施形態と同様に所定の発射周期となるように0.6秒に1個の遊技球が発射される。その後、入力状態監視処理として、ステップS 3 8 0 7の読み込み処理にて読み込んだ情報に基づい

て、遊技機本体 1 2 及び前扉枠 1 4 の開放確認を行う（ステップ S 3 8 1 3）。

【0802】

その後、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行するとともに（ステップ S 3 8 1 4）、普図表示部 3 8 a の表示制御及び普電開放状態の実行制御を行うための普図普電制御処理を実行する（ステップ S 3 8 1 5）。これら特図特電制御処理及び普図普電制御処理の処理内容は基本的に上記第 1 の実施形態と同様である。

【0803】

続くステップ S 3 8 1 6 では、直前のステップ S 3 8 1 4 及びステップ S 3 8 1 5 の処理結果に基づいて、第 1 保留情報の増減個数を第 1 特図保留表示部 3 7 c に反映させるための出力情報の設定、第 2 保留情報の増減個数を第 2 特図保留表示部 3 7 d に反映させるための出力情報の設定、及び普図側の保留情報の増減個数を普図保留表示部 3 8 b に反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップ S 3 8 1 6 では、直前のステップ S 3 8 1 4 及びステップ S 3 8 1 5 の処理結果に基づいて、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部 3 8 a の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

【0804】

その後、払出制御装置 7 7 から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する（ステップ S 3 8 1 7）。また、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する（ステップ S 3 8 1 8）。また、今回の第 1 タイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップ S 3 8 1 9）。

【0805】

その後、設定監視処理を実行する（ステップ S 3 8 2 0）。設定監視処理では、主側 RAM 8 4 の設定参照用エリアに記憶された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定することで、使用対象として設定されている設定値が「設定 1」～「設定 6」のいずれかであるか否かを判定する。設定参照用エリアに記憶された設定値の情報が「0」又は 7 以上である場合には使用対象として設定されている設定値が異常であることを意味するため、主側 RAM 8 4 の遊技停止フラグに「1」をセットする。これにより、設定値更新処理にて使用対象の設定値の設定が新たに行われるまで遊技を進行させることができなくなる。

【0806】

ステップ S 3 8 0 5 にて肯定判定をした場合、又はステップ S 3 8 2 0 の処理を実行した場合、CALL 命令により第 2 管理用処理を実行する（ステップ S 3 8 2 1）。第 2 管理用処理については後に詳細に説明する。

【0807】

＜入賞に関する構成＞

次に、入賞に関する構成について説明する。図 6 9 は、遊技領域 PA を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。

【0808】

上記第 1 の実施形態と同様に一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びアウト口 2 4 a のいずれかに入球した遊技球は遊技領域 PA から排出される。換言すれば、遊技球発射機構 2 7 から発射されて遊技領域 PA に流入した遊技球は一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びアウト口 2 4 a のいずれかに入球することにより遊技領域 PA から排出されることとなる。一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びアウト口 2 4 a のいずれかに入球した遊技球は遊技盤 2 4 の背面側に導かれる。

【0809】

遊技盤 2 4 の背面には、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作

10

20

30

40

50

動口 3 4 及びアウト口 2 4 a のそれぞれに対応させて排出通路部 2 3 1 ~ 2 3 7 が形成されている。排出通路部 2 3 1 ~ 2 3 7 に流入した遊技球はその流入した排出通路部 2 3 1 ~ 2 3 7 を流下することにより、遊技盤 2 4 の背面側において遊技盤 2 4 の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機 1 0 が設置された島設備の球循環装置に排出される。

【0810】

各排出通路部 2 3 1 ~ 2 3 7 には遊技球を検知するための各種検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 7 a が設けられている。これら排出通路部 2 3 1 ~ 2 3 7 及び検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 7 a について以下に説明する。一般入賞口 3 1 は 3 個設けられているため、それら 3 個のそれぞれに対応させて排出通路部 2 3 1 ~ 2 3 3 が存在している。これらのうち最も左の一般入賞口 3 1 に対応する第 1 排出通路部 2 3 1 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 1 入賞口検知センサ 2 3 1 a が設けられており、その右隣の一般入賞口 3 1 に対応する第 2 排出通路部 2 3 2 の途中位置に検知範囲が存在するように第 2 入賞口検知センサ 2 3 2 a が設けられており、最も右の一般入賞口 3 1 に対応する第 3 排出通路部 2 3 3 の途中位置に検知範囲が存在するように第 3 入賞口検知センサ 2 3 3 a が設けられている。

10

【0811】

特電入賞装置 3 2 に対応させて第 4 排出通路部 2 3 4 が存在している。第 4 排出通路部 2 3 4 の途中位置に検知範囲が存在するようにして特電検知センサ 2 3 4 a が設けられており、特電入賞装置 3 2 に入球した遊技球は第 4 排出通路部 2 3 4 を通過する途中で特電検知センサ 2 3 4 a にて検知される。第 1 作動口 3 3 に対応させて第 5 排出通路部 2 3 5 が存在している。第 5 排出通路部 2 3 5 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 1 作動口検知センサ 2 3 5 a が設けられており、第 1 作動口 3 3 に入球した遊技球は第 5 排出通路部 2 3 5 を通過する途中で第 1 作動口検知センサ 2 3 5 a にて検知される。第 2 作動口 3 4 に対応させて第 6 排出通路部 2 3 6 が存在している。第 6 排出通路部 2 3 6 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a が設けられており、第 2 作動口 3 4 に入球した遊技球は第 6 排出通路部 2 3 6 を通過する途中で第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a にて検知される。アウト口 2 4 a に対応させて第 7 排出通路部 2 3 7 が存在している。第 7 排出通路部 2 3 7 の途中位置に検知範囲が存在するようにしてアウト口検知センサ 2 3 7 a が設けられており、アウト口 2 4 a に入球した遊技球は第 7 排出通路部 2 3 7 を通過する途中でアウト口検知センサ 2 3 7 a にて検知される。

20

30

【0812】

各種検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 7 a のうちいずれか 1 個の検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 7 a にて検知対象となった遊技球は他の検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 7 a の検知対象となることはない。また、スルーゲート 3 5 に対してもゲート検知センサ 2 3 8 a が設けられており、遊技領域 P A を流下する途中でスルーゲート 3 5 を通過する遊技球はゲート検知センサ 2 3 8 a にて検知される。

【0813】

各種検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a としては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a は主側 M P U 8 2 と電氣的に接続されており、各種検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a の検知結果は主側 M P U 8 2 に出力される。具体的には、各種検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a は、遊技球を検知していない状況では L O W レベル信号を出力し、遊技球を検知している状況では H I レベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなく H I 及び L O W の関係が逆であってもよい。

40

【0814】

次に、主側 M P U 8 2 にて、各検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a の検知結果に基づき、アウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びスルーゲート 3 5 への遊技球の入球の有無を特定するための構成について説明する。図 7 0 は主側 M P U 8 2 に検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a の検知結果が入力されるようにす

50

る構成を説明するための説明図である。

【0815】

主側MPU82には入力ポート241が設けられている。入力ポート241は、8種類の信号を同時に扱うことができるように8ビットの平行インターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「0」又は「1」の情報が格納されるエリアが、各端子に1対1で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第0ビットD0～第7ビットD7を備えている。また、入力ポート241には8種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を8種類に制限するために、入力ポート241への入力対象となる信号群はドライバICによる切換制御を通じて切り換えられる。

10

【0816】

第1タイマ割込み処理の入球検知処理（ステップS3808）では、入力ポート241への入力対象となる信号群が各検知センサ231a～238aからの信号群に設定される。かかる設定がなされた状況では、第0ビットD0は第1入賞口検知センサ231aからの検知信号に対応した情報が格納され、第1ビットD1は第2入賞口検知センサ232aからの検知信号に対応した情報が格納され、第2ビットD2は第3入賞口検知センサ233aからの検知信号に対応した情報が格納され、第3ビットD3は特電検知センサ234aからの検知信号に対応した情報が格納され、第4ビットD4は第1作動口検知センサ235aからの検知信号に対応した情報が格納され、第5ビットD5は第2作動口検知センサ236aからの検知信号に対応した情報が格納され、第6ビットD6はアウト口検知センサ237aからの検知信号に対応した情報が格納され、第7ビットD7はゲート検知センサ238aからの検知信号に対応した情報が格納される。

20

【0817】

上記各検知センサ231a～238aは、遊技球の通過を検知していない場合には検知信号として非検知中であることを示すLOWレベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には検知信号として検知中であることを示すHIレベル信号を出力する。そして、入力ポート241ではLOWレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「0」の情報を格納し、HIレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「1」の情報を格納する。つまり、検知センサ231a～238aにおいて遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに対して非検知中を示す情報に対応した「0」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに対して検知中を示す情報に対応した「1」の情報が格納される。

30

【0818】

図71は第1タイマ割込み処理のステップS3808にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。なお、入球検知処理におけるステップS3901～ステップS3923の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【0819】

まず各種フラグクリア処理を実行する（ステップS3901）。各種フラグクリア処理では、特定制御用のワークエリア211の確認フラグ群211dに設けられた第1入賞確認フラグ、第2入賞確認フラグ、第3入賞確認フラグ、特電入賞フラグ、第1作動入賞確認フラグ、第2作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグを「0」クリアする。これら各確認フラグの内容については後に説明する。なお、入球検知処理は第1タイマ割込み処理のステップS3805にて否定判定をする状況においては当該第1タイマ割込み処理の各処理回において実行されるが、当該状況においては第1タイマ割込み処理の各処理回にて入球検知処理を実行した後に上記確認フラグの状態に対応する処理の実行が完了するため、入球検知処理が開始される度に上記確認フラグを「0」クリアしたとしても問題は生じない。

40

【0820】

第0ビットD0に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されてい

50

る状況に切り換わったことを確認した場合、第1入賞口検知センサ231aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップS3902：YES）。この場合、特定制御用のワークエリア211の第1入賞確認フラグに「1」をセットするとともに（ステップS3903）、特定制御用のワークエリア211に設けられた10個賞球用カウンタの値を1加算する（ステップS3904）。第1入賞確認フラグは第1入賞口検知センサ231aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。10個賞球用カウンタは10個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。10個賞球用カウンタの値が1以上である場合、第1タイマ割込み処理におけるステップS3818の払出出力処理にて10個賞球コマンドを払出制御装置77に出力するとともに、10個賞球コマンドを1回出力した場合には10個賞球用カウンタの値を1減算する。払出制御装置77は10個賞球コマンドを受信した場合、10個の遊技球が払い出されるように払出装置76を駆動制御する。

10

【0821】

第1ビットD1に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第2入賞口検知センサ232aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップS3905：YES）。この場合、特定制御用のワークエリア211の第2入賞確認フラグに「1」をセットするとともに（ステップS3906）、特定制御用のワークエリア211における10個賞球用カウンタの値を1加算する（ステップS3907）。第2入賞確認フラグは、第2入賞口検知センサ232aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

20

【0822】

第2ビットD2に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第3入賞口検知センサ233aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップS3908：YES）。この場合、特定制御用のワークエリア211の第3入賞確認フラグに「1」をセットするとともに（ステップS3909）、特定制御用のワークエリア211における10個賞球用カウンタの値を1加算する（ステップS3910）。第3入賞確認フラグは、第3入賞口検知センサ233aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【0823】

第3ビットD3に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、特電検知センサ234aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップS3911：YES）。この場合、特定制御用のワークエリア211の特電入賞確認フラグに「1」をセットするとともに（ステップS3912）、特定制御用のワークエリア211に設けられた15個賞球用カウンタの値を1加算する（ステップS3913）。特電入賞確認フラグは特電入賞装置32に1個の遊技球が入球したことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。第1タイマ割込み処理の特図特電制御処理（ステップS3814）では特電入賞確認フラグに「1」がセットされていることを確認することで、特電入賞装置32への1個の遊技球の入球が発生したことを特定しラウンド遊技における特電入賞装置32への残りの入球可能個数を1減算する。また、当該特電入賞確認フラグの内容は第1タイマ割込み処理において特図特電制御処理（ステップS3814）よりも後に実行される第2管理用処理（ステップS3821）でも参照されるため、特図特電制御処理（ステップS3814）にて特電入賞確認フラグの情報が確認されたとしても、当該特電入賞確認フラグの情報はそのまま維持される。15個賞球用カウンタは15個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。15個賞球用カウンタの値が1以上である場合、第1タイマ割込み処理におけるステップS3818の払出出力処理にて15個賞球コマンドを払出制御装置77に出力するとともに、15個賞球コマンドを1回出力した場合には15個賞球用カウンタの値を1減算する。払出制御装置77は15個賞球コマンドを受信した場合、15個の遊技球が払い出されるように払出装置76を駆動制御する。

30

40

【0824】

50

第4ビットD4に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第1作動口検知センサ235aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップS3914：YES）。この場合、特定制御用のワークエリア211の第1作動入賞確認フラグに「1」をセットするとともに（ステップS3915）、特定制御用のワークエリア211に設けられた1個賞球用カウンタの値を1加算する（ステップS3918）。1個賞球用カウンタは1個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。1個賞球用カウンタの値が1以上である場合、第1タイマ割込み処理におけるステップS3818の払出出力処理にて1個賞球コマンドを払出制御装置77に出力するとともに、1個賞球コマンドを1回出力した場合には1個賞球用カウンタの値を1減算する。払出制御装置77は1個賞球コマンドを受信した場合、1個の遊技球が払い出されるように払出装置76を駆動制御する。第1作動入賞確認フラグは第1作動口33に1個の遊技球が入球したことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

10

【0825】

図72は主側MPU82にて実行される本実施形態における保留情報の取得処理を示すフローチャートである。なお、保留情報の取得処理におけるステップS4001～ステップS4010の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【0826】

第1作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS4001：YES）、第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報の数が上限記憶数未満であることを条件として（ステップS4002：YES）、第1保留情報を取得するための処理を実行する。第1保留情報を取得するための処理では、まず第1特図保留カウンタの値を1加算する（ステップS4003）。当該第1特図保留カウンタの値に応じて、特図ユニット37における第1特図保留表示部37cの表示内容が調整される。これにより、第1特図保留表示部37cの表示内容が第1特図保留エリア111に格納されている第1保留情報の数に対応することとなる。その後、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、第1特図保留エリア111のうち最初の記憶エリア、すなわちステップS4003にて1加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する（ステップS4004）。その後、第1保留コマンドをレジスタエリア223のコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS4005）。コマンド送信バッファ223bに第1保留コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該第1保留コマンドが音光側MPU93に送信される。これにより、図柄表示装置41の第1保留表示領域42aの表示内容が第1保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

20

30

【0827】

なお、第1作動入賞確認フラグの内容は第1タイマ割込み処理において特図特電制御処理（ステップS3814）よりも後に実行される第2管理用処理（ステップS3821）でも参照される。したがって、特図特電制御処理（ステップS3814）における保留情報の取得処理にて第1作動入賞確認フラグの情報が確認されたとしても、当該第1作動入賞確認フラグの情報はそのまま維持される。

40

【0828】

入球検知処理（図71）の説明に戻り、第5ビットD5に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第2作動口検知センサ236aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップS3917：YES）。この場合、特定制御用のワークエリア211の第2作動入賞確認フラグに「1」をセットするとともに（ステップS3918）、特定制御用のワークエリア211における1個賞球用カウンタの値を1加算する（ステップS3919）。

【0829】

図72に示す保留情報の取得処理では、第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされ

50

ている場合（ステップS4006：YES）、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が上限記憶数未満であることを条件として（ステップS4007：YES）、第2保留情報を取得するための処理を実行する。第2保留情報を取得するための処理では、まず第2特図保留カウンタの値を1加算する（ステップS4008）。当該第2特図保留カウンタの値に応じて、特図ユニット37における第2特図保留表示部37dの表示内容が調整される。これにより、第2特図保留表示部37dの表示内容が第2特図保留エリア112に格納されている第2保留情報の数に対応することとなる。その後、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、第2特図保留エリア112のうち最初の記憶エリア、すなわちステップS4008にて1加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する（ステップS4009）。その後、第2保留コマンドをレジスタエリア223のコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS4010）。コマンド送信バッファ223bに第2保留コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該第2保留コマンドが音光側MPU93に送信される。これにより、図柄表示装置41の第2保留表示領域42bの表示内容が第2保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

10

【0830】

なお、第2作動入賞確認フラグの内容は第1タイマ割込み処理において特図特電制御処理（ステップS3814）よりも後に実行される第2管理用処理（ステップS3821）でも参照されるため、特図特電制御処理（ステップS3814）にて第2作動入賞確認フラグの情報が確認されたとしても、当該第2作動入賞確認フラグの情報はそのまま維持される。

20

【0831】

入球検知処理（図71）の説明に戻り、第6ビットD6に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、アウト口検知センサ237aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップS3920：YES）。この場合、特定制御用のワークエリア211のアウト確認フラグに「1」をセットする（ステップS3921）。アウト確認フラグはアウト口検知センサ237aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【0832】

第7ビットD7に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、ゲート検知センサ238aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップS3922：YES）。この場合、特定制御用のワークエリア211のゲート入賞確認フラグに「1」をセットする（ステップS3923）。ゲート入賞確認フラグはスルーゲート35に1個の遊技球が入球したことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。第1タイマ割込み処理の普図普電制御処理（ステップS3815）ではゲート入賞確認フラグに「1」がセットされていることを確認することで、普図保留エリア84cに格納されている普図側の保留情報の個数が上限数である4個未満であることを条件として、現状の普電乱数カウンタC4の数値情報を普図側の保留情報として普図保留エリア84cに格納する処理を実行する。

30

40

【0833】

次に第1タイマ割込み処理のステップS3809の処理について説明する。

【0834】

第1タイマ割込み処理のステップS3809では既に説明したとおりCALLI命令により不正検知用処理を実行する。不正検知用処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、第1タイマ割込み処理において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御の処理がCALLI命令を利用して呼び出される。

【0835】

CALLI命令により不正検知用処理が実行される場合、まず主側MPU82のフラグ

50

レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 212 に退避される。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御の処理である不正検知用処理のプログラムが開始される前に退避させることにより、当該不正検知用処理のコールや当該不正検知用処理の開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 212 に退避させておくことが可能となる。

【0836】

CALLI 命令により不正検知用処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 212 に退避された後、第 1 タイマ割込み処理及び後述する第 2 タイマ割込み処理の割込みが禁止される。これにより、非特定制御の処理である不正検知用処理の実行中に、特定制御の処理である第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【0837】

図 73 は不正検知用処理を示すフローチャートである。なお、不正検知用処理におけるステップ S4101～ステップ S4118 の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 MPU82 の非特定制御処理部 222 にて実行される。

【0838】

まず「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側 MPU82 のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとして Y(u+2) を設定する（ステップ S4101）。スタックポインタは、スタックエリア 212, 214 においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側 MPU82 にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。

【0839】

その後、「LD (__WABUF), WA」として、ロード命令により、主側 MPU82 の WA レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 213 に設定された WA バッファに退避させる（ステップ S4102）。また、「LD (__BCBUF), BC」として、ロード命令により、主側 MPU82 の BC レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 213 に設定された BC バッファに退避させる（ステップ S4103）。また、「LD (__DEBUF), DE」として、ロード命令により、主側 MPU82 の DE レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 213 に設定された DE バッファに退避させる（ステップ S4104）。また、「LD (__HLBUF), HL」として、ロード命令により、主側 MPU82 の HL レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 213 に設定された HL バッファに退避させる（ステップ S4105）。また、「LD (__IXBUF), IX」として、ロード命令により、主側 MPU82 の IX レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 213 に設定された IX バッファに退避させる（ステップ S4106）。また、「LD (__IYBUF), IY」として、ロード命令により、主側 MPU82 の IY レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 213 に設定された IY バッファに退避させる（ステップ S4107）。

【0840】

ステップ S4102～ステップ S4107 の処理を実行した後は、情報クリア処理（ステップ S4108）、試射試験処理（ステップ S4109）、非特定制御のタイマ更新処理（ステップ S4110）及び不正検知実行処理（ステップ S4111）を実行する。情報クリア処理（ステップ S4108）、試射試験処理（ステップ S4109）、非特定制御のタイマ更新処理（ステップ S4110）及び不正検知実行処理（ステップ S4111）の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されている情報クリア処理（ステップ S4108）、試射試験処理（ステップ S4109）、非特定制御のタイマ更新処理（ステップ S4110）及び不正検知実行処理（ステップ S4111）に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては情報クリア処理（ステップ S4108）、試射試験処理（ステップ S4109）

10

20

30

40

50

、非特定制御のタイマ更新処理（ステップ S 4 1 1 0）及び不正検知実行処理（ステップ S 4 1 1 1）の実行後における不正検知用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に書き込まれる。そして、情報クリア処理（ステップ S 4 1 0 8）、試射試験処理（ステップ S 4 1 0 9）、非特定制御のタイマ更新処理（ステップ S 4 1 1 0）及び不正検知実行処理（ステップ S 4 1 1 1）が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す不正検知用処理のプログラムに復帰する。

【0841】

ステップ S 4 1 0 9 の試射試験処理では、試射試験情報を生成し、その生成した試射試験情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に格納する。ステップ S 4 1 1 0 の非特定制御のタイマ更新処理では、主側 R A M 8 4 の非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新する。当該タイマカウンタには、第 1 ～ 第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ～ 2 1 3 h 及び磁気監視遅延タイマカウンタ 2 1 3 j が含まれる。これらタイマカウンタ 2 1 3 a ～ 2 1 3 j はいずれもステップ S 4 1 1 0 の処理が実行される度に 1 減算され、既に「0」の状況で 1 減算されたことでキャリーフラグ（又はボローフラグ）に「1」がセットされたタイマカウンタは「0」クリアされる。情報クリア処理（ステップ S 4 1 0 8）及び不正検知実行処理（ステップ S 4 1 1 1）の詳細については後に説明する。

【0842】

情報クリア処理（ステップ S 4 1 0 8）、試射試験処理（ステップ S 4 1 0 9）、非特定制御のタイマ更新処理（ステップ S 4 1 1 0）及び不正検知実行処理（ステップ S 4 1 1 1）を実行した後は、「L D S P, Y (r + b)」として、ロード命令により、主側 M P U 8 2 のスタックポインタに不正検知用処理の終了後における特定制御への復帰時における固定アドレスとして Y (r + b) を設定する（ステップ S 4 1 1 2）。Y (r + b) のアドレスは、特定制御用のスタックエリア 2 1 2 における Y (r + 8) と Y (s) との間のアドレスとして設定されている。

【0843】

第 1 タイマ割込み処理のステップ S 3 8 0 9 にて不正検知用処理が呼び出される直前において特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に記憶されている情報量は常に一定であり、それに伴って当該タイミングにおける主側 M P U 8 2 のスタックポインタの情報（すなわちスタックポインタの値）は一定である。この場合に特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に記憶されている情報としては、例えば不正検知用処理が終了した後における第 1 タイマ割込み処理の戻り番地の情報が挙げられる。スタックポインタの上記一定の情報が Y (r + b) となっている。したがって、非特定制御に対応する処理である情報クリア処理（ステップ S 4 1 0 8）、試射試験処理（ステップ S 4 1 0 9）、非特定制御のタイマ更新処理（ステップ S 4 1 1 0）及び不正検知実行処理（ステップ S 4 1 1 1）が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、その一定の情報である Y (r + b) を主側 M P U 8 2 のスタックポインタに設定することで、当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることが可能となる。

【0844】

その後、「L D W A, (_ W A B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の W A バッファに退避された情報を主側 M P U 8 2 の W A レジスタに上書きする（ステップ S 4 1 1 3）。また「L D B C, (_ B C B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の B C バッファに退避された情報を主側 M P U 8 2 の B C レジスタに上書きする（ステップ S 4 1 1 4）。また「L D D E, (_ D E B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の D E バッファに退避された情報を主側 M P U 8 2 の D E レジスタに上書きする（ステップ S 4 1 1 5）。また「L D H L, (_ H L B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の H L バッファに退避された情報を主側 M P U 8 2 の H L レジスタに上書きする（ステップ S 4 1 1 6）。また「L D I X, (_ I X B U F)」

」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 213 の I X バッファに退避された情報を主側 M P U 8 2 の I X レジスタに上書きする（ステップ S 4 1 1 7）。また「L D I Y, (_ I Y B U F)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 213 の I Y バッファに退避された情報を主側 M P U 8 2 の I Y レジスタに上書きする（ステップ S 4 1 1 8）。ステップ S 4 1 1 3 ～ステップ S 4 1 1 8 の処理が実行されることにより、主側 M P U 8 2 の W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

【0845】

ステップ S 4 1 1 3 ～ステップ S 4 1 1 8 の処理を実行した後は、R E T I 命令により特定制御の処理に含まれる第 1 タイマ割込み処理に復帰する。R E T I 命令が実行されることにより、不正検知用処理の実行前に特定制御用のスタックエリア 212 に退避させたフラグレジスタの情報が主側 M P U 8 2 のフラグレジスタに復帰されるとともに、第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えられる。これにより、主側 M P U 8 2 のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰するとともに、第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。なお、不正検知用処理における R E T I 命令では第 1 タイマ割込み処理については発生を禁止している状態が維持される構成としてもよい。

【0846】

次に、ステップ S 4 1 0 8 にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行される情報クリア処理について説明する。図 7 4 は情報クリア処理を示すフローチャートである。なお、情報クリア処理におけるステップ S 4 2 0 1 ～ステップ S 4 2 0 4 の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 222 にて実行される。

【0847】

情報クリア処理では、非特定制御用のワークエリア 213 の各記憶エリアのうち、既に説明した第 1 一般入賞異常フラグ 213 l、第 2 一般入賞異常フラグ 213 m、第 3 一般入賞異常フラグ 213 n、特電入賞異常フラグ 213 o、第 1 作動入賞異常フラグ 213 p、第 2 作動入賞異常フラグ 213 q、アウト異常フラグ 213 r、ゲート入賞異常フラグ 213 s 及び磁気異常フラグ 213 t の「0」クリアを行うための処理を実行する。これら第 1 一般入賞異常フラグ 213 l、第 2 一般入賞異常フラグ 213 m、第 3 一般入賞異常フラグ 213 n、特電入賞異常フラグ 213 o、第 1 作動入賞異常フラグ 213 p、第 2 作動入賞異常フラグ 213 q、アウト異常フラグ 213 r、ゲート入賞異常フラグ 213 s 及び磁気異常フラグ 213 t はいずれも 1 バイトのデータ容量となっており、これら各エリアに対して連番となるようにアドレスが設定されている。第 1 一般入賞異常フラグ 213 l → 第 2 一般入賞異常フラグ 213 m → 第 3 一般入賞異常フラグ 213 n → 特電入賞異常フラグ 213 o → 第 1 作動入賞異常フラグ 213 p → 第 2 作動入賞異常フラグ 213 q → アウト異常フラグ 213 r → ゲート入賞異常フラグ 213 s → 磁気異常フラグ 213 t の順序でアドレスが「1」ずつ増加する。

【0848】

情報クリア処理では、まず主側 M P U 8 2 の所定のレジスタにクリア対象アドレスとして開始アドレスを設定する（ステップ S 4 2 0 1）。当該開始アドレスは、第 1 一般入賞異常フラグ 213 l のアドレスとなっている。

【0849】

その後、クリア対象アドレスに対応するエリアに対して「0」クリアを行う（ステップ S 4 2 0 2）。クリア対象アドレスが開始アドレスである場合には当該開始アドレスに対応するエリアが第 1 一般入賞異常フラグ 213 l であるため、当該第 1 一般入賞異常フラグ 213 l を「0」クリアする。

【0850】

その後、クリア対象アドレスが最終アドレスであるか否かを判定する（ステップ S 4 2

03)。最終アドレスは、磁気異常フラグ213tのアドレスとなっている。クリア対象アドレスが最終アドレスではない場合（ステップS4203：NO）、クリア対象アドレスを次の順番のアドレスに更新する（ステップS4204）。具体的にはクリア対象アドレスを1加算する。そして、その1加算後におけるアドレスに対応するエリアに対してステップS4202にて「0」クリアを行い、ステップS4203の処理を実行する。

【0851】

クリア対象アドレスが開始アドレスである状況でステップS4204の処理が実行された場合には、クリア対象アドレスが第2一般入賞異常フラグ213mのアドレスとなり、当該第2一般入賞異常フラグ213mに対して「0」クリアが行われる。また、当該第2一般入賞異常フラグ213mのアドレスがクリア対象アドレスである状況でステップS4204の処理が実行された場合には、クリア対象アドレスが第3一般入賞異常フラグ213nのアドレスとなり、当該第3一般入賞異常フラグ213nに対して「0」クリアが行われる。

【0852】

上記ステップS4202～ステップS4204の処理が繰り返されることによってステップS4204の処理にて最終アドレスに対応する磁気異常フラグ213tのアドレスがクリア対象アドレスに設定された場合、当該磁気異常フラグ213tを「0」クリアした後におけるステップS4203では肯定判定をする。ステップS4203にて肯定判定をすることで本情報クリア処理を終了する。なお、当該初期設定処理では非特定制御用のワークエリア213における第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213h、磁気検知カウンタ213i、磁気監視遅延タイマカウンタ213j、第2セキュリティカウンタ213k、通常用カウンタエリア251、演算結果記憶エリア252、表示対象設定エリア253、切替タイミングカウンタ254及び表示対象カウンタ255に対してステップS4202のクリア処理は実行されない。

【0853】

上記のように情報クリア処理が実行されることにより、後述する不正検知実行処理が実行される前に第1一般入賞異常フラグ213l、第2一般入賞異常フラグ213m、第3一般入賞異常フラグ213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r、ゲート入賞異常フラグ213s及び磁気異常フラグ213tを「0」クリアすることが可能となる。これらフラグ213l～213tが不正検知実行処理の実行前に「0」クリアされることの作用効果については後に説明する。

【0854】

次に、ステップS4111にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行される不正検知実行処理について説明する。図75は不正検知実行処理を示すフローチャートである。なお、不正検知実行処理におけるステップS4301～ステップS4319の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【0855】

まず特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS4301）。既に説明したとおり特定制御の処理に含まれる入球検知処理（図71）において第2作動口検知センサ236aにて1個の遊技球が検知されたと判定された場合、すなわち第2作動口34への1個の遊技球の入賞が発生した場合に第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされる。

【0856】

第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS4301：YES）、特定制御用のワークエリア211に設けられた普電開放状態フラグに「1」がセットされているか否かを判定するとともに（ステップS4302）、特定制御用のワークエリア211の普電用監視遅延タイマカウンタ211cの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS4303）。

【0857】

ここで、第1タイマ割込み処理（図68）のステップS3815の普図普電制御処理にて実行される普電制御処理について図76のフローチャートを参照しながら説明する。普電制御処理は上記第1の実施形態と同様に第2作動口34における普電役物34aの普電開放状態を制御するための処理である。なお、普電制御処理におけるステップS4401～ステップS4411の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【0858】

まず特定制御用のワークエリア211に設けられた普電開放状態フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、第2作動口34が開放状態であるか否かを判定する（ステップS4401）。普電開放状態フラグは、普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力が行われており第2作動口34が開放状態であることを主側MPU82にて特定するためのフラグである。なお、普図普電制御処理（図15）の普図確定中処理（ステップS309）において普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力が開始された場合に普電開放状態フラグに「1」がセットされるとともに、後述するステップS4410にて普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力が開始された場合にも普電開放状態フラグに「1」がセットされる。

【0859】

普電開放状態フラグに「1」がセットされている場合（ステップS4401：YES）、閉鎖判定用処理を実行する（ステップS4402）。閉鎖判定用処理では、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、すなわち第2作動口34への入賞が発生している場合に特定制御用のワークエリア211に設けられた普電入賞カウンタの値を1減算する。普電入賞カウンタは上記第1の実施形態と同様に、今回の普電開放状態において第2作動口34への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である10個に到達したか否かを主側MPU82にて特定するためのカウンタである。1減算後における普電入賞カウンタの値が「0」である場合、第2作動口34の閉鎖条件が成立したと判定する。また、第2作動口34への入賞が発生していない場合又は普電入賞カウンタの値が「0」ではない場合、特定制御用のワークエリア211に設けられた普図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することで、第2作動口34における1回の開放の継続期間が経過したか否かを判定する。普図側タイマカウンタの値が「0」である場合には、第2作動口34の閉鎖条件が成立したと判定する。

【0860】

第2作動口34の閉鎖条件が成立している場合（ステップS4403：YES）、閉鎖設定処理を実行する（ステップS4404）。閉鎖設定処理では、普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力を停止することで第2作動口34を閉鎖状態とする。その後、特定制御用のワークエリア211における普電開放状態フラグを「0」クリアする（ステップS4405）。

【0861】

その後、特定制御用のワークエリア211における普電用監視遅延タイマカウンタ211cに普電用監視遅延期間の情報をセットする（ステップS4406）。普電用監視遅延タイマカウンタ211cは、第2作動口34に設けられた第2作動口検知センサ236aにおける遊技球の検知を、開放状態である第2作動口34が閉鎖状態となった後においても有効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。普電用監視遅延期間は、開放状態である第2作動口34に入賞した遊技球が第2作動口検知センサ236aに検知されるまでの期間として想定される最長期間以上の期間として設定されており、具体的には1秒に設定されている。

【0862】

その後、終了分岐処理を実行する（ステップS4407）。終了分岐処理では、普電入賞カウンタの値が「0」である場合には、今回の普電開放状態が終了したとして特定制御

用のワークエリア 2 1 1 に設けられた普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理（ステップ S 3 0 7）となる。普電入賞カウンタの値が 1 以上である場合には特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた普電開放カウンタの値を 1 減算する。普電開放カウンタは上記第 1 の実施形態と同様に、今回の普電開放状態において第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a を開放状態とする回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。1 減算後における普電開放カウンタの値が「0」である場合には今回の普電開放状態が終了したとして特定制御用のワークエリア 2 1 1 における普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理（ステップ S 3 0 7）となる。1 減算後における普電開放カウンタの値が 1 以上である場合には、普電側のインターバル期間（具体的には 2 秒）の情報を特定制御用のワークエリア 2 1 1 の普図側タイマカウンタにセットする。この場合、普図普電カウンタの値が維持されるため、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理は普電制御処理（図 7 6）に維持される。

10

【0 8 6 3】

普電制御処理において特定制御用のワークエリア 2 1 1 における普電開放状態フラグの値が「0」であると判定した場合（ステップ S 4 4 0 1：N O）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における普図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することで、普電側のインターバル期間が経過したか否かを判定する（ステップ S 4 4 0 8）。普電側のインターバル期間が経過している場合（ステップ S 4 4 0 8：Y E S）、普図側タイマカウンタに普電側の長開放の継続期間（具体的には 2 秒）に対応する情報をセットする（ステップ S 4 4 0 9）。また、普電用の駆動部 3 4 b への駆動信号の出力を再度行うことで第 2 作動口 3 4 を開放状態とする（ステップ S 4 4 1 0）。その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における普電開放状態フラグに「1」をセットする（ステップ S 4 4 1 1）。この場合、普図普電カウンタの値が維持されるため、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理は普電制御処理（図 7 6）に維持される。

20

【0 8 6 4】

不正検知実行処理（図 7 5）の説明に戻り、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における第 2 作動入賞確認フラグに「1」がセットされている状況において（ステップ S 4 3 0 1：Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における普電開放状態フラグに「1」がセットされておらず（ステップ S 4 3 0 2：N O）、さらに特定制御用のワークエリア 2 1 1 における普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c の値が「0」である場合（ステップ S 4 3 0 3：Y E S）、第 2 作動口 3 4 が閉鎖状態となってから第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a における遊技球の検知を有効として扱う期間が経過した後であるにも関わらず当該第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a にて遊技球が検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q に「1」をセットする（ステップ S 4 3 0 4）。第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q は既に説明したとおり、第 2 作動口 3 4 に対応させて設けられている。普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c 又は第 6 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 f を利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合、当該非特定制御の処理にて第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q に「1」がセットされる。

30

40

【0 8 6 5】

その後、普電入賞異常コマンドを主側 M P U 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 におけるコマンド送信バッファ 2 2 3 b に格納する（ステップ S 4 3 0 5）。コマンド送信バッファ 2 2 3 b に普電入賞異常コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路 2 2 4 の動作によって当該普電入賞異常コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信される。音光側 M P U 9 3 は普電入賞異常コマンドを受信することにより、表示発光部 6 4、スピーカ部 6 5 及び図柄表示装置 4 1 にて第 2 作動口 3 4 への入賞に関して異常が発生したことを示す報知が実行されるようにする。

【0 8 6 6】

50

その後、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値を 1 加算する（ステップ S 4 3 0 6）。第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k は既に説明したとおり、主側 M P U 8 2 から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。

【 0 8 6 7 】

ステップ S 4 3 0 1 にて否定判定をした場合、ステップ S 4 3 0 2 にて肯定判定をした場合、ステップ S 4 3 0 3 にて否定判定をした場合、又はステップ S 4 3 0 6 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における特電入賞確認フラグに「1」がセ

10

ットされているか否かを判定する（ステップ S 4 3 0 7）。既に説明したとおり特定制御の処理に含まれる入球検知処理（図 7 1）において特電検知センサ 2 3 4 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定された場合、すなわち特電入賞装置 3 2 への 1 個の遊技球の入賞が発生した場合に特電入賞確認フラグに「1」がセットされる。

【 0 8 6 8 】

特電入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 4 3 0 7：Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた特電開放状態フラグに「1」がセットされているか否かを判定するとともに（ステップ S 4 3 0 8）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 の特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b の値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 4 3 0 9）。

20

【 0 8 6 9 】

ここで、第 1 タイマ割込み処理（図 6 8）のステップ S 3 8 1 4 の特図特電制御処理にて実行される特電開始処理、特電開放中処理及び特電閉鎖中処理について図 7 7（a）～図 7 7（c）のフローチャートを参照しながら説明する。特電開始処理、特電開放中処理及び特電閉鎖中処理は上記第 1 の実施形態と同様に開閉実行モードにおいて特電入賞装置 3 2 の開閉制御を行うための処理である。なお、特電開始処理におけるステップ S 4 5 0 1～ステップ S 4 5 0 8、特電開放中処理におけるステップ S 4 6 0 1～ステップ S 4 6 0 7 及び特電閉鎖中処理におけるステップ S 4 7 0 1～ステップ S 4 7 0 7 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行される。

30

【 0 8 7 0 】

図 7 7（a）に示すように特電開始処理では、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた特図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することで、開閉実行モードのオープニング期間が経過しているか否かを判定する（ステップ S 4 5 0 1）。ステップ S 4 5 0 1 にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられたラウンドカウンタに今回の開閉実行モードの実行契機となった遊技結果に対応するラウンド遊技の回数の情報をセットする（ステップ S 4 5 0 2）。ラウンドカウンタは上記第 1 の実施形態と同様に開閉実行モードにおける残りのラウンド遊技の回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。また、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には 2 9 秒）を特図側タイマカウンタにセットする（ステップ S 4 5 0 3）。また、特定制

40

御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた入賞カウンタに「10」をセットする（ステップ S 4 5 0 4）。入賞カウンタは上記第 1 の実施形態と同様に入賞上限個数の残り個数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。また、特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置 3 2 を開放状態とする（ステップ S 4 5 0 5）。

【 0 8 7 1 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた特電開放状態フラグに「1」をセットする（ステップ S 4 5 0 6）。特電開放状態フラグは、特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力が行われており特電入賞装置 3 2 が開放状態であることを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。

50

【0872】

その後、特電開放コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS4507）。コマンド送信バッファ223bに特電開放コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該特電開放コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は特電開放コマンドを受信することにより、表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて特電入賞装置32が開放状態となったことを示す演出が実行されるようにする。

【0873】

その後、特定制御用のワークエリア211に設けられた特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS4508）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（図77（b））に対応する「4」となる。

10

【0874】

図77（b）に示す特電開放中処理では、閉鎖判定用処理を実行する（ステップS4601）。閉鎖判定用処理では、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの特電入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、すなわち特電入賞装置32への入賞が発生している場合に特定制御用のワークエリア211における入賞カウンタの値を1減算する。1減算後における入賞カウンタの値が「0」である場合、特電入賞装置32の閉鎖条件が成立したと判定する。また、特電入賞装置32への入賞が発生していない場合又は入賞カウンタの値が「0」ではない場合、特定制御用のワークエリア211における特図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することで、ラウンド遊技の開放継続期間が経過したか否かを判定する。特図側タイマカウンタの値が「0」である場合には、特電入賞装置32の閉鎖条件が成立したと判定する。

20

【0875】

特電入賞装置32の閉鎖条件が成立している場合（ステップS4602：YES）、閉鎖設定処理を実行する（ステップS4603）。閉鎖設定処理では、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力を停止することで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。その後、特定制御用のワークエリア211における特電開放状態フラグを「0」クリアする（ステップS4604）。

【0876】

その後、特定制御用のワークエリア211における特電用監視遅延タイマカウンタ211bに特電用監視遅延期間の情報をセットする（ステップS4605）。特電用監視遅延タイマカウンタ211bは、特電入賞装置32に設けられた特電検知センサ234aにおける遊技球の検知を、開放状態である特電入賞装置32が閉鎖状態となった後においても有効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。特電用監視遅延期間は、開放状態である特電入賞装置32に入賞した遊技球が特電検知センサ234aに検知されるまでの期間として想定される最長期間以上の期間として設定されており、具体的には1秒に設定されている。

30

【0877】

その後、特定制御用のワークエリア211におけるラウンドカウンタの値を1減算した後に（ステップS4606）、エンディング分岐処理を実行する（ステップS4607）。エンディング分岐処理では、1減算後のラウンドカウンタの値が1以上であれば、インターバル期間の情報（具体的には3秒）を特定制御用のワークエリア211における特図側タイマカウンタにセットした後に、特定制御用のワークエリア211における特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（図77（c））に対応する「5」となる。一方、1減算後のラウンドカウンタの値が「0」であれば、エンディング期間の情報（具体的には5秒）を特定制御用のワークエリア211における特図側タイマカウンタにセットする。また、エンディングコマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する。コマンド送信バッファ223bにエンディングコマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該エンディングコマンドが音光側MPU93に送信される。

40

50

音光側MPU93はエンディングコマンドを受信することにより、表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて開閉実行モードのエンディング演出が実行されるようにする。その後、特図特電カウンタの値を2加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特図特電制御処理（図18）の特電終了処理（ステップS612）に対応する「6」となる。

【0878】

図77（c）に示す特電閉鎖中処理では、特定制御用のワークエリア211における特図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することで、インターバル期間が経過しているか否かを判定する（ステップS4701）。ステップS4701にて肯定判定をした場合、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）を特図側タイマカウンタにセットする（ステップS4702）。また、特定制御用のワークエリア211における入賞カウンタに「10」をセットする（ステップS4703）。また、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置32を開放状態とする（ステップS4704）。

【0879】

その後、特定制御用のワークエリア211における特電開放状態フラグに「1」をセットする（ステップS4705）。その後、特電開放コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS4706）。コマンド送信バッファ223bに特電開放コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該特電開放コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は特電開放コマンドを受信することにより、表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて特電入賞装置32が開放状態となったことを示す演出が実行されるようにする。その後、特定制御用のワークエリア211における特図特電カウンタの値を1減算する（ステップS4707）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（図77（b））に対応する「4」となる。

【0880】

不正検知実行処理（図75）の説明に戻り、特定制御用のワークエリア211における特電入賞確認フラグに「1」がセットされている状況において（ステップS4307：YES）、特定制御用のワークエリア211における特電開放状態フラグに「1」がセットされておらず（ステップS4308：NO）、さらに特定制御用のワークエリア211における特電用監視遅延タイマカウンタ211bの値が「0」である場合（ステップS4309：YES）、特電入賞装置32が閉鎖状態となってから特電検知センサ234aにおける遊技球の検知を有効として扱う期間が経過した後であるにも関わらず当該特電検知センサ234aにて遊技球が検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア213における特電入賞異常フラグ213oに「1」をセットする（ステップS4310）。特電入賞異常フラグ213oは既に説明したとおり、特電入賞装置32に対応させて設けられている。特電用監視遅延タイマカウンタ211b又は第4入賞監視タイマカウンタ213dを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合、当該非特定制御の処理にて特電入賞異常フラグ213oに「1」がセットされる。

【0881】

その後、特電入賞異常コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS4311）。コマンド送信バッファ223bに特電入賞異常コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該特電入賞異常コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は特電入賞異常コマンドを受信することにより、表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて特電入賞装置32への入賞に関して異常が発生したことを示す報知が実行されるようにする。

【0882】

その後、非特定制御用のワークエリア213における第2セキュリティカウンタ213

10

20

30

40

50

k の値を 1 加算する（ステップ S 4 3 1 2）。第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k は既に説明したとおり、主側 M P U 8 2 から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。

【 0 8 8 3 】

ステップ S 4 3 0 7 にて否定判定をした場合、ステップ S 4 3 0 8 にて肯定判定をした場合、ステップ S 4 3 0 9 にて否定判定をした場合、又はステップ S 4 3 1 2 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の第 1 入賞確認フラグ、第 2 入賞確認フラグ、第 3 入賞確認フラグ、特電入賞確認フラグ、第 1 作動入賞確認フラグ、第 2 作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグのうち、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた監視対象カウンタの値に対応する確認フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 4 3 1 3）。

【 0 8 8 4 】

監視対象カウンタは、ステップ S 4 3 1 4 ～ステップ S 4 3 1 6 の監視処理の対象となる確認フラグの種類を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。不正検知実行処理（図 7 5）が開始されたタイミングにおいては監視対象カウンタの値は「0」となっている。ステップ S 4 3 1 4 ～ステップ S 4 3 1 6 の監視処理の対象となる確認フラグの種類は、監視対象カウンタの値が「0」である場合が第 1 入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「1」である場合が第 2 入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「2」である場合が第 3 入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「3」である場合が特電入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「4」である場合が第 1 作動入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「5」である場合が第 2 作動入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「6」である場合がアウト確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「7」である場合がゲート入賞確認フラグである。

【 0 8 8 5 】

監視対象カウンタの現状の値に対応する確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 4 3 1 3：Y E S）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ～ 2 1 3 h のうち非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における監視対象カウンタの値に対応する入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ～ 2 1 3 h の値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S 4 3 1 4）。

【 0 8 8 6 】

第 1 ～第 3 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ～ 2 1 3 c は既に説明したとおり、対応する一般入賞口 3 1 に設けられた入賞口検知センサ 2 3 1 a ～ 2 3 3 a において 1 個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。第 4 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 d は既に説明したとおり、特電入賞装置 3 2 の特電検知センサ 2 3 4 a において 1 個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。第 5 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 e は既に説明したとおり、第 1 作動口 3 3 に設けられた第 1 作動口検知センサ 2 3 5 a において 1 個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。第 6 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 f は既に説明したとおり、第 2 作動口 3 4 の第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a において 1 個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。第 7 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 g は既に説明したとおり、アウト口 2 4 a に設けられたアウト口検知センサ 2 3 7 a において 1 個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 h は既に説明したとおり、スルーゲート 3 5 に設けられたゲート検知センサ 2 3 8 a において 1 個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタであ

る。

【0887】

監視対象カウンタの値が「0」である場合には第1入賞監視タイマカウンタ213aが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「1」である場合には第2入賞監視タイマカウンタ213bが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「2」である場合には第3入賞監視タイマカウンタ213cが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「3」である場合には第4入賞監視タイマカウンタ213dが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「4」である場合には第5入賞監視タイマカウンタ213eが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「5」である場合には第6入賞監視タイマカウンタ213fが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「6」である場合には第7入賞監視タイマカウンタ213gが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「7」である場合には第8入賞監視タイマカウンタ213hが確認対象となる。

10

【0888】

監視対象カウンタの値に対応する入賞監視タイマカウンタ213a～213hの値が1以上である場合（ステップS4314：YES）、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ231a～238aの検知結果が1個の遊技球の検知結果となってから検知無効期間（例えば0.1秒）が経過する前に当該検知センサ231a～238aの検知結果が新たな遊技球の検知結果となったことを意味する。このような状況が発生する場合としては、例えば当該検知センサ231a～238aの検知範囲において遊技球のチャタリングが発生したことで、1個の遊技球の通過に対して当該検知センサ231a～238aの検知結果が複数個の遊技球の通過に対応する検知結果となる場合が挙げられる。検知無効期間は、チャタリングが発生することなく遊技球の正常な通過が行われた場合には遊技球の新たな検知が発生しない期間として設定されている。

20

【0889】

ステップS4314にて肯定判定をした場合、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ231a～238aにおいて検知無効期間が経過する前に遊技球の検知が発生したことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア213における第1一般入賞異常フラグ213l、第2一般入賞異常フラグ213m、第3一般入賞異常フラグ213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r及びゲート入賞異常フラグ213sのうち、監視対象カウンタの値に対応する異常フラグ213l～213sに「1」をセットする（ステップS4315）。監視対象カウンタの値が「0」である場合には第1一般入賞異常フラグ213lに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「1」である場合には第2一般入賞異常フラグ213mに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「2」である場合には第3一般入賞異常フラグ213nに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「3」である場合には特電入賞異常フラグ213oに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「4」である場合には第1作動入賞異常フラグ213pに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「5」である場合には第2作動入賞異常フラグ213qに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「6」である場合にはアウト異常フラグ213rに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「7」である場合にはゲート入賞異常フラグ213sに「1」をセットする。これにより、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ231a～238aにおいて検知無効期間が経過する前に遊技球の検知が発生した場合には、対応する異常フラグ213l～213sに「1」がセットされる。

30

40

【0890】

ステップS4314にて否定判定をした場合、又はステップS4315の処理を実行した場合、監視対象カウンタの値に対応する入賞監視タイマカウンタ213a～213hに検知無効期間をセットする（ステップS4316）。これにより、監視対象カウンタに対応する検知センサ231a～238aにおいて検知無効期間が経過する前に遊技球の検知が発生した場合及び検知無効期間が経過した後に遊技球の検知が発生した場合のいずれであっても、監視対象カウンタに対応する入賞監視タイマカウンタ213a～213hに検

50

知無効期間がセットされる。

【0891】

その後、監視対象カウンタの値が最大値である「7」であるか否かを判定する（ステップS4317）。監視対象カウンタの値が最大値未満である場合（ステップS4317：NO）、監視対象カウンタの値を1加算した後に（ステップS4318）、ステップS4313に戻る。これにより、次の順番の監視対象の検知センサ231a～238aについてステップS4314～ステップS4316の監視処理が実行される。上記のようにステップS4313～ステップS4318の処理が実行されることにより、検知センサ231a～238aのそれぞれに対して検知無効期間内における遊技球の検知が発生していないか否かが特定される。

10

【0892】

監視対象カウンタの値が最大値である場合（ステップS4317：YES）、磁気監視処理を実行する（ステップS4319）。図78は当該磁気監視処理を示すフローチャートである。なお、磁気監視処理におけるステップS4801～ステップS4809の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【0893】

まず非特定制御用のワークエリア213における磁気監視遅延タイマカウンタ213jの値が「0」か否かを判定する（ステップS4801）。磁気監視遅延タイマカウンタ213jは既に説明したとおり、磁気異常の監視を行わない磁気監視遅延期間を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。当該磁気監視遅延期間は任意であるが、本パチンコ機10では0.5秒に設定されている。

20

【0894】

磁気監視遅延タイマカウンタ213jの値が「0」である場合（ステップS4801：YES）、遊技盤24の背面に設けられた磁気検知センサの検知結果が磁気を検知に対応する検知結果であるか否かを判定する（ステップS4802）。ステップS4802にて否定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア213における磁気検知カウンタ213iの値を「0」クリアする（ステップS4803）。磁気検知カウンタ213iは既に説明したとおり、磁気異常の発生を特定した回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。

30

【0895】

ステップS4802にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア213における磁気検知カウンタ213iの値を1加算する（ステップS4804）。そして、その1加算後における磁気検知カウンタ213iの値が異常基準回数（具体的には「3」）以上である場合（ステップS4805：YES）、非特定制御用のワークエリア213における磁気異常フラグ213tに「1」をセットする（ステップS4806）。磁気異常フラグ213tに「1」がセットされることで、主側MPU82では磁気異常の発生に対処するための処理が実行される。

【0896】

その後、磁気異常コマンドを主側MPU82のレジスタエリア223におけるコマンド送信バッファ223bに格納する（ステップS4807）。コマンド送信バッファ223bに磁気異常コマンドが格納されることにより、コマンド送信回路224の動作によって当該磁気異常コマンドが音光側MPU93に送信される。音光側MPU93は磁気異常コマンドを受信することにより、表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて磁気異常が発生したことを示す報知が実行されるようにする。

40

【0897】

その後、非特定制御用のワークエリア213における第2セキュリティカウンタ213kの値を1加算する（ステップS4808）。第2セキュリティカウンタ213kは既に説明したとおり、主側MPU82から遊技ホールの管理コンピュータにパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側MPU82にて特定するために利用さ

50

れるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。

【0898】

ステップS4805にて否定判定をした場合、又はステップS4808の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア213における磁気監視遅延タイマカウンタ213jに磁気監視遅延期間をセットする(ステップS4809)。これにより、磁気異常の監視を行わない磁気監視遅延期間の計測が開始される。このように磁気異常の監視を行わない磁気監視遅延期間が設定されているとともに、上記のとおり磁気検知カウンタ213iの値が複数の回数として定められた異常基準回数以上となった場合に磁気異常の発生と特定する構成とすることにより、不正な磁気出力ではなく、電氣的なノイズにより磁気が発生した場合にまで磁気異常の発生と特定されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【0899】

次に、第1タイマ割込み処理(図68)において上記不正検知実行処理を含む不正検知用処理よりも後の処理順序であるステップS3811にて実行される不正対応処理について、図79のフローチャートを参照しながら説明する。なお、不正対応処理におけるステップS4901～ステップS4925の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【0900】

非特定制御用のワークエリア213における第1一般入賞異常フラグ213lに「1」がセットされている場合(ステップS4901:YES)、今回の処理回における第1タイマ割込み処理(図68)において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS3808の入球検知処理(図71)にて特定した第1入賞口検知センサ231aにおける遊技球の検知(すなわち一般入賞口31への入賞)がチャタリングなどによる異常に起因したものであることを意味する。この場合、今回の処理回における第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS3808の入球検知処理にて特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第1入賞確認フラグに「1」をセットしたものの、当該第1入賞確認フラグを「0」クリアする(ステップS4902)。不正対応処理は、第1タイマ割込み処理の処理順序において入球検知処理よりも後の処理順序であって後述する第2管理用処理よりも前の処理順序に設定されている。したがって、後述する第2管理用処理において第1入賞口検知センサ231aにおいて遊技球が検知されていないと特定される。

20

30

【0901】

その後、特定制御用のワークエリア211における10個賞球用カウンタの値を1減算する(ステップS4903)。今回の処理回における第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS3808の入球検知処理にて第1入賞口検知センサ231aにおける遊技球の検知を契機として10個賞球用カウンタの値が1加算されている。また、10個賞球用カウンタの値が1以上である場合には、第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも後の処理順序であるステップS3818の払出出力処理にて、10個の遊技球の払い出しを指示する10個賞球コマンドが払出制御装置77に送信されるようにするための処理が実行される。この場合に、当該第1入賞口検知センサ231aにおける遊技球の検知が異常に起因している場合には10個賞球用カウンタの値が1加算された処理回の第1タイマ割込み処理においてステップS3818の払出出力処理が実行される前に不正対応処理にて10個賞球用カウンタの値が1減算される。これにより、遊技球の払い出しが過剰に行われてしまわないようにすることが可能となる。

40

【0902】

ステップS4904～ステップS4906では第2入賞口検知センサ232aについてステップS4901～ステップS4903と同様の処理を実行し、ステップS4907～ステップS4909では第3入賞口検知センサ233aについてステップS4901～ステップS4903と同様の処理を実行する。具体的には、非特定制御用のワークエリア213における第2一般入賞異常フラグ213mに「1」がセットされている場合(ステッ

50

ブ S 4 9 0 4 : Y E S) 、 特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の第 2 入賞確認フラグを「0」クリアするとともに (ステップ S 4 9 0 5) 、 特定制御用のワークエリア 2 1 1 における 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 減算する (ステップ S 4 9 0 6) 。 また、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 3 一般入賞異常フラグ 2 1 3 n に「1」がセットされている場合 (ステップ S 4 9 0 7 : Y E S) 、 特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の第 3 入賞確認フラグを「0」クリアするとともに (ステップ S 4 9 0 8) 、 特定制御用のワークエリア 2 1 1 における 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 減算する (ステップ S 4 9 0 9) 。

【0903】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における特電入賞異常フラグ 2 1 3 o に「1」がセットされている場合 (ステップ S 4 9 1 0 : Y E S) 、 今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 3 8 0 8 の入球検知処理にて特定した特電検知センサ 2 3 4 a における遊技球の検知 (すなわち特電入賞装置 3 2 への入賞) がチャタリングなどによる異常又は閉鎖状態であるはずの特電入賞装置 3 2 に遊技球を入賞させる不正に起因したものであることを意味する。この場合、今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 3 8 0 8 の入球検知処理にて特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の特電入賞確認フラグに「1」をセットしたものの、当該特電入賞確認フラグを「0」クリアする (ステップ S 4 9 1 1) 。 不正対応処理は、第 1 タイマ割込み処理の処理順序において入球検知処理よりも後の処理順序であって特図特電制御処理 (ステップ S 3 8 1 4) 及び後述する第 2 管理用処理よりも前の処理順序に設定されている。したがって、特電開放中処理又は後述する第 2 管理用処理において特電検知センサ 2 3 4 a において遊技球が検知されていないと特定される。

【0904】

その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における 1 5 個賞球用カウンタの値を 1 減算する (ステップ S 4 9 1 2) 。 今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 3 8 0 8 の入球検知処理にて特電検知センサ 2 3 4 a における遊技球の検知を契機として 1 5 個賞球用カウンタの値が 1 加算されている。また、1 5 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合には、第 1 タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも後の処理順序であるステップ S 3 8 1 8 の払出出力処理にて、1 5 個の遊技球の払い出しを指示する 1 5 個賞球コマンドが払出制御装置 7 7 に送信されるようにするための処理が実行される。この場合に、当該特電検知センサ 2 3 4 a における遊技球の検知が異常又は不正に起因している場合には、1 5 個賞球用カウンタの値が 1 加算された処理回の第 1 タイマ割込み処理においてステップ S 3 8 1 8 の払出出力処理が実行される前に不正対応処理にて 1 5 個賞球用カウンタの値が 1 減算される。これにより、遊技球の払い出しが過剰に行われてしまわないようにすることが可能となる。

【0905】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 1 作動入賞異常フラグ 2 1 3 p に「1」がセットされている場合 (ステップ S 4 9 1 3 : Y E S) 、 今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 3 8 0 8 の入球検知処理にて特定した第 1 作動口検知センサ 2 3 5 a における遊技球の検知 (すなわち第 1 作動口 3 3 への入賞) がチャタリングなどによる異常に起因したものであることを意味する。この場合、今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 3 8 0 8 の入球検知処理にて特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の第 1 作動入賞確認フラグに「1」をセットしたものの、当該第 1 作動入賞確認フラグを「0」クリアする (ステップ S 4 9 1 4) 。 不正対応処理は、第 1 タイマ割込み処理の処理順序において入球検知処理よりも後の処理順序であって特図特電制御処理 (ステップ S 3 8 1 4) 及び後述する第 2 管理用処理よりも前の処理順序に設定されている。したがって、保留情報の取得処理又は後述する第 2 管理用処理において第 1 作動口検知センサ 2 3 5 a において遊技球が検知されていないと特

10

20

30

40

50

定される。

【0906】

その後、特定制御用のワークエリア211における1個賞球用カウンタの値を1減算する（ステップS4915）。今回の処理回における第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS3808の入球検知処理にて第1作動口検知センサ235aにおける遊技球の検知を契機として1個賞球用カウンタの値が1加算されている。また、1個賞球用カウンタの値が1以上である場合には、第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも後の処理順序であるステップS3818の払出出力処理にて、1個の遊技球の払い出しを指示する1個賞球コマンドが払出制御装置77に送信されるようにするための処理が実行される。この場合に、当該第1作動口検知センサ235aにおける遊技球の検知が異常に起因している場合には、1個賞球用カウンタの値が1加算された処理回の第1タイマ割込み処理においてステップS3818の払出出力処理が実行される前に不正対応処理にて1個賞球用カウンタの値が1減算される。これにより、遊技球の払い出しが過剰に行われてしまわないようにすることが可能となる。

10

【0907】

非特定制御用のワークエリア213における第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされている場合（ステップS4916：YES）、今回の処理回における第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS3808の入球検知処理にて特定した第2作動口検知センサ236aにおける遊技球の検知（すなわち第2作動口34への入賞）がチャタリングなどによる異常又は閉鎖状態であるはずの第2作動口34に遊技球を入賞させる不正に起因したものであることを意味する。この場合、今回の処理回における第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS3808の入球検知処理にて特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第2作動入賞確認フラグに「1」をセットしたものの、当該第2作動入賞確認フラグを「0」クリアする（ステップS4917）。不正対応処理は、第1タイマ割込み処理の処理順序において入球検知処理よりも後の処理順序であって特図特電制御処理（ステップS3814）、普図普電制御処理（ステップS3815）及び後述する第2管理用処理よりも前の処理順序に設定されている。したがって、保留情報の取得処理、普電制御処理又は後述する第2管理用処理において第2作動口検知センサ236aにおいて遊技球が検知されていないと特定される。

20

30

【0908】

その後、特定制御用のワークエリア211における1個賞球用カウンタの値を1減算する（ステップS4918）。今回の処理回における第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS3808の入球検知処理にて第2作動口検知センサ236aにおける遊技球の検知を契機として1個賞球用カウンタの値が1加算されている。また、1個賞球用カウンタの値が1以上である場合には、第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも後の処理順序であるステップS3818の払出出力処理にて、1個の遊技球の払い出しを指示する1個賞球コマンドが払出制御装置77に送信されるようにするための処理が実行される。この場合に、当該第2作動口検知センサ236aにおける遊技球の検知が異常又は不正に起因している場合には、1個賞球用カウンタの値が1加算された処理回の第1タイマ割込み処理においてステップS3818の払出出力処理が実行される前に不正対応処理にて1個賞球用カウンタの値が1減算される。これにより、遊技球の払い出しが過剰に行われてしまわないようにすることが可能となる。

40

【0909】

非特定制御用のワークエリア213におけるアウト異常フラグ213rに「1」がセットされている場合（ステップS4919：YES）、今回の処理回における第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップS3808の入球検知処理にて特定したアウト口検知センサ237aにおける遊技球の検知（すなわちアウト口24aへの入球）がチャタリングなどによる異常に起因したものであることを意味する。この場合、今回の処理回における第1タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも

50

前の処理順序であるステップ S 3 8 0 8 の入球検知処理にて特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d のアウト確認フラグに「1」をセットしたものの、当該アウト確認フラグを「0」クリアする（ステップ S 4 9 2 0）。不正対応処理は、第 1 タイマ割込み処理の処理順序において入球検知処理よりも後の処理順序であって後述する第 2 管理用処理よりも前の処理順序に設定されている。したがって、後述する第 2 管理用処理においてアウト口検知センサ 2 3 7 a において遊技球が検知されていないと特定される。

【0910】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 におけるゲート入賞異常フラグ 2 1 3 s に「1」がセットされている場合（ステップ S 4 9 2 1：YES）、今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 3 8 0 8 の入球検知処理にて特定したゲート検知センサ 2 3 8 a における遊技球の検知（すなわちスルーゲート 3 5 への入賞）がチャタリングなどによる異常に起因したものであることを意味する。この場合、今回の処理回における第 1 タイマ割込み処理において本不正対応処理よりも前の処理順序であるステップ S 3 8 0 8 の入球検知処理にて特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d のゲート入賞確認フラグに「1」をセットしたものの、当該ゲート入賞確認フラグを「0」クリアする（ステップ S 4 9 2 2）。不正対応処理は、第 1 タイマ割込み処理の処理順序において入球検知処理よりも後の処理順序であって普図普電制御処理（ステップ S 3 8 1 5）よりも前の処理順序に設定されている。したがって、普図普電制御処理（ステップ S 3 8 1 5）における普図側の保留情報を取得するための処理においてゲート検知センサ 2 3 8 a において遊技球が検知されていないと特定される。

【0911】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における磁気異常フラグ 2 1 3 t に「1」がセットされている場合（ステップ S 4 9 2 3：YES）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップ S 4 9 2 4）。遊技停止フラグに「1」がセットされている場合、第 1 タイマ割込み処理においてステップ S 3 8 0 1 ～ステップ S 3 8 0 4 及びステップ S 3 8 2 1 の処理を実行する一方、ステップ S 3 8 0 5 にて肯定判定をすることでステップ S 3 8 0 6 ～ステップ S 3 8 2 0 の処理を実行しない。これにより、磁気異常が発生していることが特定された場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【0912】

不正対応処理では、ステップ S 4 9 0 1 ～ステップ S 4 9 2 4 の処理を実行した後、ステップ S 4 9 2 5 にてセキュリティ用処理を実行する。セキュリティ用処理については後に詳細に説明する。

【0913】

第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a の検知結果が正常か否かの監視が行われる様子を、図 8 0 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 8 0（a）は第 1 タイマ割込み処理が実行されている期間を示し、図 8 0（b）は特定制御の処理に含まれる入球検知処理が実行されている期間を示し、図 8 0（c）は特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の第 2 作動入賞確認フラグの状態を示し、図 8 0（d）は特定制御の処理に含まれる不正対応処理が実行されている期間を示し、図 8 0（e）は特定制御の処理に含まれる保留情報の取得処理が実行されている期間を示し、図 8 0（f）は非特定制御の処理に含まれる情報クリア処理が実行されている期間を示し、図 8 0（g）は非特定制御の処理に含まれる不正検知実行処理が実行されている期間を示し、図 8 0（h）は非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q の状態を示す。

【0914】

まず第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a における遊技球の検知が異常や不正によるものではない場合について説明する。

【0915】

t1のタイミングで図80(a)に示すように第1タイマ割込み処理の新たな処理回が開始される。そして、当該処理回の第1タイマ割込み処理が実行されている状況であるt2のタイミングで図80(b)に示すように入球検知処理が開始される。入球検知処理では最初に特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第1入賞確認フラグ、第2入賞確認フラグ、第3入賞確認フラグ、特電入賞フラグ、第1作動入賞確認フラグ、第2作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグを「0」クリアする。また、当該入球検知処理において第2作動口検知センサ236aにて遊技球が検知されていることが特定されることで、t3のタイミングで図80(c)に示すように特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされる。

10

【0916】

その後、t4のタイミングで図80(b)に示すように入球検知処理が終了し、当該t4のタイミングでCALL命令により不正検知用処理が呼び出されて、図80(f)に示すように情報クリア処理が開始される。当該情報クリア処理では既に説明したとおり非特定制御用のワークエリア213の各記憶エリアのうち、第1一般入賞異常フラグ213l、第2一般入賞異常フラグ213m、第3一般入賞異常フラグ213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r、ゲート入賞異常フラグ213s及び磁気異常フラグ213tが「0」クリアされる。

20

【0917】

その後、t5のタイミングで図80(f)に示すように情報クリア処理が終了し、当該t5のタイミングで図80(g)に示すように不正検知実行処理が開始される。非特定制御の処理に含まれる当該不正検知実行処理では特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされていることが特定されるが、当該第2作動入賞確認フラグへの「1」のセットは異常や不正に起因するものとは特定されない。したがって、図80(h)に示すように非特定制御用のワークエリア213における第2作動入賞異常フラグ213qに「1」はセットされることなく、当該第2作動入賞異常フラグ213qの情報が「0」に維持される。

30

【0918】

その後、t6のタイミングで図80(g)に示すように不正検知実行処理が終了し、当該t6のタイミングで図80(d)に示すように不正対応処理が開始される。特定制御の処理に含まれる当該不正対応処理では非特定制御用のワークエリア213における第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされていないことが特定されるため、特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグを「0」クリアする処理は実行されない。したがって、図80(c)に示すように当該第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされた状態が維持される。

【0919】

その後、t7のタイミングで図80(d)に示すように不正対応処理が終了し、当該t7のタイミングで図80(e)に示すように保留情報の取得処理が開始される。当該保留情報の取得処理では図80(c)に示すように特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされているため、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が上限記憶数未満であることを条件として、第2保留情報を取得するための処理を実行する。なお、第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされた状態は、第1タイマ割込み処理の次の処理回における入球検知処理にて「0」クリアが行われることで解除される。その後、t8のタイミングで図80(a)に示すように第1タイマ割込み処理の今回の処理回が終了する。

40

【0920】

次に、第2作動口検知センサ236aにおける遊技球の検知が異常や不正によるものである場合について説明する。

50

【0921】

t9のタイミングで図80(a)に示すように第1タイマ割込み処理の新たな処理回が開始される。そして、当該処理回の第1タイマ割込み処理が実行されている状況であるt10のタイミングで図80(b)に示すように入球検知処理が開始される。入球検知処理では最初に特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第1入賞確認フラグ、第2入賞確認フラグ、第3入賞確認フラグ、特電入賞フラグ、第1作動入賞確認フラグ、第2作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグを「0」クリアする。また、当該入球検知処理において第2作動口検知センサ236aにて遊技球が検知されていることが特定されることで、t11のタイミングで図80(c)に示すように特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされる。

10

【0922】

その後、t12のタイミングで図80(b)に示すように入球検知処理が終了し、当該t12のタイミングでCALL命令により不正検知用処理が呼び出されて、図80(f)に示すように情報クリア処理が開始される。当該情報クリア処理では既に説明したとおり非特定制御用のワークエリア213の各記憶エリアのうち、第1一般入賞異常フラグ213l、第2一般入賞異常フラグ213m、第3一般入賞異常フラグ213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r、ゲート入賞異常フラグ213s及び磁気異常フラグ213tが「0」クリアされる。

20

【0923】

その後、t13のタイミングで図80(f)に示すように情報クリア処理が終了し、当該t13のタイミングで図80(g)に示すように不正検知実行処理が開始される。非特定制御の処理に含まれる当該不正検知実行処理では特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされていることが特定される。そして、当該第2作動入賞確認フラグへの「1」のセットが異常や不正に起因するものであると特定される。したがって、t14のタイミングで図80(h)に示すように非特定制御用のワークエリア213における第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされる。

【0924】

その後、t15のタイミングで図80(g)に示すように不正検知実行処理が終了し、当該t15のタイミングで図80(d)に示すように不正対応処理が開始される。特定制御の処理に含まれる当該不正対応処理では非特定制御用のワークエリア213における第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされていることが特定される。したがって、t16のタイミングで図80(c)に示すように特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグが「0」クリアされる。

30

【0925】

その後、t17のタイミングで図80(d)に示すように不正対応処理が終了し、当該t17のタイミングで図80(e)に示すように保留情報の取得処理が開始される。当該保留情報の取得処理では図80(c)に示すように特定制御用のワークエリア211における第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされていないため、第2保留情報を取得するための処理を実行しない。その後、t18のタイミングで図80(a)に示すように第1タイマ割込み処理の今回の処理回が終了する。

40

【0926】

その後、t19のタイミングで図80(a)に示すように第1タイマ割込み処理の新たな処理回が開始される。そして、当該処理回の第1タイマ割込み処理が実行されている状況であるt20のタイミングで図80(b)に示すように入球検知処理が開始される。当該入球検知処理において第2作動口検知センサ236aにて遊技球が検知されていないことが特定されることで、図80(c)に示すように特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされない。

【0927】

50

その後、t 2 1のタイミングで図 8 0 (b) に示すように入球検知処理が終了し、当該 t 2 1のタイミングで C A L L I 命令により不正検知用処理が呼び出されて、図 8 0 (f) に示すように情報クリア処理が開始される。当該情報クリア処理では既に説明したとおり非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の各記憶エリアのうち、第 1 一般入賞異常フラグ 2 1 3 l、第 2 一般入賞異常フラグ 2 1 3 m、第 3 一般入賞異常フラグ 2 1 3 n、特電入賞異常フラグ 2 1 3 o、第 1 作動入賞異常フラグ 2 1 3 p、第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q、アウト異常フラグ 2 1 3 r、ゲート入賞異常フラグ 2 1 3 s 及び磁気異常フラグ 2 1 3 t が「0」クリアされる。したがって、t 2 2のタイミングで図 8 0 (h) に示すように第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q が「0」クリアされる。その後、t 2 3のタイミングで図 8 0 (f) に示すように情報クリア処理が終了し、当該 t 2 3のタイミングで図 8 0 (g) に示すように不正検知実行処理が開始される。

10

【0 9 2 8】

上記のとおり一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4、アウト口 2 4 a 及びスルーゲート 3 5 のそれぞれへの遊技球の入球を検知する各検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a にて遊技球が検知されたか否かを特定するための入球検知処理及び各検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a にて遊技球が検知されたことに対応させて遊技を進行させるための処理（保留情報の取得処理、普電制御処理、特電開放中処理、払出出力処理など）が特定制御の処理に含まれるのに対して、各検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a における遊技球の検知が異常や不正によるものであるか否かを監視するための不正検知実行処理が非特定制御の処理に含まれている。これにより、特定制御の処理において各検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 8 a における遊技球の検知が異常や不正によるものであるか否かを監視するための不正検知実行処理を実行する必要があるため、主側 R O M 8 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータに対して割り当てられているデータ容量を不正検知実行処理以外の処理に割り当てることが可能となる。

20

【0 9 2 9】

<セキュリティ信号に関する構成>

次に、特定制御の処理に含まれる不正対応処理（図 7 9）のステップ S 4 9 2 5 にて実行されるセキュリティ用処理について、図 8 1 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、セキュリティ用処理におけるステップ S 5 0 0 1 ~ ステップ S 5 0 1 4 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行される。

30

【0 9 3 0】

まず非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値が前回のセキュリティ用処理の実行時から増加しているか否かを判定する（ステップ S 5 0 0 1）。特定制御用のワークエリア 2 1 1 には、セキュリティ用処理が実行された場合に第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値を記憶するための前回値記憶エリア 2 1 1 e（図 7 8 参照）が設けられている。ステップ S 5 0 0 1 では、当該前回値記憶エリア 2 1 1 e の値よりも第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値が大きい値であるか否かを判定する。

【0 9 3 1】

40

前回値記憶エリア 2 1 1 e の値よりも第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値が大きい場合（ステップ S 5 0 0 1 : Y E S）、第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値から前回値記憶エリア 2 1 1 e の値を減算し、その減算後の値を増加分の値として、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a に加算する（ステップ S 5 0 0 2）。その後、第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値を前回値記憶エリア 2 1 1 e に上書きする（ステップ S 5 0 0 3）。

【0 9 3 2】

第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a に「1」が加算される契機は既に説明したとおり、メイン処理において設定値更新処理（ステップ S 3 2 1 6）が実行された場合（ステップ S 3 2 1 7）及びメイン処理において R A M クリア処理（ステップ S 3 2 1 9）が実行さ

50

れた場合（ステップS 3 2 2 0）である。第2セキュリティカウンタ2 1 3 kに「1」が加算される契機は既に説明したとおり、断線短絡処理において断線の発生が確認された場合（ステップS 3 7 0 5）、断線短絡処理において短絡の発生が確認された場合（ステップS 3 7 0 9）、不正検知実行処理において閉鎖状態である第2作動口3 4への遊技球の入球が確認された場合（ステップS 4 3 0 6）、不正検知実行処理において閉鎖状態である特電入賞装置3 2への遊技球の入球が確認された場合（ステップS 4 3 1 2）、及び磁気監視処理において磁気異常の発生が確認された場合（ステップS 4 8 0 8）である。

【0 9 3 3】

ステップS 5 0 0 1にて否定判定をした場合又はステップS 5 0 0 3の処理を実行した場合、第1セキュリティカウンタ2 1 1 aの値が1以上であるか否かを判定する（ステップS 5 0 0 4）。第1セキュリティカウンタ2 1 1 aの値が1以上である場合には（ステップS 5 0 0 4：YES）、特定制御用のワークエリア2 1 1に設けられたセキュリティフラグ2 1 1 f（図5 8参照）に「1」をセットする（ステップS 5 0 0 5）。セキュリティフラグ2 1 1 fに「1」がセットされている場合、主制御装置7 1の主制御基板8 1に搭載された異常表示装置2 0 6が発光状態となる。なお、セキュリティフラグ2 1 1 fの値が「0」である場合には異常表示装置2 0 6は消灯状態に維持される。セキュリティフラグ2 1 1 fに「1」がセットされた状態は主側MP U 8 2への動作電力の供給が継続されている場合には維持され、メイン処理におけるRAMクリア処理（ステップS 3 2 1 9）又は設定値更新処理におけるRAMクリア処理（ステップS 3 4 1 3）が実行された場合にセキュリティフラグ2 1 1 fが「0」クリアされる。

【0 9 3 4】

ステップS 5 0 0 4にて否定判定をした場合又はステップS 5 0 0 5の処理を実行した場合、現状が主側MP U 8 2から遊技ホールの管理コンピュータにセキュリティ信号を外部出力している状況であるか否かを判定する（ステップS 5 0 0 6）。セキュリティ信号を外部出力している状況ではない場合（ステップS 5 0 0 6：NO）、第1セキュリティカウンタ2 1 1 aの値が1以上であるか否かを判定するとともに（ステップS 5 0 0 7）、特定制御用のワークエリア2 1 1に設けられた継続期間カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS 5 0 0 8）。継続期間カウンタは、セキュリティ信号の出力を出力継続期間（具体的には2 0 0ミリ秒）に亘って継続する場合における当該出力継続期間の計測、及びセキュリティ信号の出力停止を停止継続期間（具体的には2 0 0ミリ秒）に亘って継続する場合における当該停止継続期間の計測を主側MP U 8 2にて行うためのカウンタである。継続期間カウンタにセットされた値は第1タイマ割込み処理におけるステップS 3 8 1 0の特定制御のタイマ更新処理が実行される度に1減算される。

【0 9 3 5】

第1セキュリティカウンタ2 1 1 aの値が1以上であって継続期間カウンタの値が「0」である場合（ステップS 5 0 0 7及びステップS 5 0 0 8：YES）、セキュリティ信号の出力開始処理を実行する（ステップS 5 0 0 9）。これにより、主側MP U 8 2から遊技ホールの管理コンピュータに向けたセキュリティ信号の外部出力が開始される。その後、特定制御用のワークエリア2 1 1における継続期間カウンタに出力継続期間（具体的には2 0 0ミリ秒）に対応する情報をセットする（ステップS 5 0 1 0）。また、第1セキュリティカウンタ2 1 1 aの値を1減算する（ステップS 5 0 1 1）。

【0 9 3 6】

セキュリティ信号を外部出力している状況である場合（ステップS 5 0 0 6：YES）、特定制御用のワークエリア2 1 1における継続期間カウンタの値が「0」であるか否かを判定することで、出力継続期間が経過したか否かを判定する（ステップS 5 0 1 2）。継続期間カウンタの値が「0」である場合（ステップS 5 0 1 2：YES）、セキュリティ信号の出力停止処理を実行する（ステップS 5 0 1 3）。これにより、主側MP U 8 2から遊技ホールの管理コンピュータに向けたセキュリティ信号の外部出力が停止される。その後、特定制御用のワークエリア2 1 1における継続期間カウンタに停止継続期間（具体的には2 0 0ミリ秒）に対応する情報をセットする（ステップS 5 0 1 4）。

【0937】

次に、セキュリティ信号が外部出力される様子について図82のタイムチャートを参照しながら説明する。図82(a)は特定制御の処理が実行されている期間を示し、図82(b)は特定制御用のワークエリア211における第1セキュリティカウンタ211aの値を示し、図82(c)は非特定制御の処理が実行されている期間を示し、図82(d)は非特定制御用のワークエリア213における第2セキュリティカウンタ213kの値を示し、図82(e)は特定制御の処理に含まれるセキュリティ用処理が実行されている期間を示し、図82(f)特定制御用のワークエリア211におけるセキュリティフラグ211fの状態を示し、図82(g)は主制御装置71の主制御基板81に搭載された異常表示装置206が発光状態となっている期間を示し、図82(h)は主側MPU82から遊技ホールの管理コンピュータにセキュリティ信号が外部出力されている期間を示す。

10

【0938】

t1のタイミング～t3のタイミングに亘って図82(a)に示すように主側MPU82にて特定制御の処理が実行される。この場合、主側MPU82への動作電力の供給が開始されることでメイン処理が実行される。そして、当該メイン処理において設定値更新処理(ステップS3216)又はRAMクリア処理(ステップS3219)が実行されることで、t2のタイミングで図82(b)に示すように第1セキュリティカウンタ211aの値が1加算される。

【0939】

その後、t3のタイミングでメイン処理において特定制御の処理が実行されている状況でCALL命令により非特定制御の処理に含まれる第1管理用処理が呼び出される(ステップS3227)。当該第1管理用処理は図82(c)に示すようにt3のタイミング～t5のタイミングに亘って実行される。この場合、当該第1管理用処理における断線短絡処理にて断線の発生又は短絡の発生が特定される。したがって、t4のタイミングで図82(d)に示すように第2セキュリティカウンタ213kの値が1加算される。

20

【0940】

その後、t5のタイミングで第1管理用処理が終了することで、図82(a)に示すようにt5のタイミング～t6のタイミングに亘って特定制御の処理が実行される。当該特定制御の処理ではメイン処理におけるステップS3227～ステップS3232の処理及び第1タイマ割込み処理におけるステップS3801～ステップS3808の処理が実行される。

30

【0941】

その後、t6のタイミングで第1タイマ割込み処理において特定制御の処理が実行されている状況でCALL命令により非特定制御の処理に含まれる不正検知用処理が呼び出される(ステップS3809)。当該不正検知用処理は図82(c)に示すようにt6のタイミング～t7のタイミングに亘って実行される。この場合、当該不正検知用処理における不正検知実行処理では閉鎖状態である第2作動口34への入賞、閉鎖状態である特電入賞装置32への入賞及び磁気異常の発生が特定されないため、第2セキュリティカウンタ213kの値は1加算されることなく維持される。

【0942】

その後、t7のタイミングで不正検知用処理が終了することで、図82(a)に示すようにt7のタイミング～t10のタイミングに亘って特定制御の処理が実行される。当該特定制御の処理では第1タイマ割込み処理におけるステップS3810～ステップS3820の処理が実行される。この場合、t8のタイミング～t9のタイミングに亘って図82(e)に示すように不正対応処理(ステップS3811)にてセキュリティ用処理が実行される。

40

【0943】

セキュリティ用処理では、非特定制御用のワークエリア213における第2セキュリティカウンタ213kの値が特定制御用のワークエリア211における前回値記憶エリア211eの値よりも増加していることを特定することで、その増加分の値を第1セキュリテ

50

ィカウンタ 2 1 1 a に加算する。したがって、図 8 2 (b) に示すように t 8 のタイミングで第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値が「 1 」から「 2 」に増加する。

【 0 9 4 4 】

セキュリティ用処理では、第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値が 1 以上であることを特定することで、t 8 のタイミングで図 8 2 (f) に示すようにセキュリティフラグ 2 1 2 f に「 1 」をセットする。セキュリティフラグ 2 1 2 f に「 1 」がセットされることで、当該 t 8 のタイミングで図 8 2 (g) に示すように異常表示装置 2 0 6 が発光状態となる。

【 0 9 4 5 】

セキュリティ用処理では、第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値が 1 以上であることを特定することで、t 9 のタイミングで図 8 2 (h) に示すようにセキュリティ信号の外部出力を開始し、図 8 2 (b) に示すように第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値を 1 減算する。

【 0 9 4 6 】

その後、t 1 0 のタイミングで第 1 タイマ割込み処理において特定制御の処理が実行されている状況で C A L L I 命令により非特定制御の処理に含まれる後述する第 2 管理用処理が呼び出される（ステップ S 3 8 2 1）、当該第 2 管理用処理は図 8 2 (c) に示すように t 1 0 のタイミング～t 1 1 のタイミングに亘って実行される。

【 0 9 4 7 】

その後、t 1 1 のタイミングで第 2 管理用処理が終了することで、図 8 2 (a) に示すように t 1 1 のタイミング～t 1 2 のタイミングに亘って特定制御の処理が実行される。当該特定制御の処理ではメイン処理におけるステップ S 3 2 2 7～ステップ S 3 2 3 2 の処理及び第 1 タイマ割込み処理におけるステップ S 3 8 0 1～ステップ S 3 8 0 8 の処理が実行される。

【 0 9 4 8 】

その後、t 1 2 のタイミングで第 1 タイマ割込み処理において特定制御の処理が実行されている状況で C A L L I 命令により非特定制御の処理に含まれる不正検知用処理が呼び出される（ステップ S 3 8 0 9）。当該不正検知用処理は図 8 2 (c) に示すように t 1 2 のタイミング～t 1 3 のタイミングに亘って実行される。この場合、当該不正検知用処理における不正検知実行処理では閉鎖状態である第 2 作動口 3 4 への入賞、閉鎖状態である特電入賞装置 3 2 への入賞及び磁気異常の発生が特定されないため、第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値は 1 加算されることなく維持される。

【 0 9 4 9 】

その後、t 1 3 のタイミングで不正検知用処理が終了することで、図 8 2 (a) に示すように t 1 3 のタイミング～t 1 6 のタイミングに亘って特定制御の処理が実行される。当該特定制御の処理では第 1 タイマ割込み処理におけるステップ S 3 8 1 0～ステップ S 3 8 2 0 の処理が実行される。この場合、t 1 4 のタイミング～t 1 5 のタイミングに亘って図 8 2 (e) に示すように不正対応処理（ステップ S 3 8 1 1）にてセキュリティ用処理が実行される。

【 0 9 5 0 】

セキュリティ用処理では、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値が特定制御用のワークエリア 2 1 1 における前回値記憶エリア 2 1 1 e の値から変化していないため、図 8 2 (b) に示すように第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k の値に応じて第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a の値を増加させる処理は実行しない。また、セキュリティフラグ 2 1 1 f に「 1 」がセットされた状態は主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が継続されている場合には維持されるとともにメイン処理における R A M クリア処理（ステップ S 3 2 1 9）又は設定値更新処理における R A M クリア処理（ステップ S 3 4 1 3）が実行されない限り維持されるため、図 8 2 (g) に示すように異常表示装置 2 0 6 の発光状態は維持される。また、セキュリティ信号の外部出力を開始してから出力継続期間（具体的には 2 0 0 ミリ秒）が経過していないため、図 8 2 (h)

10

20

30

40

50

に示すようにセキュリティ信号の外部出力を継続させる。

【0951】

その後、 $t16$ のタイミングで第1タイマ割込み処理において特定制御の処理が実行されている状況でCALL命令により非特定制御の処理に含まれる後述する第2管理用処理が呼び出される（ステップS3821）。

【0952】

上記のとおりセキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生しているか否かを特定するための処理が特定制御の処理だけではなく非特定制御の処理においても実行される。これにより、セキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生しているか否かを監視するための処理が非特定制御の処理に対して割り当てられることとなり、特定制御の処理についてのプログラムやデータの容量を他の処理に割り当てることが可能となる。

10

【0953】

特定制御用のワークエリア211に第1セキュリティカウンタ211aを設けるとともに非特定制御用のワークエリア213に第2セキュリティカウンタ213kを設け、特定制御の処理にてセキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生していることが特定された場合には第1セキュリティカウンタ211aの値を1加算し、非特定制御の処理にてセキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生していることが特定された場合には第2セキュリティカウンタ213kの値を1加算する。これにより、特定制御用のワークエリア211への情報の書き込みは特定制御の処理にて可能とするとともに非特定制御の処理では不可とし、非特定制御用のワークエリア213への情報の書き込みは非特定制御の処理にて可能とするとともに特定制御の処理では不可としながら、特定制御の処理及び非特定制御の処理のそれぞれにて、セキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生していることの特を適切に行うことが可能となる。

20

【0954】

特定制御の処理に含まれるセキュリティ用処理にて非特定制御用のワークエリア213における第2セキュリティカウンタ213kの値の増加分が第1セキュリティカウンタ211aに加算され、第1セキュリティカウンタ211aの値が1以上である場合にセキュリティ用処理にてセキュリティ信号の外部出力が行われる。そして、所定の停止継続期間を挟んで所定の出力継続期間以上に亘るパルス状のセキュリティ信号の外部出力が第1セキュリティカウンタ211aの値が「0」となるまで繰り返し実行される。これにより、セキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生していることの特が特定制御の処理及び非特定制御の処理のそれぞれにて行われる構成において、セキュリティ信号を外部出力するための処理を特定制御の処理に集約させることが可能となる。

30

【0955】

＜遊技履歴の管理に関する構成＞

次に、遊技履歴の管理に関する構成について説明する。

【0956】

遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリア213の各種エリア251～254の内容について説明する。図83は遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリア213の各種エリアを説明するための説明図である。

40

【0957】

非特定制御用のワークエリア213には、通常用カウンタエリア251が設けられている。通常用カウンタエリア251には、一般入賞カウンタ251a、特電入賞カウンタ251b、第1作動カウンタ251c、第2作動カウンタ251d及びアウトカウンタ251eが設けられている。一般入賞カウンタ251aは所定の計測開始契機からの一般入賞口31への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。特電入賞カウンタ251bは所定の計測開始契機からの特電入賞装置32への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第1作動カウンタ251cは所定の計測開始契機からの第1作動口33への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第2作動カウンタ251dは所定の計測開始契機からの第2作動口34への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタ

50

である。アウトカウンタ 2 5 1 e は所定の計測開始契機からのアウト口 2 4 a への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。

【0 9 5 8】

通常用カウンタエリア 2 5 1 の各カウンタ 2 5 1 a ~ 2 5 1 e は、前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、対象となる入球部 2 4 a , 3 1 ~ 3 4 に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。なお、前扉枠 1 4 が開放状態となっている状況が計測対象外となっているのは、前扉枠 1 4 を開放した状態で入球部 2 4 a , 3 1 ~ 3 4 に手入れで遊技球が入球された場合の入球個数を計測対象から除外するためである。但し、これに限定されることなく前扉枠 1 4 が開放状態となっている状況も前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況と同様に計測対象とする構成としてもよい。

10

【0 9 5 9】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 には、通常用カウンタエリア 2 5 1 以外にも演算結果記憶エリア 2 5 2 が設けられている。演算結果記憶エリア 2 5 2 は、通常用カウンタエリア 2 5 1 を利用して算出した遊技履歴の管理結果の情報を記憶するためのエリアである。演算結果記憶エリア 2 5 2 に記憶された遊技履歴の管理結果の情報は、遊技履歴の管理結果の情報が新たに算出されることで当該新たに算出された情報が上書きされるまで記憶保持される。

【0 9 6 0】

図 8 4 は非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における演算結果記憶エリア 2 5 2 の電氣的構成を説明するための説明図である。

20

【0 9 6 1】

演算結果記憶エリア 2 5 2 には、主側 M P U 8 2 により算出されるベース値の情報が記憶される。ベース値とは、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合のことである。

【0 9 6 2】

大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口 3 1 に 1 個の遊技球が入球した場合には一般入賞カウンタ 2 5 1 a の値が 1 加算され、特電入賞装置 3 2 に 1 個の遊技球が入球した場合には特電入賞カウンタ 2 5 1 b の値が 1 加算され、第 1 作動口 3 3 に 1 個の遊技球が入球した場合には第 1 作動カウンタ 2 5 1 c の値が 1 加算され、第 2 作動口 3 4 に 1 個の遊技球が入球した場合には第 2 作動カウンタ 2 5 1 d の値が 1 加算され、アウト口 2 4 a に 1 個の遊技球が入球した場合にはアウトカウンタ 2 5 1 e の値が 1 加算される。そして、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における通常用カウンタエリア 2 5 1 の各種カウンタ 2 5 1 a ~ 2 5 1 e の値を K 9 1 ~ K 9 5 とした場合にベース値は以下のものとなる。

30

・ベース値：遊技球の合計払出個数（ $K 9 1 \times$ 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 9 2 \times$ 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 9 3 \times$ 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 9 4 \times$ 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」） $\div$ 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 9 1 + K 9 2 + K 9 3 + K 9 4 + K 9 5$ ）の割合。

40

【0 9 6 3】

ベース値の算出は、非特定制御の処理に含まれる第 2 管理用処理にて後述する結果演算処理が実行される度に行われるが、通常用カウンタエリア 2 5 1 の各種カウンタ 2 5 1 a ~ 2 5 1 e の値は、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となるこ

50

とで「0」クリアされるとともに、管理開始フラグに「1」がセットされている状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となることで「0」クリアされる。

【0964】

管理開始基準個数は、シフト基準個数よりも少ない個数である300個に設定されている。パチンコ機10の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機10の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。このような状況下におけるベース値は通常の遊技が行われる状況とは異なる値となり得る。したがって、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数よりも少ない個数である管理開始基準個数となった段階で一旦、通常用カウンタエリア251の各種カウンタ251a～251eを「0」クリアすることで、パチンコ機10の出荷後において通常の遊技が行われている状況におけるベース値に対する上記動作チェックの影響を低減することが可能となる。なお、管理開始基準個数は300個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、300個よりも少ない個数に設定されていてもよく、300個よりも多い個数に設定されていてもよい。

【0965】

シフト基準個数は、60000個に設定されている。パチンコ機10では1分間に最大で100個の遊技球の発射が行われるため、60000個は10時間における最大の発射個数となる。この場合に遊技ホールにおける一般的な営業時間は13時間程度であり、そのうち大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技が行われる時間は10時間程度となる。したがって、シフト基準個数は概ね1営業日における遊技球の最大発射個数を想定して設定されている。シフト基準個数となる度に通常用カウンタエリア251の各種カウンタ251a～251eを「0」クリアすることで、シフト基準個数の範囲においてベース値を算出することが可能となる。なお、シフト基準個数は60000個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、60000個よりも少ない個数に設定されていてもよく、60000個よりも多い個数に設定されていてもよい。

【0966】

演算結果記憶エリア252には上記ベース値の情報を格納するための記憶エリアとして、現状エリア256と、第1履歴エリア257と、第2履歴エリア258と、第3履歴エリア259とが設けられている。これら各種エリア256～259はいずれも同一の記憶容量となっており、具体的にはベース値の情報を格納可能とするように1バイトの容量となっている。

【0967】

現状エリア256には直近の結果演算処理にて算出されたベース値が格納される。つまり、現状エリア256には直近のベース値が格納されることとなる。

【0968】

第1履歴エリア257には1回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、1回前の算出期間が管理開始フラグに「1」がセットされた後である状況であれば、第1履歴エリア257には、1回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、1回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「1」がセットされたのであれば、第1履歴エリア257には、1回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにお

けるベース値が格納される。

【0969】

第2履歴エリア258には2回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、2回前の算出期間が管理開始フラグに「1」がセットされた後である状況であれば、第2履歴エリア258には、2回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、2回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「1」がセットされたのであれば、第2履歴エリア258には、2回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

10

【0970】

第3履歴エリア259には3回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、3回前の算出期間が管理開始フラグに「1」がセットされた後である状況であれば、第3履歴エリア259には、3回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、3回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「1」がセットされたのであれば、第3履歴エリア259には、3回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

20

【0971】

現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259に格納されたベース値は、第1～第4報知用表示装置201～204にて順次報知される。具体的には、表示継続期間（具体的には5秒）が経過する度に、現状エリア256→第1履歴エリア257→第2履歴エリア258→第3履歴エリア259という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

30

【0972】

図85(a)～図85(d)は管理開始フラグに「1」がセットされている状況において各種エリア256～259に格納されたベース値が報知される場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容を説明するための説明図である。図85(a)は現状エリア256に格納されたベース値が報知される場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容の一例を示し、図85(b)は第1履歴エリア257に格納されたベース値が報知される場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容の一例を示し、図85(c)は第2履歴エリア258に格納されたベース値が報知される場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容の一例を示し、図85(d)は第3履歴エリア259に格納されたベース値が報知される場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容の一例を示す。

40

【0973】

図85(a)～図85(d)に示すように第1～第4報知用表示装置201～204はいずれも8個の表示用セグメント201a～204aを有している。8個の表示用セグメント201a～204aのうち7個の表示用セグメント201a～204aはいずれも同一形状及び同一サイズとなる棒状の発光領域となっており、「8」の字を生じさせるように配列されている。一方、1個の表示用セグメント201a～204aは円形状の発光領域となっており、「8」の字状に配列されている7個の表示用セグメント201a～20

50

4 a に対して右下の位置に設けられている。各種エリア 256～259 のいずれのベース値を報知する場合であっても、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 のそれぞれにおいて少なくとも 1 個の表示用セグメント 201 a～204 a が発光状態となる。

【0974】

第 1 報知用表示装置 201 では、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 においてベース値を報知している状況であることを示す表示が行われる。具体的には、各種エリア 256～259 のいずれのベース値を報知する場合であっても第 1 報知用表示装置 201 には「b」の文字が表示される。第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 においてベース値以外の情報が報知される場合には第 1 報知用表示装置 201 にて「b」の文字が表示されることはない。これにより、第 1 報知用表示装置 201 にて「b」の文字が表示されていることを確認することで、遊技ホールの管理者は第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にてベース値が報知されていることを把握することが可能となる。

10

【0975】

第 2 報知用表示装置 202 では、各種エリア 256～259 のうちいずれのベース値を報知している状況であるのかを示す表示が行われる。具体的には、現状エリア 256 のベース値が報知されている状況においては図 85 (a) に示すように第 2 報知用表示装置 202 にて「L」の文字が表示される。第 1 履歴エリア 257 のベース値が報知されている状況においては図 85 (b) に示すように第 2 報知用表示装置 202 にて「1」の文字が表示される。第 2 履歴エリア 258 のベース値が報知されている状況においては図 85 (c) に示すように第 2 報知用表示装置 202 にて「2」の文字が表示される。第 3 履歴エリア 259 のベース値が報知されている状況においては図 85 (d) に示すように第 2 報知用表示装置 202 にて「3」の文字が表示される。これにより、第 2 報知用表示装置 202 に表示されている文字を確認することで、遊技ホールの管理者は第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて報知されているベース値がいずれの算出期間におけるものであるのかを把握することが可能となる。

20

【0976】

第 2 報知用表示装置 202 では各種エリア 256～259 のうちいずれのベース値を報知している状況であっても円形状の表示用セグメント 201 a～204 a が発光状態となる。第 3 報知用表示装置 203 及び第 4 報知用表示装置 204 ではベース値に対応する表示として「0」～「9」のいずれかの数字が表示されることとなる。この場合に、第 2 報知用表示装置 202 にて「1」～「3」のいずれかの数字が表示されると、第 2～第 4 報知用表示装置 202～204 にて 3 個の数字が並ぶこととなり、ベース値を把握しづらくなってしまう。これに対して、第 2 報知用表示装置 202 の右下に設けられた円形状の表示用セグメント 201 a～204 a が発光状態となることにより、第 2 報知用表示装置 202 にて「1」～「3」のいずれかの数字が表示される場合であっても、その第 2 報知用表示装置 202 に表示される数字と第 3 報知用表示装置 203 及び第 4 報知用表示装置 204 に表示される数字とを区別して把握することが可能となる。

30

【0977】

第 3 報知用表示装置 203 及び第 4 報知用表示装置 204 では、報知対象となっているベース値の数字が表示される。ベース値は小数点第 2 位までの少数として算出されることとなるが、当該ベース値のうち小数点第 1 位の数字が第 3 報知用表示装置 203 にて表示され、当該ベース値のうち小数点第 2 位の数字が第 4 報知用表示装置 204 にて表示される。ここで、ベース値が「1.00」の場合には第 3 報知用表示装置 203 及び第 4 報知用表示装置 204 のそれぞれにて「0」の数字が表示される。一方、報知対象となっているエリア 256～259 にベース値が未だ格納されていない場合には、図 86 (a) の説明図に示すように第 3 報知用表示装置 203 及び第 4 報知用表示装置 204 のそれぞれにて「-」の文字が表示される。これにより、第 3 報知用表示装置 203 及び第 4 報知用表示装置 204 の 2 個の表示装置にて小数点第 2 位までの少数として算出されるベース値を報知する場合であっても、ベース値が「1.00」の場合と、報知対象となっているエリア 256～259 にベース値が未だ格納されていない場合とで表示内容を区別することが

40

50

可能となる。

【0978】

なお、ベース値が「1.00」の場合とベース値が「0.00」の場合とでは第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204の組合せの表示内容が同一となる。これに対して、両者を区別するために前者及び後者のうち一方では「00」の表示の発光状態が維持され、他方では「00」の表示が点滅状態とされる構成としてもよい。

【0979】

主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合、第1～第4報知用表示装置201～204に設けられた各表示用セグメント201a～204aが正常に発光状態となり得るかどうかを遊技ホールの管理者に確認させるために、初期チェック期間が経過するまで第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われる。当該チェック用表示として具体的には図86(b)の説明図に示すように第1～第4報知用表示装置201～204の全ての表示用セグメント201a～204aが発光状態に維持される。

10

【0980】

非特定制御用のワークエリア213における管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては、図86(c)の説明図に示すように、第1,第2報知用表示装置201,202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a,202aが発光状態となっている状況において、第3報知用表示装置203にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第1位の数字が表示されるとともに、第4報知用表示装置204にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第2位の数字が表示される。第1,第2報知用表示装置201,202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a,202aを発光状態としながら第3,第4報知用表示装置203,204にてベース値に対応する数字を表示することにより、現状報知されているベース値が管理開始フラグに「1」がセットされていない状況におけるベース値であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

20

【0981】

次に第1タイマ割込み処理(図68)のステップS3821の処理について説明する。

【0982】

第1タイマ割込み処理のステップS3821では既に説明したとおりCALLI命令により第2管理用処理を実行する。第2管理用処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、第1タイマ割込み処理において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御の処理がCALLI命令を利用して呼び出される。

30

【0983】

CALLI命令により第2管理用処理が実行される場合、まず主側MPU82のフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避される。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御の処理である第2管理用処理のプログラムが開始される前に退避させることにより、当該第2管理用処理のコールや当該第2管理用処理の開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア212に退避させておくことが可能となる。

40

【0984】

CALLI命令により第2管理用処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア212に退避された後、第1タイマ割込み処理及び後述する第2タイマ割込み処理の割込みが禁止される。これにより、非特定制御の処理である第2管理用処理の実行中に、特定制御の処理である第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【0985】

CALLI命令により第2管理用処理が実行される場合には、フラグレジスタの情報が

50

特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に退避され、第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の割込みが禁止された後、第 2 管理用処理に対応するプログラムが開始される。

【0986】

図 8 7 は第 2 管理用処理を示すフローチャートである。なお、第 2 管理用処理におけるステップ S 5 1 0 1 ～ステップ S 5 1 1 6 の処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

【0987】

まず「L D S P , Y (u + 2) 」として、ロード命令により、主側 M P U 8 2 のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとして Y (u + 2) を設定する（ステップ S 5 1 0 1 ）。スタックポインタは、スタックエリア 2 1 2 , 2 1 4 においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側 M P U 8 2 にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。

【0988】

その後、「L D (_ W A B U F) , W A 」として、ロード命令により、主側 M P U 8 2 の W A レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設定された W A バッファに退避させる（ステップ S 5 1 0 2 ）。また、「L D (_ B C B U F) , B C 」として、ロード命令により、主側 M P U 8 2 の B C レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設定された B C バッファに退避させる（ステップ S 5 1 0 3 ）。また、「L D (_ D E B U F) , D E 」として、ロード命令により、主側 M P U 8 2 の D E レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設定された D E バッファに退避させる（ステップ S 5 1 0 4 ）。また、「L D (_ H L B U F) , H L 」として、ロード命令により、主側 M P U 8 2 の H L レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設定された H L バッファに退避させる（ステップ S 5 1 0 5 ）。また、「L D (_ I X B U F) , I X 」として、ロード命令により、主側 M P U 8 2 の I X レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設定された I X バッファに退避させる（ステップ S 5 1 0 6 ）。また、「L D (_ I Y B U F) , I Y 」として、ロード命令により、主側 M P U 8 2 の I Y レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設定された I Y バッファに退避させる（ステップ S 5 1 0 7 ）。

【0989】

主側 M P U 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 における汎用レジスタエリア 2 2 3 a には、既に説明したフラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップ S 5 1 0 2 ～ステップ S 5 1 0 7 では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタである W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタの各情報を、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における対応するバッファに退避させている。なお、W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタの情報量はいずれも 2 バイトとなっている。

【0990】

ステップ S 5 1 0 2 ～ステップ S 5 1 0 7 の処理を実行した後は、情報異常監視処理（ステップ S 5 1 0 8 ）及びチェック処理（ステップ S 5 1 0 9 ）を実行する。情報異常監視処理（ステップ S 5 1 0 8 ）及びチェック処理（ステップ S 5 1 0 9 ）の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されている情報異常監視処理（ステップ S 5 1 0 8 ）及びチェック処理（ステップ S 5 1 0 9 ）に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては情報異常監視処理（ステップ S 5 1 0 8 ）及びチェック処理（ステップ S 5 1 0 9 ）の実行後における第 2 管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に書き込まれる。そして、情報異常監視処理（ステップ S 5 1 0 8 ）及びチェック処理（ステップ S 5 1 0 9 ）が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す第 2 管理用処理のプログラムに復帰する。情報異常監視処理（ステップ S 5 1 0 8 ）及びチェック処理（ステップ S 5 1

10

20

30

40

50

09)の詳細については後に説明する。

【0991】

情報異常監視処理（ステップS5108）及びチェック処理（ステップS5109）を実行した後は、「LD SP, Y(r+c)」として、ロード命令により、主側MPU82のスタックポインタに第2管理用処理の終了後における特定制御への復帰時における固定アドレスとしてY(r+c)を設定する（ステップS5110）。Y(r+c)のアドレスは、特定制御用のスタックエリア212におけるY(r+8)とY(s)との間のアドレスとして設定されている。

【0992】

第1タイマ割込み処理のステップS3821にて第2管理用処理が呼び出される直前において特定制御用のスタックエリア212に記憶されている情報量は常に一定であり、それに伴って当該タイミングにおける主側MPU82のスタックポインタの情報（すなわちスタックポインタの値）は一定である。この場合に特定制御用のスタックエリア212に記憶されている情報としては、例えば第2管理用処理が終了した後における第1タイマ割込み処理の戻り番地の情報が挙げられる。スタックポインタの上記一定の情報がY(r+c)となっている。したがって、非特定制御に対応する処理である情報異常監視処理（ステップS5108）及びチェック処理（ステップS5109）が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、その一定の情報であるY(r+c)を主側MPU82のスタックポインタに設定することで当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることが可能となる。このように固定の情報をスタックポインタに設定することによって当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させる構成とすることで、非特定制御に対応する処理を開始する前に特定制御に対応する主側MPU82のスタックポインタの情報を主側RAM84に退避させる必要がなくなる。よって、処理負荷を軽減させることが可能となるとともに当該退避させるための領域を主側RAM84において確保する必要がなくなる。

【0993】

その後、「LD WA, (__WABUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のWAバッファに退避された情報を主側MPU82のWAレジスタに上書きする（ステップS5111）。また「LD BC, (__BCBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のBCバッファに退避された情報を主側MPU82のBCレジスタに上書きする（ステップS5112）。また「LD DE, (__DEBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のDEバッファに退避された情報を主側MPU82のDEレジスタに上書きする（ステップS5113）。また「LD HL, (__HLBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のHLバッファに退避された情報を主側MPU82のHLレジスタに上書きする（ステップS5114）。また「LD IX, (__IXBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のIXバッファに退避された情報を主側MPU82のIXレジスタに上書きする（ステップS5115）。また「LD IY, (__IYBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア213のIYバッファに退避された情報を主側MPU82のIYレジスタに上書きする（ステップS5116）。ステップS5111～ステップS5116の処理が実行されることにより、主側MPU82のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

【0994】

ステップS5111～ステップS5116の処理を実行した後は、RETI命令により特定制御の処理に含まれる第1タイマ割込み処理に復帰する。RETI命令が実行されることにより、第2管理用処理の実行前に特定制御用のスタックエリア212に退避させたフラグレジスタの情報が主側MPU82のフラグレジスタに復帰されるとともに、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ

切り換えられる。これにより、主側MPU82のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰するとともに、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【0995】

次に、ステップS5109にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行されるチェック処理について説明する。図88はチェック処理を示すフローチャートである。なお、チェック処理におけるステップS5201～ステップS5206の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【0996】

チェック処理では、前扉枠14が開放状態ではなく（ステップS5201：NO）、開閉実行モードではなく（ステップS5202：NO）、さらに高頻度サポートモードではない場合（ステップS5203：NO）、通常の入球管理処理（ステップS5204）を実行した後に、結果演算処理（ステップS5205）及び表示用処理（ステップS5206）を実行する。一方、前扉枠14が開放状態である場合（ステップS5201：YES）、開閉実行モードである場合（ステップS5202：YES）、又は高頻度サポートモードである場合（ステップS5203：YES）、通常の入球管理処理（ステップS5204）を実行することなく、結果演算処理（ステップS5205）及び表示用処理（ステップS5206）を実行する。

【0997】

図89は、ステップS5204における通常の入球管理処理を示すフローチャートである。なお、通常の入球管理処理におけるステップS5301～ステップS5314の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【0998】

特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第1入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS5301：YES）、一般入賞口31への入賞が発生して第1入賞口検知センサ231aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア213の通常用カウンタエリア251における一般入賞カウンタ251aの値を1加算する（ステップS5302）。また、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第2入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS5303：YES）、一般入賞口31への入賞が発生して第2入賞口検知センサ232aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア213の通常用カウンタエリア251における一般入賞カウンタ251aの値を1加算する（ステップS5304）。また、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第3入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS5305：YES）、一般入賞口31への入賞が発生して第3入賞口検知センサ233aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア213の通常用カウンタエリア251における一般入賞カウンタ251aの値を1加算する（ステップS5306）。

【0999】

特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの特電入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS5307：YES）、特電入賞装置32への入賞が発生して特電検知センサ234aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア213の通常用カウンタエリア251における特電入賞カウンタ251bの値を1加算する（ステップS5308）。

【1000】

特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第1作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS5309：YES）、第1作動口33への入賞が発生して第1作動口検知センサ235aにて1個の遊技球が正常に検知された

10

20

30

40

50

ことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の通常用カウンタエリア 2 5 1 における第 1 作動カウンタ 2 5 1 c の値を 1 加算する（ステップ S 5 3 1 0）。

【1 0 0 1】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の第 2 作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 5 3 1 1：YES）、第 2 作動口 3 4 への入賞が発生して第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a にて 1 個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の通常用カウンタエリア 2 5 1 における第 2 作動カウンタ 2 5 1 d の値を 1 加算する（ステップ S 5 3 1 2）。

【1 0 0 2】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d のアウト確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 5 3 1 3：YES）、アウト口 2 4 a への遊技球の入球が発生してアウト口検知センサ 2 3 7 a にて 1 個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の通常用カウンタエリア 2 5 1 におけるアウトカウンタ 2 5 1 e の値を 1 加算する（ステップ S 5 3 1 4）。

【1 0 0 3】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の第 1 入賞確認フラグ、第 2 入賞確認フラグ、第 3 入賞確認フラグ、特電入賞確認フラグ、第 1 作動入賞確認フラグ、第 2 作動入賞確認フラグ及びアウト確認フラグの情報は、非特定制御の処理に含まれる通常の入球管理処理にて読み出されることとなるが、これらフラグに対する情報の更新は当該通常の入球管理処理においては実行されない。これらフラグを「0」クリアする処理や「1」をセットする処理は既に説明したとおり特定制御の処理に含まれる入球検知処理にて実行される。

【1 0 0 4】

図 9 0 はチェック処理（図 8 8）のステップ S 5 2 0 5 にて実行される結果演算処理を示すフローチャートである。なお、結果演算処理におけるステップ S 5 4 0 1～ステップ S 5 4 1 5 の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

【1 0 0 5】

まずベース値の演算処理を実行する（ステップ S 5 4 0 1）。当該演算処理では、通常用カウンタエリア 2 5 1 の各種カウンタ 2 5 1 a～2 5 1 e の値を利用してベース値を算出する。ベース値の演算方法は既に説明したとおりである。そして、その算出したベース値を現状エリア 2 5 6 に上書きする（ステップ S 5 4 0 2）。

【1 0 0 6】

その後、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 5 4 0 3）。管理開始フラグは、パチンコ機 1 0 の製造後に初めて当該パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合において「0」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 が管理開始フラグを含めて「0」クリアされて初期化された場合にも管理開始フラグの値は「0」となる。管理開始フラグが「0」の値である状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となることで管理開始フラグに「1」がセットされる。また、管理開始フラグに「1」がセットされる場合に、通常用カウンタエリア 2 5 1 の各種カウンタ 2 5 1 a～2 5 1 e の値が「0」クリアされて新たな算出期間が開始される。これにより、パチンコ機 1 0 の出荷段階における動作チェックの影響が、パチンコ機 1 0 の出荷後において通常の遊技が行われている状況におけるベース値に対して及びづらくさせることが可能となる。

【1 0 0 7】

ステップ S 5 4 0 3 にて否定判定をした場合、通常用カウンタエリア 2 5 1 の各種カウンタ 2 5 1 a～2 5 1 e の値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップ S 5 4 0 4）。そして、その算出した合計個数が管理開始基準個数である 3 0 0 個よりも多い個

10

20

30

40

50

数であるか否かを判定する（ステップ S 5 4 0 5）。なお、合計個数が管理開始基準個数である 3 0 0 個以上であるか否かを判定する構成としてもよい。

【1 0 0 8】

ステップ S 5 4 0 5 にて肯定判定をした場合、管理開始フラグに「1」をセットする（ステップ S 5 4 0 6）。その後、データシフト処理を実行する（ステップ S 5 4 0 7）。データシフト処理では、演算結果記憶エリア 2 5 2 における現状エリア 2 5 6、第 1 履歴エリア 2 5 7、第 2 履歴エリア 2 5 8 及び第 3 履歴エリア 2 5 9 に記憶された情報を、第 2 履歴エリア 2 5 8 → 第 3 履歴エリア 2 5 9、第 1 履歴エリア 2 5 7 → 第 2 履歴エリア 2 5 8、現状エリア 2 5 6 → 第 1 履歴エリア 2 5 7 の順序でシフトする。これにより、2 回前の算出期間における最終的なベース値が 3 回前の算出期間における最終的なベース値として第 3 履歴エリア 2 5 9 に記憶され、1 回前の算出期間における最終的なベース値が 2 回前の算出期間における最終的なベース値として第 2 履歴エリア 2 5 8 に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が 1 回前の算出期間における最終的なベース値として第 1 履歴エリア 2 5 7 に記憶される。データシフト処理では、上記のような情報のシフトを行う場合、LDIR 命令を利用する。LDIR 命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。

10

【1 0 0 9】

但し、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては基本的に第 1 ～ 第 3 履歴エリア 2 5 7 ～ 2 5 9 にベース値の情報が記憶されていないため、ステップ S 7 1 0 7 では実質的に、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況における算出期間の最終的なベース値の第 1 履歴エリア 2 5 7 へのシフトのみが行われる。その後、通常用カウンタエリア 2 5 1 の各カウンタ 2 5 1 a ～ 2 5 1 e を全て「0」クリアする（ステップ S 5 4 0 8）。

20

【1 0 1 0】

ステップ S 5 4 0 3 にて肯定判定をした場合、通常用カウンタエリア 2 5 1 の各種カウンタ 2 5 1 a ～ 2 5 1 e の値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップ S 5 4 0 9）。そして、その算出した合計個数が初期基準個数である 6 0 0 0 個よりも多い個数であるか否かを判定する（ステップ S 5 4 1 0）。ステップ S 5 4 1 0 にて否定判定をした場合には非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた演算初期フラグに「1」をセットし（ステップ S 5 4 1 1）、ステップ S 5 4 1 0 にて肯定判定をした場合には当該演算初期フラグを「0」クリアする（ステップ S 5 4 1 2）。演算初期フラグは、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数に達しているか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。

30

【1 0 1 1】

ステップ S 5 4 1 1 又はステップ S 5 4 1 2 の処理を実行した場合、ステップ S 5 4 0 9 にて算出した合計個数がシフト基準個数である 6 0 0 0 0 個以上であるか否かを判定する（ステップ S 5 4 1 3）。ステップ S 5 4 1 3 にて肯定判定をした場合、データシフト処理を実行する（ステップ S 5 4 1 4）。データシフト処理ではステップ S 5 4 0 7 と同様に演算結果記憶エリア 2 5 2 における現状エリア 2 5 6、第 1 履歴エリア 2 5 7、第 2 履歴エリア 2 5 8 及び第 3 履歴エリア 2 5 9 に記憶された情報を、第 2 履歴エリア 2 5 8 → 第 3 履歴エリア 2 5 9、第 1 履歴エリア 2 5 7 → 第 2 履歴エリア 2 5 8、現状エリア 2 5 6 → 第 1 履歴エリア 2 5 7 の順序でシフトする。これにより、2 回前の算出期間における最終的なベース値が 3 回前の算出期間における最終的なベース値として第 3 履歴エリア 2 5 9 に記憶され、1 回前の算出期間における最終的なベース値が 2 回前の算出期間における最終的なベース値として第 2 履歴エリア 2 5 8 に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が 1 回前の算出期間における最終的なベース値として第 1 履歴エリア 2 5 7 に記憶される。データシフト処理では、上記のような情報のシフトを行う場

40

50

合、LDIR命令を利用する。LDIR命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。その後、通常用カウンタエリア251の各カウンタ251a～251eを全て「0」クリアする（ステップS5415）。

【1012】

次に、ベース値を報知するための構成について説明する。まず、主側MPU82にて各種表示部を表示制御するための構成について説明する。図91は主側MPU82にて各種表示部を表示制御するための構成を説明するためのブロック図である。

【1013】

主側MPU82にて表示制御が行われる対象として、第1特図表示部37a、第2特図表示部37b、第1特図保留表示部37c、第2特図保留表示部37d、普図表示部38a、普図保留表示部38b、設定表示装置205及び第1～第4報知用表示装置201～204が少なくとも存在している。これらはいずれもLEDによる表示用セグメントが複数配列されたセグメント表示部として設けられている。これらセグメント表示部は、発光状態に対応するデータ（例えば2値データのうち一方である「1」のデータ）が設定されることにより発光状態となり、消灯状態に対応するデータ（例えば2値データのうち他方である「0」のデータ）が設定されることにより消灯状態となる。

【1014】

主制御基板81には、第1特図表示部37aに対応させて第1表示回路261が設けられており、第2特図表示部37bに対応させて第2表示回路262が設けられており、第1特図保留表示部37cに対応させて第3表示回路（図示略）が設けられており、第2特図保留表示部37dに対応させて第4表示回路（図示略）が設けられており、普図表示部38aに対応させて第5表示回路（図示略）が設けられており、普図保留表示部38bに対応させて第6表示回路（図示略）が設けられており、設定表示装置205に対応させて第7表示回路263が設けられており、第1～第4報知用表示装置201～204に対応させて第8表示回路264が設けられている。

【1015】

第1表示回路261は供給された表示データに対応するデータを第1特図表示部37aの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第1表示回路261に提供された表示データに対応する態様で第1特図表示部37aの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第1表示回路261は提供された表示データを所定期間（例えば20ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近づくこととなる。したがって、第1表示回路261に提供された表示データによって発光状態となっている第1特図表示部37aの表示用セグメントは新たな表示データが第1表示回路261に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第1特図表示部37aの表示内容が変更される場合だけではなく第1特図表示部37aの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第1表示回路261に供給される。

【1016】

第2表示回路262は供給された表示データに対応するデータを第2特図表示部37bの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第2表示回路262に提供された表示データに対応する態様で第2特図表示部37bの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第2表示回路262は提供された表示データを所定期間（例えば20ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近づくこととなる。したがって、第2表示回路262に提供された表示データによって発光状態となっている第2特図表示部37bの表示用セグメントは新たな表示データが第2表示回路262に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第2特図表示部37bの表示内容が変更される場合だけではなく第2特図表示部37b

の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第2表示回路262に供給される。

【1017】

第3表示回路は供給された表示データに対応するデータを第1特図保留表示部37cの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第3表示回路に提供された表示データに対応する態様で第1特図保留表示部37cの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第3表示回路は提供された表示データを所定期間（例えば20ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第3表示回路に提供された表示データによって発光状態となっている第1特図保留表示部37cの表示用セグメントは新たな表示データが第3表示回路に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第1特図保留表示部37cの表示内容が変更される場合だけではなく第1特図保留表示部37cの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第3表示回路に供給される。

10

【1018】

第4表示回路は供給された表示データに対応するデータを第2特図保留表示部37dの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第4表示回路に提供された表示データに対応する態様で第2特図保留表示部37dの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第4表示回路は提供された表示データを所定期間（例えば20ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第4表示回路に提供された表示データによって発光状態となっている第2特図保留表示部37dの表示用セグメントは新たな表示データが第4表示回路に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第2特図保留表示部37dの表示内容が変更される場合だけではなく第2特図保留表示部37dの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第4表示回路に供給される。

20

【1019】

第5表示回路は供給された表示データに対応するデータを普図表示部38aの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第5表示回路に提供された表示データに対応する態様で普図表示部38aの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第5表示回路は提供された表示データを所定期間（例えば20ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第5表示回路に提供された表示データによって発光状態となっている普図表示部38aの表示用セグメントは新たな表示データが第5表示回路に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより普図表示部38aの表示内容が変更される場合だけではなく普図表示部38aの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第5表示回路に供給される。

30

【1020】

第6表示回路は供給された表示データに対応するデータを普図保留表示部38bの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第6表示回路に提供された表示データに対応する態様で普図保留表示部38bの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第6表示回路は提供された表示データを所定期間（例えば20ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第6表示回路に提供された表示データによって発光状態となっている普図保留表示部38bの表示用セグメントは新たな表示データが第6表示回路に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより普図保留表示部38bの表示内

40

50

容が変更される場合だけではなく普図保留表示部 38b の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第 6 表示回路に供給される。

【1021】

第 7 表示回路 263 は供給された表示データに対応するデータを設定表示装置 205 のそれぞれに設けられた複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第 7 表示回路 263 に提供された表示データに対応する態様で設定表示装置 205 の各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第 7 表示回路 263 は提供された表示データを所定期間（例えば 20 ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第 7 表示回路 263 に提供された表示データによって発光状態となっている設定表示装置 205 の表示用セグメントは新たな表示データが第 7 表示回路 263 に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより設定表示装置 205 の表示内容が変更される場合だけではなく設定表示装置 205 の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第 7 表示回路 263 に供給される。

10

【1022】

第 8 表示回路 264 は供給された表示データに対応するデータを第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 のそれぞれに設けられた複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第 8 表示回路 264 に提供された表示データに対応する態様で第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 の各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第 8 表示回路 264 は提供された表示データを所定期間（例えば 20 ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第 8 表示回路 264 に提供された表示データによって発光状態となっている第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 の表示用セグメントは新たな表示データが第 8 表示回路 264 に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 の表示内容が変更される場合だけではなく第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第 8 表示回路 264 に供給される。

20

30

【1023】

なお、第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 のそれぞれには表示用セグメントが 8 個設けられている。これに対して、表示データの提供は 8 ビット単位で行われる。第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 の表示データが第 8 表示回路 264 に提供される場合、第 1 報知用表示装置 201 に対応する 8 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供され、その後に第 2 報知用表示装置 202 に対応する 8 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供され、その後に第 3 報知用表示装置 203 に対応する 8 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供され、最後に第 4 報知用表示装置 204 に対応する 8 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供される。

【1024】

上記のように第 1 ～第 8 表示回路 261 ～264 が設けられた構成において、主側 MPU 82 は表示 IC 266 に対して表示データを供給する。つまり、第 1 ～第 8 表示回路 261 ～264 に 1 対 1 で表示 IC 266 が設けられているのではなく、第 1 ～第 8 表示回路 261 ～264 の全てに対して共通となるように 1 個の表示 IC 266 が設けられている。そして、主側 MPU 82 は表示 IC 266 に表示データを供給する場合、その表示データが第 1 ～第 8 表示回路 261 ～264 のいずれに対応しているのかを示す種別データも表示 IC 266 に供給する。

40

【1025】

主側 MPU 82 と表示 IC 266 との電氣的な接続について詳細には、主側 MPU 82 と表示 IC 266 とは、種別データ信号線 LN1 と、種別クロック信号線 LN2 と、表示

50

データ信号線 L N 3 と、表示クロック信号線 L N 4 とを利用して電氣的に接続されている。これら信号線 L N 1 ～ L N 4 はいずれも主側 M P U 8 2 から表示 I C 2 6 6 に一方向通信で信号を送信するための信号線である。

【 1 0 2 6 】

種別データ信号線 L N 1 を利用して主側 M P U 8 2 から表示 I C 2 6 6 に種別データがシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信による種別データの各 1 ビットの区切りが、種別クロック信号線 L N 2 を利用して主側 M P U 8 2 から表示 I C 2 6 6 に送信される種別クロック信号により示される。種別データは送信対象となっている表示データが第 1 ～ 第 8 表示回路 2 6 1 ～ 2 6 4 のいずれに対応しているのかを示すデータである。種別データは第 1 ビット～第 8 ビットによる 8 ビットのデータとして送信される。表示データが第 1 表示回路 2 6 1 に対応している場合には第 1 ビットが H I レベルとなるとともに他のビットは L O W レベルとなる。表示データが第 2 表示回路 2 6 2 に対応している場合には第 2 ビットが H I レベルとなるとともに他のビットは L O W レベルとなる。表示データが第 3 表示回路に対応している場合には第 3 ビットが H I レベルとなるとともに他のビットは L O W レベルとなる。表示データが第 4 表示回路に対応している場合には第 4 ビットが H I レベルとなるとともに他のビットは L O W レベルとなる。表示データが第 5 表示回路に対応している場合には第 5 ビットが H I レベルとなるとともに他のビットは L O W レベルとなる。表示データが第 6 表示回路に対応している場合には第 6 ビットが H I レベルとなるとともに他のビットは L O W レベルとなる。表示データが第 7 表示回路 2 6 3 に対応している場合には第 7 ビットが H I レベルとなるとともに他のビットは L O W レベルとなる。表示データが第 8 表示回路 2 6 4 に対応している場合には第 8 ビットが H I レベルとなるとともに他のビットは L O W レベルとなる。

【 1 0 2 7 】

表示データ信号線 L N 3 を利用して主側 M P U 8 2 から表示 I C 2 6 6 に表示データがシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信による表示データの各 1 ビットの区切りが、表示クロック信号線 L N 4 を利用して主側 M P U 8 2 から表示 I C 2 6 6 に送信される表示クロック信号により示される。表示データは第 1 ～ 第 8 ビットによる 8 ビット単位で送信される。

【 1 0 2 8 】

主側 M P U 8 2 は後述する第 2 タイマ割込み処理にて、第 1 ～ 第 8 表示回路 2 6 1 ～ 2 6 4 のそれぞれに対応する表示データを表示 I C 2 6 6 に送信する。この場合、第 2 タイマ割込み処理の 1 回の処理回では第 1 ～ 第 8 表示回路 2 6 1 ～ 2 6 4 のうち 1 個の表示回路に対して表示データを送信するとともに、第 n 表示回路 → 第 n + 1 表示回路となる順序に従って第 2 タイマ割込み処理の新たな処理回が発生する度に表示データの送信対象となる表示回路 2 6 1 ～ 2 6 4 が 1 個ずつ変更される。また、当該順序において最後の順番となる第 8 表示回路 2 6 4 に対応する表示データを送信した処理回の次の処理回における第 2 タイマ割込み処理では上記順序において最初の順番となる第 1 表示回路 2 6 1 に対応する表示データを送信する。なお、第 1 ～ 第 7 表示回路 2 6 1 ～ 2 6 3 のいずれかに表示データを送信する第 2 タイマ割込み処理の処理回では 8 ビット単位の表示データが 1 個のみ送信されるが、第 8 表示回路 2 6 4 に表示データを送信する第 2 タイマ割込み処理の処理回では 8 ビット単位の表示データが第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の数に対応させて 4 個送信される。

【 1 0 2 9 】

上記のように主側 M P U 8 2 が表示データを送信する構成において特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び非特定制御用のワークエリア 2 1 3 には表示データを送信するために主側 M P U 8 2 により参照される各種記憶エリアが設定されている。図 9 2 は特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた各種バッファ 2 7 1 ～ 2 7 8 を説明するための説明図である。

【 1 0 3 0 】

図 9 2 に示すように特定制御用のワークエリア 2 1 1 には第 1 表示データバッファ 2 7

1と、第2表示データバッファ272と、第3表示データバッファ273と、第4表示データバッファ274と、第5表示データバッファ275と、第6表示データバッファ276と、第7表示データバッファ277と、第8表示データバッファ278とが設けられている。

【1031】

第1表示データバッファ271には第1表示回路261に供給するための表示データが格納される。第1表示回路261は既に説明したとおり第1特図表示部37aに対応させて設けられているため、第1表示データバッファ271には第1特図表示部37aに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第1表示データバッファ271に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理における特図特電制御処理（ステップS3814）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップS3816）にて行われる。また、第1表示回路261に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第1表示データバッファ271に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第1表示データバッファ271に格納された表示データが表示IC266に送信される。

10

【1032】

第2表示データバッファ272には第2表示回路262に供給するための表示データが格納される。第2表示回路262は既に説明したとおり第2特図表示部37bに対応させて設けられているため、第2表示データバッファ272には第2特図表示部37bに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第2表示データバッファ272に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理における特図特電制御処理（ステップS3814）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップS3816）にて行われる。また、第2表示回路262に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第2表示データバッファ272に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第2表示データバッファ272に格納された表示データが表示IC266に送信される。

20

【1033】

第3表示データバッファ273には第3表示回路に供給するための表示データが格納される。第3表示回路は既に説明したとおり第1特図保留表示部37cに対応させて設けられているため第3表示データバッファ273には第1特図保留表示部37cに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第3表示データバッファ273に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理における特図特電制御処理（ステップS3814）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップS3816）にて行われる。また、第3表示回路に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第3表示データバッファ273に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第3表示データバッファ273に格納された表示データが表示IC266に送信される。

30

【1034】

第4表示データバッファ274には第4表示回路に供給するための表示データが格納される。第4表示回路は既に説明したとおり第2特図保留表示部37dに対応させて設けられているため第4表示データバッファ274には第2特図保留表示部37dに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第4表示データバッファ274に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理における特図特電制御処理（ステップS3814）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップS3816）にて行われる。また、第4表示回路に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第4表示データバッファ274に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第4表示データバッファ274に格納された表示データが表示IC266に送信される。

40

【1035】

第5表示データバッファ275には第5表示回路に供給するための表示データが格納さ

50

れる。第5表示回路は既に説明したとおり普図表示部38aに対応させて設けられているため、第5表示データバッファ275には普図表示部38aに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第5表示データバッファ275に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理における普図普電制御処理（ステップS3815）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップS3816）にて行われる。また、第5表示回路に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第5表示データバッファ275に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第5表示データバッファ275に格納された表示データが表示IC266に送信される。

【1036】

第6表示データバッファ276には第6表示回路に供給するための表示データが格納される。第6表示回路は既に説明したとおり普図保留表示部38bに対応させて設けられているため、第6表示データバッファ276には普図保留表示部38bに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第6表示データバッファ276に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理における普図普電制御処理（ステップS3815）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップS3816）にて行われる。また、第6表示回路に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第6表示データバッファ276に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第6表示データバッファ276に格納された表示データが表示IC266に送信される。

【1037】

第7表示データバッファ277には第7表示回路263に供給するための表示データが格納される。第7表示回路263は既に説明したとおり設定表示装置205に対応させて設けられているため、第7表示データバッファ277には設定表示装置205に所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。具体的には、設定確認用処理が実行されている状況である場合には、特定制御に対応する処理である第2タイマ割込み処理にて、設定表示装置205においてパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データが第7表示データバッファ277に格納される。また、設定値更新処理が実行されている状況である場合には、特定制御に対応する処理である第2タイマ割込み処理にて、設定表示装置205においてパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データが第7表示データバッファ277に格納される。第7表示回路263に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第7表示データバッファ277に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第7表示データバッファ277に格納された表示データが表示IC266に送信される。

【1038】

第8表示データバッファ278には第8表示回路264に供給するための表示データが格納される。第8表示回路264は既に説明したとおり第1～第4報知用表示装置201～204に対応させて設けられているため、第8表示データバッファ278には第1～第4報知用表示装置201～204に所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。第8表示回路264に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第8表示データバッファ278に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第8表示データバッファ278に格納された表示データが表示IC266に送信される。

【1039】

ここで、第1～第4報知用表示装置201～204ではベース値に対応する表示が行われる。この場合に、第8表示データバッファ278は特定制御用のワークエリア211に設けられているため、第8表示データバッファ278に表示データを格納する処理は特定制御に対応する処理として行われる。一方、ベース値を導出するための処理は非特定制御に対応する処理として行われるとともに、現状エリア256、第1履歴エリア257、第

10

20

30

40

50

2履歴エリア258及び第3履歴エリア259に格納された各ベース値は第1～第4報知用表示装置201～204において順次表示対象となる。

【1040】

そこで、図83に示すように非特定制御用のワークエリア213には各ベース値を格納するための演算結果記憶エリア252だけではなく、現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259に格納された各ベース値のうち第1～第4報知用表示装置201～204への表示対象となるベース値を格納するための表示対象設定エリア253が設けられている。一のベース値が継続して表示される期間は5秒となっているため、非特定制御に対応する処理にて、5秒が経過する毎に予め定められた表示順序に従って表示対象となるベース値が演算結果記憶エリア252から読み出され、その読み出されたベース値が表示対象設定エリア253に格納される。そして、第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値を表示する状況である場合には、特定制御に対応する処理である第2タイマ割込み処理にて、表示対象設定エリア253に格納された表示データが読み出され、その読み出された表示データが第8表示データバッファ278に格納される。

10

【1041】

上記のように第1～第8表示データバッファ271～278が設けられた構成において、主側MPU82は第2タイマ割込み処理の各処理回にて、その処理回に対応する表示データバッファ271～278から表示データを読み出し、その読み出した表示データを表示IC266に送信するとともに、その表示データが第1～第8表示回路261～264のいずれに対応しているのかを示す種別データを表示IC266に送信する。図93は表示IC266の電氣的な構成を説明するための説明図である。

20

【1042】

表示IC266は図93に示すように、種別データバッファ281と、選択信号出力部282と、表示データバッファ283と、表示データ出力部284とを備えている。表示データバッファ283には主側MPU82から受信した表示データが格納される。表示データ出力部284は表示データバッファ283に格納された表示データを第1～第8表示回路261～264に送信する。種別データバッファ281には主側MPU82から受信した種別データが格納される。選択信号出力部282は第1～第8表示回路261～264のうち種別データバッファ281に格納されている種別データに対応する表示回路261～264を表示データの受信先として指定するための選択信号を出力する。

30

【1043】

詳細には図91に示すように、表示IC266と第1表示回路261とは表示用信号群291を利用して電氣的に接続されている。表示用信号群291は8ビットの表示データを一度に送信することを可能とするように設けられており、8ビット単位の表示データはパラレル通信で表示IC266から送信される。また、表示用信号群291から分岐させて分岐信号群292が設けられており、当該分岐信号群292は第2表示回路262、第3表示回路、第4表示回路、第5表示回路、第6表示回路、第7表示回路263及び第8表示回路264のそれぞれと電氣的に接続されている。分岐信号群292は表示用信号群291と同様に8ビットの表示データを一度に送信することを可能とするように設けられており、8ビット単位の表示データはパラレル通信で表示IC266から送信される。

40

【1044】

上記のように表示用信号群291及び分岐信号群292が設けられていることにより、表示データバッファ283に格納された表示データが表示データ出力部284により送信された場合、その表示データは第1～第8表示回路261～264の全てに供給される。この場合に、その供給された表示データを受信して利用すべき表示回路261～264を指定するために第1～第8選択信号線301～304が設けられている。

【1045】

第1選択信号線301は表示IC266と第1表示回路261とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ281に第1表示回路261に対応する種別デ

50

ータが格納されている場合には、表示データ出力部 284 から供給している表示データを第 1 表示回路 261 に受信させて利用させるために、表示 IC 266 の選択信号出力部 282 は第 1 選択信号線 301 を通じて第 1 表示回路 261 に第 1 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 291 及び分岐信号群 292 を通じて第 1～第 8 表示回路 261～264 の全てに供給されている表示データが、第 1 表示回路 261 のみにおいて受信されて利用される。

【1046】

第 2 選択信号線 302 は表示 IC 266 と第 2 表示回路 262 とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ 281 に第 2 表示回路 262 に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部 284 から供給している表示データを第 2 表示回路 262 に受信させて利用させるために、表示 IC 266 の選択信号出力部 282 は第 2 選択信号線 302 を通じて第 2 表示回路 262 に第 2 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 291 及び分岐信号群 292 を通じて第 1～第 8 表示回路 261～264 の全てに供給されている表示データが、第 2 表示回路 262 のみにおいて受信されて利用される。

【1047】

第 3 選択信号線（図示略）は表示 IC 266 と第 3 表示回路とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ 281 に第 3 表示回路に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部 284 から供給している表示データを第 3 表示回路に受信させて利用させるために、表示 IC 266 の選択信号出力部 282 は第 3 選択信号線を通じて第 3 表示回路に第 3 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 291 及び分岐信号群 292 を通じて第 1～第 8 表示回路 261～264 の全てに供給されている表示データが、第 3 表示回路のみにおいて受信されて利用される。

【1048】

第 4 選択信号線（図示略）は表示 IC 266 と第 4 表示回路とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ 281 に第 4 表示回路に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部 284 から供給している表示データを第 4 表示回路に受信させて利用させるために、表示 IC 266 の選択信号出力部 282 は第 4 選択信号線を通じて第 4 表示回路に第 4 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 291 及び分岐信号群 292 を通じて第 1～第 8 表示回路 261～264 の全てに供給されている表示データが、第 4 表示回路のみにおいて受信されて利用される。

【1049】

第 5 選択信号線（図示略）は表示 IC 266 と第 5 表示回路とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ 281 に第 5 表示回路に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部 284 から供給している表示データを第 5 表示回路に受信させて利用させるために、表示 IC 266 の選択信号出力部 282 は第 5 選択信号線を通じて第 5 表示回路に第 5 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 291 及び分岐信号群 292 を通じて第 1～第 8 表示回路 261～264 の全てに供給されている表示データが、第 5 表示回路のみにおいて受信されて利用される。

【1050】

第 6 選択信号線（図示略）は表示 IC 266 と第 6 表示回路とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ 281 に第 6 表示回路に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部 284 から供給している表示データを第 6 表示回路に受信させて利用させるために、表示 IC 266 の選択信号出力部 282 は第 6 選択信号線を通じて第 6 表示回路に第 6 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 291 及び分岐信号群 292 を通じて第 1～第 8 表示回路 261～264 の全てに供給されている表示データが、第 6 表示回路のみにおいて受信されて利用される。

【1051】

第 7 選択信号線 303 は表示 IC 266 と第 7 表示回路 263 とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ 281 に第 7 表示回路 263 に対応する種別デ

ータが格納されている場合には、表示データ出力部 284 から供給している表示データを第 7 表示回路 263 に受信させて利用させるために、表示 IC 266 の選択信号出力部 282 は第 7 選択信号線 303 を通じて第 7 表示回路 263 に第 7 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 291 及び分岐信号群 292 を通じて第 1～第 8 表示回路 261～264 の全てに供給されている表示データが、第 7 表示回路 263 のみにおいて受信されて利用される。

【1052】

第 8 選択信号線 304 は表示 IC 266 と第 8 表示回路 264 とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ 281 に第 8 表示回路 264 に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部 284 から供給している表示データを第 8 表示回路 264 に受信させて利用させるために、表示 IC 266 の選択信号出力部 282 は第 8 選択信号線 304 を通じて第 8 表示回路 264 に第 8 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 291 及び分岐信号群 292 を通じて第 1～第 8 表示回路 261～264 の全てに供給されている表示データが、第 8 表示回路 264 のみにおいて受信されて利用される。

【1053】

次に、主側 MPU 82 にて実行される本実施形態における第 2 タイマ割込み処理について、図 94 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第 2 タイマ割込み処理におけるステップ S5501～ステップ S5513 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 MPU 82 の特定制御処理部 221 にて実行される。

【1054】

まず第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップ S5501）。第 1 タイマ割込み処理の発生が禁止されることにより、第 1 割込み周期が経過したとしても第 2 タイマ割込み処理に対して第 1 タイマ割込み処理が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 タイマ割込み処理の発生が禁止されることにより、第 2 タイマ割込み処理の実行途中において仮に第 2 割込み周期が経過してしまったとしても第 2 タイマ割込み処理が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【1055】

その後、特定制御用のワークエリア 211 における設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S5502）。設定更新表示フラグは主側 MPU 82 にて設定値更新処理を実行している状況であるか否かを主側 MPU 82 にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定値更新処理は主側 MPU 82 への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、設定値更新処理が開始された場合にステップ S3401 にて割込みが許可される。したがって、主側 MPU 82 にて設定値更新処理が実行されている状況であっても第 2 タイマ割込み処理は割り込んで起動される。

【1056】

設定更新表示フラグに「1」がセットされている状況とは、第 2 タイマ割込み処理の今回の処理回が主側 MPU 82 にて設定値更新処理が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップ S5502 にて肯定判定をした場合、設定更新中における第 7 表示データバッファ 277 への設定処理を実行する（ステップ S5503）。当該設定処理では、パチンコ機 10 の現状の選択対象となっている設定値を示す表示を設定表示装置 205 にて行わせるための表示データを第 7 表示データバッファ 277 に格納する。これにより、設定表示装置 205 にて、現状の選択対象となっている設定値を示す表示が行われる。

【1057】

ステップ S5502 にて否定判定をした場合又はステップ S5503 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 211 における設定確認表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S5504）。設定確認表示フラグは主側 MPU 8

10

20

30

40

50

2にて設定確認用処理を実行している状況であるか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定確認用処理は主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、設定確認用処理が開始された場合にステップS3301にて割込みが許可される。したがって、主側MPU82にて設定確認用処理が実行されている状況であっても第2タイマ割込み処理は割り込んで起動される。

【1058】

設定確認表示フラグに「1」がセットされている状況とは、第2タイマ割込み処理の今回の処理回が主側MPU82にて設定確認用処理が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップS5504にて肯定判定をした場合、設定確認中における第7表示データバッファ277への設定処理を実行する（ステップS5505）。当該設定処理では、パチンコ機10の現状の設定値を示す表示を設定表示装置205にて行わせるための表示データを第7表示データバッファ277に格納する。これにより、設定表示装置205にて、現状の設定対象となっている設定値を示す表示が行われる。

10

【1059】

ステップS5504にて否定判定をした場合又はステップS5505の処理を実行した場合、第8表示データバッファ278への設定処理を実行する（ステップS5506）。図95は第8表示データバッファ278への設定処理を示すフローチャートである。なお、第8表示データバッファ278への設定処理におけるステップS5601～ステップS5610の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

20

【1060】

まず特定制御用のワークエリア211におけるチェック中カウンタ211gの値が1以上であるか否かを判定する（ステップS5601）。チェック中カウンタ211gの値が1以上である場合（ステップS5601：YES）、初期チェック期間（具体的には5秒）であることを意味する。この場合、チェック用表示のデータを特定制御用のワークエリア211における第8表示データバッファ278に設定する（ステップS5602）。第8表示データバッファ278に設定された表示データは既に説明したとおり第1～第4報知用表示装置201～204を表示制御するための表示データである。また、チェック用表示のデータは、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示を行わせるための表示データ、すなわち第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a～204aを発光状態とするための表示データである。当該チェック用表示のデータが表示IC266に供給されることにより、図86（b）の説明図に示すように、チェック用表示として、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a～204aが発光状態となる。これにより、遊技ホールの管理者は第1～第4報知用表示装置201～204の各表示用セグメント201a～204aが正常に発光状態となり得るか否かを把握することが可能となる。

30

【1061】

その後、特定制御用のワークエリア211におけるチェック中カウンタ211gの値を1減算する（ステップS5603）。これにより、チェック中カウンタ211gを利用して初期チェック期間を計測している状況である場合には、当該チェック中カウンタ211gの値が第2タイマ割込み処理が起動される度に定期的に減算されることとなる。

40

【1062】

チェック中カウンタ211gの値が「0」であり初期チェック期間ではない場合（ステップS5601：NO）、非特定制御用のワークエリア213に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS5604）。管理開始フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS5604：NO）、第1，第2報知用表示装置201，202について管理開始前表示の設定処理を実行する（ステップS56

50

05)。当該設定処理では、第1, 第2報知用表示装置201, 202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a, 202aを発光状態とするための表示データを第8表示データバッファ278に設定する。なお、第1, 第2報知用表示装置201, 202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a, 202aを発光状態とする構成に限定されることはなく、第1, 第2報知用表示装置201, 202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a, 202aにて点滅表示が行われるようにする構成としてもよい。

【1063】

その後、非特定制御用のワークエリア213における表示対象設定エリア253に設定された演算結果データを読み出し（ステップS5606）、その読み出した演算結果データを第3, 第4報知用表示装置203, 204に適用する表示データとして第8表示データバッファ278に設定する（ステップS5607）。詳細は後述するが非特定制御の処理に含まれる表示用処理（図96）では管理開始フラグに「1」がセットされていない場合、現状エリア256からベース値を読み出し、読み出したベース値における小数点第1位の数字及び小数点第2位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア253に設定する。ステップS5607ではこの演算結果データを第3, 第4報知用表示装置203, 204に適用する表示データとして第8表示データバッファ278に設定する。

【1064】

ステップS5605及びステップS5607にて第8表示データバッファ278に設定された表示データが表示IC266に供給されることにより、図86(c)の説明図に示すように、第1, 第2報知用表示装置201, 202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a, 202aが発光状態となっている状況において、第3報知用表示装置203にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第1位の数字が表示されるとともに、第4報知用表示装置204にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第2位の数字が表示される。第1, 第2報知用表示装置201, 202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント201a, 202aを発光状態としながら第3, 第4報知用表示装置203, 204にてベース値に対応する数字を表示することにより、現状報知されているベース値が管理開始フラグに「1」がセットされていない状況におけるベース値であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【1065】

管理開始フラグに「1」がセットされている状況においては、既に説明したとおり表示継続期間（具体的には5秒）が経過する度に、現状エリア256→第1履歴エリア257→第2履歴エリア258→第3履歴エリア259という予め定められた順序で第1～第4報知用表示装置201～204にて報知対象となるベース値が切り換えられるのに対して、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては現状エリア256のベース値が報知対象として維持される。これにより、パチンコ機10の出荷段階においてパチンコ機10の動作チェックが行われる場合には、現状のベース値を任意のタイミングで確認することが可能となる。

【1066】

管理開始フラグに「1」がセットされている場合（ステップS5604：YES）、非特定制御用のワークエリア213における表示対象設定エリア253に設定された表示データを読み出し、その読み出した表示データを第8表示データバッファ278に設定する（ステップS5608）。当該表示データが表示IC266に供給されることにより、現状エリア256のベース値が報知対象となっているのであれば図85(a)の説明図に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第1履歴エリア257のベース値が報知対象となっているのであれば図85(b)の説明図に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第2履歴エリア258のベース値が報知対象となっているのであれば図85(c)の説明図に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第3履歴エリア259のベース値が報知対象となっているのであれば図85(d)の説明図に示すような表示が第1～第4報知用

表示装置 201～204 にて行われる。

【1067】

その後、非特定制御用のワークエリア 213 に設けられた初期表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S5609）。初期表示フラグは、現状エリア 256 のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が算出期間の開始後における演算初期のベース値であることを報知するために第 1 報知用表示装置 201 及び第 2 報知用表示装置 202 を点滅表示させるべき状況であることを主側 MPU 82 にて特定するためのフラグである。初期表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S5609：YES）、第 1、第 2 報知用表示装置 201、202 について点滅設定処理を実行する（ステップ S5610）。

10

【1068】

当該点滅設定処理では、第 8 表示データバッファ 278 に現状設定されている表示データに対応する表示が第 1、第 2 報知用表示装置 201、202 にて行われる場合に、当該表示が点滅表示されるようにするための設定を行う。点滅表示されるようにするための設定として、具体的には第 1、第 2 報知用表示装置 201、202 に対する表示データの送信については第 8 表示データバッファ 278 に現状設定されている表示データに対応するデータを所定点灯期間（例えば 0.5 秒）が経過するまでは表示 IC 266 に送信し、その後第 1、第 2 報知用表示装置 201、202 の全ての表示用セグメント 201a、202a を消灯状態とするデータを所定消灯期間（例えば 0.5 秒）が経過するまでは表示 IC 266 に送信し、その後はこれら所定点灯期間と所定消灯期間とが交互に繰り返されるようにする。これにより、ベース値の新たな算出期間が開始された直後において現状エリア 256 のベース値が報知対象となった場合には第 1、第 2 報知用表示装置 201、202 にて演算初期表示が行われることとなり、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて報知されている現状のベース値が新たな算出期間の開始直後のものであることを遊技ホールの管理者に把握させることが可能となる。

20

【1069】

ここで、ベース値を表示するための第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 とは別に、設定確認用処理又は設定値更新処理において設定値を表示するための設定表示装置 205 が設けられているとともに、第 2 タイマ割込み処理では設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況において、設定表示装置 205 に設定値を表示させるための処理（ステップ S5502～ステップ S5505）だけではなく、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にベース値を表示させるための処理（ステップ S5506）が実行される。これにより、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況においては、遊技ホールの管理者は遊技機本体 12 を外枠 11 に対してパチンコ機 10 前方に回動させて主制御装置 71 の正面側を露出させることによって、設定表示装置 205 に表示されている設定値及び第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 に表示されているベース値の両方を目視確認することが可能となる。よって、遊技ホールの管理者は、設定値更新処理において過去のベース値を確認しながら設定値を新たに設定したり、設定確認処理において過去のベース値と現状の設定値との対応関係を確認したりすることが可能となる。

30

【1070】

第 2 タイマ割込み処理（図 94）の説明に戻り、ステップ S5506 の処理を実行した後は、種別データ信号線 LN1 及び種別クロック信号線 LN2 を通じた信号の送信状態を OFF 状態とするとともに（ステップ S5507）、表示データ信号線 LN3 及び表示クロック信号線 LN4 を通じた信号の送信状態を OFF 状態とする（ステップ S5508）。その後、特定制御用のワークエリア 211 に設けられた種別カウンタの更新処理を実行する（ステップ S5509）。

40

【1071】

種別カウンタは、第 2 タイマ割込み処理の今回の処理回において第 1～第 8 表示データバッファ 271～278 のうち表示データの送信対象を主側 MPU 82 にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「1」である場合、第 1 表示データバッファ 27

50

1の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「2」である場合、第2表示データバッファ272の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「3」である場合、第3表示データバッファ273の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「4」である場合、第4表示データバッファ274の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「5」である場合、第5表示データバッファ275の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「6」である場合、第6表示データバッファ276の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「7」である場合、第7表示データバッファ277の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「8」である場合、第8表示データバッファ278の表示データが送信対象となる。種別カウンタの更新処理では種別カウンタの値を1加算するとともに、その1加算後における種別カウンタの値が上限値である「8」を超えた場合には種別カウンタの値を「1」に設定する。これにより、第2タイマ割込み処理の各処理回ごとに第1～第8表示データバッファ271～278において表示データの送信対象が順次変更される。

10

【1072】

その後、種別カウンタの値に対応する種別データを主側ROM83から読み出す（ステップS5510）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第1表示回路261に対応する種別データを主側ROM83から読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第2表示回路262に対応する種別データを主側ROM83から読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第3表示回路に対応する種別データを主側ROM83から読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第4表示回路に対応する種別データを主側ROM83から読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第5表示回路に対応する種別データを主側ROM83から読み出し、種別カウンタの値が「6」である場合には第6表示回路に対応する種別データを主側ROM83から読み出し、種別カウンタの値が「7」である場合には第7表示回路263に対応する種別データを主側ROM83から読み出し、種別カウンタの値が「8」である場合には第8表示回路264に対応する種別データを主側ROM83から読み出す。

20

【1073】

その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ271～278から表示データを読み出す（ステップS5511）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第1表示データバッファ271から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第2表示データバッファ272から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第3表示データバッファ273から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第4表示データバッファ274から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第5表示データバッファ275から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「6」である場合には第6表示データバッファ276から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「7」である場合には第7表示データバッファ277から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「8」である場合には第8表示データバッファ278から表示データを読み出す。

30

【1074】

その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップS5512）。当該送信処理では、ステップS7210にて読み出した種別データが表示IC266に送信されるように、種別データ信号線LN1及び種別クロック信号線LN2に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップS7211にて読み出した表示データが表示IC266に送信されるように、表示データ信号線LN3及び表示クロック信号線LN4に対する信号出力を行う。その後、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の発生を許可するために割込み許可の設定を行う（ステップS5513）。

40

【1075】

図96はチェック処理（図88）のステップS5206にて実行される表示用処理を示すフローチャートである。なお、表示用処理におけるステップS5701～ステップS5720の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側M

50

P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

【1 0 7 6】

まず特定制御用のワークエリア 2 1 1 におけるチェック中カウンタ 2 1 1 g の値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S 5 7 0 1）。チェック中カウンタ 2 1 1 g の値が 1 以上である場合（ステップ S 5 7 0 1：Y E S）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた前回チェック中フラグに「1」をセットする（ステップ S 5 7 0 2）。前回チェック中フラグはチェック中カウンタ 2 1 1 g の値が 1 以上であることを表示用処理の前の処理回において確認したことを主側 M P U 8 2 にて特定するためのフラグである。

【1 0 7 7】

チェック中カウンタ 2 1 1 g の値が「0」である場合（ステップ S 5 7 0 1：N O）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 5 7 0 3）。管理開始フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 5 7 0 3：N O）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における前回チェック中フラグを「0」クリアする（ステップ S 5 7 0 4）。

【1 0 7 8】

その後、現状エリア 2 5 6 からベース値を読み出し、その読み出したベース値における小数点第 1 位の数字及び小数点第 2 位の数字に対応する演算結果データを非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における表示対象設定エリア 2 5 3 に設定する（ステップ S 5 7 0 5）。当該演算結果データに対応する表示データが表示 I C 2 6 6 に送信されることにより、現状エリア 2 5 6 のベース値における小数点第 1 位の数字が第 3 報知用表示装置 2 0 3 にて表示され、現状エリア 2 5 6 のベース値における小数点第 2 位の数字が第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて表示される。上記構成であることにより、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては過去の算出期間におけるベース値は報知されることなく、現状の算出期間において算出されているベース値のみが報知される。

【1 0 7 9】

管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては表示対象設定エリア 2 5 3 に演算結果データは設定されるものの表示種別データは設定されない。管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においてベース値の報知が行われる場合には既に説明したとおり、第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 の表示内容が、管理開始フラグに「1」がセットされている状況においてベース値の報知が行われる場合とは異なる表示内容となる。具体的には、第 1、第 2 報知用表示装置 2 0 1、2 0 2 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 2 0 1 a、2 0 2 a が発光状態となる。

【1 0 8 0】

管理開始フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 5 7 0 3：Y E S）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における前回チェック中フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 5 7 0 6）。前回チェック中フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 5 7 0 6：N O）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた切換タイミングカウンタ 2 5 4（図 8 3 参照）の値を 1 減算する（ステップ S 5 7 0 7）。切換タイミングカウンタ 2 5 4 は、演算結果記憶エリア 2 5 2 の現状エリア 2 5 6、第 1 履歴エリア 2 5 7、第 2 履歴エリア 2 5 8 及び第 3 履歴エリア 2 5 9 のそれぞれに記憶されたベース値のうち第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 における報知対象となるベース値を切り換えるタイミングであることを主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。既に説明したとおり表示継続期間（具体的には 5 秒）が経過する度に、現状エリア 2 5 6→第 1 履歴エリア 2 5 7→第 2 履歴エリア 2 5 8→第 3 履歴エリア 2 5 9 という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

【1 0 8 1】

ステップ S 5 7 0 7 の処理を実行した場合、1 減算後における切換タイミングカウンタ 2 5 4 の値が「0」となっているか否かを判定することで、現状の報知対象となっているベース値が報知対象となってから表示継続期間が経過したか否かを判定する（ステップ S

10

20

30

40

50

5708)。ステップS5708にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア213に設けられた表示対象カウンタ255（図83参照）の値を1加算する（ステップS5709）。そして、1加算後における表示対象カウンタ255の値が最大値である「3」を超えた場合（ステップS5710：YES）、表示対象カウンタ255の値を「0」クリアする（ステップS5711）。

【1082】

表示対象カウンタ255は、演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259のそれぞれに記憶されたベース値のうち第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象となるベース値を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。具体的には表示対象カウンタの値が「0」である場合には現状エリア256に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「1」である場合には第1履歴エリア257に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「2」である場合には第2履歴エリア258に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「3」である場合には第3履歴エリア259に記憶されたベース値が報知対象となる。

【1083】

ステップS5710にて否定判定をした場合、又はステップS5711の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア213における切換タイミングカウンタ254に今回の報知対象の切換タイミングに対応する値として表示継続期間（具体的には5秒）に対応する値をセットする（ステップS5712）。

【1084】

ステップS5708にて否定判定をした場合、又はステップS5712の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア213における表示対象設定エリア253に今回の報知対象となっているベース値に対応する表示データを設定するための処理を実行する。具体的には、まず表示対象カウンタ255の値に対応する表示種別データを表示対象設定エリア253に設定する（ステップS5713）。表示種別データは、第1～第4報知用表示装置201～204の報知対象がベース値であることを示す表示を第1報知用表示装置201に行わせるための表示データと、報知対象のベース値が演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259のうちいずれに対応しているのかを示す表示を第2報知用表示装置202に行わせるための表示データとを含む。

【1085】

その後、演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259のうち表示対象カウンタ255の値に対応するエリアからベース値を読み出し、その読み出したベース値における少数点第1位の数字及び少数点第2位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア253に設定する（ステップS5714）。演算結果データは、報知対象のベース値における小数点第1位の数字に対応する表示を第3報知用表示装置203に行わせるための表示データと、報知対象のベース値における小数点第2位の数字に対応する表示を第4報知用表示装置204に行わせるための表示データとを含む。

【1086】

上記のように表示対象設定エリア253に表示種別データと演算結果データとからなる表示データが設定される。第2タイマ割込み処理にて当該表示データが表示IC266に送信されることにより、第1～第4報知用表示装置201～204にて当該表示データに対応する表示が行われる。

【1087】

その後、表示対象カウンタの値に基づき現状エリア256のベース値が報知対象となっているか否かを判定するとともに（ステップS5715）、非特定制御用のワークエリア213に設けられた演算初期フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS5716）。演算初期フラグは既に説明した通り、ベース値の算出期間が新たに開

始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数に達しているか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。ステップS5715及びステップS5716の両方にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア213における初期表示フラグに「1」をセットし（ステップS5717）、ステップS5715及びステップS5716のいずれかにて否定判定をした場合、初期表示フラグを「0」クリアする（ステップS5718）。

【1088】

初期表示フラグは、現状エリア256のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が算出期間の開始後における演算初期のベース値であることを報知するために第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202を点滅表示させるべき状況であることを主側MPU82にて特定するためのフラグである。第2タイマ割込み処理にて初期表示フラグに「1」がセットされていることを特定した場合、表示対象設定エリア253に記憶された表示データを表示IC266に送信するだけでなく、当該表示データに対応する表示を第1～第4報知用表示装置201～204にて行わせる場合に第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202を点滅表示させるとともに第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204を点灯表示させる。

【1089】

特定制御用のワークエリア211におけるチェック中カウンタ211gの値が「0」であるとともに非特定制御用のワークエリア213における管理開始フラグに「1」がセットされている場合であって（ステップS5701：NO、ステップS5703：YES）、非特定制御用のワークエリア213における前回チェック中フラグに「1」がセットされている場合（ステップS5706：YES）、管理開始フラグに「1」がセットされている状況で主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合において、初期チェック期間（具体的には5秒）が経過したことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア213における前回チェック中フラグを「0」クリアした後に（ステップS5719）、切換タイミングカウンタ254の設定処理を実行する（ステップS5720）。

【1090】

切換タイミングカウンタ254の設定処理では、非特定制御用のワークエリア213における切換タイミングカウンタ254に次の報知対象の切換タイミングに対応する値として表示継続期間（具体的には5秒）に対応する値を設定する。一方、非特定制御用のワークエリア213における表示対象カウンタ255の値は更新されることなく維持される。表示対象カウンタ255は、演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259のそれぞれに記憶されたベース値のうち第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象となるベース値を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。

【1091】

ステップS5719及びステップS5720の処理を実行した後は、ステップS5713～ステップS5718の処理を実行する。これにより、演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259のそれぞれに記憶されたベース値のうち表示対象カウンタ255の値に対応するベース値の表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。

【1092】

上記のとおり主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合における動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）において設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されることで第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値の表示が開始された後に、設定確認用処理又は設定値更新処理が終了して初期チェック期間（具体的には5秒）が発生した場合、当該初期チェック期間が終了した場合には、演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259のそれぞれに記憶されたベース値のうち当該初

10

20

30

40

50

期チェック期間が開始される直前に報知対象であったベース値の表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて再開されるとともに、その再開されたベース値の表示は初期チェック期間が開始されたタイミングにおける残りの表示継続期間に関係なく表示継続期間（具体的には5秒）に亘って行われる。これにより、初期チェック期間の終了後におけるベース値の表示を適切に行うことが可能となる。

【1093】

図97は主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合に第1～第4報知用表示装置201～204及び設定表示装置205にて各種表示が行われる様子を示すタイムチャートである。図97(a)は主側MPU82に動作電力が供給されている期間を示し、図97(b)は設定値更新処理が実行されている期間を示し、図97(c)は演算結果記憶エリア252における現状エリア256に格納されているベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて表示されている期間を示し、図97(d)は演算結果記憶エリア252における第1履歴エリア257に格納されているベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて表示されている期間を示し、図97(e)は演算結果記憶エリア252における第2履歴エリア258に格納されているベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて表示されている期間を示し、図97(f)は演算結果記憶エリア252における第3履歴エリア259に格納されているベース値が第1～第4報知用表示装置201～204にて表示されている期間を示し、図97(g)は非特定制御用のワークエリア213における切換タイミングカウンタ254の値を示し、図97(h)は設定表示装置205にて設定値の表示が行われている期間を示し、図97(i)は第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われている期間を示す。

【1094】

まず動作電力の供給が開始された場合に設定確認処理及び設定値更新処理が実行されない場合について説明する。

【1095】

t1のタイミングで図97(a)に示すように主側MPU82への動作電力の供給が開始される。この場合、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の実行は禁止されている。第2タイマ割込み処理の実行が禁止されていることで、第1～第4報知用表示装置201～204は消灯状態に維持され、ベース値の表示は開始されない。

【1096】

その後、t2のタイミングで、チェック中カウンタ211gの設定処理（ステップS3226）が実行されるとともに、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の実行が許可される。したがって、当該t2のタイミングで図97(i)に示すように第1～第4報知用表示装置201～204においてチェック用表示が開始される。遊技ホールの管理者は当該チェック用表示を目視確認することで、第1～第4報知用表示装置201～204に故障が発生していないか否かを特定することが可能となる。

【1097】

その後、t2のタイミングから初期チェック期間（具体的には5秒）が経過することで、t3のタイミングで図97(i)に示すように第1～第4報知用表示装置201～204におけるチェック用表示が終了する。第2タイマ割込み処理の実行が許可されている状況においてチェック用表示が終了することで、図97(c)に示すように現状エリア256に格納されているベース値の表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。また、当該t3のタイミングで図97(g)に示すように、切換タイミングカウンタ254に表示継続期間（具体的には5秒）に対応する情報がセットされる。

【1098】

その後、t4のタイミングで図97(g)に示すように切換タイミングカウンタ254において計測されている表示継続期間（具体的には5秒）が経過することで、当該t4のタイミングで図97(c)及び図97(d)に示すように、第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象が現状エリア256に格納されているベース値から第1履歴エリア257に格納されているベース値に変更される。その後、t5のタイミング、t

6のタイミング及びt7のタイミングを含めて、図97(g)に示すように表示継続期間(具体的には5秒)が経過する度に、図97(c)～図97(f)に示すように第1～第4報知用表示装置201～204において報知対象となるベース値が予め定められた順序(現状エリア256→第1履歴エリア257→第2履歴エリア258→第3履歴エリア259)に従って順次切り換えられる。また、最後の順序である第3履歴エリア259におけるベース値の表示が表示継続期間(具体的には5秒)に亘って行われた後は、最初の順序である現状エリア256におけるベース値の表示が表示継続期間(具体的には5秒)に亘って行われる。

【1099】

次に、動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行される場合について説明する。

10

【1100】

t8のタイミングで図97(a)に示すように主側MPU82への動作電力の供給が開始される。この場合、第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の実行は禁止されている。第2タイマ割込み処理の実行が禁止されていることで、第1～第4報知用表示装置201～204は消灯状態に維持され、ベース値の表示は開始されない。

【1101】

その後、t9のタイミングで図97(b)に示すように主側MPU82にて設定値更新処理が開始される。設定値更新処理が開始されることで、当該t9のタイミングで図97(h)に示すように現状の選択対象となっている設定値の表示が設定表示装置205にて開始される。

20

【1102】

また、設定値更新処理が開始されることで第1タイマ割込み処理及び第2タイマ割込み処理の実行が許可される。第2タイマ割込み処理の実行が許可されることによって、t9のタイミングで図97(c)に示すように現状エリア256に格納されているベース値の表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて開始される。これにより、図97(h)に示すように設定表示装置205にて設定値が表示されているとともに図97(c)に示すように第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値が表示されている状況となる。また、当該t9のタイミングで図97(g)に示すように、切換タイミングカウンタ254に表示継続期間(具体的には5秒)に対応する情報がセットされる。

30

【1103】

その後、t10のタイミングで図97(g)に示すように切換タイミングカウンタ254において計測されている表示継続期間(具体的には5秒)が経過することで、当該t10のタイミングで図97(c)及び図97(d)に示すように、第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象が現状エリア256に格納されているベース値から第1履歴エリア257に格納されているベース値に変更される。また、当該t10のタイミングで図97(g)に示すように、切換タイミングカウンタ254に表示継続期間(具体的には5秒)に対応する情報がセットされる。

【1104】

その後、t11のタイミングで図97(g)に示すように切換タイミングカウンタ254において計測されている表示継続期間(具体的には5秒)が経過することで、当該t11のタイミングで図97(d)及び図97(e)に示すように、第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象が第1履歴エリア257に格納されているベース値から第2履歴エリア258に格納されているベース値に変更される。また、当該t11のタイミングで図97(g)に示すように、切換タイミングカウンタ254に表示継続期間(具体的には5秒)に対応する情報がセットされる。

40

【1105】

その後、t12のタイミングで図97(g)に示すように切換タイミングカウンタ254において計測されている表示継続期間(具体的には5秒)が経過することで、当該t12のタイミングで図97(e)及び図97(f)に示すように、第1～第4報知用表示装

50

置 2 0 1 ~ 2 0 4 における報知対象が第 2 履歴エリア 2 5 8 に格納されているベース値から第 3 履歴エリア 2 5 9 に格納されているベース値に変更される。また、当該 t 1 2 のタイミングで図 9 7 (g) に示すように、切換タイミングカウンタ 2 5 4 に表示継続期間（具体的には 5 秒）に対応する情報がセットされる。

【 1 1 0 6 】

その後、図 9 7 (g) に示すように切換タイミングカウンタ 2 5 4 における表示継続期間の計測途中である t 1 3 のタイミングで、図 9 7 (b) に示すように設定値更新処理が終了する。設定値更新処理が終了することで当該 t 1 3 のタイミングで図 9 7 (h) に示すように設定表示装置 2 0 5 における設定値の表示が終了される。この場合、設定表示装置 2 0 5 は消灯状態となる。

10

【 1 1 0 7 】

また、設定値更新処理が終了することで当該 t 1 3 のタイミングで図 9 7 (f) に示すように第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 においてベース値の表示が終了する。また、当該 t 1 3 のタイミングで、チェック中カウンタ 2 1 1 g の設定処理（ステップ S 3 2 2 6）が実行されるとともに、第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の実行が許可される。したがって、当該 t 1 3 のタイミングで図 9 7 (i) に示すように第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 においてチェック用表示が開始される。遊技ホールの管理者は当該チェック用表示を目視確認することで、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に故障が発生していないか否かを特定することが可能となる。

【 1 1 0 8 】

20

その後、t 1 3 のタイミングから初期チェック期間（具体的には 5 秒）が経過することで、t 1 4 のタイミングで図 9 7 (i) に示すように第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 におけるチェック用表示が終了する。第 2 タイマ割込み処理の実行が許可されている状況においてチェック用表示が終了することで、ベース値の表示が開始される。この場合、図 9 7 (f) に示すように第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の報知対象となるベース値は、チェック用表示が開始される直前に行われていた第 3 履歴エリア 2 5 9 のベース値である。また、図 9 7 (g) に示すように切換タイミングカウンタ 2 5 4 には表示継続期間（具体的には 5 秒）に対応する情報が新たにセットされる。これにより、チェック用表示が開始される直前に行われていた種類のベース値の表示がチェック用表示の終了後に再開されるとともに、当該ベース値の表示はチェック用表示が開始される直前における残りの表示継続期間に亘って行われるのではなく、表示継続期間が新たにセットされることで当該表示継続期間に亘って行われる。

30

【 1 1 0 9 】

その後、t 1 5 のタイミングで図 9 7 (g) に示すように切換タイミングカウンタ 2 5 4 において計測されている表示継続期間（具体的には 5 秒）が経過することで、当該 t 1 5 のタイミングで図 9 7 (c) 及び図 9 7 (f) に示すように、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 における報知対象が第 3 履歴エリア 2 5 9 に格納されているベース値から現状エリア 2 5 6 に格納されているベース値に変更される。また、t 1 6 のタイミングで図 9 7 (g) に示すように切換タイミングカウンタ 2 5 4 において計測されている表示継続期間（具体的には 5 秒）が経過することで、当該 t 1 6 のタイミングで図 9 7 (c) 及び図 9 7 (d) に示すように、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 における報知対象が現状エリア 2 5 6 に格納されているベース値から第 1 履歴エリア 2 5 7 に格納されているベース値に変更される。

40

【 1 1 1 0 】

ベース値を表示するための第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 とは別に、設定確認用処理又は設定値更新処理において設定値を表示するための設定表示装置 2 0 5 が設けられているとともに、第 2 タイマ割込み処理では設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況において、設定表示装置 2 0 5 に設定値を表示させるための処理（ステップ S 5 5 0 2 ~ ステップ S 5 5 0 5）だけではなく、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にベース値を表示させるための処理（ステップ S 5 5 0 6）が実行される。これ

50

により、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況においては、遊技ホールの管理者は遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に回転させて主制御装置71の正面側を露出させることによって、設定表示装置205に表示されている設定値及び第1～第4報知用表示装置201～204に表示されているベース値の両方を目視確認することが可能となる。よって、遊技ホールの管理者は、設定値更新処理において過去のベース値を確認しながら設定値を新たに設定したり、設定確認用処理において過去のベース値と現状の設定値との対応関係を確認したりすることが可能となる。

【1111】

主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合における動作電力の供給開始時の処理（ステップS3201～ステップS3228）において設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されることで第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値の表示が開始された後に、設定確認用処理又は設定値更新処理が終了して初期チェック期間（具体的には5秒）が発生した場合、当該初期チェック期間が終了した場合には、演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259のそれぞれに記憶されたベース値のうち当該初期チェック期間が開始される直前に報知対象であったベース値の表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて再開されるとともに、その再開されたベース値の表示は初期チェック期間が開始されたタイミングにおける残りの表示継続期間に関係なく表示継続期間（具体的には5秒）に亘って行われる。これにより、初期チェック期間の終了後におけるベース値の表示を適切に行うことが可能となる。

【1112】

<情報を消去するための処理>

次に、情報を消去するための処理について説明する。図98は、メイン処理（図61）のステップS3219又は設定値更新処理（図63）のステップS3413にて実行されるRAMクリア処理を示すフローチャートである。なお、RAMクリア処理におけるステップS5801～ステップS5806の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【1113】

まずプロテクト解除処理を実行する（ステップS5801）。プロテクト解除処理では、主側RAM84の各エリアのうち特定制御用のワークエリア211、特定制御用のスタックエリア212、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214以外のエリアである未使用のエリアが情報の書き込み（「0」クリアを含む）の対象から除外された状態を解除するための処理を実行する。

【1114】

主側MPU82には既に説明したとおり、主側RAM84に対する情報の書き込み及び主側RAM84からの情報の読み出しを行うためのRAM管理回路225（図59参照）が設けられている。RAM管理回路225は、主側MPU82におけるプログラムによる処理の実行により情報の読み出し対象となるエリアのアドレスが指定された場合、その指定されたアドレスのエリアから情報を読み出して主側MPU82に供給し、主側MPU82におけるプログラムによる処理の実行により情報の書き込み対象となるエリアのアドレスが指定された場合、その指定されたアドレスのエリアに指定された情報を書き込む。この場合に、主側ROM83における特定制御用のデータには主側RAM84において未使用のエリアのアドレス範囲（アドレスY(r+3)～アドレスY(r+5)、アドレスY(s+3)～アドレスY(s+5)、アドレスY(t+3)～アドレスY(t+5)）が予め記憶されている。RAM管理回路225は、プロテクト設定が行われている場合には、情報の書き込み対象となるエリアのアドレスが指定された場合にそのアドレスが主側ROM83に記憶されている未使用のエリアのアドレス範囲に含まれているのであれば当該情報の書き込みを行わない一方、プロテクト設定が解除されている場合には、情報の書き込み対象として指定されたアドレスに含まれているのであれば未使用のエリアのアドレス範囲であってもそのアドレス範囲のエリアに対して情報の書き込みを行う。この情報の書

ける最終アドレス $Y(s+2)$ に対して1個前の順序のアドレスである。特定制御用のスタックエリア212における最終アドレス $Y(s+2)$ にはRAMクリア処理を終了した後におけるプログラム上の戻り番地の情報が設定されているため、RAMクリア処理の対象から除外されている。

【1120】

対象アドレスがアドレス $Y(s+1)$ ではない場合（ステップS5804：NO）、対象アドレスを次の順番のアドレスに更新する（ステップS5805）。具体的には、対象アドレスを1加算する。そして、その1加算後におけるアドレスに対応するエリアに対してステップS5803にて「0」クリア及び初期設定を行い、ステップS5804の処理を実行する。

10

【1121】

対象アドレスが特定制御用のワークエリア211における最終アドレス $Y(r+2)$ である状況でステップS5805の処理が実行された場合には、対象アドレスが未使用のエリアに対応するアドレス $Y(r+3)$ となり、当該未使用のエリアに対して「0」クリア及び初期設定が行われる。この場合、初期設定は行われなため、単に「0」クリアされる。また、対象アドレスが未使用のエリアに対応するアドレス $Y(r+5)$ である状況でステップS5805の処理が実行された場合には、対象アドレスが特定制御用のスタックエリア212における先頭アドレス $Y(r+6)$ となり、当該特定制御用のスタックエリア212における先頭アドレス $Y(r+6)$ のエリアに対して「0」クリア及び初期設定が行われる。この場合、初期設定は行われなため、単に「0」クリアされる。

20

【1122】

上記ステップS5803～ステップS5805の処理が繰り返されることによって、特定制御用のワークエリア211におけるアドレス $Y(3)$ ～アドレス $Y(r+2)$ のエリア、特定制御用のワークエリア211と特定制御用のスタックエリア212との間のアドレス範囲（アドレス $Y(r+3)$ ～アドレス $Y(r+5)$ ）における未使用のエリア、及び特定制御用のスタックエリア212におけるアドレス $Y(r+6)$ ～アドレス $Y(s+1)$ のエリアに対して「0」クリア及び初期設定が行われる。そして、アドレス $Y(s+1)$ のエリアに対して「0」クリア及び初期設定を行った後におけるステップS5804にて肯定判定をする。

【1123】

ステップS5804にて肯定判定をした場合、メイン処理のステップS3203と同様に、プロテクト設定処理を実行する（ステップS5806）。プロテクト設定処理では既に説明したとおり、プロテクトレジスタ223cに「1」をセットする。プロテクトレジスタ223cに「1」がセットされてプロテクト情報が設定されている状態となることにより、主側RAM84における未使用のエリア（アドレス $Y(r+3)$ ～アドレス $Y(r+5)$ ）、アドレス $Y(s+3)$ ～アドレス $Y(s+5)$ ）、アドレス $Y(t+3)$ ～アドレス $Y(t+5)$ ）に対する情報の書き込みが不可となる。その後、本RAMクリア処理を終了する。

30

【1124】

上記のようにRAMクリア処理が実行されることにより、動作電力の供給が開始された場合に必要に応じて特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212の一部のエリアに対してクリア処理を実行することが可能となる。この場合に、主側RAM84において特定制御用のワークエリア211と特定制御用のスタックエリア212との間に未使用のエリア（アドレス $Y(r+3)$ ～アドレス $Y(r+5)$ ）が設定されている構成において、RAMクリア処理が実行される場合にはプロテクト解除処理（ステップS5801）が実行されてプロテクトレジスタ223cが「0」クリアされることで、未使用のエリア（アドレス $Y(r+3)$ ～アドレス $Y(r+5)$ ）、アドレス $Y(s+3)$ ～アドレス $Y(s+5)$ ）、アドレス $Y(t+3)$ ～アドレス $Y(t+5)$ ）に対する情報の書き込みが不可となった状態が解除される。これにより、RAMクリア処理においては特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212に対してクリ

40

50

ア処理を実行する場合に、特定制御用のワークエリア 2 1 1 と特定制御用のスタックエリア 2 1 2 との間に設定されている未使用のエリア（アドレス Y (r + 3) ~ アドレス Y (r + 5) ）を含めて特定制御用のワークエリア 2 1 1 から特定制御用のスタックエリア 2 1 2 に亘る一連の範囲となるアドレス範囲（アドレス Y (3) ~ Y (s + 1) ）を指定してクリア処理を実行すればよい。よって、特定制御用のワークエリア 2 1 1 においてクリア処理の対象となるアドレス範囲と特定制御用のスタックエリア 2 1 2 においてクリア処理の対象となるアドレス範囲とを区別して R A M クリア処理を実行する構成に比べて処理負荷を軽減することが可能となる。

【 1 1 2 5 】

R A M クリア処理が開始される場合にプロテクト解除処理（ステップ S 5 8 0 1 ）が実行されてプロテクトレジスタ 2 2 3 c が「 0 」クリアされたとしても、クリア対象となるアドレス範囲のエリアに対するクリア処理の実行が完了した場合には、プロテクト設定処理（ステップ S 5 8 0 6 ）が実行されてプロテクトレジスタ 2 2 3 c に「 1 」がセットされる。これにより、R A M クリア処理が完了した段階においては、主側 R A M 8 4 における未使用のエリア（アドレス Y (r + 3) ~ アドレス Y (r + 5) 、アドレス Y (s + 3) ~ アドレス Y (s + 5) 、アドレス Y (t + 3) ~ アドレス Y (t + 5) ）に対する情報の書き込みを再度不可とすることが可能となる。

【 1 1 2 6 】

プロテクト解除処理（ステップ S 5 8 0 1 ）においては主側 M P U 8 2 のレジスタエリア 2 2 3 におけるプロテクトレジスタ 2 2 3 c を「 0 」クリアし、プロテクト設定処理（ステップ S 5 8 0 6 ）においては当該プロテクトレジスタ 2 2 3 c に「 1 」を設定する構成である。これにより、R A M クリア処理において処理負荷を軽減しながら、主側 R A M 8 4 における未使用のエリア（アドレス Y (r + 3) ~ アドレス Y (r + 5) 、アドレス Y (s + 3) ~ アドレス Y (s + 5) 、アドレス Y (t + 3) ~ アドレス Y (t + 5) ）に対する情報の書き込みを可能とするための処理、及び当該未使用のエリア（アドレス Y (r + 3) ~ アドレス Y (r + 5) 、アドレス Y (s + 3) ~ アドレス Y (s + 5) 、アドレス Y (t + 3) ~ アドレス Y (t + 5) ）に対する情報の書き込みを不可とするための処理を行うことが可能となる。

【 1 1 2 7 】

次に、非特定制御の処理に含まれる第 2 管理用処理（図 8 7 ）のステップ S 5 1 0 8 にて実行される情報異常監視処理について図 9 9 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、情報異常監視処理におけるステップ S 5 9 0 1 ~ ステップ S 5 9 0 6 の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

【 1 1 2 8 】

まず非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の監視処理を実行する（ステップ S 5 9 0 1 ）。

当該監視処理では、非特定制御用のプログラムにおいて実行している処理の処理位置を示すポインタの値が正常な数値範囲を超えた値となっているか否かを判定し、正常な数値範囲を超えた場合には異常有りと特定する。また、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における通常用カウンタエリア 2 5 1 に記憶されている情報が明らかに異常な情報となっているか否かを判定する。例えば通常用カウンタエリア 2 5 1 においてアウトカウンタ 2 5 1 e の値が「 0 」であるにも関わらず一般入賞カウンタ 2 5 1 a の値が 1 0 0 0 以上となっている場合には異常有りと特定する。

【 1 1 2 9 】

ステップ S 5 9 0 1 における監視処理にて異常有りと特定した場合（ステップ S 5 9 0 2 : Y E S ）, 主側 M P U 8 2 の所定のレジスタに対象アドレスとしてアドレス Y (s + k) を設定する（ステップ S 5 9 0 3 ）。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 においてその先頭アドレス Y (s + 6) ~ アドレス Y (s + k - 1) までのエリアは、特定制御の処理から非特定制御の処理が実行される場合に主側 M P U 8 2 の W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタの情報が退避される W

10

20

30

40

50

Aバッファ、BCバッファ、DEバッファ、HLバッファ、IXバッファ及びIYバッファとなっている。情報異常監視処理では非特定制御用のワークエリア213のうちアドレスY(s+k)以降のアドレスに対応するエリアに対してクリア処理が実行されるが、非特定制御用のワークエリア213における先頭アドレスY(s+6)～アドレスY(s+k-1)のアドレス範囲のエリアに対してはクリア処理が実行されない。これにより、情報異常監視処理において情報異常の発生が特定されたとしても、特定制御の処理から非特定制御の処理が実行される場合に主側MPU82のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタから非特定制御用のワークエリア213に退避された情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【1130】

その後、対象アドレスに対応するエリアに対して「0」クリアを行うとともに初期設定を実行する(ステップS5904)。クリア対象アドレスがアドレスY(s+k)である場合には当該アドレスY(s+k)に対応するエリアを「0」クリアするとともに初期設定を実行する。

【1131】

その後、対象アドレスがアドレスY(t+2)であるか否かを判定する(ステップS5905)。アドレスY(t+2)は、図57に示すように非特定制御用のワークエリア213における最終アドレスである。

【1132】

対象アドレスが非特定制御用のワークエリア213における最終アドレス(t+2)ではない場合(ステップS5905:NO)、対象アドレスを次の順番のアドレスに更新する(ステップS5906)。具体的には、対象アドレスを1加算する。そして、その1加算後におけるアドレスに対応するエリアに対してステップS5904にて「0」クリア及び初期設定を行い、ステップS5905の処理を実行する。これにより、非特定制御用のワークエリア213における所定のアドレス範囲(アドレスY(s+k)～アドレスY(t+2))に含まれるエリアに対して「0」クリア及び初期設定が行われる。当該アドレス範囲(アドレスY(s+k)～アドレスY(t+2))のエリアには、第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213h、磁気検知カウンタ213i、磁気監視遅延タイマカウンタ213j、第2セキュリティカウンタ213k、第1～第3一般入賞異常フラグ213l～213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r、ゲート入賞異常フラグ213s、磁気異常フラグ213t、通常用カウンタエリア251、演算結果記憶エリア252、表示対象設定エリア253、切換タイミングカウンタ254及び表示対象カウンタ255が含まれる。非特定制御用のワークエリア213における最終アドレス(t+2)に対してクリア処理が実行されてステップS5905にて肯定判定をした場合、本情報異常監視処理を終了する。

【1133】

上記のように情報異常監視処理では非特定制御用のワークエリア213に情報異常が発生していることが特定された場合には、当該非特定制御用のワークエリア213において主側MPU82におけるレジスタの情報が退避されたエリア以外のエリアに対してクリア処理が実行される。これにより、情報異常に対処することが可能となる。

【1134】

情報異常監視処理では非特定制御用のワークエリア213に対してクリア処理が実行されるが、非特定制御用のスタックエリア214に対してはクリア処理が実行されない。非特定制御用のワークエリア213と非特定制御用のスタックエリア214との間には未使用のエリア(アドレスY(t+3)～アドレスY(t+5))が存在しているが、非特定制御用のワークエリア213には未使用のエリアが存在していない。したがって、情報異常監視処理において一連のアドレス範囲を指定してクリア処理を実行する構成であったとしても、プロテクト解除処理及びプロテクト設定処理を実行する必要がない。

【1135】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1136】

主側MPU82にて特定制御の処理が実行される場合に情報の書き込みが行われる主側RAM84の記憶領域として特定制御用のワークエリア211と特定制御用のスタックエリア212とが設けられていることにより、情報の書き込み対象となる記憶領域を役割に応じて特定制御用のワークエリア211と特定制御用のスタックエリア212とで使い分けることが可能となる。また、主側RAM84のアドレスにおいて特定制御用のワークエリア211と特定制御用のスタックエリア212との間に未使用のエリア（アドレスY（r+3）～アドレスY（r+5））が設けられており、当該未使用のエリアには特定制御の処理が実行される場合に情報の書き込みが行われないため、主側RAM84のアドレスにおいて特定制御用のワークエリア211と特定制御用のスタックエリア212とを明確に区別することが可能となる。

10

【1137】

この場合に、RAMクリア処理が実行される場合にはプロテクト解除処理（ステップS5801）が実行されてプロテクトレジスタ223cが「0」クリアされることで、未使用のエリア（アドレスY（r+3）～アドレスY（r+5）、アドレスY（s+3）～アドレスY（s+5）、アドレスY（t+3）～アドレスY（t+5））に対する情報の書き込みが不可となった状態が解除される。これにより、RAMクリア処理においては、特定制御用のワークエリア211と特定制御用のスタックエリア212との間に設定されている未使用のエリア（アドレスY（r+3）～アドレスY（r+5））を含めて特定制御用のワークエリア211から特定制御用のスタックエリア212に亘る一連の範囲となるアドレス範囲（アドレスY（3）～Y（s+1））を指定してクリア処理を実行すればよい。よって、特定制御用のワークエリア211においてクリア処理の対象となるアドレス範囲と特定制御用のスタックエリア212においてクリア処理の対象となるアドレス範囲とを区別してRAMクリア処理を実行する構成に比べて処理負荷を軽減することが可能となる。

20

【1138】

特定制御処理部221にて特定制御の処理が実行されている状況及び非特定制御処理部222にて非特定制御の処理が実行されている状況のいずれであっても送信対象となったコマンドは、レジスタエリア223のコマンド送信バッファ223bに格納される。つまり、主側RAM84において情報の書き込み対象となるエリアが特定制御の処理が実行されている状況と非特定制御の処理が実行されている状況とで相違している構成であっても、送信対象のコマンドを書き込むエリアは特定制御の処理が実行されている状況及び非特定制御の処理が実行されている状況において兼用される。よって、コマンドを格納するための処理を特定制御の処理及び非特定制御の処理の一方のみに集約させる必要がないため、コマンドを格納するための処理構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

30

【1139】

セキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生しているか否かを特定するための処理が特定制御の処理だけではなく非特定制御の処理においても実行される。これにより、セキュリティ信号の外部出力の対象となる事象が発生しているか否かを監視するための処理が非特定制御の処理に対して割り当てられることとなり、特定制御の処理についてのプログラムやデータの容量を他の処理に割り当てることが可能となる。

40

【1140】

<第5の実施形態>

本実施形態では遊技の進行を制御するための制御内容が上記第4の実施形態と相違している。以下、上記第4の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第4の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1141】

本実施形態であっても上記第4の実施形態と同様に、主側MPU82においてプログラ

50

ムを利用して実行される各種制御は特定制御と非特定制御とで区別される。つまり、主側MPU82には、特定制御の処理を実行する機能として特定制御処理部221が設けられているとともに、非特定制御の処理を実行する機能として非特定制御処理部222が設けられている（図59参照）。主側ROM83においては、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されているエリアのアドレスと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されているエリアのアドレスとが明確に区別されている（図56参照）。また、主側RAM84においても、特定制御にて利用される特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212のアドレス範囲と、非特定制御にて利用される非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214のアドレス範囲とが明確に区別されている（図57参照）。

10

【1142】

図100は非特定制御用のワークエリア213の各種エリア251～255，441，442を説明するための説明図である。

【1143】

非特定制御用のワークエリア213には上記第4の実施形態と同様に、通常用カウンタエリア251、演算結果記憶エリア252、表示対象設定エリア253、切換タイミングカウンタ254及び表示対象カウンタ255が設けられている。通常用カウンタエリア251の各カウンタ251a～251eは、前扉枠14が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、対象となる入球部24a，31～34に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。演算結果記憶エリア252は、通常用カウンタエリア251を利用して算出した遊技履歴の管理結果の情報であるベース値を記憶するためのエリアである。表示対象設定エリア253には、演算結果記憶エリア252の現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259に格納された各ベース値のうち第1～第4報知用表示装置201～204への表示対象となるベース値が格納される。切換タイミングカウンタ254は、演算結果記憶エリア252の現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259のそれぞれに記憶されたベース値のうち第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象となるベース値を切り換えるタイミングであることを主側MPU82にて特定するためのカウンタである。表示対象カウンタ255は、演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259のそれぞれに記憶されたベース値のうち第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象となるベース値を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。

20

30

【1144】

非特定制御用のワークエリア213には、合計獲得数カウンタ441及び強制移行フラグ442が設けられている。合計獲得数カウンタ441は、所定の終了契機が発生するまでにおける所定差球数を計測するためのカウンタである。所定差球数とは、所定の終了契機が発生するまでにおける遊技球の合計賞球個数（一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33又は第2作動口34への遊技球の入球により遊技者に払い出された遊技球の合計個数）から所定の終了契機が発生するまでにおける遊技領域PAへの遊技球の合計供給個数（アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のいずれかに入球して遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数）を減算した値を差球数とした場合において、所定の終了契機までにおける差球数の最小値を特定基準値として、所定の終了契機までにおける当該特定基準値からの上記差球数の増加分の個数のことである。所定の終了契機は、高確率モードであって高頻度サポートモードである高確率状態又は低確率モードであって高頻度サポートモードである時短状態から低確率モードであって低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行した場合に発生する。また、所定の終了契機は、合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数である12000個以上となった場合にも発生する。所定の終了契機が発生して開閉実行モードではなく且つ低確率モードであって低頻度サポートモードである通常遊

40

50

技状態への移行が発生した場合に合計獲得数カウンタ441の値は「0」クリアされる。また、合計獲得数カウンタ441の値が負の値になった場合にも合計獲得数カウンタ441の値は「0」クリアされる。また、主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合にも合計獲得数カウンタ441の値は「0」クリアされる。合計獲得数カウンタ441を利用して所定差球数を計測するための処理、及び合計獲得数カウンタ441の値を「0」クリアする処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用した非特定制御の処理にて実行される。

【1145】

強制移行フラグ442は、合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数である12000個以上となった場合に「1」がセットされるフラグである。強制移行フラグ442に「1」がセットされる処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用した非特定制御の処理にて実行される。強制移行フラグ442に「1」がセットされていることが、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用した特定制御の処理にて通常復帰可能状況において特定された場合、当該特定制御の処理において通常遊技状態に移行させるための処理が実行される。そして、当該通常遊技状態への移行が発生したことが、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用した非特定制御の処理にて特定されることで、当該非特定制御の処理にて強制移行フラグ442の値が「0」クリアされる。

10

【1146】

図101は合計獲得数カウンタ441を利用して所定差球数が計測される様子を示すタイムチャートである。横軸は経過時間であり、縦軸は遊技開始後における差球数である。

20

【1147】

t1のタイミングで発射操作装置28の操作が開始されて遊技が開始されることにより遊技領域PAに向けて遊技球が発射され当該遊技領域PAに遊技球が供給される。この場合、遊技領域PAに供給される遊技球の個数の方が賞球個数よりも多いことで、遊技球の合計賞球個数に対する遊技領域PAへの遊技球の合計供給個数の差である差球数は遊技開始直前の初期値である「0」を下回り負の値となる。合計獲得数カウンタ441は負の値となる場合には「0」クリアされるため、「0」の値が維持されることになる。

【1148】

その後、t2のタイミングで大当たり結果の遊技回が終了して開閉実行モードが発生することにより、合計賞球個数が合計供給個数よりも多くなることで差球数は減少から増加に転じる。この場合、合計獲得数カウンタ441はt2のタイミングで「0」となっているため、合計賞球個数が合計供給個数よりも多い状況であるt2のタイミング以降においては合計獲得数カウンタ441の値は1以上の値となるとともに増加していく。

30

【1149】

その後、t3のタイミングで開閉実行モードが終了するものの高確率状態となることで、差球数の単位時間当たりの増加量はそれまでよりも低下するものの差球数の増加は維持される。そして、t4のタイミング～t5のタイミングで開閉実行モードが発生し、t5のタイミング～t6のタイミングで高確率状態となり、t6のタイミング～t7のタイミングで開閉実行モードが発生する。この場合、これらt3のタイミング～t7のタイミングにおいて差球数は増加し続け、合計獲得数カウンタ441の値も増加し続ける。

40

【1150】

t6のタイミング～t7のタイミングに亘って実行される開閉実行モードの途中のタイミングであるtaのタイミングで、合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数K（具体的には12000個）に到達する。この場合、差球数の最小値である特定基準値はt2のタイミングにおける差球数であるため、当該t2のタイミングにおいて合計獲得数カウンタ441が「0」クリアされた状態が、所定の終了契機が発生する前に所定差球数が最後に0個の初期値にされた状態となる。そして、この初期値とされた0個の状態から増加した分である所定差球数が、taのタイミングで終了基準個数K（具体的には12000個）に到達することになる。合計獲得数カウンタ441にて計

50

測されている所定差球数が終了基準個数 K（具体的には 12000 個）に到達することにより強制移行フラグ 442 に「1」がセットされ、強制移行フラグ 442 に「1」がセットされることにより通常復帰可能状況において通常遊技状態への移行が発生する。通常復帰可能状況については後に説明する。

【1151】

次に、主側 MPU82 にて実行される本実施形態における第 1 タイマ割込み処理について説明する。図 102 は第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第 1 タイマ割込み処理におけるステップ S6001～ステップ S6022 の処理のうちステップ S6010 にて呼び出されて実行される不正検知用処理及びステップ S6022 にて呼び出されて実行される第 2 管理用処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 MPU82 の特定制御処理部 221 にて実行され、不正検知用処理及び第 2 管理用処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 MPU82 の非特定制御処理部 222 にて実行される。

10

【1152】

ステップ S6001～ステップ S6004 では上記第 4 の実施形態における第 1 タイマ割込み処理（図 68）のステップ S3801～ステップ S3804 と同一の処理を実行する。また、ステップ S6006～ステップ S6022 では上記第 4 の実施形態における第 1 タイマ割込み処理（図 68）のステップ S3805～ステップ S3821 と同一の処理を実行する。

【1153】

変動用カウンタ更新処理（ステップ S6004）を実行した後であって、遊技停止フラグ又は立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているか否かを判定する処理（ステップ S6006）を実行する前に、主側 RAM84 における特定制御用のワークエリア 211 に設けられた通常復帰フラグを「0」クリアする（ステップ S6005）。通常復帰フラグは、強制移行フラグ 442 に「1」がセットされたことに対して、特定制御の処理において通常遊技状態に移行させる処理が実行されたか否かを主側 MPU82 の非特定制御の処理にて特定するためのフラグである。特定制御の処理において通常復帰フラグに「1」をセットする処理はステップ S6015 の特図特電制御処理にて実行され、非特定制御の処理において通常復帰フラグに「1」がセットされていることを特定する処理及び通常復帰フラグに「1」がセットされている場合に合計獲得数カウンタ 441 と強制移行フラグ 442 とを「0」クリアする処理はステップ S6022 の第 2 管理用処理にて実行される。つまり、第 1 タイマ割込み処理が起動される度にステップ S6005 にて通常復帰フラグを「0」クリアする処理が実行されるとしても、第 1 タイマ割込み処理にて通常復帰フラグに「1」がセットされた場合には当該通常復帰フラグを「0」クリアする処理が実行される前に、第 1 タイマ割込み処理における非特定制御の処理にて通常復帰フラグに「1」がセットされていることを特定する処理及び通常復帰フラグに「1」がセットされている場合に合計獲得数カウンタ 441 及び強制移行フラグ 442 を「0」クリアする処理が実行されることになる。

20

30

【1154】

図 103 は主側 MPU82 にて実行される本実施形態におけるチェック処理を示すフローチャートである。チェック処理は、第 1 タイマ割込み処理におけるステップ S6022 の第 2 管理用処理（図 87）のステップ S5109 にて実行される。なお、チェック処理におけるステップ S6101～ステップ S6107 の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 MPU82 の非特定制御処理部 222 にて実行される。

40

【1155】

チェック処理では、前扉枠 14 が開放状態ではなく（ステップ S6101：NO）、開閉実行モードではなく（ステップ S6102：NO）、さらに高頻度サポートモードではない場合（ステップ S6103：NO）、通常の入球管理処理（ステップ S6104）を実行する。通常の入球管理処理の処理内容は、上記第 4 の実施形態における通常の入球管

50

理視処（図 8 9）と同一である。

【 1 1 5 6 】

ステップ S 6 1 0 2 にて肯定判定をした場合、ステップ S 6 1 0 3 にて肯定判定をした場合、又はステップ S 6 1 0 4 の処理を実行した場合、合計獲得数の管理処理を実行する（ステップ S 6 1 0 5）。つまり、通常の入球管理処理（ステップ S 6 1 0 4）は、開閉実行モードである場合又は高頻度サポートモードである場合には実行されることはなく、開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない場合に実行されるのに対して、合計獲得数の管理処理（ステップ S 6 1 0 5）は開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない場合だけではなく、開閉実行モード又は高頻度サポートモードである場合にも実行される。

10

【 1 1 5 7 】

一方、前扉枠 1 4 が開放状態である場合には（ステップ S 6 1 0 1：Y E S）、合計獲得数の管理処理（ステップ S 6 1 0 5）は実行されない。これにより、前扉枠 1 4 を開放状態として一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 に遊技球を手入れしたことにより差球数に変動したとしても、合計獲得数カウンタ 4 4 1 において計測されている所定差球数にその影響が及ばないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、前扉枠 1 4 が開放状態である場合であっても合計獲得数の管理処理（ステップ S 6 1 0 5）が実行される構成としてもよい。

【 1 1 5 8 】

ステップ S 6 1 0 1 にて肯定判定をした場合、又はステップ S 6 1 0 5 の処理を実行した場合、結果演算処理（ステップ S 6 1 0 6）及び表示用処理（ステップ S 6 1 0 7）を実行する。結果演算処理の処理内容は上記第 4 の実施形態における結果演算処理（図 9 0）と同一であり、表示用処理の処理内容は上記第 4 の実施形態における表示用処理（図 9 6）と同一である。

20

【 1 1 5 9 】

図 1 0 4 はチェック処理（図 1 0 3）のステップ S 6 1 0 5 にて実行される合計獲得数の管理処理を示すフローチャートである。なお、合計獲得数の管理処理におけるステップ S 6 2 0 1 ～ステップ S 6 2 1 6 の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

【 1 1 6 0 】

まず特定制御用のワークエリア 2 1 1 における通常復帰フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 6 2 0 1）。通常復帰フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 6 2 0 1：N O）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 6 2 0 2）。強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされている場合（ステップ S 6 2 0 2：Y E S）、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における合計獲得数カウンタ 4 4 1 にて計測されている所定差球数が既に終了基準個数（具体的には 1 2 0 0 0 個）に到達していることを意味するため、ステップ S 6 2 0 3 以降の処理を実行することなく、そのまま本合計獲得数の管理処理を終了する。

30

【 1 1 6 1 】

強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされていない場合（ステップ S 6 2 0 2：N O）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の第 1 入賞確認フラグ、第 2 入賞確認フラグ、第 3 入賞確認フラグ、特電入賞確認フラグ、第 1 作動入賞確認フラグ及び第 2 作動入賞確認フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 6 2 0 3）。第 1 入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、一般入賞口 3 1 への入賞が発生して第 1 入賞口検知センサ 2 3 1 a にて 1 個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。第 2 入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、一般入賞口 3 1 への入賞が発生して第 2 入賞口検知センサ 2 3 2 a にて 1 個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。第 3 入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、一般入賞口 3 1 への入賞が発生して第 3 入賞口検知センサ 2 3 3 a にて 1 個の遊技球が正常

40

50

に検知されたことを意味する。特電入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、特電入賞装置32への入賞が発生して特電検知センサ234aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。第1作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、第1作動口33への入賞が発生して第1作動口検知センサ235aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、第2作動口34への入賞が発生して第2作動口検知センサ236aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。

【1162】

ステップS6203にて肯定判定をした場合、合計獲得数カウンタ441の加算処理を実行する(ステップS6204)。合計獲得数カウンタ441の加算処理では、第1入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には一般入賞口31に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数である10個から、当該賞球の契機として一般入賞口31に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「9」を合計獲得数カウンタ441に加算する。また、第2入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には一般入賞口31に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数である10個から、当該賞球の契機として一般入賞口31に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「9」を合計獲得数カウンタ441に加算する。また、第3入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には一般入賞口31に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数である10個から、当該賞球の契機として一般入賞口31に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「9」を合計獲得数カウンタ441に加算する。また、特電入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には特電入賞装置32に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数である15個から、当該賞球の契機として特電入賞装置32に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「14」を合計獲得数カウンタ441に加算する。また、第1作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には第1作動口33に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数である3個から、当該賞球の契機として第1作動口33に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「2」を合計獲得数カウンタ441に加算する。また、第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には第2作動口34に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数である2個から、当該賞球の契機として第2作動口34に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「1」を合計獲得数カウンタ441に加算する。

【1163】

なお、本実施形態では一般入賞口31に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数は10個であり、特電入賞装置32に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数は15個であり、第1作動口33に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数は3個であり、第2作動口34に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数は2個である。但し、上記第1の実施形態と同様に第1作動口33に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数が1個である構成としてもよい。この場合、第1作動口33に1個の遊技球が入球したことに對して払い出される遊技球の個数は1個となり増減0個となるため、第1作動入賞確認フラグに「1」がセットされていたとしても合計獲得数カウンタ441の値の更新が行われないようにしてもよい。また、上記第1の実施形態と同様に第2作動口34に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数が1個である構成としてもよい。この場合、第2作動口34に1個の遊技球が入球したことに對して払い出される遊技球の個数は1個となり増減0個となるため、第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされていたとしても合計獲得数カウンタ441の値の更新が行われないようにしてもよい。

【1164】

ステップS6203にて否定判定をした場合、又はステップS6204の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dのアウト確認フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS6205)。アウト確認フラグに「1」がセットされている場合、アウト口24aへの遊技球の入球が発生してアウト口検知センサ237aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。

【1165】

なお、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第1入賞確認フラグ、第2入賞確認フラグ、第3入賞確認フラグ、特電入賞確認フラグ、第1作動入賞確認フラグ、第2作動入賞確認フラグ及びアウト確認フラグの情報は、非特定制御の処理に含まれる合計獲得数の管理処理にて読み出されることとなるが、これらフラグに対する情報の更新は当該合計獲得数の管理処理においては実行されない。これらフラグを「0」クリアする処理や「1」をセットする処理は上記第4の実施形態と同様に特定制御の処理に含まれる入球検知処理（図71）にて実行される。

【1166】

アウト確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS6205：YES）、合計獲得数カウンタ441の値を1減算する（ステップS6206）。そして、その1減算後における合計獲得数カウンタ441の値が「0」を下回った場合には（ステップS6207：NO）、合計獲得数カウンタ441の値を「0」クリアする（ステップS6208）。これにより、合計獲得数カウンタ441の値の減算後において当該値が「0」を下回った場合には当該合計獲得数カウンタ441の値は「0」クリアされて「0」に維持されることになる。

【1167】

ステップS6205にて否定判定をした場合、ステップS6207にて肯定判定をした場合、又はステップS6208の処理を実行した場合、合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数である12000個以上となったか否かを判定する（ステップS6209）。所定差球数が終了基準個数以上となっている場合（ステップS6209：YES）、非特定制御用のワークエリア213における強制移行フラグ442に「1」をセットする（ステップS6210）。また、強制移行フラグ442に「1」をセットしたことを示す強制移行コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS6211）。音光側MPU93は強制移行コマンドを受信した場合、その時点における状況に応じたエンディング演出が実行されるように図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65を制御する。

【1168】

ステップS6209にて否定判定をした場合、合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数である12000個よりも少ない報知基準個数である10000個以上となったか否かを判定する（ステップS6212）。所定差球数が報知基準個数以上となっている場合（ステップS6212：YES）、所定差球数が終了基準個数に到達する可能性があることを示す移行前コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS6213）。音光側MPU93は移行前コマンドを受信した場合、所定差球数が終了基準個数に到達する可能性があることを示す移行前報知が実行されるように図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65を制御する。また、外部出力処理（ステップS6214）として、所定差球数が報知基準個数以上となったことに対応する信号を遊技ホールの管理コンピュータに外部出力する。

【1169】

一方、特定制御用のワークエリア211における通常復帰フラグに「1」がセットされている場合（ステップS6201：YES）、合計獲得数カウンタ441の値を「0」クリアするとともに（ステップS6215）、強制移行フラグ442を「0」クリアする（ステップS6216）。通常復帰フラグには開閉実行モードではなく通常遊技状態への移行が発生した場合に「1」がセットされるため、開閉実行モードではなく通常遊技状態への移行が発生した場合には合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が初期値である「0」となるとともに、強制移行フラグ442が「0」クリアされる。

【1170】

次に、非特定制御用のワークエリア213の強制移行フラグ442に「1」がセットされていることに基づいて通常遊技状態に移行させるための処理と、高確率状態又は時短状態の終了に伴って通常遊技状態に移行した場合に特定制御用のワークエリア211にお

10

20

30

40

50

る通常復帰フラグに「1」をセットするための処理とを説明する。

【1171】

図105は主側MPU82にて実行される本実施形態における特図変動開始処理を示すフローチャートである。特図変動開始処理は第1タイマ割込み処理（図102）の特図特電制御処理（ステップS6015）にて実行される。なお、特図変動開始処理におけるステップS6301～ステップS6308の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【1172】

非特定制御用のワークエリア213における強制移行フラグ442に「1」がセットされている場合（ステップS6301：YES）、高確率の終了処理を実行する（ステップS6302）。高確率の終了処理では、特定制御用のワークエリア211における高確率フラグ及び第1高頻度フラグの両方を「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア211における高確率状態カウンタ133の値を「0」クリアする。これにより、遊技状態が高確率状態であったとしても通常遊技状態となる。

【1173】

その後、高頻度サポートの終了処理を実行する（ステップS6303）。高頻度サポートの終了処理では、特定制御用のワークエリア211における第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグを「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア211における時短状態カウンタ134の値を「0」クリアする。これにより、遊技状態が時短状態であったとしても通常遊技状態となる。

【1174】

その後、リーチ高頻度状態の終了処理を実行する（ステップS6304）。リーチ高頻度状態の終了処理では、特定制御用のワークエリア211におけるリーチ高頻度状態フラグを「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア211における変動選択状態カウンタ132の値を「0」クリアする。これにより、リーチ高頻度状態は終了する。

【1175】

その後、天井カウンタ131のセット処理を実行する（ステップS6305）。天井カウンタ131のセット処理では、メイン処理（図13）におけるステップS114と同様に、特定制御用のワークエリア211における天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報をセットする。その後、特定制御用のワークエリア211における通常復帰フラグに「1」をセットする（ステップS6306）。

【1176】

ステップS6301にて否定判定をした場合、又はステップS6306の処理を実行した場合、第1保留情報又は第2保留情報が特図保留エリア111、112に格納されていることを条件として（ステップS6307：YES）、遊技回開始用の処理を実行する（ステップS6308）。遊技回開始用の処理では、第1の実施形態における特図変動開始処理（図20）のステップS802～ステップS818の処理を実行する。

【1177】

図106は主側MPU82にて実行される本実施形態における特図確定中処理を示すフローチャートである。特図確定中処理は第1タイマ割込み処理（図102）の特図特電制御処理（ステップS6015）にて実行される。なお、特図確定中処理におけるステップS6401～ステップS6413の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【1178】

特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合であって（ステップS6401：YES）、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合（ステップS6402：YES）、開閉実行モードの開始用処理を実行する（ステップS6403）。開閉実行モードの開始用処理では、上記第1の実施形態における特図確定中処理（図22）のステップS1003～ステップS1007の処理を実行する。このように今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合には、強制移行フラグ442に「1」が

10

20

30

40

50

セットされているか否かに関係なく開閉実行モードの開始用処理が実行される。これにより、大当たり結果に対応する遊技回が実行されている途中で所定差球数が終了基準個数となったとしても、当該大当たり結果に対応する遊技回を契機とした開閉実行モードが実行される。

【1179】

今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合（ステップS6402：NO）、非特定制御用のワークエリア213における強制移行フラグ442に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS6404）。強制移行フラグ442に「1」がセットされている場合（ステップS6404：YES）、高確率の終了処理を実行する（ステップS6405）。高確率の終了処理では、特定制御用のワークエリア211における高確率フラグ及び第1高頻度フラグの両方を「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア211における高確率状態カウンタ133の値を「0」クリアする。これにより、遊技状態が高確率状態であったとしても通常遊技状態となる。

10

【1180】

その後、高頻度サポートの終了処理を実行する（ステップS6406）。高頻度サポートの終了処理では、特定制御用のワークエリア211における第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグを「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア211における時短状態カウンタ134の値を「0」クリアする。これにより、遊技状態が時短状態であったとしても通常遊技状態となる。

【1181】

その後、リーチ高頻度状態の終了処理を実行する（ステップS6407）。リーチ高頻度状態の終了処理では、特定制御用のワークエリア211におけるリーチ高頻度状態フラグを「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア211における変動選択状態カウンタ132の値を「0」クリアする。これにより、リーチ高頻度状態は終了する。

20

【1182】

その後、天井カウンタ131のセット処理を実行する（ステップS6408）。天井カウンタ131のセット処理では、メイン処理（図13）におけるステップS114と同様に、特定制御用のワークエリア211における天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報をセットする。その後、特定制御用のワークエリア211における通常復帰フラグに「1」をセットする（ステップS6409）。

30

【1183】

ステップS6404にて否定判定をした場合、遊技回終了時の状態移行処理を実行する（ステップS6410）。遊技回終了時の状態移行処理では、第1の実施形態における特図確定中処理（図22）のステップS1008～ステップS1012の処理を実行する。そして、当該遊技回終了時の状態移行処理を実行した結果、高確率状態から通常遊技状態への移行が発生した場合又は時短状態から通常遊技状態への移行が発生した場合（ステップS6411：YES）、特定制御用のワークエリア211における通常復帰フラグに「1」をセットする（ステップS6412）。通常復帰フラグに「1」がセットされた場合、既に説明したとおり合計獲得数の管理処理においてステップS6201にて肯定判定をすることで、非特定制御用のワークエリア213における合計獲得数カウンタ441の値を「0」クリアする（ステップS6215）。これにより、合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数である12000個に到達していない状況であっても、遊技状態が開閉実行モードではなく通常遊技状態となった場合には当該合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされて、所定差球数が初期値である0個となる。

40

【1184】

ステップS6409の処理を実行した場合、ステップS6411にて否定判定をした場合、又はステップS6412の処理を実行した場合、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS6413）。

【1185】

図107は主側MPU82にて実行される本実施形態における特電終了処理を示すフロ

50

ーチャートである。特電終了処理は第1タイマ割込み処理（図102）の特図特電制御処理（ステップS6015）にて実行される。なお、特電終了処理におけるステップS6501～ステップS6509の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【1186】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップS6501：YES）、非特定制御用のワークエリア213における強制移行フラグ442に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS6502）。強制移行フラグ442に「1」がセットされている場合（ステップS6502：YES）、高確率の終了処理を実行する（ステップS6503）。高確率の終了処理では、特定制御用のワークエリア211における高確率フラグ及び第1高頻度フラグの両方を「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア211における高確率状態カウンタ133の値を「0」クリアする。これにより、遊技状態が高確率状態であったとしても通常遊技状態となる。

10

【1187】

その後、高頻度サポートの終了処理を実行する（ステップS6504）。高頻度サポートの終了処理では、特定制御用のワークエリア211における第1高頻度フラグ及び第2高頻度フラグを「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア211における時短状態カウンタ134の値を「0」クリアする。これにより、遊技状態が時短状態であったとしても通常遊技状態となる。

20

【1188】

その後、リーチ高頻度状態の終了処理を実行する（ステップS6505）。リーチ高頻度状態の終了処理では、特定制御用のワークエリア211におけるリーチ高頻度状態フラグを「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア211における変動選択状態カウンタ132の値を「0」クリアする。これにより、リーチ高頻度状態は終了する。

【1189】

その後、天井カウンタ131のセット処理を実行する（ステップS6506）。天井カウンタ131のセット処理では、メイン処理（図13）におけるステップS114と同様に、特定制御用のワークエリア211における天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報をセットする。その後、特定制御用のワークエリア211における通常復帰フラグに「1」をセットする（ステップS6507）。

30

【1190】

ステップS6502にて否定判定をした場合、特電終了時の状態移行処理を実行する（ステップS6508）。特電終了時の状態移行処理では、第1の実施形態における特電終了処理（図23）のステップS1102～ステップS1109の処理を実行する。ステップS6507の処理を実行した場合、又はステップS6508の処理を実行した場合、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS6509）。

【1191】

強制移行フラグ442に「1」がセットされていない場合に特電終了時の状態移行処理（ステップS6508）が実行され、強制移行フラグ442に「1」がセットされている場合にステップS6503～ステップS6507の通常遊技状態に移行させるための処理が実行されるものの特電終了時の状態移行処理（ステップS6508）が実行されないことにより、今回の開閉実行モードの移行契機となった大当たり結果の種類に関係なく、所定差球数が終了基準個数となった場合には開閉実行モードが終了する場合に通常遊技状態への移行が発生する。

40

【1192】

上記のとおり合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数（具体的には12000個）に到達することにより強制移行フラグ442に「1」がセットされたことを契機として通常遊技状態への移行を可能とする通常復帰可能状況は、遊技回及び開閉実行モードのいずれもが実行されていない状況、時短結果若しくは外れ結果と

50

なる遊技回が終了した状況、又は開閉実行モードが終了した状況である。したがって、遊技回の実行途中で強制移行フラグ442に「1」がセットされた場合には通常遊技状態への移行は待機される。そして、当該遊技回が時短結果又は外れ結果に対応している場合には当該遊技回が終了した場合に通常遊技状態への移行が行われ、当該遊技回が大当たり結果に対応している場合には当該遊技回に続けて実行された開閉実行モードが終了する場合に通常遊技状態への移行が行われる。また、開閉実行モードの実行途中で強制移行フラグ442に「1」がセットされた場合には通常遊技状態への移行は待機され、当該開閉実行モードが終了する場合に通常遊技状態への移行が行われる。

【1193】

図108は音光側MPU93にて実行されるエンディング制御処理を示すフローチャートである。エンディング制御処理は比較的短い周期（例えば4ミリ秒）で繰り返し実行される。

【1194】

まず主側MPU82から強制移行コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップS6601）。強制移行コマンドは既に説明したとおり、主側MPU82における合計獲得数の管理処理（図104）において合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数である12000個に到達したことが特定された場合にステップS6211にて送信される。

【1195】

強制移行コマンドを受信している場合（ステップS6601：YES）、今回が時短結果又は外れ結果に対応する遊技回の実行中であれば（ステップS6602：YES、ステップS6603：NO）、音光側ROM94から音光側RAM95に第1エンディングテーブルを読み出す（ステップS6604）。時短結果又は外れ結果に対応した遊技回の実行中に非特定制御用のワークエリア213の強制移行フラグ442に「1」がセットされた場合、当該時短結果又は外れ結果に対応した遊技回が終了する場合に通常遊技状態に移行させるための処理が実行される。第1エンディングテーブルは、当該時短結果又は外れ結果に対応した遊技回が終了するまでの残りの継続期間において、所定差球数が終了基準個数（具体的には12000個）に到達したことに基づき通常遊技状態に移行することを遊技者に認識可能とさせる第1エンディング演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行させるようにするためのデータが設定されている。第1エンディングテーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて第1エンディング演出が実行される。

【1196】

図柄表示装置41における第1エンディング演出では遊技回が終了する場合に、大当たり結果、時短結果、外れリーチが発生する外れ結果及び外れリーチが発生しない外れ結果のそれぞれにおいて停止表示されない第1通常復帰図柄の組合せ（例えば「2・4・6」）が停止表示される。当該停止図柄の組合せによっても、所定差球数が終了基準個数（具体的には12000個）に到達したことに基づき通常遊技状態に移行することを遊技者に認識させることが可能となる。一方、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち遊技回の実行対象となっている側では、今回の遊技回が開始される場合に当否判定処理（ステップS805）、大当たり用の振分判定処理（ステップS807）及び時短用の振分判定処理（ステップS811）の結果に基づき停止結果設定処理（ステップS809、ステップS813、ステップS814）にて選択された停止結果が停止表示される。これにより、所定差球数が終了基準個数（具体的には12000個）に到達したことに基づき通常遊技状態に移行する場合であっても、遊技ホールの管理者は遊技回の実行対象となっている特図表示部37a、37bを確認することにより、今回の遊技回の開始時に決定された遊技結果を把握することが可能となる。また、第1エンディング演出は新たな遊技回が開始された場合に終了する。

【1197】

強制移行コマンドを受信している場合（ステップS6601：YES）、今回が大当た

10

20

30

40

50

り結果に対応する遊技回の実行中であれば（ステップS6602：YES、ステップS6603：YES）、音光側ROM94から音光側RAM95に第2エンディングテーブルを読み出す（ステップS6605）。既に説明したとおり大当たり結果に対応した遊技回の実行中に非特定制御用のワークエリア213の強制移行フラグ442に「1」がセットされた場合、当該大当たり結果に対応した遊技回が終了してさらにそれに続けて実行された開閉実行モードが終了する場合に通常遊技状態に移行させるための処理が実行される。第2エンディングテーブルは、当該大当たり結果に対応した遊技回が終了するまでの残りの継続期間及び開閉実行モードの継続期間において、所定差球数が終了基準個数（具体的には12000個）に到達したことに基づき通常遊技状態に移行することを遊技者に認識可能とさせる第2エンディング演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行させるようにするためのデータが設定されている。第2エンディングテーブルに従って演出の実行制御が行われることにより、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて第2エンディング演出が実行される。

10

【1198】

図柄表示装置41における第2エンディング演出では遊技回が終了する場合に、大当たり結果、時短結果、外れリーチが発生する外れ結果及び外れリーチが発生しない外れ結果のそれぞれにおいて停止表示されない第2通常復帰図柄の組合せ（例えば「4・6・8」）が停止表示される。当該停止図柄の組合せによっても、所定差球数が終了基準個数（具体的には12000個）に到達したことに基づき、開閉実行モードの終了後に通常遊技状態に移行することを遊技者に認識させることが可能となる。一方、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち遊技回の実行対象となっている側では、今回の遊技回が開始される場合に当否判定処理（ステップS805）、大当たり用の振分判定処理（ステップS807）及び時短用の振分判定処理（ステップS811）の結果に基づき停止結果設定処理（ステップS809、ステップS813、ステップS814）にて選択された停止結果が停止表示される。これにより、所定差球数が終了基準個数（具体的には12000個）に到達したことに基づき開閉実行モードの終了後に通常遊技状態に移行する場合であっても、遊技ホールの管理者は遊技回の実行対象となっている特図表示部37a、37bを確認することにより、今回の遊技回の開始時に決定された遊技結果を把握することが可能となる。また、第2エンディング演出は新たな遊技回が開始された場合に終了する。

20

【1199】

強制移行コマンドを受信している場合（ステップS6601：YES）、今回が開閉実行モードの実行中であれば（ステップS6602：NO、ステップS6606：YES）、音光側ROM94から音光側RAM95に第3エンディングテーブルを読み出す（ステップS6607）。既に説明したとおり開閉実行モードの実行中に非特定制御用のワークエリア213の強制移行フラグ442に「1」がセットされた場合、当該開閉実行モードが終了する場合に通常遊技状態に移行させるための処理が実行される。第3エンディングテーブルは、当該開閉実行モードの残りの継続期間において、所定差球数が終了基準個数（具体的には12000個）に到達したことに基づき通常遊技状態に移行することを遊技者に認識可能とさせる第3エンディング演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行させるようにするためのデータが設定されている。第3エンディングテーブルに従って演出の実行制御が行われることにより図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて第3エンディング演出が実行される。第3エンディング演出は新たな遊技回が開始された場合に終了する。

30

40

【1200】

強制移行コマンドを受信している場合（ステップS6601：YES）、今回が遊技回及び開閉実行モードのいずれの実行中でもないのであれば（ステップS6602：NO、ステップS6606：NO）、音光側ROM94から音光側RAM95に第4エンディングテーブルを読み出す（ステップS6608）。既に説明したとおり遊技回及び開閉実行モードのいずれの実行中でもない場合に非特定制御用のワークエリア213の強制移行フラグ442に「1」がセットされた場合、その時点で通常遊技状態に移行させるための処

50

理が実行される。第4エンディングテーブルは、所定差球数が終了基準個数（具体的には12000個）に到達したことに基づき通常遊技状態に移行することを遊技者に認識可能とさせる第4エンディング演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行させるようにするためのデータが設定されている。第4エンディングテーブルに従って演出の実行制御が行われることにより図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて第4エンディング演出が実行される。第4エンディング演出は新たな遊技回が開始された場合に終了する。

【1201】

強制移行コマンドを受信していない場合（ステップS6601：NO）、主側MPU82から移行前コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップS6609）。移行前コマンドは既に説明したとおり、主側MPU82における合計獲得数の管理処理（図104）において合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が報知基準個数である10000個に到達したことが特定された場合にステップS6213にて送信される。移行前コマンドを受信している場合であって（ステップS6609：YES）、移行前報知の実行中ではない場合（ステップS6610：NO）、音光側ROM94から音光側RAM95に移行前報知用テーブルを読み出す（ステップS6611）。移行前報知用テーブルは、所定差球数が終了基準個数に到達する可能性があることを示す移行前報知が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行させるようにするためのデータが設定されている。移行前報知用テーブルに従って演出の実行制御が行われることにより図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて移行前報知が実行される。移行前報知は、音光側MPU93への動作電力の供給が停止された場合、主側MPU82から強制移行コマンドを受信した場合、又は強制移行コマンドを受信する前に通常遊技状態に移行した場合に終了する。

【1202】

ステップS6604、ステップS6605、ステップS6607、ステップS6608又はステップS6611の処理を実行した場合、コマンド送信処理を実行する（ステップS6612）。コマンド送信処理では、ステップS6604、ステップS6605、ステップS6607、ステップS6608又はステップS6611にて読み出したテーブルに対応するコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は当該コマンドを受信することにより、音光側RAM95に読み出された今回のテーブルに対応する演出又は報知が実行されるように図柄表示装置41を表示制御する。この場合、移行前報知が実行される場合には図柄表示装置41の隅角側に「△」が表示される。

【1203】

図109は主側MPU82にて実行される本実施形態における第1管理用処理を示すフローチャートである。なお、第1管理用処理は上記第4の実施形態と同様にメイン処理（図61）におけるステップS3227にて実行される。また、第1管理用処理におけるステップS6701～ステップS6717の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側MPU82の非特定制御処理部222にて実行される。

【1204】

ステップS6701～ステップS6709では上記第4の実施形態における第1管理用処理（図65）のステップS3501～ステップS3509と同一の処理を実行し、ステップS6711～ステップS6717では上記第4の実施形態における第1管理用処理（図65）のステップS3510～ステップS3516と同一の処理を実行する。

【1205】

ステップS6709の処理の実行後であってステップS6711の処理の実行前であるステップS6710では、非特定制御用のワークエリア213における合計獲得数カウンタ441の値を「0」クリアする。これにより、所定差球数が初期値である0個となる。

【1206】

第1管理用処理はメイン処理（図61）のステップS3227にて実行される。当該ステップS3227の処理は、動作電力の供給の開始時に設定確認用処理、設定値更新処理

及びRAMクリア処理のいずれが実行された場合であってもその後に実行される処理であり、さらに設定確認用処理、設定値更新処理及びRAMクリア処理のいずれもが実行されなかった場合であっても実行される処理である。したがって、主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合には、動作電力の供給開始時の処理の実行内容に関係なく合計獲得数カウンタ441の値は「0」クリアされて所定差球数が初期値である0個となる。

【1207】

特に、設定値更新処理及びRAMクリア処理の両方が実行されない場合、その後に遊技が行われる場合における遊技状態は、主側MPU82への動作電力の供給が前回停止される直前における遊技状態となる。つまり、主側MPU82への動作電力の供給が停止される直前における遊技状態が高確率状態であった場合には、動作電力の供給の再開後における遊技状態も高確率状態となるとともに当該高確率状態の残りの継続回数も引き継がれる。また、主側MPU82への動作電力の供給が停止される直前における遊技状態が時短状態であった場合には、動作電力の供給の再開後における遊技状態も時短状態となるとともに当該時短状態の残りの継続回数も引き継がれる。これに対して、主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合には、設定値更新処理及びRAMクリア処理の両方が実行されない場合であっても、合計獲得数カウンタ441の値は「0」クリアされて所定差球数が初期値である0個となる。よって、高確率状態又は時短状態が動作電力の供給の再開後において引き継がれる場合であっても所定差球数は初期値である0個から開始されることとなるため、高確率状態又は時短状態の途中で動作電力の供給を一旦停止させた後に動作電力の供給を再開させることによって所定差球数が終了基準個数である12000個に到達しないようにしながら高確率状態又は時短状態を継続させることが可能となる。

【1208】

ここで、既に説明したとおり合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が報知基準個数である10000個に到達した場合、移行前報知が実行されるとともに所定差球数が報知基準個数以上となったことに対応する信号が遊技ホールの管理コンピュータに外部出力される。遊技ホールでは移行前報知を確認した場合又は当該外部出力がされていることを確認した場合、所定差球数が終了基準個数に到達して通常遊技状態に移行する状況を生じさせたくなければ、電源スイッチのOFF→ONを行うとともに電源スイッチのON時に設定変更操作及びRAMクリア操作を行わないようにすればよい。一方、所定差球数が終了基準個数に到達して通常遊技状態に移行する状況を生じさせるのであれば、電源スイッチのOFF→ONを行わないようにすればよい。

【1209】

次に、合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達することで通常遊技状態に移行する様子を、図110のタイムチャートを参照しながら説明する。図110(a)は主側MPU82に動作電力が供給されている期間を示し、図110(b)は遊技回が実行されている期間を示し、図110(c)は開閉実行モードが実行されている期間を示し、図110(d)は高確率状態又は時短状態である期間を示し、図110(e)は合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達したタイミングを示し、図110(f)は強制移行フラグ442に「1」がセットされている期間を示し、図110(g)は合計獲得数カウンタ441の値を「0」クリアする処理が実行されるタイミングを示し、図110(h)は所定差球数が終了基準個数に到達したことに基づき通常遊技状態への移行が発生したタイミングを示す。

【1210】

まず所定差球数が終了基準個数に到達する前に通常遊技状態への移行が発生する場合について説明する。

【1211】

t1のタイミングで図110(a)に示すように主側MPU82への動作電力の供給が開始される。この場合、主側MPU82のメイン処理におけるステップS3227の第1管理用処理が実行されることで、図110(g)に示すように合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされる。その後、t2のタイミング～t3のタイミングで図110(

b) に示すように遊技回が実行され、当該遊技回が大当たり結果に対応していることで図 1 1 0 (c) に示すように t 3 のタイミング～t 4 のタイミングに亘って開閉実行モードが実行される。そして、当該開閉実行モードが終了する t 4 のタイミングで高確率状態又は時短状態となる。

【1 2 1 2】

その後、t 5 のタイミング～t 6 のタイミングで図 1 1 0 (b) に示すように遊技回が実行され、当該遊技回が大当たり結果に対応していることで図 1 1 0 (c) に示すように t 6 のタイミング～t 7 のタイミングに亘って開閉実行モードが実行される。そして、当該開閉実行モードが終了した後のタイミングである t 8 のタイミングで図 1 1 0 (d) に示すように、それまでが高確率状態であれば高確率状態が終了して通常遊技状態に移行し、それまでが時短状態であれば時短状態が終了して通常遊技状態に移行する。この場合、当該 t 8 のタイミングで図 1 1 0 (g) に示すように合計獲得数カウンタ 4 4 1 の値が「0」クリアされる。

10

【1 2 1 3】

次に、開閉実行モードの途中で所定差球数が終了基準個数に到達する場合について説明する。

【1 2 1 4】

t 9 のタイミング～t 1 0 のタイミングで図 1 1 0 (b) に示すように遊技回が実行され、当該遊技回が大当たり結果に対応していることで図 1 1 0 (c) に示すように t 1 0 のタイミングで開閉実行モードが開始される。この場合、t 1 1 のタイミングで図 1 1 0 (e) に示すように合計獲得数カウンタ 4 4 1 にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達するため、当該 t 1 1 のタイミングで図 1 1 0 (f) に示すように強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされる。但し、t 1 1 のタイミングでは未だ開閉実行モード中であるため、通常遊技状態に移行させる処理は実行されない。

20

【1 2 1 5】

その後、t 1 2 のタイミングで図 1 1 0 (c) に示すように開閉実行モードが終了する。この場合、図 1 1 0 (f) に示すように強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされているため、当該 t 1 2 のタイミングで図 1 1 0 (d) 及び図 1 1 0 (h) に示すように開閉実行モードへの移行契機となった大当たり結果の種類に関係なく、通常遊技状態に移行する。また、当該 t 1 2 のタイミングで図 1 1 0 (g) に示すように合計獲得数カウンタ 4 4 1 の値が「0」クリアされるとともに図 1 1 0 (f) に示すように強制移行フラグ 4 4 2 が「0」クリアされる。

30

【1 2 1 6】

次に、時短結果又は外れ結果に対応する遊技回の途中で所定差球数が終了基準個数に到達する場合について説明する。

【1 2 1 7】

t 1 3 のタイミングで図 1 1 0 (c) に示すように開閉実行モードが終了する。この場合、図 1 1 0 (d) に示すように遊技状態は高確率状態又は時短状態が維持される。その後、t 1 4 のタイミングで図 1 1 0 (b) に示すように遊技回が開始される。当該遊技回は時短結果又は外れ結果に対応している。当該遊技回の実行途中である t 1 5 のタイミングで図 1 1 0 (e) に示すように合計獲得数カウンタ 4 4 1 にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達するため、当該 t 1 5 のタイミングで図 1 1 0 (f) に示すように強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされる。但し、t 1 5 のタイミングでは未だ遊技回中であるため、通常遊技状態に移行させる処理は実行されない。

40

【1 2 1 8】

その後、t 1 6 のタイミングで図 1 1 0 (b) に示すように遊技回が終了する。この場合、図 1 1 0 (f) に示すように強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされているため、当該 t 1 6 のタイミングで図 1 1 0 (d) 及び図 1 1 0 (h) に示すように通常遊技状態に移行する。また、当該 t 1 6 のタイミングで図 1 1 0 (g) に示すように合計獲得数カウンタ 4 4 1 の値が「0」クリアされるとともに図 1 1 0 (f) に示すように強制移行

50

フラグ 4 4 2 が「0」クリアされる。

【1 2 1 9】

次に、大当たり結果に対応する遊技回の途中で所定差球数が終了基準個数に到達する場合について説明する。

【1 2 2 0】

t 1 7 のタイミングで図 1 1 0 (c) に示すように開閉実行モードが終了する。この場合、図 1 1 0 (d) に示すように遊技状態が高確率状態又は時短状態に維持される。その後、t 1 8 のタイミングで図 1 1 0 (b) に示すように遊技回が開始される。当該遊技回は大当たり結果に対応している。当該遊技回の実行途中である t 1 9 のタイミングで図 1 1 0 (e) に示すように合計獲得数カウンタ 4 4 1 にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達するため、当該 t 1 9 のタイミングで図 1 1 0 (f) に示すように強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされる。但し、t 1 9 のタイミングでは未だ遊技回中であるため、通常遊技状態に移行させる処理は実行されない。

10

【1 2 2 1】

その後、t 2 0 のタイミングで図 1 1 0 (b) に示すように遊技回が終了する。当該遊技回は大当たり結果に対応しているため、図 1 1 0 (f) に示すように強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされているものの、図 1 1 0 (c) に示すように開閉実行モードが開始される。その後、t 2 1 のタイミングで図 1 1 0 (c) に示すように開閉実行モードが終了する。この場合、図 1 1 0 (f) に示すように強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされているため、当該 t 2 1 のタイミングで図 1 1 0 (d) 及び図 1 1 0 (h) に示すように通常遊技状態に移行する。また、当該 t 2 1 のタイミングで図 1 1 0 (g) に示すように合計獲得数カウンタ 4 4 1 の値が「0」クリアされるとともに図 1 1 0 (f) に示すように強制移行フラグ 4 4 2 が「0」クリアされる。

20

【1 2 2 2】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1 2 2 3】

合計獲得数カウンタ 4 4 1 にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達したことに基づいて、高確率状態又は時短状態であったとしても通常復帰可能状況において通常遊技状態となる。これにより、遊技者に対して過剰な利益が付与されてしまわないようにすることが可能となる。

30

【1 2 2 4】

所定差球数が終了基準個数に到達して強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされたとしても、通常復帰可能状況となるまでは通常遊技状態への移行は発生しない。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達することが任意のタイミングで発生する構成において、それに対する通常遊技状態への移行は予め定められたタイミングで発生するようにすることが可能となる。

【1 2 2 5】

開閉実行モードの途中で所定差球数が終了基準個数に到達した場合には当該開閉実行モードが終了した場合に通常遊技状態への移行が発生する。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達したとしても、その時点で発生している開閉実行モードの利益が消失してしまわないようにすることが可能となる。

40

【1 2 2 6】

遊技回の途中で所定差球数が終了基準個数に到達した場合には当該遊技回が途中で終了されることはなく当初の継続期間が経過するまでは当該遊技回が継続される。これにより、遊技回が途中で終了されて遊技者が混乱してしまうという事象が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【1 2 2 7】

大当たり結果に対応する遊技回の途中で所定差球数が終了基準個数に到達した場合には当該遊技回が終了し、さらに当該遊技回を契機とした開閉実行モードが終了した場合に通常遊技状態への移行が発生する。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達したとし

50

ても、大当たり結果の発生が当否判定処理にて特定されている場合にはその大当たり結果に対応する開閉実行モードの利益が消失してしまわないようにすることが可能となる。

【1 2 2 8】

合計獲得数カウンタ4 4 1を利用した所定差球数の計測は非特定制御の処理として実行される。これにより、特定制御の処理のプログラム容量及びデータ容量を増加させることなく、所定差球数の計測を行うことが可能となる。

【1 2 2 9】

非特定制御の処理にて所定差球数の計測が行われる構成において、所定差球数が終了基準個数に到達したことに基づいて通常遊技状態に移行させるための処理は特定制御の処理にて実行される。これにより、所定差球数の計測を非特定制御の処理にて実行することで特定制御の処理のプログラム容量及びデータ容量の増加を抑えた構成において、遊技状態の移行管理は特定制御の処理にて実行することが可能となる。

10

【1 2 3 0】

非特定制御の処理にて、一般入賞口3 1、特電入賞装置3 2、第1作動口3 3、第2作動口3 4及びアウト口2 4 aへの入球結果を遊技履歴として管理するとともに、その遊技履歴を利用してベース値を算出する構成において、当該非特定制御の処理にて、一般入賞口3 1、特電入賞装置3 2、第1作動口3 3、第2作動口3 4及びアウト口2 4 aへの入球結果を利用して所定差球数の計測が行われる。これにより、遊技履歴を管理するための構成を利用して、所定差球数の計測を行うことが可能となる。

【1 2 3 1】

所定差球数が終了基準個数に到達して強制移行フラグ4 4 2に「1」がセットされた場合、エンディング演出が実行される。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達したことで通常遊技状態への移行が発生することを遊技者に認識させることが可能となる。

20

【1 2 3 2】

主側MPU8 2への動作電力の供給が開始された場合には、設定確認用処理、設定値更新処理及びRAMクリア処理のいずれかが実行されたか否かに関係なく、合計獲得数カウンタ4 4 1の値が「0」クリアされる。これにより、主側MPU8 2への動作電力の供給が開始された場合には、動作電力の供給開始時の処理の実行内容に関係なく合計獲得数カウンタ4 4 1の値は「0」クリアされて所定差球数が初期値である0個となる。

【1 2 3 3】

特に、設定値更新処理及びRAMクリア処理の両方が実行されない場合、その後に遊技が行われる場合における遊技状態は、主側MPU8 2への動作電力の供給が停止される直前における遊技状態となる。つまり、主側MPU8 2への動作電力の供給が停止される直前における遊技状態が高確率状態であった場合には、動作電力の供給の再開後における遊技状態も高確率状態となるとともに当該高確率状態の残りの継続回数も引き継がれる。また、主側MPU8 2への動作電力の供給が停止される直前における遊技状態が時短状態であった場合には、動作電力の供給の再開後における遊技状態も時短状態となるとともに当該時短状態の残りの継続回数も引き継がれる。これに対して、主側MPU8 2への動作電力の供給が開始された場合には、設定値更新処理及びRAMクリア処理の両方が実行されない場合であっても合計獲得数カウンタ4 4 1の値は「0」クリアされて所定差球数が初期値である0個となる。よって、高確率状態又は時短状態が動作電力の供給の再開後において引き継がれる場合であっても所定差球数は初期値である0個から開始されることとなるため、高確率状態又は時短状態の途中で動作電力の供給を一旦停止させた後に動作電力の供給を再開させることによって所定差球数が終了基準個数である1 2 0 0 0個に到達しないようにしながら高確率状態又は時短状態を継続させることが可能となる。

30

40

【1 2 3 4】

合計獲得数カウンタ4 4 1にて計測されている所定差球数が終了基準個数よりも少ない個数である報知基準個数に到達した場合、移行前報知が実行されるとともに所定差球数が報知基準個数以上となったことに対応する信号が遊技ホールの管理コンピュータに外部出力される。遊技ホールでは移行前報知を確認した場合又は当該外部出力がされていること

50

を確認した場合、所定差球数が終了基準個数に到達して通常遊技状態に移行する状況を生じさせたくなければ、電源スイッチのOFF→ONを行うとともに電源スイッチのON時に設定変更操作及びRAMクリア操作を行わないようにすればよい。一方、所定差球数が終了基準個数に到達して通常遊技状態に移行する状況を生じさせるのであれば、電源スイッチのOFF→ONを行わないようにすればよい。

【1235】

なお、図34に示す遊技盤24を備えた構成において、以下の構成を適用してもよい。サポートモードとして、遊技領域PAに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、特別入賞装置151が単位時間当たり開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。高頻度サポートモードでは第1作動口33への遊技球の入球を狙って発射操作が行われた場合における第1作動口33への遊技球の入球確率よりも特別入賞装置151への遊技球の入球を狙って発射操作が行われた場合における特別入賞装置151への遊技球の入球確率の方が高く、低頻度サポートモードでは第1作動口33への遊技球の入球を狙って発射操作が行われた場合における第1作動口33への遊技球の入球確率の方が特別入賞装置151への遊技球の入球を狙って発射操作が行われた場合における特別入賞装置151への遊技球の入球確率よりも高い。通常遊技状態においては低頻度サポートモードとなっているため、第1作動口33への遊技球の入球を狙って遊技球の発射操作が行われる。第1作動口33に遊技球が入球することで第1保留情報が取得される。遊技回が実行されている状況において第1保留情報が取得された場合には当該第1保留情報が保留記憶されることとなるが、当該第1保留情報は最大で4個保留記憶される。

【1236】

第1保留情報に対して当否判定処理が行われた場合、大当たり結果及び外れ結果のいずれかが選択され、小当たり結果は選択されない。第1保留情報に対して当否判定処理が行われた場合における大当たり結果は第1大当たり結果と第2大当たり結果とが存在している。第1大当たり結果となった場合には、相対的に少ない回数（例えば3回）のラウンド遊技が発生する開閉実行モードとなり、開閉実行モードの終了後は第2特図表示部37bにおける遊技回が1回又は第1特図表示部37aにおける遊技回が5回を上限として高頻度サポートモードとなる。また、第2大当たり結果となった場合には、相対的に多い回数（例えば10回）のラウンド遊技が発生する開閉実行モードとなり、開閉実行モードの終了後は第2特図表示部37bにおける遊技回が99回又は第1特図表示部37aにおける遊技回が200回を上限として高頻度サポートモードとなる。

【1237】

高頻度サポートモードにおいては特別入賞装置151が高頻度で開放状態となるため、特別入賞装置151への遊技球の入球を狙って右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われる。特別入賞装置151に遊技球が入球することで第2保留情報が取得される。遊技回が実行されている状況において第2保留情報が取得された場合には当該第2保留情報が保留記憶されることとなるが、当該第2保留情報は最大で4個保留記憶される。第2特図表示部37bの遊技回が1回を上限とした高頻度サポートモードであっても、特別入賞装置151への遊技球の入球を狙って発射操作が行われることで、第2保留情報の保留記憶数は上限である4個となり得る。

【1238】

第2保留情報に対して当否判定処理が行われた場合、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果のいずれかが選択される。この場合、第2保留情報に対して当否判定処理が行われて大当たり結果及び小当たり結果のいずれかが選択される確率は約1/7となっているが、この確率よりも高くてもよく低くてもよい。なお、大当たり結果となる確率は、第1保留情報に対して当否判定処理が行われた場合及び第2保留情報に対して当否判定処理が行われた場合のいずれであっても同一である。第2保留情報に対して当否判定処理が行われた場合における大当たり結果は上記第2大当たり結果となる。小当たり結果となった場合、振分入賞装置161が開放状態となる振分実行モードが発生し、振分実行モードに

においてV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されることで振分実行モードの終了後に開閉実行モードとなる。振分実行モードにおいては振分入賞装置161への遊技球の入球を狙って発射操作が行われることで当該振分入賞装置161に遊技球が入球し、振分入賞装置161に入球した遊技球は確実にV入賞検知センサ169にて検知される。但し、これに限定されることはなく、振分入賞装置161に入球した遊技球は所定の確率でV入賞検知センサ169にて検知されない構成としてもよい。

【1239】

小当たり結果には、第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第3小当たり結果が存在している。第1小当たり結果となった場合には、開閉実行モードではラウンド遊技が4回発生するとともに開閉実行モードの終了後は第2特図表示部37bにおける遊技回が7回又は第1特図表示部37aにおける遊技回が200回を上限として高頻度サポートモードとなる。第2小当たり結果となった場合には、開閉実行モードではラウンド遊技が7回発生するとともに開閉実行モードの終了後は第2特図表示部37bにおける遊技回が11回又は第1特図表示部37aにおける遊技回が200回を上限として高頻度サポートモードとなる。第3小当たり結果となった場合には、開閉実行モードではラウンド遊技が10回発生するとともに開閉実行モードの終了後は第2特図表示部37bにおける遊技回が99回又は第1特図表示部37aにおける遊技回が200回を上限として高頻度サポートモードとなる。

【1240】

上記のとおり通常遊技状態において第1特図表示部37aの遊技回が実行されて第1大当たり結果となり開閉実行モードの終了後に第2特図表示部37bの遊技回が1回を上限とした高頻度サポートモードとなった場合、第2特図表示部37bの1回目の遊技回において特別入賞装置151への遊技球の入球を狙って発射操作を継続することで、第2特図保留エリア112に上限個数である4個の第2保留情報が保留記憶される。なお、第2特図保留エリア112に上限個数である4個の第2保留情報が保留記憶された後は、特別入賞装置151に遊技球が入球したとしても第2保留情報は新たに取得されない。

【1241】

上記第2特図表示部37bの1回目の遊技回において大当たり結果及び小当たり結果の両方が選択されずに外れ結果となった場合、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードとなるものの第2特図保留エリア112に第2保留情報が保留記憶されていればそれら第2保留情報に対して当否判定処理が実行される。そして、大当たり結果が選択された場合には第2大当たり結果となり開閉実行モードの終了後には当該第2大当たり結果に対応する高頻度サポートモードとなるとともに、小当たり結果が選択された場合には第1～第3小当たり結果のいずれかとなり振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されることを条件として小当たり結果の種類に対応する開閉実行モードとなり、開閉実行モードの終了後には小当たり結果の種類に対応する高頻度サポートモードとなる。したがって、第2特図表示部37bの遊技回が1回を上限とした高頻度サポートモードとなった場合、第2特図表示部37bの1回目の遊技回において上限個数の第2保留情報が保留記憶されるようにした方が上限個数未満の第2保留情報が保留記憶されるようにした場合よりも遊技者にとって有利となる。

【1242】

<第6の実施形態>

本実施形態では通常復帰可能状況として、遊技回及び開閉実行モードのいずれもが実行されていない状況、時短結果又は外れ結果となる遊技回が終了した状況、及び開閉実行モードが終了した状況以外にも、開閉実行モードにおいてラウンド遊技が終了した状況が含まれている点で上記第5の実施形態と相違している。以下、上記第5の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第5の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1243】

図111は主側MPU82にて実行される本実施形態における特電開放中処理を示すフ

ローチャートである。なお、特電開放中処理におけるステップ S 6 8 0 1～ステップ S 6 8 1 1 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行される。

【1 2 4 4】

まず第 4 の実施形態における特電開放中処理（図 7 7（b））のステップ S 4 6 0 1 と同様に閉鎖判定用処理を実行する（ステップ S 6 8 0 1）。閉鎖判定用処理では、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における確認フラグ群 2 1 1 d の特電入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、すなわち特電入賞装置 3 2 への入賞が発生している場合に特定制御用のワークエリア 2 1 1 における入賞カウンタの値を 1 減算する。1 減算後における入賞カウンタの値が「0」である場合、特電入賞装置 3 2 の閉鎖条件が成立したと判定する。また、特電入賞装置 3 2 への入賞が発生していない場合又は入賞カウンタの値が「0」ではない場合、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における特図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することで、ラウンド遊技の開放継続期間が経過したか否かを判定する。特図側タイマカウンタの値が「0」である場合には、特電入賞装置 3 2 の閉鎖条件が成立したと判定する。

10

【1 2 4 5】

特電入賞装置 3 2 の閉鎖条件が成立している場合（ステップ S 6 8 0 2：YES）、閉鎖設定処理を実行する（ステップ S 6 8 0 3）。閉鎖設定処理では、特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力を停止することで特電入賞装置 3 2 を閉鎖状態とする。

【1 2 4 6】

その後、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 6 8 0 4）。強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされていない場合（ステップ S 6 8 0 4：NO）、通常の閉鎖後処理を実行する（ステップ S 6 8 0 5）。通常の閉鎖後処理では第 1 3 の実施形態における特電開放中処理（図 7 7（b））のステップ S 4 6 0 4～ステップ S 4 6 0 7 の処理を実行する。

20

【1 2 4 7】

強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされている場合（ステップ S 6 8 0 4：YES）、高確率の終了処理を実行する（ステップ S 6 8 0 6）。高確率の終了処理では、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における高確率フラグ及び第 1 高頻度フラグの両方を「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における高確率状態カウンタ 1 3 3 の値を「0」クリアする。これにより、遊技状態が高確率状態であったとしても通常遊技状態となる。

30

【1 2 4 8】

その後、高頻度サポートの終了処理を実行する（ステップ S 6 8 0 7）。高頻度サポートの終了処理では、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における第 1 高頻度フラグ及び第 2 高頻度フラグを「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における時短状態カウンタ 1 3 4 の値を「0」クリアする。これにより、遊技状態が時短状態であったとしても通常遊技状態となる。

【1 2 4 9】

その後、リーチ高頻度状態の終了処理を実行する（ステップ S 6 8 0 8）。リーチ高頻度状態の終了処理では、特定制御用のワークエリア 2 1 1 におけるリーチ高頻度状態フラグを「0」クリアするとともに、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における変動選択状態カウンタ 1 3 2 の値を「0」クリアする。これにより、リーチ高頻度状態は終了する。

40

【1 2 5 0】

その後、天井カウンタ 1 3 1 のセット処理を実行する（ステップ S 6 8 0 9）。天井カウンタ 1 3 1 のセット処理では、メイン処理（図 1 3）におけるステップ S 1 1 4 と同様に、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における天井カウンタ 1 3 1 に固定天井回数である 5 0 0 回の情報をセットする。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアすることで次の特図特電制御処理（ステップ S 6 0 1 5）では特図変動開始処理が実行されるようにするとともに（ステップ S 6 8 1 0）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における通常

50

復帰フラグに「1」をセットする（ステップS6811）。

【1251】

上記構成によれば、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の途中で合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達した場合、その実行途中のラウンド遊技が終了したタイミングで開閉実行モードが終了して通常遊技状態への移行が発生する。これにより、開閉実行モードの途中であっても通常遊技状態への移行が発生することとなるため通常遊技状態への移行を早期に発生させることが可能となるとともに、実行途中のラウンド遊技が終了するまでは通常遊技状態への移行が待機されるため実行途中のラウンド遊技による利益は確保されるようにすることが可能となる。

【1252】

＜第7の実施形態＞

本実施形態では合計獲得数カウンタ441を利用して計測されている所定差球数が終了基準個数に到達した場合に通常遊技状態への移行が発生するタイミングが上記第5の実施形態と相違している。以下、上記第5の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第5の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1253】

図112は主側MPU82にて実行される本実施形態における特図特電制御処理を示すフローチャートである。なお、特図特電制御処理におけるステップS6901～ステップS6917の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

【1254】

非特定制御用のワークエリア213における強制移行フラグ442に「1」がセットされている場合（ステップS6901：YES）、強制終了処理を実行する（ステップS6902）。強制終了処理では、遊技回の実行中であれば遊技回を途中で終了させるための処理を実行する。具体的には、遊技回の実行対象となっている特図表示部37a、37bにおける絵柄の変動表示を外れ結果に対応した停止結果を表示させた状態で終了させる。また、遊技回の強制終了コマンドを音光側MPU93に送信することで、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65における遊技回用の演出を途中で終了させる。この場合、図柄表示装置41では、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技回用の演出を終了させることを示す報知が実行されるようにしてもよい。また、強制終了処理では、開閉実行モードの実行中であれば開閉実行モードを途中で終了させるための処理を実行する。具体的には、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力を停止することで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。また、開閉実行モードの強制終了コマンドを音光側MPU93に送信することで、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65における開閉実行モード用の演出を途中で終了させる。この場合、図柄表示装置41では、所定差球数が終了基準個数に到達したことで開閉実行モード用の演出を終了させることを示す報知が実行されるようにしてもよい。

【1255】

その後、通常復帰処理を実行する（ステップS6903）。通常復帰処理では、第5の実施形態における特図変動開始処理（図105）のステップS6302～ステップS6305と同一の処理を実行する。これにより、遊技状態が高確率状態であったとしても通常遊技状態となり、遊技状態が時短状態であったとしても通常遊技状態となる。また、リーチ高頻度状態は終了し、特定制御用のワークエリア211における天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報がセットされる。

【1256】

その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアすることで今回の特図特電制御処理（図112）では特図変動開始処理が実行されるようにする（ステップS6904）。また、特定制御用のワークエリア211における通常復帰フラグに「1」をセットする（ステップS6905）。

【1257】

ステップ S 6 9 0 1 にて否定判定をした場合、又はステップ S 6 9 0 5 の処理を実行した場合、ステップ S 6 9 0 6 ～ステップ S 6 9 1 7 の処理を実行する。ステップ S 6 9 0 6 ～ステップ S 6 9 1 7 では、上記第 1 の実施形態における特図特電制御処理（図 1 8）のステップ S 6 0 1 ～ステップ S 6 1 2 と同一の処理を実行する。

【1 2 5 8】

上記構成によれば、所定差球数が終了基準個数に到達した場合、遊技回の途中であっても当該遊技回が終了されて通常遊技状態となるとともに、開閉実行モードの途中であっても当該開閉実行モードが終了されて通常遊技状態となる。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達した場合には、遊技者の持ち球が増加し得る状況を即座に終了させることが可能となる。

【1 2 5 9】

< 第 8 の実施形態 >

本実施形態では合計獲得数カウンタ 4 4 1 にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達した場合に実行される処理内容が上記第 5 の実施形態と相違している。以下、上記第 5 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 5 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1 2 6 0】

上記第 5 の実施形態では終了基準個数が 1 2 0 0 0 個に設定されていたが、本実施形態では終了基準個数が 1 0 0 0 0 個に設定されている。また、上記第 5 の実施形態では所定差球数が終了基準個数に到達することなく高確率状態又は時短状態が終了して通常遊技状態への移行が発生する場合に合計獲得数カウンタ 4 4 1 の値は「0」クリアされる構成としたが、本実施形態では所定差球数が終了基準個数に到達することなく高確率状態又は時短状態が終了して通常遊技状態への移行が発生する場合に合計獲得数カウンタ 4 4 1 の値は「0」クリアされない。

【1 2 6 1】

所定差球数が 1 2 0 0 0 個に到達することは通常遊技状態への移行を間に挟むことなく高確率状態又は時短状態である状況で開閉実行モードが繰り返し発生することによって起こり得るが、所定差球数が 1 0 0 0 0 個に到達することは通常遊技状態への移行を間に挟むことなく高確率状態又は時短状態である状況で開閉実行モードが繰り返し発生することによって基本的に起こり得ない。したがって、所定差球数が終了基準個数である 1 0 0 0 0 個に到達することは、開閉実行モードが発生してから通常遊技状態への移行が発生するまでを 1 回の連荘期間とした場合に、通常遊技状態にて発射される遊技球の個数が少ない状況下で、多数の連荘期間が発生した場合となる。

【1 2 6 2】

また、上記のとおり所定差球数が終了基準個数に到達することなく高確率状態又は時短状態が終了して通常遊技状態への移行が発生する場合に合計獲得数カウンタ 4 4 1 の値が「0」クリアされないため、例えば最初の遊技者が所定差球数を 3 0 0 0 0 個として遊技を止め、次の遊技者がさらに連荘期間を発生させることによって所定差球数を前の遊技者の分を含めて 6 0 0 0 0 個として遊技を止め、次の遊技者がさらに連荘期間を発生させることによって所定差球数を前の遊技者の分を含めて 9 5 0 0 0 個として遊技を止めた場合、次の遊技者がさらに連荘期間を発生させたとしても持ち球を 5 0 0 0 個分増加させることで所定差球数は終了基準個数である 1 0 0 0 0 個に到達することになる。本実施形態では詳細は後述するが所定差球数が終了基準個数である 1 0 0 0 0 個に到達した場合、その後の遊技の進行が阻止される。

【1 2 6 3】

上記第 5 の実施形態では報知基準個数が 1 0 0 0 0 個に設定されていたが、本実施形態では報知基準個数が 9 0 0 0 0 個に設定されている。また、上記第 5 の実施形態では所定差球数が報知基準個数に到達した場合には所定差球数が終了基準個数に到達する可能性があることを示す移行前報知が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行される構成としたが、本実施形態では所定差球数が報知基準個数に到達した場合には

10

20

30

40

50

遊技の進行が阻止される可能性があることを示す終了前報知が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行される。

【1 2 6 4】

上記第 5 の実施形態では特定制御用のワークエリア 2 1 1 に通常復帰フラグが設けられており合計獲得数の管理処理（図 1 0 4）では通常復帰フラグに「1」がセットされている場合には合計獲得数カウンタ 4 4 1 及び強制移行フラグ 4 4 2 のそれぞれを「0」クリアする構成としたが、本実施形態では通常復帰フラグが設けられておらず合計獲得数の管理処理にはステップ S 6 2 0 1、ステップ S 6 2 1 6 及びステップ S 6 2 1 7 の処理が設定されていない。

【1 2 6 5】

図 1 1 3（a）は主側 MPU 8 2 にて実行される本実施形態における特図変動開始処理を示すフローチャートである。特図変動開始処理は第 1 タイマ割込み処理（図 1 0 2）の特図特電制御処理（ステップ S 6 0 1 5）にて実行される。なお、特図変動開始処理におけるステップ S 7 0 0 1～ステップ S 7 0 0 5 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 MPU 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行される。

【1 2 6 6】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされている場合（ステップ S 7 0 0 1：YES）、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップ S 7 0 0 2）。第 1 タイマ割込み処理（図 1 0 2）では第 5 の実施形態と同様に遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグの両方に「1」がセットされていない場合にはステップ S 6 0 0 1～ステップ S 6 0 0 4 の処理だけではなくステップ S 6 0 0 7～ステップ S 6 0 2 2 の処理が実行される。つまり、第 1 タイマ割込み処理には、停電の発生を監視するとともに停電の発生を特定した場合には停電フラグに「1」をセットして動作電力の供給が完全に遮断されるまで待つための処理である停電監視処理（ステップ S 6 0 0 1）、各種乱数を更新するための処理（ステップ S 6 0 0 2～ステップ S 6 0 0 4）、及び第 2 管理用処理（ステップ S 6 0 2 2）が設定されているとともに、入球検知処理（ステップ S 6 0 0 9）、発射制御処理（ステップ S 6 0 1 3）、特図特電制御処理（ステップ S 6 0 1 5）、普図普電制御処理（ステップ S 6 0 1 6）及び払出出力処理（ステップ S 6 0 1 9）といった遊技を進行させるための処理が設定されており、遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグの両方に「1」がセットされていない場合にはこれらの処理が実行される。これに対して、遊技停止フラグに「1」がセットされている場合にはステップ S 6 0 0 6 にて肯定判定をすることで、停電の発生を監視するとともに停電の発生を特定した場合には停電フラグに「1」をセットして動作電力の供給が完全に遮断されるまで待つための処理である停電監視処理（ステップ S 6 0 0 1）、各種乱数を更新するための処理（ステップ S 6 0 0 2～ステップ S 6 0 0 4）、及び第 2 管理用処理（ステップ S 6 0 2 2）が実行されるものの、入球検知処理（ステップ S 6 0 0 9）、発射制御処理（ステップ S 6 0 1 3）、特図特電制御処理（ステップ S 6 0 1 5）、普図普電制御処理（ステップ S 6 0 1 6）及び払出出力処理（ステップ S 6 0 1 9）といった遊技を進行させるための処理は実行されない。

【1 2 6 7】

上記構成であることにより合計獲得数カウンタ 4 4 1 を利用して計測されている所定差球数が終了基準個数に到達したことに基づいて遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後の遊技の進行を阻止することが可能となる。特に、発射制御処理（ステップ S 6 0 1 3）が実行されないようになることにより、発射操作装置 2 8 を操作したとしても遊技領域 PA に向けた遊技球の発射が行われない状態となるため、遊技を行うことを不可とすることが可能となる。また、払出出力処理（ステップ S 6 0 1 9）が実行されないようになることにより、それ以降の賞球指示が行われないようにすることが可能となる。その一方、停電監視処理（ステップ S 6 0 0 1）は実行されるため、遊技の進行が阻止されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた停電フラグ

10

20

30

40

50

に「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア211に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側RAM84の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。

【1268】

遊技停止フラグに「1」がセットされた状態は、上記第5の実施形態と同様に動作電力の供給が開始される場合に「設定変更操作」が行われて設定値更新処理が実行されない限り「0」クリアされない。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技の進行が阻止された場合には、動作電力の供給が停止されるように電源スイッチを一旦OFFとし、その後に「設定変更操作」を行いながら電源スイッチをON操作することによって設定値更新処理が実行されるようにする必要がある。

10

【1269】

ステップS7002にて遊技停止フラグに「1」をセットした後は、遊技停止コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS7003）。音光側MPU93は遊技停止コマンドを受信した場合、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技の進行が阻止された状態となったことを遊技者に認識可能とさせる報知が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするためのデータテーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出し、その読み出したデータテーブルに従って図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65を制御する。

【1270】

ステップS7001にて否定判定をした場合、又はステップS7003の処理を実行した場合、第1保留情報又は第2保留情報が特図保留エリア111、112に格納されていることを条件として（ステップS7004：YES）、遊技回開始用の処理を実行する（ステップS7005）。遊技回開始用の処理では、第1の実施形態における特図変動開始処理（図20）のステップS802～ステップS818の処理を実行する。

20

【1271】

図113（b）は主側MPU82にて実行される本実施形態における特図確定中処理を示すフローチャートである。特図確定中処理は第1タイマ割込み処理（図102）の特図特電制御処理（ステップS6015）にて実行される。なお、特図確定中処理におけるステップS7101～ステップS7108の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

30

【1272】

特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合であって（ステップS7101：YES）、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合（ステップS7102：YES）、開閉実行モードの開始用処理を実行する（ステップS7103）。開閉実行モードの開始用処理では、上記第1の実施形態における特図確定中処理（図22）のステップS1003～ステップS1007の処理を実行する。

【1273】

今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合（ステップS7102：NO）、非特定制御用のワークエリア213における強制移行フラグ442に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS7104）。強制移行フラグ442に「1」がセットされている場合（ステップS7104：YES）、特定制御用のワークエリア211における遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップS7105）。遊技停止フラグに「1」がセットされている場合には既に説明したとおり第1タイマ割込み処理（図102）のステップS6006にて肯定判定をすることで、停電監視処理（ステップS6001）、各種乱数を更新するための処理（ステップS6002～ステップS6004）、及び第2管理用処理（ステップS6022）が実行されるものの、入球検知処理（ステップS6009）、発射制御処理（ステップS6013）、特図特電制御処理（ステップS6015）、普図普電制御処理（ステップS6016）及び払出出力処理（ステップS6019）といった遊技を進行させるための処理は実行されない。

40

【1274】

50

上記構成であることにより合計獲得数カウンタ441を利用して計測されている所定差球数が終了基準個数に到達したことに基づいて遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後の遊技の進行を阻止することが可能となる。特に、発射制御処理（ステップS6013）が実行されないようになることにより、発射操作装置28を操作したとしても遊技領域PAに向けた遊技球の発射が行われない状態となるため、遊技を行うことを不可とすることが可能となる。また、払出出力処理（ステップS6019）が実行されないようになることにより、それ以降の賞球指示が行われないようにすることが可能となる。その一方、停電監視処理（ステップS6001）は実行されるため、遊技の進行が阻止されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では特定制御用のワークエリア211に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア211に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側RAM84の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。

10

【1275】

遊技停止フラグに「1」がセットされた状態は、上記第5の実施形態と同様に動作電力の供給が開始される場合に「設定変更操作」が行われて設定値更新処理が実行されない限り「0」クリアされない。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技の進行が阻止された場合には、動作電力の供給が停止されるように電源スイッチを一旦OFFとし、その後に「設定変更操作」を行いながら電源スイッチをON操作することによって設定値更新処理が実行されるようにする必要がある。

20

【1276】

ステップS7105にて遊技停止フラグに「1」をセットした後は、遊技停止コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS7106）。音光側MPU93は遊技停止コマンドを受信した場合、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技の進行が阻止された状態となったことを遊技者に認識可能とさせる報知が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするためのデータテーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出し、その読み出したデータテーブルに従って図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65を制御する。

【1277】

ステップS7104にて否定判定をした場合、遊技回終了時の状態移行処理を実行する（ステップS7107）。遊技回終了時の状態移行処理では、第1の実施形態における特図確定中処理（図22）のステップS1008～ステップS1012の処理を実行する。ステップS7106の処理を実行した場合、又はステップS7107の処理を実行した場合、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS7108）。

30

【1278】

図113（c）は主側MPU82にて実行される本実施形態における特電終了処理を示すフローチャートである。特電終了処理は第1タイマ割込み処理（図102）の特図特電制御処理（ステップS6015）にて実行される。なお、特電終了処理におけるステップS7201～ステップS7206の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側MPU82の特定制御処理部221にて実行される。

40

【1279】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップS7201：YES）、非特定制御用のワークエリア213における強制移行フラグ442に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS7202）。強制移行フラグ442に「1」がセットされている場合（ステップS7202：YES）、特定制御用のワークエリア211における遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップS7203）。遊技停止フラグに「1」がセットされている場合には既に説明したとおり第1タイマ割込み処理（図102）のステップS6006にて肯定判定をすることで、停電監視処理（ステップS6001）、各種乱数を更新するための処理（ステップS6002～ステップS6004）、及び第2管理用処理（ステップS6022）が実

50

行されるものの、入球検知処理（ステップ S 6 0 0 9）、発射制御処理（ステップ S 6 0 1 3）、特図特電制御処理（ステップ S 6 0 1 5）、普図普電制御処理（ステップ S 6 0 1 6）及び払出出力処理（ステップ S 6 0 1 9）といった遊技を進行させるための処理は実行されない。

【1 2 8 0】

上記構成であることにより合計獲得数カウンタ 4 4 1 を利用して計測されている所定差球数が終了基準個数に到達したことに基づいて遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後の遊技の進行を阻止することが可能となる。特に、発射制御処理（ステップ S 6 0 1 3）が実行されないようになることにより、発射操作装置 2 8 を操作したとしても遊技領域 P A に向けた遊技球の発射が行われない状態となるため、遊技を行うことを不可とすることが可能となる。また、払出出力処理（ステップ S 6 0 1 9）が実行されないようになることにより、それ以降の賞球指示が行われないようにすることが可能となる。その一方、停電監視処理（ステップ S 6 0 0 1）は実行されるため、遊技の進行が阻止されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 1 1 に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側 R A M 8 4 の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。

【1 2 8 1】

遊技停止フラグに「1」がセットされた状態は、上記第 5 の実施形態と同様に動作電力の供給が開始される場合に「設定変更操作」が行われて設定値更新処理が実行されない限り「0」クリアされない。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技の進行が阻止された場合には、動作電力の供給が停止されるように電源スイッチを一旦 O F F とし、その後に「設定変更操作」を行いながら電源スイッチを O N 操作することによって設定値更新処理が実行されるようにする必要がある。

【1 2 8 2】

ステップ S 7 2 0 3 にて遊技停止フラグに「1」をセットした後は、遊技停止コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S 7 2 0 4）。音光側 M P U 9 3 は遊技停止コマンドを受信した場合、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技の進行が阻止された状態となったことを遊技者に認識可能とさせる報知が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするためのデータテーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出し、その読み出したデータテーブルに従って図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 を制御する。

【1 2 8 3】

ステップ S 7 2 0 2 にて否定判定をした場合、特電終了時の状態移行処理を実行する（ステップ S 7 2 0 5）。特電終了時の状態移行処理では、第 1 の実施形態における特電終了処理（図 2 3）のステップ S 1 1 0 2 ～ステップ S 1 1 0 9 の処理を実行する。ステップ S 7 2 0 4 の処理を実行した場合、又はステップ S 7 2 0 5 の処理を実行した場合、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S 7 2 0 6）。

【1 2 8 4】

図 1 1 4 は主側 M P U 8 2 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S 7 3 0 1 ～ステップ S 7 3 3 3 の処理のうちステップ S 7 3 1 7 にて呼び出されて実行されるクリア処理及びステップ S 7 3 2 8 にて呼び出されて実行される第 1 管理用処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行され、クリア処理及び第 1 管理用処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の非特定制御処理部 2 2 2 にて実行される。

【1 2 8 5】

ステップ S 7 3 0 1 ～ステップ S 7 3 1 6 では第 4 の実施形態におけるメイン処理（図 6 1）のステップ S 3 2 0 1 ～ステップ S 3 2 1 6 と同一の処理を実行し、ステップ S 7

10

20

30

40

50

318～ステップS7333では第4の実施形態におけるメイン処理（図61）のステップS3217～ステップS3232と同一の処理を実行する。

【1286】

本実施形態では動作電力の供給が開始される場合に「設定変更操作」が行われたことで設定値更新処理（ステップS7316）が実行された場合、CALL命令によりクリア処理を実行する（ステップS7317）。クリア処理では、第4の実施形態における第1管理用処理（図65）と同様に、主側MPU82のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとして $Y(u+2)$ を設定し、主側MPU82の各種レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア213に退避させた後に、非特定制御用のワークエリア213における合計獲得数カウンタ441及び強制移行フラグ442のそれぞれを「0」クリアする。その後、主側MPU82のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとして $Y(r+a)$ を設定し、非特定制御用のワークエリア213に退避させた情報を主側MPU82の各種レジスタに復帰させる。そして、RETI命令により特定制御の処理に含まれるメイン処理に復帰する。なお、上記第5の実施形態では第1管理用処理（図109）にて合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされる構成としたが、本実施形態では第1管理用処理（ステップS7328）にて合計獲得数カウンタ441の値を「0」クリアする処理は実行されない。

10

【1287】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1288】

20

合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達したことに基づいて、終了可能状況において遊技の進行が阻止される。これにより、遊技者に対して過剰な利益が付与されてしまわないようにすることが可能となる。

【1289】

所定差球数が終了基準個数に到達して強制移行フラグ442に「1」がセットされたとしても終了可能状況となるまでは遊技の進行が阻止されない。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達することが任意のタイミングで発生する構成において、それに対する遊技の進行の阻止は予め定められたタイミングで発生するようにすることが可能となる。

【1290】

開閉実行モードの途中で所定差球数が終了基準個数に到達した場合には当該開閉実行モードが終了した場合に遊技の進行が阻止される。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達したとしても、その時点で発生している開閉実行モードの利益が消失してしまわないようにすることが可能となる。

30

【1291】

遊技回の途中で所定差球数が終了基準個数に到達した場合には当該遊技回が途中で終了されることはなく当初の継続期間が経過するまでは当該遊技回が継続される。これにより、遊技回の途中で遊技の進行が阻止されて遊技者が混乱してしまうという事象が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【1292】

大当たり結果に対応する遊技回の途中で所定差球数が終了基準個数に到達した場合には当該遊技回が終了し、さらに当該遊技回を契機とした開閉実行モードが終了した場合に遊技の進行が阻止される。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達したとしても、大当たり結果の発生が当否判定処理にて特定されている場合にはその大当たり結果に対応する開閉実行モードの利益が消失してしまわないようにすることが可能となる。

40

【1293】

合計獲得数カウンタ441を利用した所定差球数の計測は非特定制御の処理として実行される。これにより、特定制御の処理のプログラム容量及びデータ容量を増加させることなく、所定差球数の計測を行うことが可能となる。

【1294】

非特定制御の処理にて所定差球数の計測が行われる構成において、所定差球数が終了基

50

準個数に到達したことに基づいて遊技の進行を阻止するための処理は特定制御の処理にて実行される。これにより、所定差球数の計測を非特定制御の処理にて実行することで特定制御の処理のプログラム容量及びデータ容量の増加を抑えた構成において、遊技の進行管理は特定制御の処理にて実行することが可能となる。

【1295】

非特定制御の処理にて、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びアウト口24aへの入球結果を遊技履歴として管理するとともに、その遊技履歴を利用してベース値を算出する構成において、当該非特定制御の処理にて、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34及びアウト口24aへの入球結果を利用して所定差球数の計測が行われる。これにより、遊技履歴を管理するための構成を利用して、所定差球数の計測を行うことが可能となる。

10

【1296】

所定差球数が終了基準個数に到達して遊技の進行が阻止される場合、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技の進行が阻止された状態となったことを遊技者に認識可能とさせる報知が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行される。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技の進行が阻止されることを遊技者に認識させることが可能となる。

【1297】

所定差球数が終了基準個数に到達した場合に遊技停止フラグに「1」がセットされて遊技の進行が阻止される構成において、主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合に「設定変更操作」が行われており設定値更新処理（ステップS7316）が実行されない、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態は解除されない。これにより、遊技の進行が阻止された状態を解除するためには、設定値更新処理（ステップS7316）を実行する必要があるようにすることが可能となる。

20

【1298】

主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合に「設定変更操作」が行われており設定値更新処理（ステップS7316）が実行されない、合計獲得数カウンタ441及び強制移行フラグ442が「0」クリアされない。これにより、合計獲得数カウンタ441及び強制移行フラグ442を不正に「0」クリアさせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

30

【1299】

合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数よりも少ない個数である報知基準個数に到達した場合、終了前報知が実行されるとともに所定差球数が報知基準個数以上となったことに対応する信号が遊技ホールの管理コンピュータに外部出力される。遊技ホールでは終了前報知を確認した場合又は当該外部出力がされていることを確認した場合、所定差球数が終了基準個数に到達して遊技の進行が阻止される状況を生じさせたくなければ、電源スイッチのOFF→ONを行うとともに電源スイッチのON時に「設定変更操作」を行うことで設定値更新処理（ステップS7316）が実行されるようにすればよい。一方、所定差球数が終了基準個数に到達して遊技の進行が阻止される状況を生じさせるのであれば、電源スイッチのOFF→ONを行わない又は電源スイッチのOFF→ONを行うとともに電源スイッチのON時に「設定変更操作」を行わないようにすればよい。

40

【1300】

<第9の実施形態>

本実施形態では合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数に到達した場合に遊技の進行が阻止されるタイミングが上記第8の実施形態と相違している。以下、上記第8の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第8の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1301】

図115は主側MPU82にて実行される本実施形態における特図特電制御処理を示す

50

フローチャートである。なお、特図特電制御処理におけるステップ S 7 4 0 1～ステップ S 7 4 1 6 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して主側 M P U 8 2 の特定制御処理部 2 2 1 にて実行される。

【1302】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における強制移行フラグ 4 4 2 に「1」がセットされている場合（ステップ S 7 4 0 1：YES）、強制終了処理を実行する（ステップ S 7 4 0 2）。強制終了処理では、遊技回の実行中であれば遊技回を途中で終了させるための処理を実行する。具体的には、遊技回の実行対象となっている特図表示部 3 7 a, 3 7 b における絵柄の変動表示を外れ結果に対応した停止結果を表示させた状態で終了させる。また、遊技回の強制終了コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信することで、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 における遊技回用の演出を途中で終了させる。この場合、図柄表示装置 4 1 では、所定差球数が終了基準個数に到達したことで遊技回用の演出を終了させることを示す報知が実行されるようにしてもよい。また、強制終了処理では、開閉実行モードの実行中であれば開閉実行モードを途中で終了させるための処理を実行する。具体的には、特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力を停止することで特電入賞装置 3 2 を閉鎖状態とする。また、開閉実行モードの強制終了コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信することで、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 における開閉実行モード用の演出を途中で終了させる。この場合、図柄表示装置 4 1 では、所定差球数が終了基準個数に到達したことで開閉実行モード用の演出を終了させることを示す報知が実行されるようにしてもよい。

【1303】

その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップ S 7 4 0 3）。これにより、第 1 タイマ割込み処理（図 1 0 2）の次の処理回ではステップ S 6 0 0 6 にて肯定判定をしてステップ S 6 0 0 7～ステップ S 6 0 2 1 の処理が実行されないことで、遊技の進行が阻止された状態となる。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアすることで今回の特図特電制御処理では特図変動開始処理が実行されるようにする（ステップ S 7 4 0 4）。

【1304】

ステップ S 7 4 0 1 にて否定判定をした場合、又はステップ S 7 4 0 4 の処理を実行した場合、ステップ S 7 4 0 5～ステップ S 7 4 1 6 の処理を実行する。ステップ S 7 4 0 5～ステップ S 7 4 1 6 では、上記第 1 の実施形態における特図特電制御処理（図 1 8）のステップ S 6 0 1～ステップ S 6 1 2 と同一の処理を実行する。

【1305】

上記構成によれば、所定差球数が終了基準個数に到達した場合、遊技回の途中であっても当該遊技回が終了されて遊技の進行が阻止されるとともに、開閉実行モードの途中であっても当該開閉実行モードが終了されて遊技の進行が阻止される。これにより、所定差球数が終了基準個数に到達した場合には、遊技の進行を即座に阻止することが可能となる。

【1306】

<第 1 0 の実施形態>

本実施形態では遊技盤 2 4 に設けられた遊技領域 P A の構成が上記第 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1307】

図 1 1 6 は本実施形態における遊技領域 P A の構成を説明するための遊技盤 2 4 の正面図である。

【1308】

遊技盤 2 4 には、遊技領域 P A の外縁の一部を区画するようにして内レール部 2 5 と外レール部 2 6 とが取り付けられており、これら内レール部 2 5 と外レール部 2 6 とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。遊技球発射機構 2 7（図 2 参照）から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域 P A の上部に案内されるようになっている。

【1309】

遊技盤24には、上記第1の実施形態と同様に、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、スルーゲート35、可変表示ユニット36、特図ユニット37及び普図ユニット38が設けられている。また、本実施形態では第1特別入球装置311が設けられているとともに、上記第2の実施形態と同様に振分入賞装置161が設けられている。振分入賞装置161の構成は上記第2の実施形態と同様である。さらにまた、上記第1の実施形態における第2作動口34に代えて第2特別入球装置321が設けられている。

【1310】

スルーゲート35への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第1特別入球装置311、第2特別入球装置321及び振分入賞装置161のいずれかへの入球が発生した場合、遊技者が使用可能な遊技媒体数を増加させるべく所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、一般入賞口31への入球が発生した場合には10個の遊技球の払い出しが実行され、特電入賞装置32への入球が発生した場合には15個の遊技球の払い出しが実行され、第1作動口33への入球が発生した場合には3個の遊技球の払い出しが実行され、第1特別入球装置311への入球が発生した場合には3個の遊技球の払い出しが実行され、第2特別入球装置321への入球が発生した場合には1個の遊技球の払い出しが実行され、振分入賞装置161への入球が発生した場合には15個の遊技球の払い出しが実行される。

【1311】

なお、上記第2の実施形態において図36を参照しながら既に説明したとおり、振分入賞装置161には排出通路領域165bとV入賞通路領域165cとが設けられており、振分入賞装置161に入球した遊技球は排出通路領域165b及びV入賞通路領域165cのいずれかを通過することとなるが、排出通路領域165b及びV入賞通路領域165cのいずれを遊技球が通過したとしても同一個数（具体的には15個）の遊技球の払い出しが実行される。また、上記賞球個数は任意であり、例えば第1作動口33及び第1特別入球装置311と第2特別入球装置321との賞球個数が同一である構成としてもよく、振分入賞装置161の賞球個数の方が特電入賞装置32の賞球個数よりも多い構成としてもよく少ない構成としてもよい。

【1312】

その他に、遊技盤24の最下部にはアウト口24aが設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口24aを通過して遊技領域PAから排出される。また、遊技盤24には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘24bが植設されているとともに、風車等の各種部材が配設されている。

【1313】

遊技領域PAの中央部を含むようにして可変表示ユニット36が設けられている。当該可変表示ユニット36の周縁部が遊技盤24の表面よりもパチンコ機10前方に突出していることに起因して、遊技領域PAに発射された遊技球が流下可能な領域が区画されている。具体的には、遊技領域PAにおいて可変表示ユニット36の所定の高さ位置よりも上方の領域である上側領域PA1と、当該上側領域PA1に対してその下方にて連続し可変表示ユニット36よりも左方の領域である左側領域PA2と、上側領域PA1に対してその下方にて連続し可変表示ユニット36よりも右方の領域である右側領域PA3と、左側領域PA2及び右側領域PA3のそれぞれに対してその下方にて連続し可変表示ユニット36よりも下方の領域である下側領域PA4とに区画されている。

【1314】

遊技者が第1発射操作として基準回動量未満である第1範囲の回動量で発射操作装置28の操作を行うことで、上側領域PA1において横方向の中央位置よりも左方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域PA1→左側領域PA2→下側領域PA4の順で遊技球が流下することとなる。その一方、遊技者が第2発射操作として基準回動量以上である第2範囲の回動量で発射操作装置28の操作を行うことで、上側領域PA1において横方

向の中央位置よりも右方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域 P A 1 → 右側領域 P A 3 → 下側領域 P A 4 の順で遊技球が流下することとなる。つまり、遊技者は発射操作装置 2 8 の回動操作量を調整することで、左側領域 P A 2 及び右側領域 P A 3 のうち左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように遊技を行うことができるとともに、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように遊技を行うことができる。ちなみに、最大回動量で発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合、上側領域 P A 1 → 右側領域 P A 3 → 下側領域 P A 4 の順で遊技球が流下することとなる。

【1315】

第 1 作動口 3 3 は、下側領域 P A 4 に設置されている。第 1 作動口 3 3 は上向きに開放されており、第 1 作動口 3 3 への遊技球の入球を阻止するための開閉部材といった部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく第 1 作動口 3 3 への入賞確率は一定となっている。換言すれば、第 1 作動口 3 3 は、遊技領域 P A を当該第 1 作動口 3 3 に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっている。また、第 1 作動口 3 3 は可変表示ユニット 3 6 に形成されたステージ部 3 6 b の真下に配置されており、可変表示ユニット 3 6 に形成された誘導通路を介してステージ部 3 6 b 上に流入した遊技球であってステージ部 3 6 b の横方向の中央から可変表示ユニット 3 6 外に排出される遊技球は第 1 作動口 3 3 に入賞し易くなっている。

【1316】

上記のように第 1 作動口 3 3 は下側領域 P A 4 に設けられているが、第 1 作動口 3 3 に対して右側領域 P A 3 に向けた上流側には当該右側領域 P A 3 を流下した遊技球が第 1 作動口 3 3 に到達することを不可とするように規制釘 2 4 c が設けられている。また、ステージ部 3 6 b への誘導通路の入口が左側領域 P A 2 に対して設けられており右側領域 P A 3 に対して設けられていない。これらの構成により、左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には第 1 作動口 3 3 への入賞は可能であるが、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には第 1 作動口 3 3 への入賞が不可となる。但し、これに限定されることはなく、規制釘 2 4 c が設けられていない又はステージ部 3 6 b への誘導通路の入口が右側領域 P A 3 に設けられていることにより、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合であっても第 1 作動口 3 3 への入賞が可能である構成としてもよい。

【1317】

第 1 特別入球装置 3 1 1 及び第 2 特別入球装置 3 2 1 は、右側領域 P A 3 に設置されている。つまり、第 1 特別入球装置 3 1 1 及び第 2 特別入球装置 3 2 1 は左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が可能である。

【1318】

第 1 特別入球装置 3 1 1 及び第 2 特別入球装置 3 2 1 の構成は、上記第 2 の実施形態における特別入賞装置 1 5 1 の構成と同様である。これら第 1 特別入球装置 3 1 1 及び第 2 特別入球装置 3 2 1 の構成について、第 1 特別入球装置 3 1 1 を例に挙げて図 1 1 7 (a) を参照しながら説明する。図 1 1 7 (a) は非誘導状態である場合における第 1 特別入球装置 3 1 1 の縦断面図である。第 1 特別入球装置 3 1 1 は、遊技領域 P A から流入した遊技球を遊技盤 2 4 の後方に排出するための排出通路 3 1 3 が形成されたベースユニット 3 1 1 a と、遊技領域 P A を流下する遊技球を排出通路 3 1 3 に誘導するための誘導ユニット 3 1 2 と、を備えている。排出通路 3 1 3 の入口部 3 1 3 a は遊技球 1 個分以上の開口面積を有しており、パチンコ機 1 0 前方に向けて開放されている。排出通路 3 1 3 の出口部 3 1 3 b 側には検知センサ 3 1 4 が設けられており、当該検知センサ 3 1 4 により第 1 特別入球装置 3 1 1 に入賞した遊技球が検知される。

【1319】

誘導ユニット 3 1 2 は、遊技領域 P A における入口部 3 1 3 a の前方領域を流下する遊技球を下方から受け、その受けた遊技球を排出通路 3 1 3 内に誘導するためのガイド部材

315と、排出通路313内への遊技球の誘導を不可とする初期位置と当該誘導を可能とする誘導位置との間でガイド部材315を変位させるための第1ガイド駆動部316と、ガイド部材315が初期位置に配置されている状況において排出通路313への遊技球の流入を阻止する阻止位置に配置されガイド部材315が誘導位置に配置されている状況において排出通路313への遊技球の流入を阻止しない非阻止位置に配置される阻止部材317とを備えている。ガイド部材315及び阻止部材317は、ガイド部材315が下方となるようにして縦方向に所定の間隔を置いて対向配置されている。これらガイド部材315及び阻止部材317に第1ガイド駆動部316の駆動力を伝達するように伝達ユニット318が設けられている。

【1320】

第1ガイド駆動部316が非駆動状態である場合には図示しないバネなどといった付勢手段の付勢力によってガイド部材315は初期位置に配置され、阻止部材317は阻止位置に配置される。この場合、ガイド部材315及び阻止部材317はその全体が排出通路313内に埋没しており遊技領域PA内に突出していない。これにより、遊技領域PAにおける排出通路313の入口部313aの前方領域を流下する遊技球がガイド部材315及び阻止部材317によって排出通路313内に誘導されることはなく、つまり当該遊技球が第1特別入球装置311に入球することなく遊技領域PAを下方へと流下する。また、阻止部材317が阻止位置に配置されていることにより、排出通路313の入口部313aの実質的な開口面積が遊技球1個分未満となる。これにより、ガイド部材315が初期位置に配置されている状況においては第1特別入球装置311への遊技球の入球を確実に阻止することが可能となる。

【1321】

第1ガイド駆動部316が駆動状態となることにより、ガイド部材315及び阻止部材317が上記付勢手段の付勢力に抗して変位し、ガイド部材315が誘導位置に配置されるとともに阻止部材317が非阻止位置に配置される。図117(b)は誘導状態である場合における第1特別入球装置311の縦断面図である。

【1322】

ガイド部材315が誘導位置に配置されている場合、当該ガイド部材315の先端側が排出通路313の入口部313aから遊技領域PA側に突出する。この突出量は遊技領域PAにおける入口部313aの前方領域を流下する遊技球を下方から受けることが可能な程度となっている。そして、このガイド部材315の先端側は上面が排出通路313の入口部313aに向けて下り傾斜となっていることにより、ガイド部材315の先端側において下方から受けた遊技球はガイド部材315の上面を転がって排出通路313内に誘導されることとなる。また、阻止部材317が非阻止位置に配置されている場合、当該阻止部材317はその先端部が阻止位置よりも上方の位置となるように変位されているため、ガイド部材315の上面を転がる遊技球は阻止部材317に干渉することなく排出通路313内に流入する。これにより、第1ガイド駆動部316が駆動状態となることにより、遊技領域PAにおける入口部313aの前方領域を流下する遊技球が第1特別入球装置311に入球することとなる。以下、説明の便宜上、第1ガイド駆動部316が非駆動状態でありガイド部材315が初期位置に配置され阻止部材317が阻止位置に配置されている状態を誘導ユニット312の非誘導状態又は第1特別入球装置311の閉鎖状態といい、第1ガイド駆動部316が駆動状態でありガイド部材315が誘導位置に配置され阻止部材317が非阻止位置に配置されている状態を誘導ユニット312の誘導状態又は第1特別入球装置311の開放状態という。

【1323】

なお、図示は省略するが、第2特別入球装置321には第1特別入球装置311における第1ガイド駆動部316に代えて第2ガイド駆動部が設けられており、第2ガイド駆動部が非駆動状態であり第2特別入球装置321におけるガイド部材が初期位置に配置され第2特別入球装置321における阻止部材が阻止位置に配置されている状態を第2特別入球装置321における誘導ユニットの非誘導状態又は第2特別入球装置321の閉鎖状態

10

20

30

40

50

といい、第2ガイド駆動部が駆動状態であり第2特別入球装置321におけるガイド部材が誘導位置に配置され第2特別入球装置321における阻止部材が非阻止位置に配置されている状態を第2特別入球装置321における誘導ユニットの誘導状態又は第2特別入球装置321の開放状態という。

【1324】

図117(b)に示すように、第1特別入球装置311は、排出通路313の入口部313aに対してパチンコ機10前方から対向するようにして設けられたカバー部材319を備えている。カバー部材319は、遊技領域PAにおける入口部313aの前方領域において鉛直方向の通路部319aを形成するようにゲート状に形成されており、当該入口部313aの前方領域を同時に通過する遊技球を1個に制限するとともに当該遊技球のパチンコ機10前方への移動及び横方向への移動を規制するように設けられている。これにより、第1特別入球装置311の誘導ユニット312が誘導状態となった場合に複数の遊技球が同時に第1特別入球装置311の排出通路313内に誘導されてしまうことが阻止されているとともに、当該誘導状態において入口部313aの前方領域を通過する遊技球を排出通路313内に確実に誘導することが可能となる。

10

【1325】

上記第1の実施形態において既に説明したとおり、タイマ割込み処理(図14)のステップS207～ステップS220では遊技を進行させるための処理が実行される。遊技を進行させるための処理(ステップS207～ステップS220)が実行される状況においては、第1特別入球装置311の所定の開放期間(1秒間)に亘る開放状態と、所定の閉鎖期間(1秒間)に亘る閉鎖状態とが交互に繰り返される。具体的には、遊技を進行させるための処理が実行される状況において、第1特別入球装置311が閉鎖状態から開放状態に切り換えられた場合には当該開放状態が所定の開放期間(具体的には1秒間)に亘って維持され、当該所定の開放期間が経過した場合には第1特別入球装置311が開放状態から閉鎖状態に切り換えられる。そして、当該閉鎖状態が所定の閉鎖期間(具体的には1秒間)に亘って維持され、当該所定の閉鎖期間が経過した場合には第1特別入球装置311が閉鎖状態から開放状態に切り換えられる。

20

【1326】

図116に示すように、右側領域PA3において第1特別入球装置311の上方にはスルーゲート35が設けられている。つまり、スルーゲート35は左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が可能である。スルーゲート35は縦方向に貫通した貫通孔を有している。また、スルーゲート35の鉛直下方の位置には第1特別入球装置311が設けられているとともに、第1特別入球装置311の鉛直下方の位置には第2特別入球装置321が設けられている。さらには右側領域PA3において第2特別入球装置321よりも下流側には特電入賞装置32及び振分入賞装置161が設けられている。したがって、スルーゲート35に入賞した遊技球が、第1特別入球装置311、第2特別入球装置321、特電入賞装置32又は振分入賞装置161へ入賞することが可能となっている。

30

【1327】

第1特別入球装置311、第2特別入球装置321及びスルーゲート35が集約配置された右側領域PA3は、左方が可変表示ユニット36において遊技盤24の盤面よりもパチンコ機10前方に膨出している側壁36fにより規定されているとともに、右方が内枠13の樹脂ベース21に設けられ遊技盤24の盤面よりもパチンコ機10前方に突出した規制壁により規定されている。当該右側領域PA3は、下側領域PA4よりも横方向の寸法が狭く設定されており、その横方向の寸法は遊技球の入球装置を同じ高さ位置において横方向に並べることが不可な程度となっている。これにより、右側領域PA3を流下する遊技球の流下軌道を所定の範囲に制限することが可能となり、第1特別入球装置311、第2特別入球装置321及びスルーゲート35への遊技球の入球が発生し易くなっている。

40

50

【1328】

右側領域PA3においてスルーゲート35よりも上流側における複数の釘24bの配列態様が、右側領域PA3を流下する遊技球をスルーゲート35に誘導するように設定されている。これにより、右側領域PA3を流下する遊技球がスルーゲート35に入球し易くなっており、スルーゲート35に入球し易いことに伴って第1特別入球装置311及び第2特別入球装置321に入球し易くなっている。

【1329】

スルーゲート35への入賞に基づき第2特別入球装置321の誘導ユニット（図示略）が非誘導状態から誘導状態に切り換えられることで、第2特別入球装置321が閉鎖状態から開放状態となる。具体的には、スルーゲート35への入賞をトリガとして普図当否判定処理が行われるとともに、遊技領域PAにおいて遊技球が通過しない領域である左下の隅部に設けられた普図ユニット38の普図表示部38aにて絵柄の変動表示が行われる。そして、普図当否判定処理の結果が電役開放当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部38aの変動表示が終了された場合に普電開放状態へ移行する。普電開放状態では、第2特別入球装置321における誘導ユニットが所定の態様で誘導状態となることで、第2特別入球装置321が所定の態様で開放状態となる。

【1330】

本実施形態では、第2特別入球装置321が開放状態となる態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域PAに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第2特別入球装置321が単位時間当たり開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。また、本実施形態では、遊技状態として通常遊技状態と時短状態とが設定されている。通常遊技状態ではサポートモードが低頻度サポートモードとなるとともに、時短状態ではサポートモードが高頻度サポートモードとなる。

【1331】

低頻度サポートモードにおける普図当否判定処理にて電役開放当選となる確率、普図表示部38aにおける変動表示回の継続期間の選択態様及び普図表示部38aにおける停止結果の選択態様は上記第1の実施形態と同一である。また、高頻度サポートモードにおける普図当否判定処理にて電役開放当選となる確率、普図表示部38aにおける変動表示回の継続期間の選択態様及び普図表示部38aにおける停止結果の選択態様は上記第1の実施形態の第1高頻度サポートモードにおける普図当否判定処理にて電役開放当選となる確率、普図表示部38aにおける変動表示回の継続期間の選択態様及び普図表示部38aにおける停止結果の選択態様と同一である。低頻度サポートモードにおいて普電開放状態となった場合に第2特別入球装置321が開放状態となる態様（開放継続期間、開放回数、上限入賞個数、インターバル期間）は、上記第1の実施形態において低頻度サポートモードにて普電開放状態となった場合に第2作動口34の普電役物34aが開放状態となる態様（開放継続期間、開放回数、上限入賞個数、インターバル期間）と同一である。また、高頻度サポートモードにおいて普電開放状態となった場合に第2特別入球装置321が開放状態となる態様（開放継続期間、開放回数、上限入賞個数、インターバル期間）は、上記第1の実施形態において第1高頻度サポートモードにて普電開放状態となった場合に第2作動口34の普電役物34aが開放状態となる態様（開放継続期間、開放回数、上限入賞個数、インターバル期間）と同一である。

【1332】

既に説明したとおり、右側領域PA3の横寸法が下側領域PA4の横寸法よりも狭く設定されているとともに、右側領域PA3を流下する遊技球をスルーゲート35に誘導する複数の釘24bが設けられている構成である。このため、第1作動口33は遊技領域PAを当該第1作動口33に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっているとともに第1特別入球装置311では1秒に亘る開放状態と1秒に亘る閉鎖状態とが交互に繰り返される構成であっても、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われた場合に

第1特別入球装置311に遊技球が入球する事象の方が、左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作が行われた場合に第1作動口33に遊技球が入球する事象よりも発生し易くなっている。

【1333】

通常遊技状態である場合には上述したとおりサポートモードが低頻度サポートモードであるため、第2特別入球装置321への入賞が発生しづらくなり、第2特別入球装置321よりも第1作動口33又は第1特別入球装置311への入賞が発生し易くなる。通常遊技状態において右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われた場合には、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて左打ち報知が実行される。左打ち報知は、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28を操作する所謂右打ちをやめて左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28を操作する所謂左打ちを行うように遊技者に促す警告である。このため、通常遊技状態では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37aとなり、偶発的に第2特別入球装置321への入賞が発生した場合には第2特図表示部37bが遊技回の実行対象となる。なお、左打ち報知の詳細については後述する。

【1334】

一方、時短状態である場合には上述したとおりサポートモードが高頻度サポートモードであるため、第2特別入球装置321への入賞が発生し易くなる。この場合、時短状態では第1作動口33及び第1特別入球装置311よりも第2特別入球装置321への入賞が発生し易くなる。但し、既に説明したとおり第2特別入球装置321への入賞を狙って発射操作を行った場合には第1特別入球装置311への入賞が発生し得るため、時短状態であっても第1特別入球装置311への入賞が発生することとなる。したがって、時短状態においては、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われる場合の方が左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作が行われる場合よりも遊技者にとって有利であり、基本的には右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われる。時短状態では第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの両方が所定の頻度で遊技回の実行対象となる。よって、時短状態では第1特図表示部37aにおける遊技回と第2特図表示部37bにおける遊技回とが重複する事象が発生し易くなる。時短状態は、遊技者が持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる遊技状態である。

【1335】

RAMクリア処理が実行された場合、遊技状態は通常遊技状態となる。通常遊技状態においては、上述したとおり右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われる右打ちが警告（左打ち報知）の対象となるため、左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作が行われる。したがって、第1作動口33への入賞に基づき第1特図表示部37aにて遊技回が行われる遊技が繰り返されることとなる。通常遊技状態において発生する大当たり結果は第1大当たり結果及び第2大当たり結果のいずれかとなる。第1大当たり結果が発生した場合には、開閉実行モードが発生した後に通常遊技状態に復帰することとなる。第2大当たり結果が発生した場合には、開閉実行モードが発生した後に時短状態となる。

【1336】

第1作動口33又は第1特別入球装置311への入賞が発生したことに基いて第1当否判定処理が行われるとともに、第2特別入球装置321への入賞が発生したことに基いて第2当否判定処理が行われる。そして、これらの否判定処理の結果は特図ユニット37及び可変表示ユニット36の図柄表示装置41における表示演出を通じて明示される。特図ユニット37には上記第1の実施形態と同様に第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bが設けられている。第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bはいずれも7個のセグメント発光部を有するセグメント表示器により構成されている。これら7個のセグメント発光部はいずれも同一形状及び同一サイズとなる棒状の発光領域となっており、「8」の字を生じさせるように配列されている。

【1337】

第1特図表示部37aでは第1作動口33又は第1特別入球装置311への入賞が発生することで取得された第1保留情報に対して第1当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、第1当否判定処理の判定結果に対応した停止結果が表示される。この場合、第1保留情報を契機とした第1当否判定処理の判定結果として第1大当たり結果、第2大当たり結果及び外れ結果が存在しているが、第1特図表示部37aの停止結果の内容は第1大当たり結果、第2大当たり結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第1特図表示部37aにおける停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第1特図表示部37aにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。また、第2特図表示部37bでは第2特別入球装置321への入賞が発生することで取得された第2保留情報に対して第2当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、第2当否判定処理の判定結果に対応した結果が表示される。この場合、第2保留情報を契機とした第2当否判定処理の判定結果として第2大当たり結果、第1小当たり結果、第2小当たり結果及び外れ結果が存在している。第2特図表示部37bの停止結果の内容は第2大当たり結果、第1小当たり結果、第2小当たり結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第2特図表示部37bにおける停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第2特図表示部37bにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。

10

【1338】

特図ユニット37において、第1特図表示部37aに隣接した位置には第1特図保留表示部37cが設けられている。遊技球が第1作動口33又は第1特別入球装置311に入賞した個数は最大4個まで保留され、第1特図保留表示部37cの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、特図ユニット37において、第2特図表示部37bに隣接した位置には第2特図保留表示部37dが設けられている。遊技球が第2特別入球装置321に入賞した個数は最大1個まで保留され、第2特図保留表示部37dの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

20

【1339】

第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの表示範囲は図柄表示装置41の表示面よりも狭い範囲となっている。また、第1特図表示部37a、第2特図表示部37b、第1特図保留表示部37c及び第2特図保留表示部37dの全体分の表示範囲も、図柄表示装置41の表示面よりも狭い範囲となっている。これにより、第1特図表示部37a、第2特図表示部37b、第1特図保留表示部37c及び第2特図保留表示部37dよりも図柄表示装置41への遊技者の注目度を高めることが可能となる。

30

【1340】

図柄表示装置41では、第1作動口33又は第1特別入球装置311への入賞に基づき第1特図表示部37aにて絵柄の変動表示又は所定の表示が行われる場合にそれに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示が行われるとともに、第2特別入球装置321への入賞に基づき第2特図表示部37bにて絵柄の変動表示又は所定の表示が行われる場合にそれに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示が行われる。なお、図柄表示装置41では、第1作動口33、第1特別入球装置311又は第2特別入球装置321への入賞をトリガとした表示演出だけでなく、大当たり当選となった後に移行する開閉実行モード中の表示演出などが行われる。

40

【1341】

第1作動口33、第1特別入球装置311又は第2特別入球装置321への入賞に基づいて、いずれかの特図表示部37a、37bと図柄表示装置41とにて表示が開始され、所定の結果を表示して終了されるまでが遊技回の1回に相当する。本実施形態では、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間の終了時に設定される最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了することにより第1特図表示部37aにおける遊技回が終了するとともに、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に設定される最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了することにより第2特図表示部37bにおける遊技回が終了する。本パチンコ機10では、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行期

50

間の少なくとも一部と、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行期間の少なくとも一部とが重複し得る構成となっている。つまり、第1特図表示部37aにおいて遊技回が実行されている途中で第2特図表示部37bにおける遊技回が開始され得るとともに、第2特図表示部37bにおいて遊技回が実行されている途中で第1特図表示部37aにおける遊技回が開始され得る。

【1342】

第1当否判定処理又は第2当否判定処理の判定結果が大当たり結果となることにより開閉実行モードへ移行する。時短状態における第1当否判定処理又は第2当否判定処理にて大当たり結果となる確率は、通常遊技状態における第1当否判定処理又は第2当否判定処理にて大当たり結果となる確率と同一である。本実施形態では、第1当否判定処理において大当たり結果となる確率及び第2当否判定処理において大当たり結果となる確率は変動しない。また、第2当否判定処理の判定結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかとなることにより振分実行モードへ移行する。そして、当該振分実行モードの実行中に後述するV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モードに移行する。

【1343】

開閉実行モードにおいては特電入賞装置32への入賞が可能となる。図116に示すように、特電入賞装置32は、右側領域PA3において第2特別入球装置321の下方であって振分入賞装置161よりも上方の位置に設けられている。つまり、特電入賞装置32は左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が可能である。

【1344】

特電入賞装置32は、遊技盤24の背面側へと通じる図示しない大入賞口を備えているとともに、当該大入賞口を開閉する開閉扉32aを備えている。開閉扉32aは閉鎖状態及び開放状態のいずれかに配置される。具体的には、開閉扉32aは、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態になっており、第1当否判定処理又は第2当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に遊技球が入賞可能な開放状態に切り換えられるようになっている。なお、閉鎖状態では入賞が不可ではないが開放状態よりも入賞が発生しづらい状態となる構成としてもよい。

【1345】

開閉実行モードでは予め定められた回数のラウンド遊技が実行される。発射操作装置28が遊技者により操作されている状況では0.6秒に1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構27が駆動制御される構成において、開放継続期間が29秒に設定されているとともに上限個数が10個に設定されている。したがって、ラウンド遊技の開放継続期間は遊技球の発射周期と1回のラウンド遊技の上限個数との積よりも長い時間に設定されていることとなるため、各ラウンド遊技において特電入賞装置32に上限個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。第1大当たり結果及び第2大当たり結果のいずれかを契機とした開閉実行モードにおけるラウンド遊技の上限回数は10ラウンドに設定されている。

【1346】

振分実行モードにおいては振分入賞装置161への入賞が可能となる。振分入賞装置161は、図116に示すように、右側領域PA3において第2特別入球装置321よりも下方の位置に設けられている。つまり、振分入賞装置161は左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が可能である。

【1347】

上記第2の実施形態において図36を参照しながら既に説明したとおり、振分入賞装置161に入球した遊技球は、切換片166に案内されることにより排出通路領域165b

10

20

30

40

50

又はV入賞通路領域165cに振り分けられる。そして、排出通路領域165bに案内された遊技球はカウント検知センサ168にて検知されるとともに、V入賞通路領域165cに案内された遊技球はV入賞検知センサ169にて検知される。

【1348】

発射操作装置28が遊技者により操作されている状況では0.6秒に1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構27が駆動制御される構成において、振分側開閉部材162が開放状態となる場合に当該開放状態に維持される期間が29秒に設定されているとともに上限個数が10個に設定されている。したがって、振分入賞装置161の開放継続期間は遊技球の発射周期と振分実行モードにおける上限個数との積よりも長い時間に設定されていることとなるため、振分実行モードにおいて振分入賞装置161に上限個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。切換片166はパチンコ機10への動作電力の供給が行われた場合に動作が開始され、切換片166は一定の周期で一定の期間に亘ってV誘導位置に配置される。切換片166がV誘導位置に配置される周期は4秒に1回であり、切換片166がV誘導位置に保持される期間は1秒間である。パチンコ機10に動作電力の供給が行われている状況では、切換片166がV誘導位置に配置されていない3秒間と、切換片166がV誘導位置に配置されている1秒間とが交互に繰り返される。したがって、振分実行モードが発生した場合であって振分入賞装置161に向けた遊技球の発射が継続されている場合には略100%の確率でV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生する。

【1349】

カウント検知センサ168により遊技球が検知された場合及びV入賞検知センサ169により遊技球が検知された場合のいずれであっても、振分入賞装置161に対応する同一個数（具体的には15個）の賞球の払い出しが実行される。また、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、当該振分実行モード後に開閉実行モードが発生する。以下、本実施形態では、いずれかの小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより実行される開閉実行モードを、小当たり結果を契機とした開閉実行モードともいう。第1小当たり結果を契機とした開閉実行モードにおけるラウンド遊技の上限回数は4ラウンドに設定されているとともに、第2小当たり結果を契機とした開閉実行モードにおけるラウンド遊技の上限回数は9ラウンドに設定されている。一方、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されことなく振分実行モードが終了した場合には開閉実行モードが発生しない。

【1350】

図柄表示装置41では、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動パターン又は第2特図表示部37bにおける絵柄の変動パターンに対応する態様で、遊技回用演出が実行される。遊技回用演出が実行される場合における図柄表示装置41の表示内容について説明する。

【1351】

まず通常遊技状態における遊技回用演出について説明する。図118(a)は通常遊技状態において図柄表示装置41にて実行される遊技回用演出の内容を説明するための説明図である。通常遊技状態では、図118(a)に示すように、図柄表示装置41の表示面に基本的に通常用保留表示領域331と、装飾領域332とが表示される。通常用保留表示領域331は図柄表示装置41の表示面の上部に沿って設定されており、当該表示面において通常用保留表示領域331以外の領域が装飾領域332に設定されている。装飾領域332の方が通常用保留表示領域331よりも表示面積が広がっている。

【1352】

通常用保留表示領域331には第1作動口33又は第1特別入球装置311への入賞に基づき主制御装置71にて取得された第1保留情報の数を遊技者に報知するための画像が表示される。既に説明したとおり、第1保留情報は最大で4個保留記憶されるとともに、第2保留情報は最大で1個保留記憶される。また、既に説明したとおり、通常遊技状態で

あるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態においては、基本的には左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作が行われる。そして、左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作が行われた場合には、第 1 作動口 3 3 への遊技球の入賞が可能となる一方、第 1 特別入球装置 3 1 1 及び第 2 特別入球装置 3 2 1 への入賞が不可となる。したがって、装飾領域 3 3 2 には第 1 保留情報の数を遊技者に報知するための画像が表示される一方、第 2 保留情報の数を遊技者に報知するための画像は表示されない。

【 1 3 5 3 】

通常用保留表示領域 3 3 1 の表示内容について具体的には、通常用保留表示領域 3 3 1 には第 1 保留情報の数に対応する数の保留画像 G 2 1 が表示される。つまり、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 0 個であれば通常用保留表示領域 3 3 1 には保留画像 G 2 1 は表示されない。また、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 1 個であれば保留画像 G 2 1 が 1 個表示され、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 2 個であれば保留画像 G 2 1 が 2 個表示され、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 3 個であれば保留画像 G 2 1 が 3 個表示され、保留記憶されている第 1 保留情報の数が 4 個であれば保留画像 G 2 1 が 4 個表示される。保留画像 G 2 1 が複数表示される場合、それら複数の保留画像 G 2 1 は一定の間隔となるように横並びで表示される。また、保留記憶されている第 1 保留情報の数が増加する場合には保留画像 G 2 1 が右方に向けて増加するように表示され、第 1 保留情報が遊技回の開始契機となり保留記憶されている第 1 保留情報の数が減少する場合には保留画像 G 2 1 が左方に向けて減少するように表示される。図 1 1 8 (a) の場合には保留記憶されている第 1 保留情報の数が 2 個であるため、通常用保留表示領域 3 3 1 には 2 個の保留画像 G 2 1 (黒丸の画像) が横並びで表示されている。

【 1 3 5 4 】

装飾領域 3 3 2 には、複数 (具体的には 3 個) の共通図柄画像 G 2 2 ~ G 2 4 が表示される。共通図柄画像 G 2 2 ~ G 2 4 の表示内容について詳細には、立方体形状のベース図柄画像 G 2 6 が横方向に 3 個並べて表示されるとともに、各ベース図柄画像 G 2 6 の前面に数字による図柄 G 2 7 が表示される。そして、ベース図柄画像 G 2 6 の中央を通るようにして水平方向に延びる回転軸を中心としてベース図柄画像 G 2 6 が縦方向に回転し、その回転に伴い各ベース図柄画像 G 2 6 の前面に表示される図柄 G 2 7 が変更される。図柄 G 2 7 は「 1 」 ~ 「 9 」の数字である。

【 1 3 5 5 】

通常遊技状態では、第 1 保留情報を契機として実行された第 1 当否判定処理において大当たり結果となった場合には全て同一の図柄 G 2 7 が表示された状態で共通図柄画像 G 2 2 ~ G 2 4 の回転表示が停止され、外れ結果となった場合には当該外れ結果に対応する図柄 G 2 7 の組合せが表示された状態で共通図柄画像 G 2 2 ~ G 2 4 の回転表示が停止される。大当たり結果となった場合に停止表示される図柄 G 2 7 の組合せ及び外れ結果となった場合に停止表示される図柄 G 2 7 の組合せは相互に相違している。また、第 1 当否判定処理において大当たり結果となった場合、当該大当たり結果が第 1 大当たり結果であれば遊技回の終了時に全て同一の偶数の図柄 G 2 7 が停止表示された状態となり、当該大当たり結果が第 2 大当たり結果であれば遊技回の終了時に全て同一の奇数の図柄 G 2 7 が停止表示された状態となる。大当たり結果となる期待度が高いことを示すリーチ演出が実行される場合には、左の共通図柄画像 G 2 2 及び右の共通図柄画像 G 2 4 では同一の図柄 G 2 7 が停止表示されている状況において中央の共通図柄画像 G 2 3 の回転表示が継続されるリーチ変動が行われる。第 1 当否判定処理の結果が大当たり結果である遊技回であればリーチ図柄の組合せを構成している図柄 G 2 7 が停止表示される状態で中央の共通図柄画像 G 2 3 の回転表示が停止され、第 1 当否判定処理の結果が外れ結果である遊技回であればリーチ図柄の組合せを構成している図柄 G 2 7 とは異なる図柄 G 2 7 が停止表示される状態で中央の共通図柄画像 G 2 3 の回転表示が停止される。なお、リーチ演出では共通図柄画像 G 2 2 ~ G 2 4 が表示され続けることとなるが、これに限定されることはなく、共通図柄画像 G 2 2 ~ G 2 4 が非表示又は縮小表示された状態でキャラクタを利用した表示演

出が実行される構成としてもよく、共通図柄画像 G 2 2 ~ G 2 4 を非表示若しくは縮小表示することに加えて又は代えて、通常用保留表示領域 3 3 1 を非表示とすることで図柄表示装置 4 1 の表示面の全体を装飾領域 3 3 2 とする構成としてもよい。

【 1 3 5 6 】

通常遊技状態においては上記のとおり図柄表示装置 4 1 にて通常用保留表示領域 3 3 1 及び装飾領域 3 3 2 が表示される状態となるが、第 2 特別入球装置 3 2 1 への入賞が発生して第 2 保留情報を契機とした遊技回が実行される場合には、通常用第 2 変動演出が行われる。通常用第 2 変動演出では、装飾領域 3 3 2 の一部の領域に追加装飾領域 3 3 3 が設定され、当該追加装飾領域 3 3 3 において左の通常用第 2 図柄 G 2 8、中央の通常用第 2 図柄 G 2 9 及び右の通常用第 2 図柄 G 3 0 の変動表示が実行される。追加装飾領域 3 3 3 は、その表示面積が装飾領域 3 3 2 における追加装飾領域 3 3 3 以外の領域の表示面積よりも狭く設定されているとともに、共通図柄画像 G 2 2 ~ G 2 4 と重ならないように表示される。

10

【 1 3 5 7 】

追加装飾領域 3 3 3 には複数の通常用第 2 図柄 G 2 8 ~ G 3 0 が表示され、遊技回の開始時においてはそれら複数の通常用第 2 図柄 G 2 8 ~ G 3 0 が縦方向にスクロール表示される。通常遊技状態においては第 2 保留情報を契機として実行された第 2 当否判定処理にて大当たり結果となった場合には全て同一の通常用第 2 図柄 G 2 8 ~ G 3 0 が表示された状態で通常用第 2 図柄 G 2 8 ~ G 3 0 のスクロール表示が停止され、小当たり結果となった場合には当該小当たり結果に対応する通常用第 2 図柄 G 2 8 ~ G 3 0 の組合せ（例えば「1・2・3」）が表示された状態で通常用第 2 図柄 G 2 8 ~ G 3 0 のスクロール表示が停止され、外れ結果となった場合には当該外れ結果に対応する通常用第 2 図柄 G 2 8 ~ G 3 0 の組合せが表示された状態で通常用第 2 図柄 G 2 8 ~ G 3 0 のスクロール表示が停止される。大当たり結果となった場合に停止表示される通常用第 2 図柄 G 2 8 ~ G 3 0 の組合せ、小当たり結果となった場合に停止表示される通常用第 2 図柄 G 2 8 ~ G 3 0 の組合せ及び外れ結果となった場合に停止表示される通常用第 2 図柄 G 2 8 ~ G 3 0 の組合せは相互に相違している。また、第 2 当否判定処理において大当たり結果となった場合、当該大当たり結果の種類は第 2 大当たり結果となり、遊技回の終了時に全て同一の奇数の通常用第 2 図柄 G 2 8 ~ G 3 0 が停止表示された状態となる。さらにまた、大当たり結果となる期待度が高いことを示すリーチ演出が実行される場合には、同一の左の通常用第 2 図柄 G 2 8 と右の通常用第 2 図柄 G 3 0 とが停止表示されている状況において中央の通常用第 2 図柄 G 2 9 のスクロール表示が継続されるリーチ変動が行われる。そして、第 2 当否判定処理の結果が大当たり結果である遊技回であればリーチ図柄の組合せを構成している通常用第 2 図柄 G 2 8、G 3 0 と同一の通常用第 2 図柄 G 2 9 が停止表示される状態で中央の通常用第 2 図柄 G 2 9 のスクロール表示が停止され、第 2 当否判定処理の結果が外れ結果である遊技回であればリーチ図柄の組合せを構成している通常用第 2 図柄 G 2 8、G 3 0 とは異なる通常用第 2 図柄 G 2 9 が停止表示される状態で中央の通常用第 2 図柄 G 2 9 のスクロール表示が停止される。

20

30

【 1 3 5 8 】

上記のように第 2 保留情報を契機とした遊技回が実行されていない状況においては追加装飾領域 3 3 3 を表示させることなく、通常用保留表示領域 3 3 1 及び装飾領域 3 3 2 のみを表示させることにより、これら通常用保留表示領域 3 3 1 及び装飾領域 3 3 2 を広く確保することが可能となる。一方、第 2 保留情報を契機とした遊技回が実行されている状況においては追加装飾領域 3 3 3 を表示させることにより、第 2 保留情報を契機とした遊技回が実行されていることを報知するだけでなく、第 2 保留情報を契機とした遊技回が開始されたことを強調することが可能となる。

40

【 1 3 5 9 】

次に、時短状態における遊技回用演出について説明する。図 1 1 8 (b) は時短状態において図柄表示装置 4 1 にて実行される遊技回用演出の内容を説明するための説明図である。

50

【1360】

時短状態においては、図118(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面には第1個別表示領域334と、第1保留表示領域335と、第2個別表示領域336と、第2保留表示領域337と、装飾領域332とが表示される。第1個別表示領域334、第1保留表示領域335、第2個別表示領域336及び第2保留表示領域337は図柄表示装置41の表示面の上縁部に沿って設定されている。これら表示領域334～337の表示面積は同一又は略同一となっており、第1個別表示領域334が左の隅角部分に設定されており、その右隣りに第1保留表示領域335が設定されており、その右隣りに第2保留表示領域337が設定されており、第2個別表示領域336が右の隅角部分に設定されている。また、図柄表示装置41の表示面においてこれら表示領域334～337以外の領域が装飾領域332に設定されている。装飾領域332の方が各表示領域334～337よりも表示面積が広く設定されており、さらには各表示領域334～337の合計の表示面積よりも装飾領域332の表示面積の方が広く設定されている。

10

【1361】

時短状態では、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行される場合に図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて時短用第1変動演出が行われるとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行される場合に図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて時短用第2変動演出が行われる。時短用第1変動演出では、第1個別表示領域334において第1特図表示部37aにおける遊技回に対応した画像表示が行われるとともに、時短用第2変動演出では、第2個別表示領域336において第2特図表示部37bにおける遊技回に対応した画像表示が行われる。当該画像表示の内容について詳細には、第1個別表示領域334及び第2個別表示領域336には左の時短用図柄G31、中央の時短用図柄G32及び右の時短用図柄G33が表示され、対応する遊技回の開始時においてはそれら複数の時短用図柄G31～G33が縦方向にスクロール表示される。

20

【1362】

対応する保留情報を契機として実行された当否判定処理にて大当たり結果となった場合には、全て同一の時短用図柄G31～G33が表示された状態で時短用図柄G31～G33のスクロール表示が停止され、小当たり結果となった場合には、当該小当たり結果に対応する時短用図柄G31～G33の組合せが表示された状態で時短用図柄G31～G33のスクロール表示が停止され、外れ結果となった場合には、当該外れ結果に対応する時短用図柄G31～G33の組合せが表示された状態で時短用図柄G31～G33のスクロール表示が停止される。大当たり結果となった場合に停止表示される時短用図柄G31～G33の組合せ、小当たり結果となった場合に停止表示される時短用図柄G31～G33の組合せ及び外れ結果となった場合に停止表示される時短用図柄G31～G33の組合せは相互に相違している。また、第1当否判定処理において大当たり結果となった場合、当該大当たり結果が第2大当たり結果であれば遊技回の終了時に全て同一の奇数の時短用図柄G31～G33が表示された状態となり、当該大当たり結果が第1大当たり結果であれば遊技回の終了時に全て同一の偶数の時短用図柄G31～G33が表示された状態となる。さらにまた、第2当否判定処理において大当たり結果となった場合、当該大当たり結果の種類は第2大当たり結果であり、遊技回の終了時に全て同一の奇数の時短用図柄G31～G33が表示された状態となる。また、大当たり結果となる期待度が高いことを示すリーチ演出が実行される場合には、同一の左の時短用図柄G31と右の時短用図柄G33とが停止表示されている状況において中央の時短用図柄G32のスクロール表示が継続されるリーチ変動が行われる。第1当否判定処理又は第2当否判定処理の結果が大当たり結果である遊技回であればリーチ図柄の組合せを構成している時短用図柄G31、G33と同一の時短用図柄G32が停止表示される状態で中央の時短用図柄G32のスクロール表示が停止され、第1当否判定処理又は第2当否判定処理の結果が外れ結果である遊技回であればリーチ図柄の組合せを構成している時短用図柄G31、G33とは異なる時短用図柄G32が停止表示される状態で中央の時短用図柄G32のスクロール表示が停止される。

30

40

50

【1363】

第1保留表示領域335では保留記憶されている第1保留情報の数を遊技者に報知するための画像表示が行われ、第2保留表示領域337では保留記憶されている第2保留情報の数を遊技者に報知するための画像表示が行われる。これら画像表示の内容は通常用保留表示領域331における画像表示の内容と同様であり、具体的には第1保留表示領域335では保留記憶されている第1保留情報の数に対応する数の保留画像G21が表示され、第2保留表示領域337では保留記憶されている第2保留情報の数に対応する数の保留画像G21が表示される。

【1364】

時短状態では、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行される場合に装飾領域332にて、図118(b)に示すように第1演出用キャラクタG34及び第2演出用キャラクタG35が表示されるキャラクタ演出が実行される。なお、キャラクタ演出の詳細については後述する。

【1365】

図119は本実施形態における主側MPU82にて各種抽選を行うための電氣的な構成を説明するための説明図である。

【1366】

主側RAM84の抽選用カウンタエリア84bには、上記第1の実施形態と同様に、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、乱数初期値カウンタCINI、変動種別カウンタCS及び普電乱数カウンタC4が設けられている。当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、乱数初期値カウンタCINI、変動種別カウンタCS及び普電乱数カウンタC4の内容は上記第1の実施形態と同一である。また、スルーゲート35への入賞が発生した場合に普電乱数カウンタC4の数値情報が普図保留エリア84cに格納される点、及び普図保留エリア84cの構成は上記第1の実施形態と同様である。

【1367】

当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報は、第1作動口33又は第1特別入球装置311への入賞が発生した場合に、上記第1の実施形態において第1作動口33への入賞が発生した場合と同様に主側RAM84の第1特図保留エリア111に格納される。また、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報は、第2特別入球装置321への入賞が発生した場合に、上記第1の実施形態において第2作動口34への入賞が発生した場合と同様に主側RAM84の第2特図保留エリア112に格納される。

【1368】

既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行期間の少なくとも一部と、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行期間の少なくとも一部とが重複し得る構成となっている。図119に示すように、特図保留エリア84aには特図用の実行エリア339が設けられている。また、特図用の実行エリア339は、第1特図用の実行エリア339aと第2特図用の実行エリア339bとを備えている。第1特図用の実行エリア339aは第1特図表示部37aにて変動表示を開始する際に、第1当否判定処理や振分判定処理などを行う対象の第1保留情報が格納されるエリアであるとともに、第2特図用の実行エリア339bは第2特図表示部37bにて変動表示を開始する際に、第2当否判定処理や振分判定処理などを行う対象の第2保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第1特図表示部37aの変動表示を開始する際には、第1特図保留エリア111の第1エリア111aに格納された第1保留情報が第1特図用の実行エリア339aにシフトされる。また、第2特図表示部37bの変動表示を開始する際には、第2特図保留エリア112に格納された第2保留情報が第2特図用の実行エリア339bにシフトされる。

【1369】

第1保留情報に対して第1当否判定処理が実行される場合、主側ROM83に記憶された第1当否テーブル341が参照される。図120(a)は使用対象として設定されてい

10

20

30

40

50

る設定値が「設定3」である場合における第1当否テーブル341を説明するための説明図である。図120(a)に示すように第1当否テーブル341には第1当否判定処理の結果として、大当たり結果及び外れ結果が設定されている。なお、「設定3」以外の設定値に対応する第1当否テーブル341であっても大当たり結果及び外れ結果が設定されている。大当たり結果に対応させて設定されている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数が上記第1の実施形態と同様に各設定値で相違している。

【1370】

第2保留情報に対して第2当否判定処理が実行される場合、主側ROM83に記憶された第2当否テーブル342が参照される。図120(b)は使用対象として設定されている設定値が「設定3」である場合における第2当否テーブル342を説明するための説明図である。図120(b)に示すように第2当否テーブル342には第2当否判定処理の結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。なお、「設定3」以外の設定値に対応する第2当否テーブル342であっても大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。大当たり結果に対応させて設定されている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数が上記第1の実施形態と同様に各設定値で相違しており、小当たり結果のそれぞれに対応させて設定されている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数が各設定値で同一となっている。

【1371】

第1当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合、種別乱数カウンタC2を利用して大当たり結果の種類が選択される。この大当たり結果の種類を決定するための大当たり用の振分判定処理が実行される場合、主側ROM83に記憶された大当たり振分テーブル343が参照される。図120(c)は大当たり振分テーブル343を説明するための説明図である。図120(c)に示すように大当たり振分テーブル343には大当たり用の振分判定処理の結果として、第1大当たり結果と第2大当たり結果とが設定されている。既に説明したとおり、第2当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合、当該大当たり結果の種類は第2大当たり結果となる。

【1372】

図120(d)は各大当たり結果に対応する開閉実行モード及び当該開閉実行モードの終了後における処理の組合せを説明するための説明図である。図120(d)に示すように、第1大当たり結果は開閉実行モードの移行契機となる。第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が10回となる。当該開閉実行モードの終了時には遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されない。このため、第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合には当該開閉実行モードの終了後に遊技状態が通常遊技状態となるとともに、第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態である場合には当該開閉実行モードの終了後に遊技状態が時短状態となる。

【1373】

第2大当たり結果は開閉実行モードの移行契機となる。第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が10回となる。また、当該開閉実行モードの終了後は、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。このため、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には遊技状態が時短状態となる。

【1374】

時短状態は、遊技結果が外れ結果又は第1大当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける遊技回が終了する場合に終了する。また、時短状態は、当該時短状態において遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されない状態で実行された第2特図表示部37bにおける遊技回数が上限数である「100」に到達し、当該100回目の第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合、又は当該100回目の第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合にも終了する。時短状態が終了した場合には、遊技状

10

20

30

40

50

態が通常遊技状態に移行するとともに、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。

【1375】

大当たり振分テーブル343は、第1保留情報に対する第1当否判定処理の結果が大当たり結果となった場合に参照される。また、いずれの設定値であっても同一の大当たり振分テーブル343が参照される。図120(c)に示すように、大当たり振分テーブル343は2/3の確率で第1大当たり結果が選択され1/3の確率で第2大当たり結果が選択されるように設定されているが、これらの選択確率は任意である。

【1376】

第2当否判定処理にて小当たり結果が選択された場合、種別乱数カウンタC2を利用して小当たり結果の種類が選択される。この小当たり結果の種類を決定するための小当たり用の振分判定処理が実行される場合、主側ROM83に記憶された小当たり振分テーブル344が参照される。図120(e)は小当たり振分テーブル344を説明するための説明図である。図120(e)に示すように小当たり振分テーブル344には小当たり用の振分判定処理の結果として、第1小当たり結果と第2小当たり結果とが設定されている。

【1377】

図120(f)は各小当たり結果に対応する開閉実行モード及び当該開閉実行モードの終了後における処理の組合せを説明するための説明図である。第1小当たり結果及び第2小当たり結果はいずれも振分実行モードへの移行契機となる。振分実行モードにおいては既に説明したとおり振分入賞装置161が開放状態となる。当該振分入賞装置161に入球した遊技球がV入賞通路領域165cに流入してV入賞検知センサ169にて検知されることで、振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行する。一方、振分実行モードにおいて遊技球がV入賞検知センサ169にて検知されなかった場合には、開閉実行モードへの移行は発生しない。

【1378】

図120(f)に示すように、第1小当たり結果は、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が4回となる小当たり結果であるとともに、第2小当たり結果は、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が9回となる小当たり結果である。

【1379】

時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが実行された場合には、開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。このため、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態は時短状態となる。

【1380】

時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードへの移行が行われることはなく、遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。このため、振分実行モードの終了後は振分実行モードの終了時の遊技状態が維持される。

【1381】

上述したとおり、時短状態は、遊技結果が外れ結果又は第1大当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける遊技回が終了する場合に終了する。時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果とは無関係に、第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了される。また、上述したとおり、時短状態は、当該時短状態において遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されない状態で実行された第2特図表示部37bにおける遊技回数が上限数である「100」に到達し、当該100回目の第

10

20

30

40

50

2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が外れ結果である場合、又は当該 1 0 0 回目の第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生しなかった場合にも終了する。時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されている第 2 保留情報が存在しており、当該第 2 保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となり、第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。このため、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態は時短状態となる。一方、時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されていた第 2 保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となり、当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。このため、当該開閉実行モードの終了後も遊技状態は通常遊技状態となる。

10

【1 3 8 2】

通常遊技状態において開始された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該遊技回が時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されていた第 2 保留情報を契機とする遊技回には該当せず、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが実行された場合には、開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。このため、当該開閉実行モードの終了後も遊技状態は通常遊技状態となる。また、通常遊技状態において開始された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該遊技回が時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されていた第 2 保留情報を契機とする遊技回には該当せず、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。このため、当該振分実行モードの終了後も遊技状態は通常遊技状態となる。

20

【1 3 8 3】

遊技結果が外れ結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が終了することにより時短状態において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回数が上限数である「1 0 0」に到達した場合には、時短状態は終了し、遊技状態が通常遊技状態に移行するとともに、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。遊技結果が第 2 大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が終了することにより時短状態において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回数が上限数である「1 0 0」に到達した場合には、当該第 2 大当たり結果を契機とする開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。このため、当該開閉実行モードの終了後においても時短状態が維持されるとともに、時短状態において遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されない状態で実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回

30

40

【1 3 8 4】

遊技結果がいずれかの小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が終了することにより時短状態において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回数が上限数である「1 0 0」に到達するとともに、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。このため、当該開閉実行モードの終了後においても時短状態が維持されるとともに、時短状態において遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されない状態で実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回数が「1 0 0」に設定

50

される。

【1385】

遊技結果がいずれかの小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける遊技回が終了することにより時短状態において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回数が上限数である「100」に到達するとともに、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、時短状態は終了し、遊技状態が通常遊技状態に移行するとともに、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。

【1386】

小当たり振分テーブル344は第2保留情報に対する第2当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合に参照される。また、いずれの設定値であっても同一の小当たり振分テーブル344が参照される。図120(e)に示すように、小当たり振分テーブル344は4/5の確率で第1小当たり結果が選択されるとともに1/5の確率で第2小当たり結果が選択されるように設定されているが、これらの選択確率は任意である。

【1387】

次に、主側MPU82にて実行されるポート出力処理について図121のフローチャートを参照しながら説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおりポート出力処理はタイマ割込み処理(図14)のステップS207にて実行される。

【1388】

まず第1特別入球装置311を開放状態と閉鎖状態との間で切り換えるための第1特別切替用処理を実行する(ステップS7501)。第1特別切替用処理では、まず主側RAM84に設けられた第1特別開放フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。第1特別開放フラグは、第1特別入球装置311が開放状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。第1特別開放フラグに「1」がセットされていない場合、すなわち第1特別入球装置311が閉鎖状態である場合には、主側RAM84に設けられた第1特別切替タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。第1特別切替タイマカウンタは、第1特別入球装置311の開放状態と閉鎖状態との間の切り換えタイミングを主側MPU82にて把握可能とするタイマカウンタである。主側MPU82は、第1特別切替タイマカウンタの値が「0」である場合に第1特別入球装置311の開放状態と閉鎖状態との間の切り換えタイミングであることを把握する。第1特別切替タイマカウンタの更新は、タイマ割込み処理(図14)のステップS210におけるタイマ更新処理にて実行される。タイマ更新処理(ステップS210)では、第1特別切替タイマカウンタの値を1減算する処理が実行されるとともに、当該1減算後の第1特別切替タイマカウンタの値が「0」を下回った場合には第1特別切替タイマカウンタの値を「0」クリアする処理が実行される。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、メイン処理(図13)のステップS119ではRAMクリア処理が実行される。また、RAMクリア処理は、メイン処理(図13)のステップS117にて設定値更新処理が実行される場合にも実行される。RAMクリア処理が実行された場合には、主側RAM84における第1特別開放フラグ及び第1特別切替タイマカウンタの値が「0」クリアされる。また、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された後、第1ガイド駆動部316を駆動状態とするための信号が出力されるまで、第1特別入球装置311は閉鎖状態となる。

【1389】

第1特別切替用処理(ステップS7501)では、第1特別開放フラグの値が「0」であるとともに第1特別切替タイマカウンタの値が「0」である場合、第1ガイド駆動部316に駆動信号を出力することにより第1特別入球装置311を閉鎖状態から開放状態に切り換える。その後、第1特別開放フラグに「1」をセットし、第1特別入球装置311の開放期間(1秒)に対応する「250」という数値情報を第1特別切替タイマカウンタにセットする。これにより、第1特別入球装置311の開放期間(1秒)の計測が開始される。一方、第1特別開放フラグの値が「0」であるとともに第1特別切替タイマカウンタの値が「1」以上である場合、すなわち第1特別入球装置311が閉鎖状態であると

10

20

30

40

50

もに当該第1特別入球装置311の閉鎖期間(1秒)が経過していない場合には、そのまま第1特別切替用処理を終了することにより第1特別入球装置311の閉鎖状態を維持する。

【1390】

第1特別切替用処理(ステップS7501)では、主側RAM84の第1特別開放フラグに「1」がセットされている場合、すなわち第1特別入球装置311が開放状態である場合には、主側RAM84における第1特別切替タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することにより第1特別入球装置311の開放状態から閉鎖状態への切り換えタイミングであるか否かを判定する。第1特別切替タイマカウンタの値が「1」以上である場合、すなわち第1特別入球装置311の開放期間(1秒)が経過していない場合には、第1ガイド駆動部316に駆動信号を出力することにより第1特別入球装置311の開放状態を維持する。一方、第1特別切替タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち第1特別入球装置311の開放期間(1秒)が経過している場合には、第1ガイド駆動部316への駆動信号の出力を停止することにより第1特別入球装置311を開放状態から閉鎖状態に切り換える。その後、第1特別開放フラグを「0」クリアし、第1特別入球装置311の閉鎖期間(1秒)に対応する「250」という数値情報を第1特別切替タイマカウンタにセットする。これにより、第1特別入球装置311の閉鎖期間(1秒)の計測が開始される。

【1391】

上記第1の実施形態において既に説明したとおり、ポート出力処理(図121)は、タイマ割込み処理(図14)において、遊技を進行させるための処理(ステップS207～ステップS220)に含まれている。当該遊技を進行させるための処理(ステップS207～ステップS220)が実行される状況においては、第1特別入球装置311が開放状態となる開放期間(1秒)と、第1特別入球装置311が閉鎖状態となる閉鎖期間(1秒)とが交互に繰り返される。

【1392】

ステップS7501にて第1特別切替用処理を実行した後は、振分入賞装置161において切替片166が退避位置に配置されている状態と切替片166が誘導位置に配置されている状態との間で切り換えを行うための振分切替用処理を実行する(ステップS7502)。振分切替用処理では、まず主側RAM84に設けられた誘導中フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。誘導中フラグは、切替片166が誘導位置に配置されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。主側MPU82は、誘導中フラグに「1」がセットされている場合に切替片166が誘導位置に配置されている状態であることを把握する。誘導中フラグに「1」がセットされていない場合、すなわち切替片166が退避位置に配置されている状態である場合には、主側RAM84に設けられた振分切替タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。振分切替タイマカウンタは、切替片166が誘導位置に配置されている状態と退避位置に配置されている状態との間の切り換えタイミングを主側MPU82にて把握可能とするタイマカウンタである。主側MPU82は、振分切替タイマカウンタの値が「0」である場合に切替片166が誘導位置に配置されている状態と退避位置に配置されている状態との間の切り換えタイミングであることを把握する。振分切替タイマカウンタの更新は、タイマ割込み処理(図14)のステップS210におけるタイマ更新処理にて実行される。タイマ更新処理(ステップS210)では、振分切替タイマカウンタの値を1減算する処理が実行されるとともに、当該1減算後の振分切替タイマカウンタの値が「0」を下回った場合には振分切替タイマカウンタの値を「0」クリアする処理が実行される。RAMクリア処理が実行された場合には、主側RAM84における誘導中フラグ及び振分切替タイマカウンタの値が「0」クリアされる。また、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された後、切替用駆動部167を駆動状態とするための信号が出力されるまで、切替片166が退避位置に配置されている状態となる。

【1393】

振分切換用処理（ステップ S 7 5 0 2）では、誘導中フラグの値が「0」であるとともに振分切換タイマカウンタの値が「0」である場合には、切換用駆動部 1 6 7 に駆動信号を出力することにより切換片 1 6 6 が退避位置に配置されている状態から切換片 1 6 6 が誘導位置に配置されている状態に切り換える。その後、誘導中フラグに「1」をセットし、切換片 1 6 6 の誘導継続期間（1 秒）に対応する「2 5 0」という数値情報を振分切換タイマカウンタにセットする。これにより、切換片 1 6 6 の誘導継続期間（1 秒）の計測が開始される。一方、誘導中フラグの値が「0」であるとともに振分切換タイマカウンタの値が「1」以上である場合、すなわち切換片 1 6 6 が退避位置に配置されている状態であるとともに切換片 1 6 6 の退避継続期間（3 秒）が経過していない場合には、そのまま振分切換用処理を終了することにより切換片 1 6 6 が退避位置に配置されている状態を維持する。

10

【1 3 9 4】

振分切換用処理（ステップ S 7 5 0 2）では、誘導中フラグに「1」がセットされている場合、すなわち切換片 1 6 6 が誘導位置に配置されている状態である場合には、主側 R A M 8 4 における振分切換タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。振分切換タイマカウンタの値が「1」以上である場合、すなわち切換片 1 6 6 の誘導継続期間（1 秒）が経過していない場合には、切換用駆動部 1 6 7 に駆動信号を出力することにより切換片 1 6 6 が誘導位置に配置されている状態を維持する。一方、振分切換タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち切換片 1 6 6 の誘導継続期間（1 秒）が経過している場合には、切換用駆動部 1 6 7 への駆動信号の出力を停止することにより切換片 1 6 6 が誘導位置に配置されている状態から切換片 1 6 6 が退避位置に配置されている状態に切り換える。その後、誘導中フラグを「0」クリアし、切換片 1 6 6 の退避継続期間（3 秒）に対応する「7 5 0」という数値情報を振分切換タイマカウンタにセットする。これにより、切換片 1 6 6 の退避継続期間（3 秒）の計測が開始される。

20

【1 3 9 5】

このように、タイマ割込み処理（図 1 4）において遊技を進行させるための処理（ステップ S 2 0 7 ～ステップ S 2 2 0）が実行される状況においては、切換片 1 6 6 が誘導位置に配置されている状態となる誘導継続期間（1 秒）と、切換片 1 6 6 が退避位置に配置されている状態となる退避継続期間（3 秒）とが交互に繰り返される。

30

【1 3 9 6】

ステップ S 7 5 0 2 にて振分切換用処理を行った後、主側 R A M 8 4 に設けられた特電開放フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 7 5 0 3：Y E S）には、特電用の駆動部 3 2 b に対して駆動信号を出力することにより特電入賞装置 3 2 の開放状態が維持されるようにする（ステップ S 7 5 0 4）。特電開放フラグは、特電入賞装置 3 2 が開放状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。

【1 3 9 7】

ステップ S 7 5 0 3 にて否定判定を行った場合又はステップ S 7 5 0 4 の処理を行った場合には、主側 R A M 8 4 に設けられた第 2 特別開放フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S 7 5 0 5）、第 2 特別開放フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 7 5 0 5：Y E S）には、既に説明した第 2 ガイド駆動部に対して駆動信号を出力することにより第 2 特別入球装置 3 2 1 の開放状態が維持されるようにする（ステップ S 7 5 0 6）。第 2 特別開放フラグは、第 2 特別入球装置 3 2 1 が開放状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。

40

【1 3 9 8】

ステップ S 7 5 0 5 にて否定判定を行った場合又はステップ S 7 5 0 6 の処理を行った場合には、主側 R A M 8 4 に設けられた振分開放フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S 7 5 0 7）、振分開放フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 7 5 0 7：Y E S）には、振分入口用の駆動部 1 6 3 に対して駆動信号を出力することにより振分入賞装置 1 6 1 の開放状態が維持されるようにする（ステップ S 7 5 0 8）。振分開放フラグは、振分入賞装置 1 6 1 が開放状態であることを主側 M P U 8 2

50

にて把握可能とするフラグである。

【1399】

図122は、主側MPU82にて実行される発射制御処理を示すフローチャートである。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、発射制御処理はタイマ割込み処理（図14）のステップS211にて実行される。

【1400】

まず発射用処理を実行する（ステップS7601）。発射用処理では、発射操作装置28に対して発射操作が継続されている状況において、0.6秒に1個の遊技球が発射される発射周期となるように遊技球の発射制御を行う。

【1401】

その後、通常遊技状態である場合（ステップS7602：YES）には、振分実行モードの実行期間であるか否かを判定し（ステップS7603）、振分実行モードの実行期間ではない場合（ステップS7603：NO）には、開閉実行モードの実行期間であるか否かを判定する（ステップS7604）。通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態である場合（ステップS7602：YES、ステップS7603：NO、ステップS7604：NO）には、主側RAM84に設けられた左打ち報知中フラグに「1」がセットされているか否かを確認することで左打ち報知が行われている状態であるか否かを判定する（ステップS7605）。既に説明したとおり、左打ち報知は、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28を操作する右打ちをやめて左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28を操作する左打ちを行うように遊技者に促す警告である。左打ち報知では、「右打ちはNG」という文字及び「左を狙ってください」という文字が図柄表示装置41に表示される。また、左打ち報知では、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において右打ちが行われていることを示す態様で表示発光部64の発光制御が実行されるとともに、右打ちをやめて左打ちを行うように促す音声（「左を狙ってください」という音声）が出力されるようにスピーカ部65の音出力制御が実行される。左打ち報知中フラグは、左打ち報知が実行されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。

【1402】

左打ち報知中フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS7605：NO）には、発射条件が成立しているか否かを判定する（ステップS7606）。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、電源・発射制御装置78の発射制御部78cは、タッチセンサ28aから操作ハンドルが遊技者により触れられていることを示す信号を受信するとともに、発射止めスイッチが遊技者により手動操作されていないことを示す信号をプッシュセンサ28bから受信していることを条件に、主側MPU82に対してHイレベルの条件成立信号（条件成立に対応した信号）を継続して送信する。主側MPU82は、Hイレベルの条件成立信号を受信している状況であって遊技球の発射を停止させるべき異常状態が発生していない状況であることを条件として、発射制御部78cにHイレベルの発射許可信号を継続して送信する構成であるが、当該Hイレベルの発射許可信号を継続して送信している状況において主側MPU82は発射条件が成立していると判定する。

【1403】

発射条件が成立している場合（ステップS7606：YES）には、現状の発射強度が右側領域PA3を遊技球が流下することとなる発射強度であるか否かを判定する（ステップS7607）。発射制御部78cは、既に説明したとおり主側MPU82からHイレベルの発射許可信号を受信している場合、0.6秒に1回、1個の遊技球を発射するための駆動制御を遊技球発射機構27に対して実行するが、この場合、可変抵抗器28cから受信した信号に基づき発射強度が調整されることで発射操作装置28の発射ハンドルの回動操作量が多いほど高い強度で遊技球が発射されるようにする。当該構成において、発射制御部78cは、可変抵抗器28cから受信している信号の内容が右側領域PA3を遊技球

10

20

30

40

50

が流下するように発射操作が行われることに対応した発射強度に対応していない場合、LOWレベルの発射強度信号を主側MPU82に送信し、可変抵抗器28cから受信している信号の内容が右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われることに対応した発射強度に対応している場合、HIレベルの発射強度信号を主側MPU82に送信する。

【1404】

主側MPU82は、発射制御部78cからHIレベルの発射強度信号を受信している場合にステップS7607にて肯定判定をし、発射制御部78cからLOWレベルの発射強度信号を受信している場合にステップS7607にて否定判定をする。ステップS7607にて肯定判定をした場合、左打ち報知コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS7608）。音光側MPU93は左打ち報知コマンドを受信することにより、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて左打ち報知が開始されるようにするための制御を実行する。これにより、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において右打ちをやめて左打ちを行うように遊技者に促すことができる。また、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態においては基本的に左打ちが行われるようにすることができる。

【1405】

その後、左打ち報知信号の出力設定処理を実行する（ステップS7609）。左打ち報知信号の出力設定処理では、遊技ホールの管理コンピュータに対して左打ち報知が行われていることを報知する左打ち報知信号の出力を開始させる。これにより、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われていることが遊技ホールの管理者に報知される。遊技ホールの管理者は管理コンピュータが左打ち報知信号を受信したことを確認することで、本パチンコ機10で遊技を行っている遊技者に対して左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作を行うべきことを伝えることが可能となる。その後、主側RAM84の左打ち報知中フラグに「1」をセットする（ステップS7610）。これにより、左打ち報知が実行されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1406】

主側RAM84の左打ち報知中フラグに「1」がセットされている場合（ステップS7605：YES）には、遊技球の発射操作が停止されているか又は左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作が行われているか否かを判定する（ステップS7611）。具体的には、発射制御部78cからLOWレベルの条件成立信号を受信している場合には遊技球の発射操作が停止していると判定し、発射制御部78cからHIレベルの条件成立信号を受信している場合であってLOWレベルの発射強度信号を受信している場合には左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作を行う左打ちが行われていると判定する。

【1407】

ステップS7611にて肯定判定をした場合、左打ち報知解除コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS7612）。音光側MPU93は左打ち報知解除コマンドを受信することにより、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されている左打ち報知が終了されるようにするための制御を実行する。その後、左打ち報知信号の出力停止処理を実行する（ステップS7613）。左打ち報知信号の出力停止処理では、遊技ホールの管理コンピュータに対する左打ち報知信号の出力を停止する。その後、主側RAM84の左打ち報知中フラグを「0」クリアすることで左打ち報知状態を解除する（ステップS7614）。

【1408】

時短状態である場合（ステップS7602：NO）、通常遊技状態であるとともに振分実行モードの実行期間である場合（ステップS7603：YES）、又は通常遊技状態であるとともに開閉実行モードである場合（ステップS7604：YES）には、左打ち報

10

20

30

40

50

知解除用処理を実行する（ステップ S 7 6 1 5）。左打ち報知解除用処理では、主側 R A M 8 4 の左打ち報知中フラグに「1」がセットされていることを条件として、ステップ S 7 6 1 2 と同様に左打ち報知解除コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信するとともに、ステップ S 7 6 1 3 と同様に左打ち報知信号の出力停止処理を実行し、さらにはステップ S 7 6 1 4 と同様に主側 R A M 8 4 の左打ち報知中フラグを「0」クリアする。これにより、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において左打ち報知状態が設定されていたとしても、通常遊技状態から時短状態に移行した場合、振分実行モードが開始された場合又は開閉実行モードが開始された場合にはその左打ち報知状態が解除されるようにすることができる。

【1 4 0 9】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される特図特電制御処理についての説明に先立ち、主側 R A M 8 4 の構成について説明する。図 1 2 3 は本実施形態における主側 R A M 8 4 の構成を説明するための説明図である。

【1 4 1 0】

第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行中に第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果又は第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する場合、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回は強制的に終了される。第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了される場合には、当該遊技回の開始時に主側 R A M 8 4 に記憶された第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の停止態様の情報がクリアされ、当該遊技回の遊技結果とは無関係に外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報が読み出される。このため、第 1 当否判定処理の結果が大当たり結果となった状態において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了される場合には、当該遊技回の遊技結果が強制的に外れ結果に変更される。また、第 1 当否判定処理の結果が外れ結果となった状態において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了される場合にも当該遊技回の遊技結果が外れ結果となる。強制的に終了された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が再開されることはない。図 1 2 3 に示すように、主側 R A M 8 4 には第 1 強制終了フラグ 3 5 1 が設けられている。第 1 強制終了フラグ 3 5 1 は、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を強制的に終了するための処理が実行された状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。

【1 4 1 1】

第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行中に第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する場合、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回は外れ結果に対応する絵柄が第 1 特図表示部 3 7 a に停止表示された状態で一時的に停止される。当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、一時的に停止された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回は、当該開閉実行モードの終了後に再開される。また、当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生しなかった場合、一時的に停止された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回は、当該振分実行モードの終了後に再開される。第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が再開されることにより一時的に停止された第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示も再開される。図 1 2 3 に示すように、主側 R A M 8 4 には一時停止フラグ 3 5 3 が設けられている。一時停止フラグ 3 5 3 は、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が一時的に停止されている状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。

【1 4 1 2】

既に説明したとおり、時短状態において、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行中に第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間が終了する場合、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回は強制的に終了される。また、通常遊技状態において、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行中に第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が第 1 大当たり結果又は第 2 大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄

の変動表示期間が終了する場合、第2特図表示部37bにおける遊技回は強制的に終了される。第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了される場合には、当該遊技回の開始時に主側RAM84に記憶された第2特図表示部37bにおける絵柄の停止態様の情報がクリアされ、当該遊技回の遊技結果とは無関係に外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報が読み出される。このため、第2当否判定処理の結果が小当たり結果及び大当たり結果のいずれかとなった状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了される場合には、当該遊技回の遊技結果が強制的に外れ結果に変更される。また、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了される場合にも当該遊技回の遊技結果が外れ結果となる。強制的に終了された第2特図表示部37bにおける遊技回が再開されることはない。一方、通常遊技状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第2特図表示部37bにおける遊技回は継続される。図123に示すように、主側RAM84には第2強制終了フラグ352が設けられている。第2強制終了フラグ352は、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示を強制的に終了するための処理が実行された状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。

10

【1413】

主側RAM84には、終了時保留未消化フラグ354及び終了時保留消化中フラグ355が設けられている。終了時保留未消化フラグ354は、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在しており、当該第2保留情報を契機とする遊技回が実行されていない状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。終了時保留消化中フラグ355は、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とする遊技回が実行されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされている状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される場合、後述する第2変動表示期間の特定処理（図144）のステップS9104にて終了時保留未消化フラグ354が「0」クリアされるとともに、ステップS9105にて終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされる。

20

【1414】

主側RAM84には、第1特図保留カウンタ356及び第2特図保留カウンタ357が設けられている。第1特図保留カウンタ356は、上記第1の実施形態における第1特図保留カウンタと同様に、第1特図保留エリア111に記憶されている未処理の第1保留情報の数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。また、第2特図保留カウンタ357は、上記第1の実施形態における第2特図保留カウンタと同様に、第2特図保留エリア112に記憶されている未処理の第2保留情報の数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。

30

【1415】

次に、主側MPU82にて実行される特図特電制御処理について説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、特図特電制御処理はタイマ割込み処理（図14）のステップS213にて実行される。

40

【1416】

本実施形態では特図特電制御処理として、第1保留情報に対応する第1特図特電制御処理と第2保留情報に対応する第2特図特電制御処理とが設定されている。タイマ割込み処理（図14）において特図特電制御処理が実行される場合には、第1特図特電制御処理→第2特図特電制御処理の順番で実行される。まず第1特図特電制御処理について説明する。

【1417】

図124は主側MPU82にて実行される第1特図特電制御処理を示すフローチャートである。第1特図特電制御処理では、まず第1保留情報の取得処理を実行する（ステップ

50

S 7 7 0 1)。第1保留情報の取得処理では、第1作動口33への入賞が発生しているか否かを判定し、第1作動口33への入賞が発生していない場合には、第1特別入球装置311への入賞が発生しているか否かを判定する。第1作動口33への入賞が発生している場合又は第1特別入球装置311への入賞が発生している場合には、主側RAM84における第1特図保留カウンタ356の値が上限である「4」未満であるか否かを判定する。第1特図保留カウンタ356は、既に説明したとおり、第1特図保留エリア111に記憶されている未処理の第1保留情報の数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。第1特図保留カウンタ356の値が「4」未満である場合には、第1保留情報を取得するための処理を実行する。

【1418】

第1保留情報を取得するための処理では、まず主側RAM84における第1特図保留カウンタ356の値を1加算する。その後、各種カウンタ値の取得処理を実行する。各種カウンタ値の取得処理では、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を第1保留情報として、第1特図保留エリア111の第1エリア111a～第4エリア111dにおける第1保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第1保留情報を取得した場合には、第1保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第1特図保留表示部37cの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。その後、第1保留コマンドを音光側MPU93に送信する。これにより、通常遊技状態であれば図柄表示装置41の通常用保留表示領域331（図118（a））の表示内容が第1保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御されるとともに、時短状態であれば図柄表示装置41の第1保留表示領域335（図118（b））の表示内容が第1保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

【1419】

ステップS7701にて第1保留情報の取得処理を実行した後は、主側RAM84に設けられた一時停止フラグ353に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS7702）。一時停止フラグ353は、既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。一時停止フラグ353に「1」がセットされている場合（ステップS7702：YES）には、ステップS7703～ステップS7713の処理を実行することなく本第1特図特電制御処理を終了する。第1特図表示部37aにおける遊技回を一時的に停止させるための処理（後述する第2特図変動中処理（図132）のステップS8517～ステップS8519）が実行されて一時停止フラグ353に「1」がセットされた場合には、当該一時停止フラグ353が「0」クリアされるまでの期間に亘って、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回を開始するための第1特図変動開始処理（ステップS7707）が実行されない状態、すなわち第1特図表示部37aにて新たな遊技回を開始が禁止された状態となる。

【1420】

ステップS7702にて否定判定を行った場合には、主側RAM84に設けられた第1強制終了フラグ351に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS7703）。第1強制終了フラグ351は、既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了するための処理が実行された状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。第1強制終了フラグ351に「1」がセットされている場合（ステップS7703：YES）には、ステップS7704～ステップS7713の処理を実行することなく本第1特図特電制御処理を終了する。第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了するための処理（後述する第2特図変動中処理（図132）のステップS8510～ステップS8515）が実行されて第1強制終了フラグ351に「1」がセットされた場合には、当該第1強制終了フラグ351が「0」クリアされるまでの期間に亘って、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回を開始するための第1特図

変動開始処理（ステップ S 7 7 0 7）が実行されない状態、すなわち第 1 特図表示部 3 7 a にて新たな遊技回の開始が禁止された状態となる。

【 1 4 2 1 】

一時停止フラグ 3 5 3 及び第 1 強制終了フラグ 3 5 1 のいずれにも「1」がセットされていない場合（ステップ S 7 7 0 2：NO、ステップ S 7 7 0 3：NO）には、主側 ROM 8 3 に記憶されている第 1 特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップ S 7 7 0 4）。その後、主側 RAM 8 4 に設けられた第 1 特図特電カウンタの数値情報を読み出すとともに、第 1 特図特電アドレステーブルから第 1 特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得する（ステップ S 7 7 0 5）。そして、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップ S 7 7 0 6）。

10

【 1 4 2 2 】

第 1 特図特電カウンタは、第 1 特図特電制御処理（図 1 2 4）におけるステップ S 7 7 0 7～ステップ S 7 7 1 3 の各処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側 MPU 8 2 にて把握するためのカウンタであり、第 1 特図特電アドレステーブルには、第 1 特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップ S 7 7 0 7～ステップ S 7 7 1 3 の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。第 1 特図特電カウンタの値が「0」である場合にはステップ S 7 7 0 7 の第 1 特図変動開始処理にジャンプし、第 1 特図特電カウンタの値が「1」である場合にはステップ S 7 7 0 8 の第 1 特図変動中処理にジャンプし、第 1 特図特電カウンタの値が「2」である場合にはステップ S 7 7 0 9 の第 1 特図確定中処理にジャンプし、第 1 特図特電カウンタの値が「3」である場合にはステップ S 7 7 1 0 の第 1 特電開始処理にジャンプし、第 1 特図特電カウンタの値が「4」である場合にはステップ S 7 7 1 1 の第 1 特電開放中処理にジャンプし、第 1 特図特電カウンタの値が「5」である場合にはステップ S 7 7 1 2 の第 1 特電閉鎖中処理にジャンプし、第 1 特図特電カウンタの値が「6」である場合にはステップ S 7 7 1 3 の第 1 特電終了処理にジャンプする。以下、ステップ S 7 7 0 7～ステップ S 7 7 1 3 の各処理について個別に説明する。

20

【 1 4 2 3 】

次に、主側 MPU 8 2 にて実行される第 1 特図変動開始処理（図 1 2 5）の説明に先立ち、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示及び第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示を実行するための構成について説明する。

30

【 1 4 2 4 】

既に説明したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b は、7 つのセグメント発光部を有するセグメント表示器により構成されている。主側 ROM 8 3 には、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示を実行するために利用される特図変動表示用テーブルが記憶されている。特図変動表示用テーブルには、当該 7 つのセグメント発光部に 1 対 1 で対応する合計 7 つの表示データが設定されており、当該 7 つの表示データには 1 対 1 で対応させて「1」～「7」のいずれかのポインタ情報が設定されている。また、主側 RAM 8 4 には、第 1 特図表示部 3 7 a に出力する出力情報を設定するために参照される第 1 特図用参照先カウンタ、及び第 2 特図表示部 3 7 b に出力する出力情報を設定するために参照される第 2 特図用参照先カウンタが設けられている。タイマ割り込み処理（図 1 4）のステップ S 2 1 5 における表示制御処理では、主側 RAM 8 4 における第 1 特図用参照先カウンタの値に基づいて第 1 特図表示部 3 7 a に出力する出力情報を特定し、当該特定した出力情報が第 1 特図表示部 3 7 a に出力されるようにするとともに、主側 RAM 8 4 における第 2 特図用参照先カウンタの値に基づいて第 2 特図表示部 3 7 b に出力する出力情報を特定し、当該特定した出力情報が第 2 特図表示部 3 7 b に出力されるようにする。

40

【 1 4 2 5 】

主側 RAM 8 4 における第 1 特図用参照カウンタ及び第 2 特図用参照カウンタには、「0」～「8」のいずれかの数値情報が設定される。表示制御処理（ステップ S 2 1 5）では、主側 RAM 8 4 における第 1 特図用参照先カウンタの値が「0」である場合には第 1

50

特図表示部 37a が非表示の状態となるようにするとともに、主側 RAM 84 における第 2 特図用参照先カウンタの値が「0」である場合には第 2 特図表示部 37b が非表示の状態となるようにする。第 1 特図用参照先カウンタの値が「1」～「7」のいずれかである場合には、特図変動表示用テーブルにおいて、当該第 1 特図用参照先カウンタの値により特定されるポインタ情報に対応させて設定されている表示データが出力情報として特定されて第 1 特図表示部 37a に出力されるとともに、第 2 特図用参照先カウンタの値が「1」～「7」のいずれかである場合には、特図変動表示用テーブルにおいて、当該第 2 特図用参照先カウンタの値により特定されるポインタ情報に対応させて設定されている表示データが出力情報として特定されて第 2 特図表示部 37b に出力される。第 1 特図用参照先カウンタの値が「8」である場合には、第 1 特図表示部 37a について主側 RAM 84 に読み出されている絵柄の停止態様の情報が出力情報として特定されて第 1 特図表示部 37a に出力されるとともに、第 2 特図用参照先カウンタの値が「8」である場合には、第 2 特図表示部 37b について主側 RAM 84 に読み出されている絵柄の停止態様の情報が出力情報として特定されて第 2 特図表示部 37b に出力される。

10

【1426】

第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動表示は、主側 RAM 84 における第 1 特図用参照カウンタの値が、「1」→「2」→「3」→…→「7」の順番で「7」まで更新された後に「1」に戻る態様で、第 1 特図用参照カウンタの更新が繰り返されることにより実行される。また、第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示は、主側 RAM 84 における第 2 特図用参照カウンタの値が、「1」→「2」→「3」→…→「7」の順番で「7」まで更新された後に「1」に戻る態様で、第 2 特図用参照カウンタの更新が繰り返されることにより実行される。これにより、第 1 特図表示部 37a 及び第 2 特図表示部 37b では、更新タイミングとなる度に発光対象となるセグメント発光部が更新される態様で、7つのセグメント発光部が順次発光する絵柄の変動表示が実行される。当該絵柄の変動表示では、発光対象となるセグメント表示部が、右上→右下→下→左下→左上→上→中央の順番で更新される。そして、中央のセグメント発光部が発光対象となった後に右上のセグメント発光部が発光対象となっている状態に戻る。

20

【1427】

このように、特図変動表示用テーブルに設定されている各表示データを繰り返し出力対象として絵柄の変動表示を実行する構成とすることにより、いずれの絵柄の変動表示期間が選択された場合においても同一の特図変動表示用テーブルを利用することが可能となっている。また、特図変動表示用テーブルを記憶するために必要となる主側 ROM 83 のデータ容量が低減されている。

30

【1428】

第 1 特図表示部 37a における遊技回において絵柄の変動表示期間が経過した場合には、主側 RAM 84 における第 1 特図用参照先カウンタの値とは無関係に、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。また、第 2 特図表示部 37b における遊技回において絵柄の変動表示期間が経過した場合には、主側 RAM 84 における第 2 特図用参照先カウンタの値とは無関係に、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、第 1 特図表示部 37a を表示制御するための処理構成及び第 2 特図表示部 37b を表示制御するための処理構成の簡素化が図られている。

40

【1429】

<第 1 特図変動開始処理>

まず主側 MPU 82 にて実行される第 1 特図変動開始処理について図 125 のフローチャートを参照しながら説明する。上述したとおり、第 1 特図変動開始処理は第 1 特図特電制御処理（図 124）のステップ S7707 にて実行される。

【1430】

まず振分実行モードが実行されている状態であるか否かを判定する（ステップ S7801）。ステップ S7801 では、主側 RAM 84 における後述する第 2 特図特電カウンタの値が「3」又は「4」である場合に肯定判定を行う。既に説明したとおり、振分実行モ

50

ードは、第2特図表示部37bにおける遊技回においていずれかの小当たり結果となることにより実行される。ステップS7801にて否定判定を行った場合には、開閉実行モードが実行されている状態であるか否かを判定する(ステップS7802)。第1特図変動開始処理(図125)は、第1特図表示部37aにおける遊技回を契機とした開閉実行モードが実行されている状態においては実行されないため、ステップS7802では第2特図表示部37bにおける遊技回を契機とした開閉実行モードが実行されている状態である場合に肯定判定を行う。具体的には、後述する第2特図特電力カウンタの値が「5」～「8」のいずれかである場合に肯定判定を行う。ステップS7802にて否定判定を行った場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間(具体的には0.5秒)であるか否かを判定する(ステップS7803)。ステップS7803では、後述する第2特図特電力カウンタの値が「2」である場合に肯定判定を行う。

10

【1431】

振分実行モードが実行されている状態である場合(ステップS7801: YES)、開閉実行モードが実行されている状態である場合(ステップS7802: YES)又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間である場合(ステップS7803: YES)には、ステップS7804以降の処理を実行することなく本第1特図変動開始処理を終了する。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回を契機とした振分実行モードの実行中、又は当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードの実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回が開始されてしまうことを防止できる。また、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間中に第1特図表示部37aにおける遊技回が開始され、当該遊技回の開始直後に振分実行モード又は開閉実行モードが開始されてしまうことを防止できる。

20

【1432】

ステップS7801、ステップS7802及びステップS7803にて否定判定を行った場合には、主側RAM84における第1特図保留カウンタ356の値が1以上であるか否かを判定し(ステップS7804)、第1特図保留カウンタ356の値が1以上である場合(ステップS7804: YES)には、第1データ設定処理を実行する(ステップS7805)。第1データ設定処理では、第1特図保留エリア111の第1エリア111aに格納されたデータを第1特図用の実行エリア339aに移動させる。その後、第1特図保留エリア111の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア111a～111dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第2エリア111b→第1エリア111a、第3エリア111c→第2エリア111b、第4エリア111d→第3エリア111cといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第4エリア111dを「0」クリアする。その後、主側RAM84の第1特図保留カウンタ356の値を1減算する。これにより、特図ユニット37における第1特図保留表示部37cの表示内容が、第1保留情報が1個減少した内容に変更される。また、当該データ設定処理では、第1特図保留エリア111における第1保留情報が1個減少したことを示す第1減少時コマンドを音光側MPU93に送信する。これにより、通常遊技状態であれば図柄表示装置41の通常用保留表示領域331の表示内容が第1保留情報の減少に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御されるとともに、時短状態であれば図柄表示装置41の第1保留表示領域335の表示内容が第1保留情報の減少に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

30

40

【1433】

このように、振分実行モードの実行期間、開閉実行モードの実行期間及び第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間のいずれにも該当しない状況において第1特図変動開始処理(図125)が実行される場合には、1つ以上の第1保留情報が記憶されていることに基づいて、当該第1保留情報を契機とした遊技回が第1特図表示部37aにおいて開始される。第1特図表示部37aにおける遊技回は、第2特図表示部37bにおける遊

50

技回の実行中であっても開始される。

【1434】

ステップS7805にて第1データ設定処理を実行した後は、第1当否判定処理を実行する（ステップS7806）。第1当否判定処理では、第1当否テーブル341（図120（a）参照）を主側ROM83から主側RAM84に読み出す。そして、第1特図用の実行エリア339aに格納された第1保留情報から、当否判定用の情報すなわち当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報を読み出し、その読み出した数値情報が、上記読み出した第1当否テーブル341のうち現状の使用対象の設定値に対応するデータ群において、大当たり結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。

10

【1435】

その後、第1当否判定処理の結果が大当たり結果である場合（ステップS7807：YES）、大当たり用の振分判定処理を実行する（ステップS7808）。大当たり用の振分判定処理では、大当たり振分テーブル343（図120（c）参照）を主側ROM83から主側RAM84に読み出す。そして、第1特図用の実行エリア339aに格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタC2から取得した数値情報を読み出し、上記大当たり振分テーブル343を参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の当たり結果に対応しているのかを特定する。

【1436】

大当たり用の振分判定処理を実行した後は、当該大当たり用の振分判定処理にて特定した大当たり結果の種類に対応する主側RAM84のフラグに「1」をセットする（ステップS7809）。その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS7810）。具体的には、第1特図表示部37aに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップS7810では、ステップS7808にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。なお、各大当たり結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている大当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別乱数カウンタC2の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

20

30

【1437】

第1当否判定処理の結果が大当たり結果ではない場合（ステップS7807：NO）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS7811）。具体的には、今回の遊技回において第1特図表示部37aに最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっており、さらに第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bにおいて共通の1種類となっている。

40

【1438】

ステップS7810の処理又はステップS7811の処理を実行した場合には、第1変動表示期間の特定処理を実行する（ステップS7812）。第1変動表示期間の特定処理では、通常遊技状態である場合、今回の遊技回の遊技結果に対応する態様で、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間を選択し、当該選択した変動表示期間に対応する数値情報を主側RAM84に設けられた第1特図側タイマカウンタにセットする。また、第1変動表示期間の特定処理（ステップS7812）では、時短状態である場合、今回の遊技回の遊技結果とは無関係に、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間とし

50

て180秒の期間を選択し、当該180秒に対応する「45000」という数値情報を主側RAM84における第1特図側タイマカウンタにセットする。第1特図側タイマカウンタは、第1特図特電制御処理（図124）にてセットされる各種時間を主側MPUにて把握可能とするタイマカウンタである。第1特図側タイマカウンタの更新は、タイマ割込み処理（図14）のステップS210におけるタイマ更新処理にて実行される。タイマ更新処理（ステップS210）では、主側RAM84の一時停止フラグ353に「1」がセットされていない場合、第1特図側タイマカウンタの値を1減算する処理が実行されるとともに、当該1減算後の第1特図側タイマカウンタの値が「0」を下回った場合には第1特図側タイマカウンタの値を「0」クリアする処理が実行される。第1特図側タイマカウンタの更新は、一時停止フラグ353に「1」がセットされた場合には一時停止フラグ353が「0」クリアされるまで一時的に停止される。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止された状態で実行される振分実行モード及び開閉実行モードの実行中に第1特図表示部37aにおける絵柄の残り変動時間が減少してしまうことを防止できる。第1特図側タイマカウンタにセットされた数値情報は、遊技を進行させるための処理（ステップS207～ステップS220）が実行される状況において、第1特図側タイマカウンタの値が「0」となるまで、一時停止フラグ353に「1」がセットされていないことを条件として、4ミリ秒の周期で1減算されて更新される。なお、第1変動表示期間の特定処理の詳細については後述する。

10

【1439】

その後、第1変動用コマンド及び第1種別コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS7813）。第1変動用コマンドには、ステップS7811にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第1特図表示部37aに対応していることを示す情報が含まれる。なお、第1変動用コマンドにはリーチ表示を実行するか否かの情報が含まれていないが、リーチ表示が発生する場合の変動表示期間はリーチ表示が発生しない場合の変動表示期間よりも長い期間として設定されているため、音光側MPU93は変動表示期間の情報からリーチ表示の発生の有無を特定することが可能となる。第1種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の当たり結果であるかを示す情報が含まれる。

20

【1440】

その後、第1特図表示部37aにおいて、絵柄の変動表示を開始させる（ステップS7814）。ステップS7814では、特図変動表示用テーブルを主側ROM83から主側RAM84に読み出す。特図変動表示用テーブルが既に読み出されている状態である場合には当該状態が維持されるようにする。そして、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「1」をセットする。これにより、特図変動表示用テーブルにおいて「1」というポインタ情報に対応する先頭の表示データが、タイマ割込み処理（図14）の表示制御処理（ステップS215）において出力対象となるようにすることができる。このように、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始される場合には、第1特図用参照先カウンタに「1」がセットされる。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された後に第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回に対応する絵柄の変動表示が開始される場合にも、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が最初の内容（右上のセグメント発光部が発光する状態）から実行されるようにすることができる。また、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始される前に、第1特図用参照先カウンタの値が最大値である「8」を超える値となるエラーが発生している状態となった場合においても、第1特図用参照先カウンタに「1」がセットされて当該状態が解消している状態として、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が正常に実行されるようにすることができる。その後、第1特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS7815）。これにより、第1特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップS7708）に対応する「1」となる。

30

40

【1441】

50

なお、音光側MPU93は第1変動用コマンド及び第1種別コマンドを受信した場合、それらのコマンドに対応した遊技回用演出の実行内容を決定するための処理を実行する。そして、その処理結果に対応するテーブルに従って、図柄表示装置41の表示制御、表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。これにより、今回の遊技回の変動表示期間に亘って図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて遊技回用演出が実行される。

【1442】

＜第1特図変動中処理＞

次に、第1特図特電制御処理（図124）のステップS7708にて実行される第1特図変動中処理について、図126のフローチャートを参照しながら説明する。

10

【1443】

第1特図表示部37aにおける今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合（ステップS7901：NO）には、当該第1特図表示部37aの表示内容の更新タイミングであるか否かを判定し（ステップS7902）、第1特図表示部37aの表示内容の更新タイミングである場合（ステップS7902：YES）には、第1特図表示部37aの表示内容を更新するためのデータ設定を行う（ステップS7903）。ステップS7903では、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタの値を1加算し、当該1加算後の値が「7」を超えた場合には第1特図用参照先カウンタに「1」をセットする。これにより、主側RAM84に読み出されている特図変動表示用テーブルに設定されている7つの表示データのうち出力対象となる表示データを順次更新し、制御対象の第1特図表示部37aにおける絵柄の表示内容が順次更新されるようにすることができる。

20

【1444】

一方、第1特図表示部37aにおける変動表示期間が経過している場合（ステップS7901：YES）には、第1最終停止コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS7904）。第1最終停止コマンドには、第1特図表示部37aにおける変動表示期間が経過したことに対応する情報が含まれる。その後、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「8」をセットすることにより特図変動表示用テーブルに基づく第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を終了し、今回終了対象となっている遊技回の開始時に主側RAM84に記憶された第1特図表示部37aの絵柄の停止態様の情報を読み出す（ステップS7905）。これにより、制御対象の第1特図表示部37aにおいて今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。

30

【1445】

その後、主側RAM84における第1特図側タイマカウンタに、最終停止期間（具体的には0.5秒）の情報をセットする（ステップS7906）。これにより、最終停止期間の計測が開始される。その後、主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS7907）。これにより、第1特図特電カウンタの値は、第1特図確定中処理（ステップS7709）に対応する「2」に更新される。

【1446】

その後、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中であるか否かを判定する（ステップS7908）。ステップS7908では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間である場合又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間である場合に肯定判定を行う。第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中である場合（ステップS7908：YES）には、遊技状態が時短状態であるか否かを判定し（ステップS7909）、時短状態である場合（ステップS7909：YES）には第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了するための処理（ステップS7911～ステップS7917）を実行する。また、遊技状態が通常遊技状態であるとともに第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合（ステップS7909：NO、ステップS7910：YES）にも第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了するための処理（ステップS7911～ステップS7917）を実行する。一方、通常遊技状態であるとともに第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合（ス

40

50

テップ S 7 9 0 9 : N O、ステップ S 7 9 1 0 : N O) には、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回を強制的に終了するための処理 (ステップ S 7 9 1 1 ~ ステップ S 7 9 1 7) を実行することではなく、そのまま本第 1 特図変動中処理を終了する。

【 1 4 4 7 】

通常遊技状態において、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行中に第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間が終了した場合、当該第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回は継続される。これにより、時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されていた第 2 保留情報を契機とした第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行中に、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間が終了した場合に、当該第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が途中で強制的に終了されてしまうことが防止されている。

【 1 4 4 8 】

第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回を強制的に終了するための処理では、まず外れ結果に対応する絵柄を第 2 特図表示部 3 7 b に停止表示する最終停止期間 (具体的には 0 . 5 秒) に対応する「 1 2 5 」という数値情報を主側 R A M 8 4 の第 2 特図側タイマカウンタにセットする (ステップ S 7 9 1 1) 。第 2 特図側タイマカウンタは、第 2 特図特電制御処理 (図 1 3 0) にてセットされる各種時間を主側 M P U にて把握可能とするタイマカウンタである。第 2 特図側タイマカウンタの更新は、タイマ割込み処理 (図 1 4) のステップ S 2 1 0 におけるタイマ更新処理にて実行される。タイマ更新処理 (ステップ S 2 1 0) では、第 2 特図側タイマカウンタの値を 1 減算する処理が実行されるとともに、当該 1 減算後の第 2 特図側タイマカウンタの値が「 0 」を下回った場合には第 2 特図側タイマカウンタの値を「 0 」クリアする処理が実行される。第 2 特図側タイマカウンタの更新は、主側 R A M 8 4 の第 2 強制終了フラグ 3 5 2 に「 1 」がセットされている状態においても実行される。第 2 特図側タイマカウンタにセットされた数値情報は、遊技を進行させるための処理 (ステップ S 2 0 7 ~ ステップ S 2 2 0) が実行される状況において、第 2 特図側タイマカウンタの値が「 0 」となるまで、4 ミリ秒の周期で 1 減算されて更新される。ステップ S 7 9 1 1 にて第 2 特図側タイマカウンタに「 1 2 5 」という数値情報をセットすることにより、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行途中で強制的に終了される場合に、外れ結果に対応する絵柄の停止表示が少なくとも 0 . 5 秒間 (最終停止期間) に亘って行われるようにすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図特電カウンタの値を「 0 」クリアする (ステップ S 7 9 1 2) 。これにより、第 2 特図特電制御処理 (図 1 3 0) のステップ S 8 3 0 8 における第 2 特図変動開始処理に対応する「 0 」という値が第 2 特図特電カウンタにセットされている状態となる。なお、第 2 特図特電カウンタ及び第 2 特図変動開始処理については後に詳細に説明する。

【 1 4 4 9 】

その後、強制終了の対象となっている遊技回の開始時に主側 R A M 8 4 に記憶された第 2 特図表示部 3 7 b の絵柄の停止態様の情報をクリアする (ステップ S 7 9 1 3) 。そして、主側 R A M 8 4 における第 1 特図用参照先カウンタに「 8 」をセットすることにより特図変動表示用テーブルに基づく第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側 R O M 8 3 から読み出す (ステップ S 7 9 1 4) 。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第 2 特図表示部 3 7 b に表示された状態で絵柄の変動が停止される。第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が強制的に終了された場合、第 2 特図表示部 3 7 b では少なくとも最終停止期間 (0 . 5 秒間) に亘って外れ結果に対応する絵柄の停止表示が行われる。当該外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第 2 特図表示部 3 7 b において次の遊技回が開始されるまで継続される。その後、主側 R A M 8 4 における終了時保留消化中フラグ 3 5 5 を「 0 」クリアする (ステップ S 7 9 1 5) 。これにより、時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されていた第 2 保留情報を契機とした第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が強制終了の対象となった場合には、当該第 2 保留情報が消化された状態とすることができる。

【1450】

その後、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理が実行されたことを示す第2特図強制終了コマンドを音光側MPU93に対して送信する（ステップS7916）。その後、主側RAM84の第2強制終了フラグ352に「1」をセットする（ステップS7917）。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示を強制的に終了するための処理が実行された状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1451】

このように、時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了される。これにより、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には当該第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果に遊技者の注目を集めることができる。また、通常遊技状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果がいずれかの当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合にも第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了される。一方、通常遊技状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第2特図表示部37bにおける遊技回は強制的に終了されることがなく継続される。

【1452】

詳細は後述するが、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの双方において絵柄の変動表示が実行されている状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が継続される。このため、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が終了する可能性がある。ステップS7908では、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間である場合にも肯定判定が行われる。そして、当該ステップS7908にて肯定判定が行われた場合には、ステップS7909又はステップS7910にて肯定判定が行われることを条件として、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップS7911～ステップS7917）が実行される。このため、時短状態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間である場合においても当該第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了されるようにすることができる。また、通常遊技状態では、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果がいずれかの当たり結果であるとともに第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間である場合においても当該第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了されるようにすることができる。

【1453】

<第1特図確定中処理>

次に、第1特図特電制御処理（図124）のステップS7709にて実行される第1特図確定中処理について、図127のフローチャートを参照しながら説明する。

【1454】

第1特図確定中処理では、最終停止期間が経過している場合（ステップS8001：YES）、時短状態であるか否かを判定し（ステップS8002）、時短状態である場合（ステップS8002：YES）、主側RAM84に設けられた第1特図用時短状態カウン

タの値を1減算する（ステップS8003）。第1特図用時短状態カウンタは、時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の残り回数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。第1特図用時短状態カウンタには、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行された場合に「1」がセットされる。第1特図用時短状態カウンタの値は、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が終了した場合に1減算されるが、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された場合には減算されない。

【1455】

ステップS8002にて否定判定を行った場合又はステップS8003の処理を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であるか否かを判定し（ステップS8004）、当該遊技結果が大当たり結果である場合（ステップS8004：YES）には、オープニング期間の設定処理を実行する（ステップS8005）。オープニング期間の設定処理では、オープニング期間（具体的には5秒）に対応する「1250」という数値情報を主側RAM84の第1特図側タイマカウンタにセットする。その後、オープニングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS8006）。音光側MPU93はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。その後、主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS8007）。これにより、第1特図特電カウンタの値は、第1特電開始処理（ステップS7710）に対応する「3」に更新される。

【1456】

今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合（ステップS8004：NO）には、時短管理処理を実行する（ステップS8008）。時短管理処理では、時短状態の終了条件が成立している場合に時短状態を終了させるための処理を実行する。その後、主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS8009）。これにより、第1特図特電カウンタの値は、第1特図変動開始処理（ステップS7707）に対応する「0」となる。

【1457】

次に、主側MPU82にて実行される時短管理処理について図128のフローチャートを参照しながら説明する。時短管理処理は、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、当該遊技回の終了時に第1特図確定中処理（図127）のステップS8008にて実行される。また、時短管理処理は、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1大当たり結果である場合には、当該第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時に後述する第1特電終了処理（図129）のステップS8209にて実行される。時短管理処理は、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、当該遊技回の終了時に第2特図確定中処理（図133）のステップS8610にて実行される。時短管理処理は、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、振分実行モードの終了時に後述する振分用処理（図134）のステップS8722にて実行される。時短管理処理は、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果又は第2大当たり結果となり当該小当たり結果又は第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には、開閉実行モードの終了時に後述する第2特電終了処理（図136）のステップS8911にて実行される。なお、時短管理処理は、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合には実行されない。

【1458】

時短管理処理では、時短状態である場合（ステップS8101：YES）、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップS8102）、第1特図用時短状態カウンタの値が「0」ではない場合（ステップS81

02: NO) には、主側 RAM 84 に設けられた第2特図用時短状態カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(ステップS8103)。第2特図用時短状態カウンタは、時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数を主側 MPU 82 にて把握可能とするカウンタである。第2特図用時短状態カウンタには、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行された場合に「100」がセットされる。第2特図用時短状態カウンタの値は、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が終了した場合に1減算されるが、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了された場合には減算されない。

【1459】

ステップS8102にて肯定判定を行った場合又はステップS8103にて肯定判定を行った場合には、時短状態を終了するための処理(ステップS8104～ステップS8109)を実行する。具体的には、主側 RAM 84 に設けられた時短フラグを「0」クリアする(ステップS8104)。時短フラグは、遊技状態が時短状態であることを主側 MPU 82 にて把握可能とするフラグである。時短フラグを「0」クリアすることにより遊技状態を通常遊技状態とすることができる。その後、主側 RAM 84 の高頻度フラグを「0」クリアすることによりサポートモードを低頻度サポートモードとする(ステップS8105)。その後、主側 RAM 84 における第1特図用時短状態カウンタ及び第2特図用時短状態カウンタの値を「0」クリアする(ステップS8106)。

【1460】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する(ステップS8107)。当該送信処理では、主側 RAM 84 における時短フラグ及び高頻度フラグの情報を含む状態指定コマンドが音光側 MPU 93 に送信されるようにする。これにより、遊技状態が通常遊技状態であること及びサポートモードが低頻度サポートモードであることを音光側 MPU 93 にて把握可能とすることができる。

【1461】

その後、第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶されている場合(ステップS8108: YES) には主側 RAM 84 の終了時保留未消化フラグ354に「1」をセットする(ステップS8109)。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とする遊技回が未だ実行されていない状態であることを主側 MPU 82 にて把握可能とすることができる。

【1462】

第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となり、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間の開始時には第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在していなかった場合においても当該最終停止期間の終了時までには第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在している状態となった場合には、ステップS8109にて終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされる。また、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1大当たり結果となり、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間の開始時には第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在していなかった場合においても当該第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時までには第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在している状態となった場合には、ステップS8109にて終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされる。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とする遊技回の消化が終了していない状態であることを主側 MPU 82 にて把握可能とすることができる。

【1463】

詳細は後述するが、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報は、第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される場合に第2特図用の実行エリア339bに移動され、第2特図保留エリア112は「0」クリアされる。このため、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間の開始時には第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在していた場合においても当該最終停止期間中に第2特図表示部3

7 bにて当該第2保留情報を契機とした遊技回が開始されて当該最終停止期間の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在していない場合には、終了時保留未消化フラグ354に「1」をセットする処理は実行されない。第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間中に開始された第2特図表示部37bにおける遊技回は、外れ結果に対応する態様で強制的に終了される。

【1464】

＜第1特電開始処理＞

次に、第1特図特電制御処理（図124）のステップS7710にて実行される第1特電開始処理について説明する。

【1465】

主側RAM84における第1特図側タイマカウンタの値が「0」であること、すなわちオープニング期間が経過していることを条件として、開閉回数の設定処理を実行する。この場合、今回の遊技結果が第1大当たり結果である場合及び今回の遊技結果が第2大当たり結果である場合のいずれにおいても主側RAM84のラウンドカウンタに「10」をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおける残りのラウンド遊技の回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）を第1特図側タイマカウンタにセットする。また、主側RAM84の入賞カウンタに「10」をセットする。入賞カウンタは、入賞上限個数の残り個数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、特電用の駆動部32bに対して駆動信号を出力し、主側RAM84における特電開放フラグに「1」をセットする。これにより、特電入賞装置32の開放期間であることを主側MPU82にて把握可能とすることができるとともに、ポート出力処理（図121）において特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われて特電入賞装置32の開放状態が維持されるようにすることができる。その後、第1特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、第1特図特電カウンタの値は第1特電開放中処理（ステップS7711）に対応する「4」となる。

【1466】

＜第1特電開放中処理＞

次に、第1特図特電制御処理（図124）のステップS7711にて実行される第1特電開放中処理について説明する。

【1467】

主側RAM84における第1特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち特電入賞装置32の開放継続期間が経過している場合、主側RAM84におけるラウンドカウンタの値を1減算するとともに特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。その後、主側RAM84における特電開放フラグを「0」クリアする。これにより、特電入賞装置32の開放継続期間が終了したことを主側MPU82にて把握可能とすることができるとともに、ポート出力処理（図121）において特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われないうようにして、特電入賞装置32の閉鎖状態が維持されるようにすることができる。また、特電入賞装置32への遊技球の入球が発生している場合には入賞カウンタの値を1減算し、1減算後における入賞カウンタの値が「0」である場合には主側RAM84のラウンドカウンタの値を1減算するとともに特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。その後、主側RAM84における特電開放フラグを「0」クリアする。これにより、特電入賞装置32の開放期間が終了したことを主側MPU82にて把握可能とすることができるとともに、ポート出力処理（図121）において特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われないうようにして、特電入賞装置32の閉鎖状態が維持されるようにすることができる。また、ラウンドカウンタの値を1減算した場合、その1減算後のラウンドカウンタの値が1以上であれば、インターバル期間の情報（具体的には3秒）を第1特図側タイマカウンタにセットした後に、第1特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、第1特図特電カウンタの値は第1特電閉鎖中処理（ステップS7712）に対応する「5」となる。一方、1減算後のラウンドカ

10

20

30

40

50

ウンタの値が「0」であれば、エンディング期間の情報（具体的には5秒）を第1特図側タイマカウンタにセットするとともに、エンディングコマンドを音光側MPU93に送信した後に、第1特図特電カウンタの値を2加算する。これにより、第1特図特電カウンタの値は第1特電終了処理（ステップS7713）に対応する「6」となる。なお、音光側MPU93はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。

【1468】

＜第1特電閉鎖中処理＞

次に、第1特図特電制御処理（図124）のステップS7712にて実行される第1特電閉鎖中処理について説明する。

10

【1469】

第1特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちインターバル期間が経過している場合、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）を第1特図側タイマカウンタにセットする。また、主側RAM84の入賞カウンタに「10」をセットする。また、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置32を開放状態とする。その後、主側RAM84における特電開放フラグに「1」をセットする。これにより、特電入賞装置32の開放期間であることを主側MPU82にて把握可能とすることができるとともに、ポート出力処理（図121）において特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われて特電入賞装置32の開放状態が維持されるようにすることができる。その後、第1特図特電カウンタの値を1減算する。これにより、第1特図特電カウンタの値は第1特電開放中処理（ステップS7711）に対応する「4」となる。

20

【1470】

＜第1特電終了処理＞

次に、第1特図特電制御処理（図124）のステップS7713にて実行される第1特電終了処理について、図129のフローチャートを参照しながら説明する。

【1471】

第1特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップS8201：YES）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第2大当たり結果であるか否かを判定する（ステップS8202）。今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第2大当たり結果である場合には（ステップS8202：YES）、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップS8203～ステップS8208）を実行する。具体的には、まず主側RAM84における終了時保留未消化フラグ354を「0」クリアする（ステップS8203）。これにより、終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされている状態で時短状態が開始されてしまうことを防止できる。その後、主側RAM84の時短フラグに「1」をセットすることにより遊技状態を時短状態とし（ステップS8204）、主側RAM84の高頻度フラグに「1」をセットすることによりサポートモードを高頻度サポートモードとする（ステップS8205）。その後、主側RAM84の第1特図用時短状態カウンタに「1」をセットするとともに、主側RAM84の第2特図用時短状態カウンタに「100」をセットする（ステップS8206）。第1特図用時短状態カウンタに「1」がセットされることにより時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の残り回数が「1」となるとともに、第2特図用時短状態カウンタに「100」がセットされることにより時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数が「100」となる。

30

40

【1472】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS8207）。当該送信処理では、主側RAM84における時短フラグ及び高頻度フラグの情報を含む状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。これにより、遊技状態が時短状態であること及びサポートモードが高頻度サポートモードであることを音光側MPU93にて把握可能とすることができるとともに、第1特図特電カウンタを「0」クリアする（ステッ

50

ブ S 8 2 0 8)。これにより、第 1 特図特電カウンタの値は第 1 特図変動開始処理（ステップ S 7 7 0 7）に対応する「0」となる。

【1 4 7 3】

このように、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップ S 8 2 0 3～ステップ S 8 2 0 8）が実行された場合には、ステップ S 8 2 0 6 にて第 1 特図用時短状態カウンタに「1」がセットされる。時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が実行された場合には、当該遊技回の終了時に第 1 特図用時短状態カウンタの値が 1 減算されて「0」となっている状態で第 1 特電終了処理が開始される。時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果となった場合には、当該第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時に第 2 特電終了処理において遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されて第 1 特図用時短状態カウンタの値が「1」に戻される。これにより、当該時短状態が維持されるようにすることができる。

【1 4 7 4】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第 1 大当たり結果である場合（ステップ S 8 2 0 2：NO）、ステップ S 8 2 0 9～ステップ S 8 2 1 0 では、既に説明した第 1 特図確定中処理（図 1 2 7）のステップ S 8 0 0 8～ステップ S 8 0 0 9 と同様の処理を実行する。具体的には、まず時短管理処理を実行する（ステップ S 8 2 0 9）。時短管理処理の内容は図 1 2 8 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。時短状態においてステップ S 8 2 0 9 の時短管理処理が実行される状況は主側 R A M 8 4 における第 1 特図用時短状態カウンタの値が「0」である状況である。このため、時短管理処理（ステップ S 8 2 0 9）では、時短状態である場合に当該時短状態を終了するための処理（ステップ S 8 1 0 4～ステップ S 8 1 0 9）が実行される。具体的には、主側 R A M 8 4 の時短フラグが「0」クリアされることにより通常遊技状態となり、主側 R A M 8 4 の高頻度フラグが「0」クリアされることにより低頻度サポートモードとなる。その後、主側 R A M 8 4 における第 1 特図用時短状態カウンタ及び第 2 特図用時短状態カウンタの値が「0」クリアされ、状態指定コマンドの送信処理が実行される。これにより、通常遊技状態であること及び低頻度サポートモードであることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。その後、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に第 2 保留情報が記憶されている場合には主側 R A M 8 4 の終了時保留未消化フラグ 3 5 4 に「1」がセットされる。これにより、時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されていた第 2 保留情報を契機とする遊技回が未だ実行されていない状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 1 特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S 8 2 1 0）。これにより、第 1 特図特電カウンタの値は、第 1 特図変動開始処理（ステップ S 7 7 0 7）に対応する「0」となる。

【1 4 7 5】

次に、第 2 特図特電制御処理について説明する。

【1 4 7 6】

図 1 3 0 は主側 M P U 8 2 にて実行される第 2 特図特電制御処理を示すフローチャートである。第 2 特図特電制御処理では、まず第 2 保留情報の取得処理を実行する（ステップ S 8 3 0 1）。第 2 保留情報の取得処理では、第 2 特別入球装置 3 2 1 への入賞が発生している場合、主側 R A M 8 4 における第 2 特図保留カウンタ 3 5 7 の値が「0」であるか否かを判定し、第 2 特図保留カウンタ 3 5 7 の値が「0」である場合には、第 2 保留情報を取得するための処理を実行する。既に説明したとおり、第 2 特図保留カウンタ 3 5 7 は、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されている未処理の第 2 保留情報の数を主側 M P U 8 2 にて把握可能とするカウンタである。

【1 4 7 7】

第 2 保留情報を取得するための処理では、まず主側 R A M 8 4 における第 2 特図保留カウンタ 3 5 7 の値を 1 加算する。その後、各種カウンタ値の取得処理を実行する。各種カウンタ値の取得処理では、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に格納する。その後、第 2 保留コマ

ンドを音光側MPU93に送信する。これにより、時短状態であれば図柄表示装置41の第2個別表示領域336（図118（b））の表示内容が第2保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

【1478】

ステップS8301にて第2保留情報の取得処理を実行した後は、主側RAM84に設けられた第2強制終了フラグ352に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS8302）。第2強制終了フラグ352は、既に説明したとおり、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了するための処理（ステップS7911～ステップS7917）が実行された状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。既に説明したとおり、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了するための処理では、ステップS7911にて外れ結果に対応する絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）に対応する「125」という数値情報が第2特図側タイマカウンタにセットされ、当該最終停止期間の計測が開始される。

10

【1479】

第2強制終了フラグ352に「1」がセットされている場合（ステップS8302：YES）には、第2特図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することにより外れ結果に対応する絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が経過したか否かを判定する（ステップS8303）。外れ結果に対応する絵柄の最終停止期間が経過していない場合（ステップS8303：NO）には、ステップS8304～ステップS8316の処理を実行することなく本第2特図特電制御処理を終了する。第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップS7911～ステップS7917）が実行されて第2強制終了フラグ352に「1」がセットされた場合には、当該第2強制終了フラグ352が「0」クリアされるまでの期間に亘って、第2特図表示部37bにおいて新たな遊技回を開始するための第2特図変動開始処理（ステップS8308）が実行されない状態、すなわち第2特図表示部37bにて新たな遊技回を開始が禁止された状態となる。第2強制終了フラグ352に「1」がセットされた場合には、当該第2強制終了フラグ352が「0」クリアされるまでの期間に亘って、外れ結果に対応する絵柄が第2特図表示部37bに停止表示される。一方、外れ結果に対応する絵柄の最終停止期間が経過した場合（ステップS8303：YES）には、第2強制終了フラグ352を「0」クリアし（ステップS8304）、ステップS8305に進む。

20

30

【1480】

ステップS8302にて否定判定を行った場合又はステップS8304の処理を行った場合には、主側ROM83に記憶されている第2特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップS8305）。その後、主側RAM84に設けられた第2特図特電カウンタの数値情報を読み出し、第2特図特電アドレステーブルから第2特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得する（ステップS8306）。そして、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップS8307）。

【1481】

第2特図特電カウンタは、第2特図特電制御処理におけるステップS8308～ステップS8316の各処理のうちいずれを実行すべきであることを主側MPU82にて把握するためのカウンタであり、第2特図特電アドレステーブルには、第2特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップS8308～ステップS8316の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。第2特図特電カウンタの値が「0」である場合にはステップS8308の第2特図変動開始処理にジャンプし、第2特図特電カウンタの値が「1」である場合にはステップS8309の第2特図変動中処理にジャンプし、第2特図特電カウンタの値が「2」である場合にはステップS8310の第2特図確定中処理にジャンプし、第2特図特電カウンタの値が「3」である場合にはステップS8311の振分開始用処理にジャンプし、第2特図特電カウンタの値が「4」である場合にはステップS8312の振分用処理にジャンプし、第2特図特電カウンタの値が「5」である場合にはステップS8313の第2特電開始処理にジャンプし、第2特図特電カ

40

50

ウンタの値が「6」である場合にはステップS 8 3 1 4の第2特電開放中処理にジャンプし、第2特図特電カウンタの値が「7」である場合にはステップS 8 3 1 5の第2特電閉鎖中処理にジャンプし、第2特図特電カウンタの値が「8」である場合にはステップS 8 3 1 6の第2特電終了処理にジャンプする。

【1 4 8 2】

以下、ステップS 8 3 0 8～ステップS 8 3 1 6の各処理について個別に説明する。

【1 4 8 3】

＜第2特図変動開始処理＞

まずステップS 8 3 0 8の第2特図変動開始処理について、図1 3 1のフローチャートを参照しながら説明する。

【1 4 8 4】

まず第1特図表示部3 7 aにおける遊技回を契機とした開閉実行モードが実行されている状態であるか否かを判定する（ステップS 8 4 0 1）。ステップS 8 4 0 1では、主側RAM 8 4における第1特図特電カウンタの値が「3」～「6」のいずれかである場合に肯定判定を行う。開閉実行モードが実行されていない場合（ステップS 8 4 0 1：NO）には、第1特図表示部3 7 aにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）であるか否かを判定する（ステップS 8 4 0 2）。ステップS 8 4 0 2では、主側RAM 8 4における第1特図特電カウンタの値が「2」である場合に肯定判定を行う。

【1 4 8 5】

開閉実行モードが実行されている状態である場合（ステップS 8 4 0 1：YES）又は第1特図表示部3 7 aにおける絵柄の最終停止期間である場合（ステップS 8 4 0 2：YES）には、ステップS 8 4 0 3以降の処理を実行することなく、本第2特図変動開始処理を終了する。これにより、開閉実行モードの実行中に第2特図表示部3 7 bにおける遊技回が開始されてしまうことを防止できる。また、第1特図表示部3 7 aにおける絵柄の最終停止期間中に第2特図表示部3 7 bにおける遊技回が開始され、当該遊技回の開始直後に開閉実行モードが開始されてしまうことを防止できる。

【1 4 8 6】

ステップS 8 4 0 1及びステップS 8 4 0 2にて否定判定を行った場合には、主側RAM 8 4における第2特図保留カウンタ3 5 7の値が「1」であるか否かを判定する（ステップS 8 4 0 3）。既に説明したとおり、第2特図保留エリア1 1 2に記憶される第2保留情報の上限数は「1」であり、第2特図保留カウンタ3 5 7の値は「0」又は「1」である。第2特図保留カウンタ3 5 7の値が「1」である場合（ステップS 8 4 0 3：YES）、すなわち第2特図保留エリア1 1 2に第2保留情報が記憶されている場合には、第2データ設定処理を実行する（ステップS 8 4 0 4）。

【1 4 8 7】

第2データ設定処理（ステップS 8 4 0 4）では、第2特図保留エリア1 1 2に格納されたデータを第2特図用の実行エリア3 3 9 bに移動させる。その後、第2特図保留エリア1 1 2を「0」クリアする。その後、主側RAM 8 4の第2特図保留カウンタ3 5 7の値を1減算する。これにより、特図ユニット3 7における第2特図保留表示部3 7 dの表示内容が、第2保留情報が存在しない状態を示す内容に変更される。また、当該第2データ設定処理では、第2特図保留エリア1 1 2における第2保留情報が1個減少したことを示す第2減少時コマンドを音光側MPU 9 3に送信する。これにより、時短状態であれば図柄表示装置4 1の第2保留表示領域3 3 7の表示内容が第2保留情報の減少に対応する表示内容となるように表示側MPU 1 0 3によって図柄表示装置4 1が表示制御される。

【1 4 8 8】

このように、第1特図表示部3 7 aにおける遊技回を契機とした開閉実行モードの実行期間及び第1特図表示部3 7 aにおける絵柄の最終停止期間ではない場合には、第2特図保留エリア1 1 2に第2保留情報が記憶されていることに基づいて、当該第2保留情報を契機とした遊技回が第2特図表示部3 7 bにおいて開始される。

【1 4 8 9】

10

20

30

40

50

ステップ S 8 4 0 4 にて第 2 データ設定処理を実行した後は、第 2 当否判定処理を実行する（ステップ S 8 4 0 5）。第 2 当否判定処理では、第 2 当否テーブル 3 4 2（図 1 2 0（b）参照）を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す。そして、第 2 特図用の実行エリア 3 3 9 b に格納された保留情報から、当否判定用の情報すなわち当たり乱数カウンタ C 1 から取得した数値情報を読み出し、その読み出した数値情報が、上記読み出した第 2 当否テーブル 3 4 2 のうち現状の使用対象の設定値に対応するデータ群において、大当たり結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。また、大当たり結果として設定されている数値情報と一致していない場合には、上記当否判定用の情報が、上記読み出した第 2 当否テーブル 3 4 2 のうち現状の使用対象の設定値に対応するデータ群において、小当たり結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。

10

【1 4 9 0】

その後、第 2 当否判定処理の結果が大当たり結果である場合（ステップ S 8 4 0 6：Y E S）、第 2 大当たり結果に対応する主側 R A M 8 4 のフラグに「1」をセットする（ステップ S 8 4 0 7）。既に説明したとおり、第 2 当否判定処理の結果が大当たり結果となった場合、当該大当たり結果の種類は第 2 大当たり結果となる。その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップ S 8 4 0 8）。具体的には、第 2 特図表示部 3 7 b に最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側 R O M 8 3 に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側 R A M 8 4 に記憶する。既に説明したとおり、この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されている。ステップ S 8 4 0 8 では、第 2 大当たり結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側 R A M 8 4 に記憶する。

20

【1 4 9 1】

第 2 当否判定処理の結果が大当たり結果ではなく小当たり結果である場合（ステップ S 8 4 0 6：N O、ステップ S 8 4 0 9：Y E S）、小当たり用の振分判定処理を実行する（ステップ S 8 4 1 0）。小当たり用の振分判定処理では、小当たり振分テーブル 3 4 4（図 1 2 0（e）参照）を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す。そして、第 2 特図用の実行エリア 3 3 9 b に格納された第 2 保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタ C 2 から取得した数値情報を読み出し、上記小当たり振分テーブル 3 4 4 を参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の小当たり結果に対応しているのかを特定する。

30

【1 4 9 2】

小当たり用の振分判定処理を実行した後は、当該小当たり用の振分判定処理にて特定した小当たり結果の種類に対応する主側 R A M 8 4 のフラグに「1」をセットする（ステップ S 8 4 1 1）。その後、小当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップ S 8 4 1 2）。具体的には、第 2 特図表示部 3 7 b に最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側 R O M 8 3 に予め記憶されている小当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側 R A M 8 4 に記憶する。この小当たり結果用の停止結果テーブルには、第 2 特図表示部 3 7 b に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、小当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップ S 8 4 1 2 では、ステップ S 8 4 1 0 にて特定した小当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側 R A M 8 4 に記憶する。なお、各小当たり結果に 1 対 1 で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の小当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている小当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別乱数カウンタ C 2 の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。ステップ S 8 4 1 2 にて選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

40

【1 4 9 3】

第 2 当否判定処理の結果が大当たり結果又は小当たり結果ではない場合（ステップ S 8

50

409: NO)、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する(ステップS8413)。具体的には、今回の遊技回において第2特図表示部37bに最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっており、さらに第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bにおいて共通の1種類となっている。

【1494】

ステップS8408の処理、ステップS8412の処理又はステップS8413の処理を実行した場合には、第2変動表示期間の特定処理を実行する(ステップS8414)。第2変動表示期間の特定処理では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間を選択し、当該選択した変動表示期間に対応する数値情報を主側RAM84における第2特図側タイマカウンタにセットする。これにより、当該セットされた変動表示期間の計測が開始される。なお、第2変動表示期間の特定処理の詳細については後述する。

【1495】

ステップS8414にて第2変動表示期間の特定処理を実行した後は、第2変動用コマンド及び第2種別コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップS8415)。第2変動用コマンドには、ステップS8414にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第2特図表示部37bに対応していることを示す情報が含まれる。なお、第2変動用コマンドにはリーチ表示を実行するか否かの情報が含まれていないが、リーチ表示が発生する場合の変動表示期間はリーチ表示が発生しない場合の変動表示期間よりも長い期間として設定されているため、音光側MPU93は変動表示期間の情報からリーチ表示の発生の有無を特定することが可能となる。第2種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合には第2大当たり結果であることを示す情報が含まれる。また、第2種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が小当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、小当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の小当たり結果であることを示す情報が含まれる。

【1496】

その後、第2特図表示部37bにおいて、絵柄の変動表示を開始させる(ステップS8416)。ステップS8416では、特図変動表示用テーブルを主側ROM83から主側RAM84に読み出す。特図変動表示用テーブルが既に読み出されている状態である場合には当該状態が維持されるようにする。そして、主側RAM84における第2特図用参照先カウンタに「1」をセットする。これにより、特図変動表示用テーブルにおいて「1」というポインタ情報に対応する先頭の表示データが、タイマ割込み処理(図14)の表示制御処理(ステップS215)において出力対象となるようにすることができる。このように、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始される場合には、第2特図用参照先カウンタに「1」がセットされる。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了された後に第2特図表示部37bにおいて新たな遊技回に対応する絵柄の変動表示が開始される場合にも、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が最初の内容(右上のセグメント発光部が発光する状態)から実行されるようにすることができる。また、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始される前に、第2特図用参照先カウンタの値が最大値である「8」を超える値となるエラーが発生している状態となった場合においても、第2特図用参照先カウンタに「1」がセットされて当該状態が解消している状態として、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が正常に実行されるようにすることができる。その後、第2特図特電カウンタの値を1加算する(ステップS8417)。これにより、第2特図特電カウンタの値は第2特図変動中処理(ステップS8309)に対応する「1」となる。

【1497】

なお、音光側MPU93は第2変動用コマンド及び第2種別コマンドを受信した場合、

それらのコマンドに対応した遊技回用演出の実行内容を決定するための処理を実行する。そして、その処理結果に対応するテーブルに従って、図柄表示装置 4 1 の表示制御、表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御を実行する。これにより、今回の遊技回の変動表示期間に亘って図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて遊技回用演出が実行される。

【1498】

＜第2特図変動中処理＞

次に、第2特図特電制御処理（図130）のステップS8309にて実行される第2特図変動中処理について、図132のフローチャートを参照しながら説明する。

【1499】

第2特図表示部37bにおける今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合（ステップS8501：NO）、第2特図表示部37bの表示内容の更新タイミングであるか否かを判定し（ステップS8502）、第2特図表示部37bの表示内容の更新タイミングである場合（ステップS8502：YES）には、当該第2特図表示部37bの表示内容を更新するためのデータ設定を行う（ステップS8503）。ステップS8503では、主側RAM84における第2特図用参照先カウンタの値を1加算し、当該1加算後の値が「7」を超えた場合には第2特図用参照先カウンタに「1」をセットする。これにより、主側RAM84に読み出されている特図変動表示用テーブルに設定されている7つの表示データのうち出力対象となる表示データを順次更新し、制御対象の第2特図表示部37bにおける絵柄の表示内容が順次更新されるようにすることができる。

【1500】

一方、第2特図表示部37bにおける変動表示期間が経過している場合（ステップS8501：YES）、第2最終停止コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS8504）。第2最終停止コマンドには、第2特図表示部37bにおける変動表示期間が経過したことに対応する情報が含まれる。その後、主側RAM84における第2特図用参照先カウンタに「8」をセットすることにより主側RAM84に読み出されている特図変動表示用テーブルに基づく第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示を終了し、今回終了対象となっている遊技回の開始時に主側RAM84に記憶された第2特図表示部37bの絵柄の停止態様の情報を読み出す（ステップS8505）。これにより、制御対象の第2特図表示部37bにおいて今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。

【1501】

その後、主側RAM84における第2特図側タイマカウンタに、最終停止期間（具体的には0.5秒）の情報をセットする（ステップS8506）。これにより、最終停止期間の計測が開始される。その後、主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS8507）。これにより、第2特図特電カウンタの値は、第2特図確定中処理（ステップS8310）に対応する「2」に更新される。

【1502】

その後、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中であるか否かを判定する（ステップS8508）。ステップS8508では、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間である場合又は第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合に肯定判定を行う。ステップS8508にて肯定判定を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が第2大当たり結果又は第2小当たり結果であるか否かを判定し（ステップS8509）、今回の遊技回の遊技結果が第2大当たり結果又は第2小当たり結果である場合（ステップS8509：YES）には、第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップS8510～ステップS8515）を実行する。具体的には、まず主側RAM84における第1特図側タイマカウンタの値を「0」クリアし（ステップS8510）、主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS8511）。これにより、第1特図特電カウンタの値は第1特図特電制御処理（図124）の第1特図変動開始処理（ステップS7707）に対応する「0」とな

る。その後、強制終了の対象となっている遊技回の開始時に主側 R A M 8 4 に記憶された第 1 特図表示部 3 7 a の絵柄の停止態様の情報をクリアする（ステップ S 8 5 1 2）。

【1503】

その後、第 1 特図強制終了コマンドを音光側 M P U 9 3 に対して送信する（ステップ S 8 5 1 3）。音光側 M P U 9 3 は、第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了されたことに対応する演出（後述する巻戻し演出又は後述する疑似一時停止演出）が図柄表示装置 4 1 にて実行されるようにする。第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行中に第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了した場合には、当該第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生するか否かの結果とは無関係に、第 1 特図強制終了コマンドが送信される。第 1 特図強制終了コマンドは、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に送信される。これにより、振分実行モードに移行する前に第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了されたことに対応する演出を図柄表示装置 4 1 において実行可能とすることができる。

【1504】

その後、主側 R A M 8 4 における第 1 特図用参照先カウンタに「8」をセットすることにより特図変動表示用テーブルに基づく第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側 R O M 8 3 から読み出す（ステップ S 8 5 1 4）。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第 1 特図表示部 3 7 a に表示された状態で絵柄の変動が停止される。第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了された場合、外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第 1 特図表示部 3 7 a において次の遊技回が開始されるまで継続される。第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果である場合には、当該第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了するまで、第 1 特図表示部 3 7 a に外れ結果に対応する絵柄が停止表示される。また、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果であり、当該第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する場合には、当該開閉実行モードが終了するまで、第 1 特図表示部 3 7 a に外れ結果に対応する絵柄が停止表示される。さらにまた、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果であり、当該第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了するまで、第 1 特図表示部 3 7 a に外れ結果に対応する絵柄が停止表示される。

【1505】

その後、主側 R A M 8 4 の第 1 強制終了フラグ 3 5 1 に「1」をセットする（ステップ S 8 5 1 5）。これにより、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を強制的に終了するための処理が実行された状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

【1506】

このように、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果又は第 2 小当たり結果であり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行中に第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了される。

【1507】

既に説明したとおり、通常遊技状態では、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の双方において絵柄の変動表示が実行されている状態において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示が継続される。このため、通常遊技状態では、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結

果が外れ結果である場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が終了する可能性がある。ステップS8508では、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合にも肯定判定が行われる。そして、当該ステップS8508にて肯定判定が行われた場合には、ステップS8509にて肯定判定が行われることを条件として、第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップS8510～ステップS8515）が実行される。このため、通常遊技状態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果又は第2小当たり結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合においても当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるようにすることができる。

10

【1508】

今回の遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合（ステップS8509：NO、ステップS8516：YES）には、一時停止コマンドを音光側MPU93に対して送信する（ステップS8517）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【1509】

その後、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「8」をセットすることにより特図変動表示用テーブルに基づく第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側ROM83から読み出す（ステップS8518）。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第1特図表示部37aに表示された状態で絵柄の変動が停止される。第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止された場合、外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第1特図表示部37aにおいて遊技回が再開されるまで継続される。その後、主側RAM84に設けられた一時停止フラグ353に「1」をセットする（ステップS8519）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

20

【1510】

このように、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、外れ結果に対応する絵柄が第1特図表示部37aに停止表示された状態となり第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止される。

30

【1511】

上述したとおり、通常遊技状態では、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が終了する可能性がある。ステップS8508では、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合にも肯定判定が行われる。そして、当該ステップS8508にて肯定判定が行われた場合には、ステップS8516にて肯定判定が行われることを条件として、第1特図表示部37aにおける遊技回を一時的に停止させるための処理（ステップS8517～ステップS8519）が実行される。このため、通常遊技状態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合においても当該第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されるようにすることができる。

40

【1512】

今回の遊技回の遊技結果が外れ結果である場合（ステップS8509：NO、ステップS8516：NO）には、第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させるための処理及び第1特図表示部37aにおける遊技回を一時的に停止させるための処理を実

50

行することなく、そのまま本第2特図変動中処理を終了する。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回を継続させることができる。

【1513】

＜第2特図確定中処理＞

次に、第2特図特電制御処理（図130）のステップS8310にて実行される第2特図確定中処理について、図133のフローチャートを参照しながら説明する。

【1514】

第2特図確定中処理では、最終停止期間が経過している場合（ステップS8601：YES）、時短状態であるか否かを判定する（ステップS8602）。時短状態である場合（ステップS8602：YES）には、主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタの値を1減算する（ステップS8603）。既に説明したとおり、第2特図用時短状態カウンタは、時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。

【1515】

ステップS8602にて否定判定を行った場合又はステップS8603の処理を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であるか否かを判定する（ステップS8604）。当該遊技結果が大当たり結果である場合（ステップS8604：YES）には、オープニング期間の設定処理を実行する（ステップS8605）。オープニング期間の設定処理では、オープニング期間に対応する情報（具体的には5秒）を主側RAM84における第1特図側タイマカウンタにセットする。その後、オープニングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS8606）。音光側MPU93はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。その後、主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を3加算する（ステップS8607）。これにより、第2特図特電カウンタの値は、第2特電開始処理（ステップS8313）に対応する「5」に更新される。

【1516】

今回の遊技回の遊技結果が小当たり結果である場合（ステップS8604：NO、ステップS8608：YES）には、主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS8609）。これにより、第2特図特電カウンタの値は、振分開始処理（ステップS8311）に対応する「3」に更新される。

【1517】

今回の遊技回の遊技結果が外れ結果である場合（ステップS8604：NO、ステップS8608：NO）には、時短管理処理を実行する（ステップS8610）。時短管理処理の内容は図128のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップS8610における時短管理処理では、時短状態であるとともに主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタの値が「0」であることを条件として、時短状態を終了するための処理（ステップS8104～ステップS8109）が実行される。既に説明したとおり、時短状態を終了するための処理では、主側RAM84の時短フラグが「0」クリアされることにより通常遊技状態となり、主側RAM84の高頻度フラグが「0」クリアされることにより低頻度サポートモードとなる。その後、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタ及び第2特図用時短状態カウンタの値が「0」クリアされ、状態指定コマンドの送信処理が実行される。これにより、通常遊技状態であること及び低頻度サポートモードであることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。その後、第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶されている場合には主側RAM84の終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされる。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とする遊技回が未だ実行されていない状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1518】

その後、第2特図終了時処理を実行する（ステップS8611）。第2特図終了時処理は、後述する振分用処理（図134）のステップS8723及び後述する第2特電終了処理（図136）のステップS8912においても実行される。ステップS8611における第2特図終了時処理では、主側RAM84における第2特図特電力カウンタの値を「0」クリアする。これにより、第2特図特電力カウンタの値は、第2特図変動開始処理（ステップS8308）に対応する「0」となる。その後、主側RAM84における終了時保留消化中フラグ355を「0」クリアする。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした第2特図表示部37bにおける遊技回が終了した場合には、当該遊技回が終了したことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。なお、第2特図終了時処理の詳細については後述する。

10

【1519】

<振分開始用処理>

次に、第2特図特電制御処理（図130）のステップS8311にて実行される振分開始用処理について説明する。

【1520】

まず振分開始コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は、主側MPU82から振分開始コマンドを受信した場合、振分実行モードの実行中であることを示す演出が実行されるように表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。また、音光側MPU93は表示側MPU103に振分開始コマンドを送信する。表示側MPU103は、音光側MPU93から振分開始コマンドを受信した場合、振分実行モードが開始されたことを示す表示演出が実行された後に、振分実行モードの実行中であることを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置41を表示制御する。

20

【1521】

その後、主側RAM84に設けられた振分入賞カウンタに「10」をセットする。振分入賞カウンタは、上記第2の実施形態と同様に、振分実行モードにおいて開放状態となっている振分入賞装置161に入球した遊技球の個数との関係で当該振分入賞装置161を開放状態から閉鎖状態に切り換える契機を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、振分開放期間のセット処理を実行する。振分開放期間のセット処理では、振分入賞装置161が開放状態に維持される期間が振分開放期間である29秒となるように当該29秒に対応する情報を主側RAM84のタイマカウンタにセットする。そして、振分入賞装置161を開放状態とするために振分入口用の駆動部163への駆動信号の出力を開始する。その後、主側RAM84における振分開放フラグに「1」をセットする。これにより、ポート出力処理（図121）にて振分入口用の駆動部163への駆動信号の出力が行われて振分入賞装置161の開放状態が維持されるようにすることができる。その後、第2特図特電力カウンタの値を1加算する。これにより、第2特図特電力カウンタの値は振分用処理（ステップS8312）に対応する「4」となる。

30

【1522】

<振分用処理>

次に、第2特図特電制御処理（図130）のステップS8312にて実行される振分用処理について、図134のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【1523】

振分入賞装置161のV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されている場合（ステップS8701：YES）には、主側RAM84に設けられたV入賞フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS8702）。V入賞フラグは、上記第2の実施形態と同様に、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生したか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【1524】

V入賞フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS8702：NO）、すなわち今回の振分実行モードにおいて未だV入賞コマンドが送信されていない場合には、V

50

入賞コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS8703）。音光側MPU93は主側MPU82からV入賞コマンドを受信した場合、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたことに対応する演出が実行されるように表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。また、音光側MPU93は表示側MPU103にV入賞コマンドを送信する。表示側MPU103は、音光側MPU93からV入賞コマンドを受信した場合、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたことを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置41を表示制御する。ステップS8703にてV入賞コマンドを送信した後は、主側RAM84のV入賞フラグに「1」をセットする（ステップS8704）。これにより、振分実行モードの実行中にV入賞検知センサ169にて遊技球の検知が発生したことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

10

【1525】

ステップS8701にて否定判定を行った場合、ステップS8702にて肯定判定を行った場合又はステップS8704の処理を行った場合には、振分入賞装置161が開放状態である状況において主側RAM84のタイマカウンタを利用して計測している振分開放期間が経過したか否かを判定する（ステップS8705）。振分開放期間が経過していない場合（ステップS8705：NO）には、振分入賞装置161のカウント検知センサ168又はV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたか否かを判定することで振分入賞装置161への入賞が発生したか否かを判定する（ステップS8706）。振分入賞装置161への入賞が発生している場合（ステップS8706：YES）には、主側RAM84の振分入賞カウンタの値を1減算し（ステップS8707）、その1減算後における振分入賞カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS8708）。振分入賞カウンタの値が「0」となった場合（ステップS8708：YES）には、振分入賞装置161の閉鎖条件が成立したことを意味するため、振分入賞装置161を閉鎖するための処理（ステップS8710～ステップS8712）を実行する。

20

【1526】

振分開放期間が経過している場合（ステップS8705：YES）には、主側RAM84における振分開放フラグの値が「1」であるか否かを判定する（ステップS8709）。ステップS8709にて肯定判定を行った場合には、振分入賞装置161の閉鎖条件が成立している状態であるとともに、未だ振分入賞装置161を閉鎖するための処理（ステップS8710～ステップS8712）が実行されていない状態であるため、振分入賞装置161を閉鎖するための処理（ステップS8710～ステップS8712）を実行する。

30

【1527】

振分入賞装置161を閉鎖するための処理では、まず振分入口用の駆動部163への駆動信号の出力を停止することで振分入賞装置161を閉鎖状態とする（ステップS8710）。その後、主側RAM84の振分開放フラグを「0」クリアする（ステップS8711）。これにより、ポート出力処理（図121）において振分入口用の駆動部163への駆動信号の出力が行われない状態として、振分入賞装置161の閉鎖状態が維持されるようにすることができる。その後、4秒に対応する「1000」という数値情報を主側RAM84に設けられた振分待機タイマカウンタにセットする（ステップS8712）。振分待機タイマカウンタは、振分入賞装置161内に確実に遊技球が存在しなくなるまで振分実行モードの終了を待機するための待機期間を主側MPU82にて把握可能とするタイマカウンタである。振分待機タイマカウンタの更新は、タイマ割込み処理（図14）のステップS207におけるタイマ更新処理にて行われる。タイマ更新処理では、振分待機タイマカウンタの値を1減算する処理が実行されるとともに、当該1減算後の振分待機タイマカウンタの値が「0」を下回る場合には振分待機タイマカウンタの値を「0」クリアする処理が実行される。待機期間は、振分入賞装置161に入球した遊技球がカウント検知センサ168及びV入賞検知センサ169のいずれかに検知されるまでに要する最長期間よりも長い期間（4秒）として設定されている。このように待機期間が経過するまで振分実行モードの終了を待機することで、振分入賞装置161を閉鎖状態とする直前に当該振分

40

50

入賞装置 161 に入球した遊技球が仮に V 入賞検知センサ 169 にて検知された場合にそれを有効なものとして扱うことが可能となる。

【1528】

ステップ S8709 にて否定判定を行った場合又はステップ S8712 の処理を実行した場合には、主側 RAM84 における V 入賞フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S8713）。V 入賞フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S8713：YES）、すなわち今回の振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生した場合には、V 入賞フラグを「0」クリアし（ステップ S8714）、主側 RAM84 における振分待機タイマカウンタを「0」クリアする（ステップ S8715）。その後、開閉実行モードに移行させるための処理（ステップ S8716～ステップ S8719）を実行する。具体的には、まず遊技盤 24 に設けられた特別表示部 191（図 116 参照）の表示開始処理を実行する（ステップ S8716）。当該表示開始処理では、特別表示部 191 の表示状態が開閉実行モードの実行に対応する所定の表示状態となるように当該特別表示部 191 を表示制御する。その後、ステップ S8717～ステップ S8719 にて第 2 特図確定中処理（図 133）におけるステップ S8605～ステップ S8607 と同一の処理を実行する。これにより、開閉実行モードのオープニング期間が開始されるとともに、特図特電カウンタの値は第 2 特電開始処理（ステップ S8313）に対応する「5」となる。なお、第 2 特図確定中処理（図 133）においても開閉実行モードに移行させるための処理を実行する場合に特別表示部 191 の表示状態が開閉実行モードの実行に対応する所定の表示状態となるように当該特別表示部 191 を表示制御する構成としてもよい。

10

20

【1529】

一方、主側 RAM84 の V 入賞フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S8713：NO）には、主側 RAM84 における振分待機タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することにより待機期間が経過したか否かを判定する（ステップ S8720）。待機期間が経過した場合（ステップ S8720：YES）には、フラグクリア処理を実行する（ステップ S8721）。フラグクリア処理では、今回の遊技回において利用した主側 RAM84 の各種フラグを「0」クリアする。例えば、振分実行モードにおいては主側 RAM84 の第 1 小当たりフラグ又は第 2 小当たりフラグに「1」がセットされているが、その「1」がセットされているフラグを「0」クリアする。

30

【1530】

その後、ステップ S8722～ステップ S8723 では、既に説明した第 2 特図確定中処理（図 133）のステップ S8610～ステップ S8611 と同様の処理を実行する。具体的には、まず時短管理処理を実行する（ステップ S8722）。時短管理処理の内容は図 128 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップ S8722 における時短管理処理では、時短状態であるとともに主側 RAM84 における第 2 特図用時短状態カウンタの値が「0」であることを条件として、時短状態を終了するための処理（ステップ S8104～ステップ S8109）が実行される。既に説明したとおり、時短状態を終了するための処理では、主側 RAM84 の時短フラグが「0」クリアされることにより通常遊技状態となり、主側 RAM84 の高頻度フラグが「0」クリアされることにより低頻度サポートモードとなる。その後、主側 RAM84 における第 1 特図用時短状態カウンタ及び第 2 特図用時短状態カウンタの値が「0」クリアされ、状態指定コマンドの送信処理が実行される。これにより、通常遊技状態であること及び低頻度サポートモードであることを音光側 MPU93 にて把握可能とすることができる。その後、第 2 特図保留エリア 112 に第 2 保留情報が記憶されている場合には主側 RAM84 の終了時保留未消化フラグ 354 に「1」がセットされる。これにより、時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 112 に記憶されていた第 2 保留情報を契機とする遊技回が未だ実行されていない状態であることを主側 MPU82 にて把握可能とすることができる。

40

【1531】

その後、第 2 特図終了時処理を実行する（ステップ S8723）。図 135 は第 2 特図

50

終了時処理を示すフローチャートである。第2特図終了時処理は、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該遊技回の終了時に既に説明した第2特図確定中処理（図133）のステップS8611にて実行される。また、第2特図終了時処理は、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードの終了時に振分用処理（図134）のステップS8723にて実行される。さらにまた、第2特図終了時処理は、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果又は第2大当たり結果となり、当該小当たり結果又は第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には、開閉実行モードの終了時に後述する第2特電終了処理（図136）のステップS8912にて実行される。

10

【1532】

第2特図終了時処理では、まず主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS8801）。これにより、第2特図特電カウンタの値は、第2特図変動開始処理（ステップS8308）に対応する「0」となる。

【1533】

その後、主側RAM84における終了時保留消化中フラグ355を「0」クリアする（ステップS8802）。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回が実行された場合には、当該遊技回が終了したことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該いずれかの小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードの終了時に終了時保留消化中フラグ355が「0」クリアされる。また、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果又は第2大当たり結果となり、当該小当たり結果又は第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には、開閉実行モードの終了時に終了時保留消化中フラグ355が「0」クリアされる。さらにまた、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該第2保留情報を契機とした遊技回の終了時に終了時保留消化中フラグ355が「0」クリアされる。

20

30

【1534】

その後、主側RAM84における一時停止フラグ353に「1」がセットされている場合（ステップS8803：YES）には、第1特図表示部37aにおける遊技回を再開させるための処理（ステップS8804～ステップS8807）を実行する。具体的には、まず一時停止フラグ353を「0」クリアする（ステップS8804）。これにより、第1特図特電制御処理（図124）のステップS7702にて否定判定が行われてステップS7703以降の処理が実行されるようにすることができる。

【1535】

その後、第1特図表示部37aにおける遊技回が再開されることを示す第1再開コマンドを音光側MPU93に対して送信する（ステップS8805）。音光側MPU93は、第1再開コマンドを受信した場合、図柄表示装置41にて一時的に停止されている状態となっている第1特図表示部37aにおける遊技回に対応する遊技回用演出が再開されるようにする。

40

【1536】

その後、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間である場合（ステップS8806：YES）には、第1特図表示部37aにおける変動表示を再開する（ステップS8807）。ステップS8807では、既に説明した第1特図変動開始処理（図125）のステップS7814と同様に、特図変動表示用テーブルを主側ROM83から主側RAM84に読み出す。特図変動表示用テーブルが既に読み出されている状態である場合には

50

当該状態が維持されるようにする。そして、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「1」をセットする。これにより、特図変動表示用テーブルにおいて「1」というポインタ情報に対応する先頭の表示データが、タイマ割込み処理（図14）の表示制御処理（ステップS215）において出力対象となるようにすることができる。このように、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を再開させる場合に、第1特図用参照先カウンタに「1」をセットすることにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が最初の内容（右上のセグメント発光部が発光する状態）から再開されるようにすることができる。また、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が再開されるまでの間に、第1特図用参照先カウンタの値が最大値である「8」を超える値となるエラーが発生している状態となった場合においても、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示の再開前に第1特図用参照先カウンタに「1」がセットされて当該状態が解消されるようにして、再開後の第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が正常に実行されるようにすることができる。一方、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合（ステップS8806：NO）には、そのまま本第2特図終了時処理を終了することにより第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が再開されるようにする。

10

【1537】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となり、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止され、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードの終了時に第1特図表示部37aにおける遊技回が再開される。また、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了時に第1特図表示部37aにおける遊技回が再開される。

20

【1538】

ステップS8803にて否定判定を行った場合には、主側RAM84の第1強制終了フラグ351に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップS8808）、第1強制終了フラグ351に「1」がセットされている場合（ステップS8808：YES）には、第1強制終了フラグ351を「0」クリアする（ステップS8809）。これにより、第1特図特電制御処理（図124）のステップS7703にて否定判定が行われてステップS7704以降の処理が実行されるようにすることができる。とともに、第1特図表示部37aにて新たな遊技回の開始が禁止された状態を解除することができる。

30

【1539】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードの終了時に第1特図表示部37aにて新たな遊技回の開始が禁止された状態が解除される。また、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了時に第1特図表示部37aにて新たな遊技回の開始が禁止された状態が解除される。さらにまた、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となり、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に遊技回が強制的に終了された場合には、当該第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時に第1特図表示部37aにて新たな遊技回の開始が禁止された状態が解除される。

40

【1540】

上記のとおり、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を再開させる場合に、当該絵柄の変動表示が最初の内容から再開する構成とすることにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を一時的に停止させるタイミングにおいて出力対象となっていた表示データを特定する処理を不要とすることができるとともに、当該特定するための情

50

報（具体的には第1特図用参照先カウンタの値）を記憶する処理を不要とすることができる。これにより、第2特図変動中処理（図132）及び第2特図終了時処理（図135）の処理構成を簡素化することができる。

【1541】

＜第2特電開始処理＞

次に、第2特図特電制御処理（図130）のステップS8313にて実行される第2特電開始処理について説明する。

【1542】

主側RAM84における第2特図側タイマカウンタの値が「0」であること、すなわちオープニング期間が経過していることを条件として、開閉回数の設定処理を実行する。この場合、今回の遊技結果が第2大当たり結果である場合には主側RAM84のラウンドカウンタに「10」をセットし、今回の遊技結果が第1小当たり結果である場合にはラウンドカウンタに「4」をセットし、今回の遊技結果が第2小当たり結果である場合にはラウンドカウンタに「9」をセットする。既に説明したとおりラウンドカウンタは、開閉実行モードにおける残りのラウンド遊技の回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）を第2特図側タイマカウンタにセットする。また、主側RAM84の入賞カウンタに「10」をセットする。既に説明したとおり入賞カウンタは、入賞上限個数の残り個数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。また、特電用の駆動部32bに対して駆動信号を出力することにより特電入賞装置32を開放状態とし、主側RAM84における特電開放フラグに「1」をセットする。これにより、ポート出力処理（図121）にて特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われるようにして特電入賞装置32の開放状態が維持されるようにすることができる。その後、第2特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、第2特図特電カウンタの値は第2特電開放中処理（ステップS8314）に対応する「6」となる。

【1543】

＜第2特電開放中処理＞

次に、第2特図特電制御処理（図130）のステップS8314にて実行される第2特電開放中処理について説明する。

【1544】

主側RAM84における第2特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち特電入賞装置32の開放継続期間が経過している場合、主側RAM84におけるラウンドカウンタの値を1減算するとともに特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。その後、主側RAM84における特電開放フラグを「0」クリアする。これにより、ポート出力処理（図121）にて特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われない状態として、特電入賞装置32の閉鎖状態が維持されるようにすることができる。また、特電入賞装置32への遊技球の入球が発生している場合には入賞カウンタの値を1減算し、1減算後における入賞カウンタの値が「0」である場合には主側RAM84のラウンドカウンタの値を1減算するとともに特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置32を閉鎖状態とする。その後、主側RAM84における特電開放フラグを「0」クリアする。これにより、ポート出力処理（図121）にて特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われない状態として、特電入賞装置32の閉鎖状態が維持されるようにすることができる。また、ラウンドカウンタの値を1減算した場合、その1減算後のラウンドカウンタの値が1以上であれば、インターバル期間の情報（具体的には3秒）を第2特図側タイマカウンタにセットした後に、第2特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、第2特図特電カウンタの値は第2特電閉鎖中処理（ステップS8315）に対応する「7」となる。一方、1減算後のラウンドカウンタの値が「0」であれば、エンディング期間の情報（具体的には5秒）を第2特図側タイマカウンタにセットするとともに、エンディングコマンドを音光側MPU93に送信した後に、第2特図特電カウンタの値を2加算す

る。これにより、第2特図特電カウンタの値は第2特電終了処理（ステップS8316）に対応する「8」となる。なお、音光側MPU93はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。

【1545】

＜第2特電閉鎖中処理＞

次に、第2特図特電制御処理（図130）のステップS8315にて実行される第2特電閉鎖中処理について説明する。

【1546】

第2特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちインターバル期間が経過している場合、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）を第2特図側タイマカウンタにセットする。また、主側RAM84の入賞カウンタに「10」をセットする。また、特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置32を開放状態とする。その後、主側RAM84における特電開放フラグに「1」をセットする。これにより、ポート出力処理（図121）にて特電用の駆動部32bに対して駆動信号が出力されるようにして特電入賞装置32の開放状態を維持することができる。その後、第2特図特電カウンタの値を1減算する。これにより、第2特図特電カウンタの値は第2特電開放中処理（ステップS8314）に対応する「6」となる。

【1547】

＜第2特電終了処理＞

次に、第2特図特電制御処理（図130）のステップS8316にて実行される第2特電終了処理について、図136のフローチャートを参照しながら説明する。

【1548】

第2特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップS8901：YES）、開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第2大当たり結果であったか否かを判定する（ステップS8902）。開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかである場合（ステップS8902：NO）には、遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップS8903）。

【1549】

遊技状態が時短状態である場合（ステップS8903：YES）には、開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果であったか否かを判定する（ステップS8904）。また、遊技状態が通常遊技状態である場合（ステップS8903：NO）には、主側RAM84の終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS8905）。ステップS8904にて否定判定を行った場合又はステップS8905にて肯定判定を行った場合には、開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第2小当たり結果であったか否かを判定する（ステップS8906）。

【1550】

ステップS8902にて肯定判定を行った場合、ステップS8904にて肯定判定を行った場合又はステップS8906にて肯定判定を行った場合には、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップS8907～ステップS8910）を実行する。遊技状態を時短状態に設定するための処理では、まず主側RAM84の時短フラグに「1」をセットすることにより遊技状態を時短状態とし（ステップS8907）、主側RAM84の高頻度フラグに「1」をセットすることによりサポートモードを高頻度サポートモードとする（ステップS8908）。その後、主側RAM84の第1特図用時短状態カウンタに「1」をセットするとともに、主側RAM84の第2特図用時短状態カウンタに「100」をセットする（ステップS8909）。第1特図用時短状態カウンタに「1」がセットされることにより時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の残り回数が「1」となるとともに、第2特図用時短状態カウンタに「100」がセットされる

ことにより時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数が「100」となる。

【1551】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップS8910）。当該送信処理では、主側RAM84における時短フラグ及び高頻度フラグの情報を含む状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。これにより、第1小当たり結果、第2小当たり結果又は第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後における遊技状態及びサポートモードを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【1552】

このように、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップS8907～ステップS8910）が実行された場合には、ステップS8909にて第2特図用時短状態カウンタに「100」がセットされる。このため、第2特図用時短状態カウンタの値が「0」となっている状態、すなわち開閉実行モードの契機となった遊技回が実行されたことにより時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数が「0」となった状態において第2特電終了処理が開始され、当該第2特電終了処理において遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行された場合には、ステップS8911にて時短管理処理が実行されても時短状態が維持される。

【1553】

第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合（ステップS8902：YES）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。このため、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合には遊技状態を時短状態に移行させることができる。また、開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態である場合には、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタの値及び第2特図用時短状態カウンタの値をそれぞれの初期値（「1」及び「100」）に戻すとともに、時短状態が維持されるようにすることができる。

【1554】

時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となり、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップS8903：YES、ステップS8904：YES）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。これにより、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタの値及び第2特図用時短状態カウンタの値をそれぞれの初期値（「1」及び「100」）に戻すことができるとともに、時短状態が維持されるようにすることができる。

【1555】

通常遊技状態であるとともに終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされている状態において第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップS8903：NO、ステップS8905：YES、ステップS8906：NO）、又は通常遊技状態であるとともに終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされていない状態において第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップS8903：NO、ステップS8905：NO）、すなわち通常遊技状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となり、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合には、遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。このため、開閉実行モードの終了後も通常遊技状態が維持される。

【1556】

時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小

10

20

30

40

50

当たり結果となり、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップS8903：YES、ステップS8904：NO、ステップS8906：YES）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップS8907～ステップS8910）が実行される。これにより、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタの値及び第2特図用時短状態カウンタの値をそれぞれの初期値（「1」及び「100」）に戻すとともに、開閉実行モードの終了後も時短状態が維持されるようにすることができる。

【1557】

時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップS8903：NO、ステップS8905：YES、ステップS8906：YES）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。これにより、開閉実行モードの終了後に遊技状態を時短状態に移行させることができる。

【1558】

通常遊技状態であるとともに終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされていない状態において第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップS8903：NO、ステップS8905：NO）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。このため、開閉実行モードの終了後も通常遊技状態が維持される。

【1559】

このように、通常遊技状態であるとともに終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされている状態において第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合には、当該開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。一方、通常遊技状態であるとともに終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされている状態において第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合には、当該開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。このため、時短状態の終了時に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が小当たり結果となる場合、遊技者は当該小当たり結果の種類が第2小当たり結果であることを期待する。このように、時短状態の終了時に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が小当たり結果となる場合に、当該小当たり結果の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1560】

ステップS8905にて否定判定を行った場合、ステップS8906にて否定判定を行った場合又はステップS8910の処理を行った場合、ステップS8911～ステップS8912では、既に説明した第2特図確定中処理（図133）のステップS8610～ステップS8611及び振分用処理（図134）のステップS8722～ステップS8723と同様の処理を実行する。具体的には、まず時短管理処理を実行する（ステップS8911）。時短管理処理の内容は図128のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップS8911における時短管理処理では、時短状態であるとともに主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタの値が「0」であることを条件として、時短状態を終了するための処理（ステップS8104～ステップS8109）が実行される。既に説明したとおり、時短状態を終了するための処理では、主側RAM84の時短フラグが「0」クリアされることにより通常遊技状態となり、主側RAM84の高頻度フラグが「0」クリアされることにより低頻度サポートモードとなる。その後、主側RAM

10

20

30

40

50

84における第1特図用時短状態カウンタ及び第2特図用時短状態カウンタの値が「0」クリアされ、状態指定コマンドの送信処理が実行される。これにより、通常遊技状態であること及び低頻度サポートモードであることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。その後、第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶されている場合には主側RAM84の終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされる。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とする遊技回が未だ実行されていない状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1561】

その後、第2特図終了時処理を実行する(ステップS8912)。第2特図終了時処理の内容は図135のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップS8912にて第2特図終了時処理が実行されることにより、主側RAM84における第2特図特電カウンタが「0」クリアされる。これにより、第2特図特電カウンタの値は、第2特図変動開始処理(ステップS8308)に対応する「0」となる。その後、主側RAM84における終了時保留消化中フラグ355が「0」クリアされる。その後、一時停止フラグ353に「1」がセットされている場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回を再開させるための処理(ステップS8804～ステップS8807)が実行される。具体的には、一時停止フラグ353が「0」クリアされ、第1再開コマンドが音光側MPU93に送信される。その後、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間である場合には、第1特図表示部37aにおける変動表示が再開される。一方、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合には、そのまま本第2特図終了時処理が終了されることにより第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が再開される。また、第2特図終了時処理(ステップS8912)では、主側RAM84の第1強制終了フラグ351に「1」がセットされている場合、第1強制終了フラグ351が「0」クリアされる。これにより、第1特図特電制御処理(図124)のステップS7703にて否定判定が行われてステップS7704以降の処理が実行されるようにすることができるとともに、第1特図表示部37aにて新たな遊技回の開始が禁止された状態を解除することができる。

【1562】

次に、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止される様子及び第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了される様子について図137のタイムチャートを参照しながら説明する。図137(a)は主側RAM84における第1強制終了フラグ351の状態を示し、図137(b)は主側RAM84における一時停止フラグ353の状態を示し、図137(c)は第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間を示し、図137(d)は第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間を示し、図137(e)は第2特図表示部37bにて第2小当たり結果に対応する絵柄の停止表示が開始されるタイミングを示し、図137(f)は第2特図表示部37bにて第1小当たり結果に対応する絵柄の停止表示が開始されるタイミングを示し、図137(g)は振分実行モードの実行期間を示し、図137(h)は開閉実行モードの実行期間を示す。

【1563】

まず第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止される様子について説明する。

【1564】

時短状態であるとともに、図137(c)及び図137(d)に示すように第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの双方において絵柄の変動表示が行われている状態において、t1のタイミングで第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了して、図137(f)に示すように第2特図表示部37bにて第1小当たり結果に対応する絵柄の停止表示が開始される。当該t1のタイミングで図137(c)に示すように第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が一時的に停止されるとともに、図137(b)に示すように一時停止フラグ353に「1」がセットされる。既に説明したとおり、

10

20

30

40

50

第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止される場合には、外れ結果に対応する絵柄が第1特図表示部37aに停止表示されている状態となる。その後、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するt2のタイミングで、図137(g)に示すように振分実行モードが開始される。

【1565】

その後、t3のタイミングで、図137(g)に示すように振分実行モードが終了し、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、図137(h)に示すように開閉実行モードが開始される。その後、t4のタイミングで、図137(h)に示すように開閉実行モードが終了すると、図137(b)に示すように一時停止フラグ353が「0」クリアされるとともに、図137(c)に示すように第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が再開される。また、第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶されている場合には当該第2保留情報を契機として、図137(d)に示すように第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始される。

10

【1566】

このように、時短状態であるとともに、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの双方において絵柄の変動表示が行われている状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が一時的に停止される。第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示は、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には当該振分実行モードの終了後に開始される開閉実行モードの終了時に再開される。また、図示は省略するが、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示は、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には当該振分実行モードの終了時に再開される。

20

【1567】

次に、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が実行途中で強制的に終了される様子について説明する。

【1568】

時短状態であるとともに、図137(c)及び図137(d)に示すように第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの双方において絵柄の変動表示が行われている状態において、t5のタイミングで第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了して、図137(e)に示すように第2特図表示部37bにて第2小当たり結果に対応する絵柄の停止表示が開始される。当該t5のタイミングで図137(c)に示すように第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が実行途中で強制的に終了させられるとともに、図137(a)に示すように第1強制終了フラグ351に「1」がセットされる。既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行途中で強制的に終了される場合には、外れ結果に対応する絵柄が第1特図表示部37aに停止表示される。その後、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するt6のタイミングで、図137(g)に示すように振分実行モードが開始される。

30

40

【1569】

その後、t7のタイミングで、図137(g)に示すように振分実行モードが終了し、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生していた場合には、図137(h)に示すように開閉実行モードが開始される。その後、t8のタイミングで、図137(h)に示すように開閉実行モードが終了すると、図137(a)に示すように第1強制終了フラグ351が「0」クリアされる。第1特図保留エリア111に1つ以上の第1保留情報が記憶されている場合には当該第1保留情報を契機として、図137(c)に示すように第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が新たに開始される。また、第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶されている場合には当該第2保留情報を契機として、図137(d)に示すように第2特図表示部37bにお

50

る絵柄の変動表示が開始される。

【1570】

このように、時短状態であるとともに、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの双方において絵柄の変動表示が行われている状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が実行途中で強制的に終了される。

【1571】

時短状態であるとともに、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの双方において絵柄の変動表示が行われている状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合に、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が一時的に停止させられる場合と、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が強制的に終了させられる場合とが存在している。そして、一時的に停止された第1特図表示部37aにおける遊技回にていずれかの当たり結果に当選している場合には当該遊技回が再開されることにより当該当たり結果を契機とした開閉実行モードに移行する一方、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されてしまった場合には当該遊技回においていずれかの当たり結果に当選していたとしても開閉実行モードには移行しない。このように、第1特図表示部37aにおける遊技回を一時的に停止させて再開可能とする第1小当たり結果、及び第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させて再開不可とする第2小当たり結果を存在させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1572】

次に、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報が消化される様子について図138のタイムチャートを参照しながら説明する。図138(a)は主側RAM84における終了時保留消化中フラグ355の状態を示し、図138(b)は主側RAM84における第2強制終了フラグ352の状態を示し、図138(c)は第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間を示し、図138(d)は主側RAM84における第2特図保留カウンタ357の値を示し、図138(e)は第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間を示し、図138(f)は第2特図表示部37bにて第2小当たり結果に対応する絵柄の停止表示が開始されるタイミングを示し、図138(g)は振分実行モードの実行期間を示し、図138(h)は開閉実行モードの実行期間を示し、図138(i)は時短状態である期間を示す。

【1573】

図138(i)に示すように時短状態であるとともに、図138(c)及び図138(e)に示すように第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの双方において絵柄の変動表示が行われている状態において、t1のタイミングで、図138(e)に示すように第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する。当該t1のタイミングで、図138(c)に示すように第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が強制的に終了されるとともに、図138(b)に示すように第2強制終了フラグ352に「1」がセットされる。図138(e)に示すように、第1特図表示部37aではt1のタイミングからt2のタイミングに亘って外れ結果に対応する絵柄の停止表示が行われる。また、図138(c)に示すように、第2特図表示部37bではt1のタイミングからt2のタイミングに亘って外れ結果に対応する絵柄の停止表示が行われる。

【1574】

第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了するt2のタイミングで、図138(i)に示すように時短状態が終了する。また、第1特図保留エリア111に1つ以上の第1保留情報が記憶されている場合には当該第1保留情報を契機として、図138(e)に示すようにt2のタイミングで第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始される。図138(d)に示すように第2特図保留カウンタ357の値が「1」であ

る状態、すなわち第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在している状態で時短状態が終了する場合には、主側RAM84における終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされる。また、当該t2のタイミングで、図138(b)に示すように第2強制終了フラグ352が「0」クリアされる。そして、当該t2のタイミングで、時短状態の終了時に記憶されていた第2保留情報を契機として、図138(c)に示すように第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始されると、図138(d)に示すように第2特図保留カウンタ357の値が1減算されて「0」となるとともに、図138(a)に示すように終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされる。

【1575】

その後、図138(e)に示すように、t3のタイミングで第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了し、t3のタイミングからt4のタイミングまでの期間に亘って外れ結果に対応する絵柄の停止表示が行われる。そして、t4のタイミングで第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報を契機として、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始される。

【1576】

その後、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの双方において絵柄の変動表示が行われている状態において、t5のタイミングで図138(c)及び図138(f)に示すように第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する。当該t5のタイミングで、図138(e)に示すように第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が強制的に終了される。その後、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するt6のタイミングで、図138(g)に示すように振分実行モードが開始される。

【1577】

その後、t7のタイミングで、図138(g)に示すように振分実行モードが終了する。振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、図138(h)に示すように当該t7のタイミングで開閉実行モードが開始される。その後、t8のタイミングで開閉実行モードが終了する。当該開閉実行モードの終了時には、図138(a)に示すように終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされていることに基づいて、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されて、図138(i)に示すように遊技状態が時短状態となる。そして、図138(a)に示すように終了時保留消化中フラグ355が「0」クリアされる。

【1578】

このように、時短状態の終了時に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回の終了に伴って時短状態が終了した場合においても、当該時短状態が終了してから最初に行われる第2特図表示部37bにおける遊技回を契機として遊技状態が再度時短状態となることを期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1579】

次に、時短状態において実行される演出の内容について説明する。

【1580】

図118(b)を参照しながら既に説明したとおり、時短状態において、第2保留情報を契機とした第2当否判定処理にて小当たり結果となった場合には、当該小当たり結果に対応する時短用図柄G31～G33の組合せが表示された状態で時短用図柄G31～G33のスクロール表示が停止される。第1小当たり結果に対応する時短用図柄G31～G33の組合せとして「5・6・7」及び「1・2・3」が設定されているとともに、第2小当たり結果に対応する時短用図柄G31～G33の組合せとして「6・7・8」及び「1

10

20

30

40

50

・ 2・ 3」が設定されている。「5・ 6・ 7」は、第 1 小当たり結果のみに対応している時短用図柄 G 3 1～G 3 3 の組合せである。第 2 個別表示領域 3 3 6 に「5・ 6・ 7」が停止表示された場合、遊技者は、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となったことを把握できる。「6・ 7・ 8」は、第 2 小当たり結果のみに対応している時短用図柄 G 3 1～G 3 3 の組合せである。第 2 個別表示領域 3 3 6 に「6・ 7・ 8」が停止表示された場合、遊技者は、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となったことを把握できる。「1・ 2・ 3」は、第 1 小当たり結果及び第 2 小当たり結果に共通して使用される時短用図柄 G 3 1～G 3 3 の組合せである。第 2 個別表示領域 3 3 6 に「1・ 2・ 3」が停止表示された場合、遊技者は、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となったことを把握できる一方、当該小当たり結果の種類を把握することはできない。

10

【1 5 8 1】

図 1 1 8 (b) に示すように、時短状態では図柄表示装置 4 1 の右下の隅部に残り変動時間表示領域 3 3 8 が表示される。残り変動時間表示領域 3 3 8 では、時短状態における第 1 特図表示部 3 7 a の残り変動時間を 3 桁の秒数で示す残り変動時間画像 G 3 7 が表示される残り変動時間表示が行われる。残り変動時間表示では、1 秒経過する度に残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間画像 G 3 7 が 1 秒分少ない残り変動時間画像 G 3 7 に更新されることにより、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が減少していくカウントダウンが行われる。既に説明したとおり、時短状態において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の開始時に絵柄の変動表示期間として選択される期間は 1 8 0 秒の期間のみである。

20

【1 5 8 2】

既に説明したとおり、時短状態において遊技結果が外れ結果又は第 1 大当たり結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が終了した場合には時短状態が終了する。第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果である場合には当該遊技回の終了後においても時短状態が継続されるが、第 1 当否判定処理において大当たり結果に当選する確率は $1/200$ であり、さらに当該大当たり結果が第 1 大当たり結果及び第 2 大当たり結果のうち第 2 大当たり結果に振り分けられる確率は $1/3$ である。このため、時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が終了した場合に時短状態が継続される確率は時短状態が終了する確率と比較して低く、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間は、遊技者にとって時短状態が終了するまでの目安の時間となる。

30

【1 5 8 3】

既に説明したとおり、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果、第 2 小当たり結果及び第 2 大当たり結果のいずれかとなる確率は約 $1/3$ に設定されており、当該確率は第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が第 1 大当たり結果及び第 2 大当たり結果のいずれかとなる確率 ($1/200$) よりも高い。また、既に説明したとおり、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 を操作する右打ちが行われた場合に第 1 特別入球装置 3 1 1 に遊技球が入球する事象の方が、左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 を操作する左打ちが行われた場合に第 1 作動口 3 3 に遊技球が入球する事象よりも発生し易くなっている構成において、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれにも該当しない状態における右打ちは警告（左打ち報知）の対象に設定されている。このため、遊技者は、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な時短状態が終了するまでに第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回ができるだけ多く実行されることを期待することとなる。

40

【1 5 8 4】

既に説明したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行中に第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する場合、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回は一時的に停止される。この場合、時短状態における図柄表示装置 4 1 では、一時停止演出が

50

実行される。図 139 (a) は一時停止演出の内容を説明するための説明図である。

【1585】

時短状態では、図柄表示装置 41 の残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 120 秒未満である状況（即時報知対象期間）において、遊技結果が第 1 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了した場合、図 139 (a) に示すように第 1 小当たり結果に対応する「5・6・7」という時短用図柄 G31～G33 が第 2 個別表示領域 336 に停止表示されている状態となる。また、図示は省略するが、時短状態では、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 120 秒以上である状況（時間差報知対象期間）において、遊技結果が第 1 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了した場合、第 1 小当たり結果及び第 2 小当たり結果に共通して使用される「1・2・3」という時短用図柄 G31～G33 が第 2 個別表示領域 336 に停止表示されている状態となる。第 2 個別表示領域 336 に「1・2・3」という時短用図柄 G31～G33 が停止表示された場合、遊技者は第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となったことを把握できる一方、当該小当たり結果の種類を把握することはできない。以下、本明細書において残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 120 秒以上である期間を時間差報知対象期間というとともに、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 120 秒未満である期間を即時報知対象期間という。

10

【1586】

一時停止演出では、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間の更新が一時的に停止される。例えば、45 秒に対応する「045」という残り変動時間画像 G37 が表示されている状態において、遊技結果が第 1 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了すると、残り変動時間表示領域 338 に当該「045」という残り変動時間画像 G37 が表示された状態で残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間の更新が一時的に停止される。また、一時停止演出では、第 1 当否判定処理及び大当たり用の振分判定処理において選択されていた結果（外れ結果、第 1 大当たり結果及び第 2 大当たり結果のいずれか）とは無関係に、第 1 個別表示領域 334 において外れ結果に対応する「8・2・5」という時短用図柄 G31～G33 の停止表示が実行される。第 1 個別表示領域 334 及び第 2 個別表示領域 336 における時短用図柄 G31～G33 の停止表示は、第 1 特図表示部 37a 及び第 2 特図表示部 37b における絵柄の最終停止期間と同一の 0.5 秒間に亘って実行される。その後、図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 において振分実行モードが実行されている状態であることを示す振分実行モード用演出が開始される。一時停止演出が実行された後、第 1 特図表示部 37a における遊技回が再開された場合、第 1 個別表示領域 334 では当該再開された遊技回に対応する時短用第 1 変動演出が再開される。

20

30

【1587】

図 139 (b) は振分実行モード用演出の内容を説明するための説明図である。振分実行モードにおいては、図 139 (b) に示すように、図柄表示装置 41 の表示面に第 1 特図保留表示領域 345 と、第 2 特図保留表示領域 346 と、装飾領域 332 とが表示される。第 1 特図保留表示領域 345 及び第 2 特図保留表示領域 346 は図柄表示装置 41 の表示面の上下縁部に沿って設定されている。これら表示領域 345、346 の表示面積は同一又は略同一となっており、第 1 特図保留表示領域 345 が左側に設定されているとともに、第 2 特図保留表示領域 346 が右側に設定されている。また、図柄表示装置 41 の表示面においてこれら表示領域 345、346 以外の領域が装飾領域 332 に設定されている。装飾領域 332 の方が各表示領域 345、346 よりも表示面積が広く設定されており、さらには各表示領域 345、346 の合計の表示面積よりも装飾領域 332 の表示面積の方が広く設定されている。振分実行モード用演出の開始時には、「V を狙え」という文字が装飾領域 332 に表示される。これにより、振分実行モードが開始されたことが報知される。また、図示は省略するが、開閉実行モードにおいては、振分実行モードと同様に

40

50

、図柄表示装置 4 1 の表示面に第 1 特図保留表示領域 3 4 5 と、第 2 特図保留表示領域 3 4 6 と、装飾領域 3 3 2 とが表示される。開閉実行モード用演出の開始時には、「ボーナス」という文字が装飾領域 3 3 2 に表示される。これにより、開閉実行モードが開始されたことが報知される。

【1588】

振分実行モード及び開閉実行モードにおいて、第 1 特図保留表示領域 3 4 5 では保留記憶されている第 1 保留情報の数を遊技者に報知するための画像表示が行われ、第 2 特図保留表示領域 3 4 6 では保留記憶されている第 2 保留情報の数を遊技者に報知するための画像表示が行われる。これら画像表示の内容は通常用保留表示領域 3 3 1、第 1 保留表示領域 3 3 5 及び第 2 保留表示領域 3 3 7 における画像表示の内容と同様であり、具体的には第 1 特図保留表示領域 3 4 5 では保留記憶されている第 1 保留情報の数に対応する数の保留画像 G 2 1 が表示され、第 2 特図保留表示領域 3 4 6 では保留記憶されている第 2 保留情報の数に対応する数の保留画像 G 2 1 が表示される。

10

【1589】

振分実行モード用演出の開始時には図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 において右打ち報知が行われる。右打ち報知は、開閉実行モードの開始時にも実行される。右打ち報知では、「右打ちしてください」という文字が装飾領域 3 3 2 の上部に表示される。また、右打ち報知では、右打ちを促す態様で表示発光部 6 4 の発光制御が実行されるとともに、右打ちを行うように促す音声（「右を狙ってください」という音声）が出力されるようにスピーカ部 6 5 の音出力制御が実行される。

20

【1590】

図 1 3 9 (b) に示すように、振分実行モード用演出が実行されている状況において図柄表示装置 4 1 には、第 1 個別表示領域 3 3 4、第 2 個別表示領域 3 3 6 及び残り変動時間表示領域 3 3 8 (図 1 3 9 (a) 参照) は表示されない。但し、残り変動時間表示領域 3 3 8 において後述する巻戻し演出が実行されている状況にて振分実行モード用演出が開始された場合には、当該巻戻し演出が終了するまで図柄表示装置 4 1 における残り変動時間表示領域 3 3 8 の表示が継続される。また、図示は省略するが、開閉実行モード用演出が実行されている状況において図柄表示装置 4 1 には、第 1 個別表示領域 3 3 4、第 2 個別表示領域 3 3 6 及び残り変動時間表示領域 3 3 8 (図 1 3 9 (a) 参照) は表示されない。但し、残り変動時間表示領域 3 3 8 において後述する巻戻し演出が実行されている状況にて開閉実行モード用演出が開始された場合には、当該巻戻し演出が終了するまで図柄表示装置 4 1 における残り変動時間表示領域 3 3 8 の表示が継続される。

30

【1591】

既に説明したとおり、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて一時的に停止された状態となった第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回は、第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には当該開閉実行モードの終了後に再開されるとともに、第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生しなかった場合には当該振分実行モードの終了後に再開される。一時停止演出において残り変動時間表示領域 3 3 8 における残り変動時間の更新が一時的に停止された場合、当該残り変動時間の更新は第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が再開されるタイミングで再開される。例えば、「0 4 5」という残り変動時間画像 G 3 7 が表示されている状態で一時停止演出が開始された場合には、振分実行モード又は開閉実行モードの終了後に、当該「0 4 5」という残り変動時間画像 G 3 7 が表示されている状態で残り変動時間表示領域 3 3 8 における残り変動時間の更新が再開される。これにより、振分実行モードの開始前に実行されていた第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が再開されたことを遊技者が把握可能にすることができる。

40

【1592】

既に説明したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行中に第 2 特図表示部

50

37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第1特図表示部37aにおける遊技回は強制的に終了される。その後、第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始されることにより、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が180秒となる。時短状態では、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が120秒未満である状況（即時報知対象期間）において、遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒に対応する「180」まで巻き戻される巻戻し演出が実行される。また、時短状態では、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が120秒以上である状況（時間差報知対象期間）において、遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、疑似一時停止演出が行われる。

10

【1593】

図140(a)及び図140(b)は即時報知対象期間において遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合に実行される巻戻し演出の内容を説明するための説明図である。即時報知対象期間において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、図140(a)に示すように、第2小当たり結果に対応する「6・7・8」という時短用図柄G31～G33が第2個別表示領域336に停止表示されている状態となるとともに、第1当否判定処理及び大当たり用の振分判定処理において選択されていた結果（外れ結果、第1大当たり結果及び第2大当たり結果のいずれか）とは無関係に、第1個別表示領域334において外れ結果に対応する「8・2・5」という時短用図柄G31～G33の停止表示が実行される。また、残り変動時間表示領域338において巻戻し演出が実行される。第1個別表示領域334及び第2個別表示領域336における時短用図柄G31～G33の停止表示は、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間と同一の0.5秒間に亘って実行される。そして、当該0.5秒が経過した場合には図140(b)に示すように振分実行モード用演出が開始される。図示は省略するが、即時報知対象期間において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、第2大当たり結果に対応する「7・7・7」という時短用図柄G31～G33が第2個別表示領域336に停止表示されている状態となるとともに、第1当否判定処理において選択されていた結果とは無関係に、第1個別表示領域334において外れ結果に対応する「8・2・5」という時短用図柄G31～G33の停止表示が実行される。また、残り変動時間表示領域338において巻戻し演出が実行される。第1個別表示領域334及び第2個別表示領域336における時短用図柄G31～G33の停止表示は、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間と同一の0.5秒間に亘って実行される。そして、当該0.5秒が経過した場合には開閉実行モード用演出が開始される。開閉実行モード用演出が実行されている状況において図柄表示装置41には、第1個別表示領域334、第1保留表示領域335、第2個別表示領域336、第2保留表示領域337及び残り変動時間表示領域338（図139(a)参照）は表示されない。但し、残り変動時間表示領域338において巻戻し演出が実行されている状況にて開閉実行モード用演出が開始された場合には、当該巻戻し演出が終了するまで図柄表示装置41における残り変動時間表示領域338の表示が継続される。また、上述したとおり、開閉実行モードの開始時には、振分実行モードの開始時と同様に右打ち報知が実行される。

20

30

40

【1594】

巻戻し演出では、図140(a)に示すように、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間がカウントアップされて残り変動時間画像G37が示す3桁の数値

50

が増加していく巻戻し表示が実行される。当該巻戻し表示は、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 180 秒に対応する「180」となるまで実行される。巻戻し演出において巻き戻される時間（巻戻し対象時間）は、巻戻し演出の開始時に残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間に応じて変動する。巻戻し表示の終了後、図 140（b）に示すように、1 秒間に亘って今回の巻戻し演出における巻戻し対象時間を報知する巻戻し量報知画像 G36 が表示される。即時報知対象期間において遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 2 大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて巻戻し演出が実行される場合、巻戻し演出の途中で振分実行モード用演出又は開閉実行モード用演出が開始されるが、残り変動時間表示領域 338 は、巻戻し演出が終了するまで図柄表示装置 41 に表示され、巻戻し演出が終了した場合に表示されなくなる。

10

【1595】

上述したとおり、時間差報知対象期間において第 1 特図表示部 37a における遊技回の実行中に第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 2 大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了した場合には、疑似一時停止演出が実行される。図 141（a）は疑似一時停止演出の内容を説明するための説明図である。

【1596】

時間差報知対象期間において遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了した場合、図 141（a）に示すように、第 1 小当たり結果及び第 2 小当たり結果に共通して使用される「1・2・3」という時短用図柄 G31～G33 が第 2 個別表示領域 336 に停止表示されている状態となるとともに、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間の更新が一時的に停止される。例えば、135 秒に対応する「135」という残り変動時間画像 G37 が表示されている状態において、疑似一時停止演出が実行されると、残り変動時間表示領域 338 に当該「135」という残り変動時間画像 G37 が表示された状態で残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間の更新が一時的に停止される。また、疑似一時停止演出では、第 1 当否判定処理において選択されていた結果（外れ結果、第 1 大当たり結果及び第 2 大当たり結果のいずれか）とは無関係に、第 1 個別表示領域 334 において外れ結果に対応する「8・2・5」という時短用図柄 G31～G33 の停止表示が実行される。第 1 個別表示領域 334 及び第 2 個別表示領域 336 における時短用図柄 G31～G33 の停止表示は、第 1 特図表示部 37a 及び第 2 特図表示部 37b における絵柄の最終停止期間と同一の 0.5 秒間に亘って実行される。その後、図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 において振分実行モード用演出が開始される。図示は省略するが、時間差報知対象期間において遊技結果が第 2 大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了した場合、第 2 大当たり結果に対応する「7・7・7」という時短用図柄 G31～G33 が第 2 個別表示領域 336 に停止表示されている状態となるとともに、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間の更新が一時的に停止される。また、疑似一時停止演出では、第 1 当否判定処理において選択されていた結果とは無関係に、第 1 個別表示領域 334 において外れ結果に対応する「8・2・5」という時短用図柄 G31～G33 の停止表示が実行される。第 1 個別表示領域 334 及び第 2 個別表示領域 336 における時短用図柄 G31～G33 の停止表示は、第 1 特図表示部 37a 及び第 2 特図表示部 37b における絵柄の最終停止期間と同一の 0.5 秒間に亘って実行される。その後、図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 において開閉実行モード用演出が開始される。疑似一時停止演出が実行された後、時短状態において第 1 特図表示部 37a における遊技回が新たに開始された場合、第 1 個別表示領域 334 では当該遊技回に対応する時短用第 1 変動演出が開始される。

20

30

40

【1597】

既に説明したとおり、第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基

50

づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されると、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には当該開閉実行モードの終了後に第1特図表示部37aにおける遊技回を新たに開始可能な状態となるとともに、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には当該振分実行モードの終了後に第1特図表示部37aにおける遊技回を新たに開始可能な状態となる。また、既に説明したとおり、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されると、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第1特図表示部37aにおける遊技回を新たに開始可能な状態となる。第1特図表示部37aにおける遊技回を新たに開始可能な状態となった場合には、第1特図保留エリア111に1つ以上の第1保留情報が記憶されていることを条件として、第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始される。疑似一時停止演出において残り変動時間表示領域338における残り変動時間の更新が一時的に停止された場合、当該残り変動時間の更新は第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始されるタイミングで再開される。例えば、「135」という残り変動時間画像G37が表示されている状態で疑似一時停止演出が開始された場合には、振分実行モード又は開閉実行モードの終了後に当該「135」という残り変動時間画像G37が表示されている状態で残り変動時間表示領域338における残り変動時間の更新が再開される。これにより、振分実行モードの開始前に実行されていた第1特図表示部37aにおける遊技回が再開されたように見せることができる。

【1598】

疑似一時停止演出が実行された場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始されることにより実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間は180秒に更新されるが、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間は増加しない。このため、疑似一時停止演出が実行された後は、実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間よりも短い時間を示す残り変動時間画像G37が残り変動時間表示領域338に表示されている状態となる。その後、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間画像G37が「005」以下となるタイミング、すなわち残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となるタイミングにおいて、当該残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間まで増加させる巻戻し演出が実行される。

【1599】

図141(b)は残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となったことに基づいて実行される巻戻し演出の内容を説明するための説明図である。既に説明したとおり、巻戻し演出では、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間がカウントアップされて残り変動時間画像G37が示す3桁の数値が増加していく巻戻し表示が実行される。残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となったことに基づいて実行される巻戻し演出では、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間と一致するまで巻戻し表示が実行される。巻戻し表示の終了後は、今回の巻戻し演出における巻戻し対象時間を報知する巻戻し量報知画像G36(図140(b)参照)が1秒間に亘って表示される。

【1600】

残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が少なくなった状況(具体的には5秒以下)において当該残り変動時間を増加させる巻戻し演出を実行することにより、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が延長されて得をしたと遊技者に感じさせることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1601】

10

20

30

40

50

既に説明したとおり、時短状態において実行されていた第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された後に、第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始されると、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残っていた変動時間の長さとは無関係に、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が初期値である180秒に設定される。第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残っていた変動時間が相対的に長い場合には、当該タイミングにおいて残っていた変動時間が相対的に短い場合と比較して、当該タイミングまでに第2特図表示部37bにおける遊技回を実行する機会が少なかったことを意味する。このため、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が多い状況（具体的には120秒以上である時間差報知対象期間）において遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が少ない状況（具体的には120秒未満である即時報知対象期間）において遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合と比較して、損をしたと遊技者に感じさせてしまうおそれがある。一方、既に説明したとおり、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されるが、当該一時的に停止された遊技回は振分実行モード又は開閉実行モードの終了後に再開される。このため、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が相対的に多い状況において遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合と、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が相対的に少ない状況において遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合とにおいて、遊技者の満足度は変わらないと考えられる。残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が多い状況（時間差報知対象期間）において遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、疑似一時停止演出が実行される構成とすることにより、第2特図表示部37bにおける遊技回において発生した小当たり結果の種類が遊技者に把握されないようにして、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1602】

残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となったことに基づいて実行される巻戻し演出は、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了直前である状況においても開始される。このため、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となったことに基づいて巻戻し演出が開始され、当該巻戻し演出の実行中に遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、追加の巻戻し対象時間が発生してしまう。このように、先に開始された巻戻し演出の実行中に追加の巻戻し対象時間が発生した場合、当該追加の巻戻し対象時間に対応する追加の巻戻し演出を先に開始されていた巻戻し演出が終了するまで待機させ、先に開始されていた巻戻し演出が終了した場合に追加の巻戻し演出を開始する。先に開始された巻戻し演出の実行中に追加の巻戻し対象時間が発生した場合、先に実行されていた巻戻し演出の終了時に残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間とは無関係に、当該追加の巻戻し対象時間に対応する追加の巻戻し演出の実行が待機されている状態となり、先に開始されていた巻戻し演出が終了した場合に当該追加の巻戻し演出が実行される。巻戻し演出が連続して実行され得る構成とすることにより、巻戻し演出の終了時にさらに追加の巻戻し演出が実行されることを期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1603】

図142(a)は時短状態において第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにて設定される絵柄の変動表示期間を説明するための説明図である。既に説明したとおり、

時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合には、当該遊技回の遊技結果とは無関係に、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間として180秒の期間が設定される。

【1604】

図142(a)に示すように、時短状態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として45.0秒が設定される。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合、主側ROM83に記憶されている第1小当たり結果用の変動表示期間テーブルを参照して第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が選択される。第1小当たり結果用の変動表示期間テーブルには、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として19.9秒、25.0秒及び29.9秒が設定されている。さらにまた、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合、主側ROM83に記憶されている第2小当たり結果用の変動表示期間テーブルを参照して第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が選択される。第2小当たり結果用の変動表示期間テーブルには、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として35.0秒、37.0秒及び45.0秒が設定されている。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合、主側ROM83に記憶されている外れ結果用の変動表示期間テーブルを参照して第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が選択される。外れ結果用の変動表示期間テーブルには、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として5.0秒、10.0秒、14.9秒、35.0秒、37.0秒及び39.9秒が設定されている。

【1605】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間(19.9秒、25.0秒又は29.9秒)が選択される。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として19.9秒、25.0秒又は29.9秒の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性があることを遊技者が把握可能にすることができる。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに基づいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果を遊技者に予測させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1606】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、当該遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間(35.0秒、37.0秒又は45.0秒)が選択される。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として35.0秒、37.0秒又は45.0秒の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性があることを遊技者が把握可能にすることができる。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに基づいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果を遊技者に予測させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1607】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合に選択される最短の変動表示期間(19.9秒)は、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される最短の変動表示期間(35.0秒)よりも短い。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、3

５．０秒よりも短い期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第２小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が第１小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

【１６０８】

時短状態にて第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第１小当たり結果となった場合に選択される最長の変動表示期間（２９．９秒）は、当該遊技回の遊技結果が第２小当たり結果となった場合に選択される最長の変動表示期間（４５．０秒）よりも短い。このため、時短状態にて第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間として、２９．９秒よりも長い期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第１小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が第２小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

【１６０９】

時短状態にて第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第１小当たり結果となった場合に選択される最長の変動表示期間（２９．９秒）は３０．０秒よりも短い期間であるとともに、当該遊技回の遊技結果が第２小当たり結果となった場合に選択される最短の変動表示期間（３５．０秒）は当該３０．０秒よりも長い期間である。このため、時短状態にて第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間として、３０．０秒よりも短い期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第２小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が第１小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。また、時短状態にて第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間として、３０．０秒よりも長い期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第１小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が第２小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。さらにまた、時短状態にて第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が３０．０秒以上である状況となった場合には、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第１小当たり結果である可能性が消滅した状況であることを遊技者に確信させることができるとともに、当該遊技回の遊技結果が第２小当たり結果である可能性が残っている状況であることを遊技者が把握可能にすることができる。

【１６１０】

時短状態にて第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間（５．０秒、１０．０秒、１４．９秒、３５．０秒、３７．０秒又は３９．９秒）には、当該遊技回の遊技結果が第１小当たり結果となった場合に選択される第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間（１９．９秒、２５．０秒又は２９．９秒）が含まれていない。このため、時短状態にて第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間として１９．９秒、２５．０秒又は２９．９秒の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が第１小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

【１６１１】

時短状態にて第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第１小当たり結果となった場合に選択される第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間（１９．９秒、２５．０秒又は２９．９秒）には、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間（５．０秒、１０．０秒、１４．９秒、３５．０秒、３７．０秒又は３９．９秒）が含まれていない。このため、時短状態にて第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間として５．０秒、１０．０秒、

14.9秒、35.0秒、37.0秒又は39.9秒の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性があることを遊技者が把握可能にすることができる。

【1612】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として第1区間(5.0秒~14.9秒)に含まれている変動表示期間が存在しており、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合に選択される最短の変動表示期間(19.9秒)は、当該第1区間における最長の変動表示期間(14.9秒)よりも長い期間である。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として14.9秒以下の変動表示期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性があることを遊技者が把握可能にすることができる。

10

【1613】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として第3区間(35.0秒~39.9秒)に含まれている変動表示期間が存在しており、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合に選択される最長の変動表示期間(29.9秒)は、当該第3区間において遊技結果が外れ結果となった場合に選択される最短の変動表示期間(35.0秒)よりも短い期間である。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として35.0秒以上の変動表示期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性があることを遊技者が把握可能にすることができる。また、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が35.0秒以上である状況となった場合には、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が消滅した状況であることを遊技者に確信させることができるとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が残っている状況であることを遊技者が把握可能にすることができる。

20

30

【1614】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間(5.0秒、10.0秒、14.9秒、35.0秒、37.0秒又は39.9秒)には、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間(35.0秒、37.0秒又は45.0秒)の一部(45.0秒)が含まれていない。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として45.0秒の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性があることを遊技者が把握可能にすることができる。

40

【1615】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間(35.0秒、37.0秒又は45.0秒)には、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間(5.0秒、10.0秒、14.9秒、35.0秒、37.0秒又は39.9秒)の一部(5.0秒、10.0秒、14.9秒及び39.9秒)が含まれていない。このため、時短状態にて第2特図表示部37

50

bにおける絵柄の変動表示期間として5.0秒、10.0秒、14.9秒又は39.9秒の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性があることを遊技者が把握可能にすることができる。

【1616】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として第1区間(5.0秒~14.9秒)に含まれている変動表示期間が存在しており、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される最短の変動表示期間(35.0秒)は、当該第1区間において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される最長の変動表示期間(14.9秒)よりも長い。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として14.9秒以下の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

【1617】

時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される最長の変動表示期間(45.0秒)は、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される最長の変動表示期間(39.9秒)よりも長い。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として45.0秒の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が無いこと及び当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。また、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が39.9秒を超えている状況となった場合に、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が消滅した状況であることを遊技者に確信させることができるとともに、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が残っている状況であることを遊技者が把握可能にすることができる。

【1618】

既に説明したとおり、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかとなった場合には当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに基づいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が小当たり結果である可能性を予測可能とすることにより、振分実行モードが実行される可能性を予測可能とすることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1619】

既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されるとともに、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了される。このため、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに基づいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性を予測可能とすることにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止される可能性を予測可能とすることができる。また、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに基づいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性を予測可能とすることにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了される可能性を予測可能とする

ことができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1620】

時短状態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行期間に亘って図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にてキャラクタ演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合には、当該キャラクタ演出として第2大当たり結果が発生したことを報知する大当たり確定演出が45秒間に亘って実行される。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果、第2小当たり結果又は外れ結果である場合には、当該キャラクタ演出としてバトル演出が実行される。バトル演出では、第1演出用キャラクタG34と第2演出用キャラクタG35との戦闘が行われて当該第1演出用キャラクタG34及び第2演出用キャラクタG35のいずれか一方が勝利するとともに他方が敗北する動画が図柄表示装置41に表示される。

10

【1621】

バトル演出では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が残り1秒となるタイミングで、遊技結果が第1小当たり結果であることを報知する第1小当たり結果報知演出、遊技結果が第2小当たり結果であることを報知する第2小当たり結果報知演出、遊技結果が小当たり結果であることを報知する共通小当たり結果報知演出及び遊技結果が外れ結果であることを報知する外れ結果報知演出のいずれかが出現する。これらの結果報知演出が出現するまでに実行されるバトル演出の演出内容に基づいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果を把握することはできない。遊技者は、バトル演出の最後に表示される結果報知演出の内容に基づいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果を把握する。これにより、結果報知演出に遊技者の注目を集めることができる。

20

【1622】

バトル演出は、通常遊技状態では実行されない演出である。また、バトル演出は、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合には時短状態においても実行されない演出である。このため、図柄表示装置41にてバトル演出が開始された場合、遊技者は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果、第2小当たり結果及び外れ結果のいずれかであることを把握することができる。

【1623】

図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338における残り変動時間が120秒以上である状況（時間差報知対象期間）において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了することとなる場合、当該第2特図表示部37bにおける遊技回に対応するバトル演出は時間差報知の対象となる。一方、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338における残り変動時間が120秒未満である状況（即時報知対象期間）において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了することとなる場合、当該第2特図表示部37bにおける遊技回に対応するバトル演出は時間差報知の対象ではなく即時報知の対象となる。

30

【1624】

即時報知対象のバトル演出では、遊技結果が第1小当たり結果である場合には第1小当たり結果報知演出が実行されるとともに、遊技結果が第2小当たり結果である場合には第2小当たり結果報知演出が実行される。即時報知対象のバトル演出において共通小当たり結果報知演出は実行されない。このため、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかであり即時報知対象のバトル演出が実行された場合、遊技者は、結果報知演出の内容に基づいて今回発生した小当たり結果の種類を把握することができる。

40

【1625】

時間差報知対象であるバトル演出では、遊技結果が第1小当たり結果である場合及び遊技結果が第2小当たり結果である場合のいずれにおいても共通小当たり結果報知演出が実行される。時間差報知対象であるバトル演出において第1小当たり結果報知演出及び第2小当たり結果報知演出は実行されない。このため、第2特図表示部37bにおける遊技回

50

の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかであり時間差報知対象のバトル演出が実行された場合、遊技者は、結果報知演出の内容に基づいて小当たり結果が発生したことを把握可能である一方、今回発生した小当たり結果の種類を把握することはできない。既に説明したとおり、時間差報知対象期間において遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、第2個別表示領域336には第1小当たり結果及び第2小当たり結果に共通して使用される「1・2・3」という時短用図柄G31～G33が表示される。このように、時間差報知対象期間において遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、バトル演出の内容及び第2個別表示領域336に停止表示される時短用図柄G31～G33の組合せに基づいて小当たり結果の種類を把握することはできない。

10

【1626】

即時報知対象のバトル演出が行われる場合に、第1小当たり結果報知演出が出現する確率は約4/15であり、第2小当たり結果報知演出が出現する確率は約1/15であり、外れ結果報知演出が出現する確率は約2/3である。また、時間差報知対象のバトル演出が行われる場合に、共通小当たり結果報知演出が出現する確率は約1/3であり、外れ結果報知演出が出現する確率は約2/3である。

【1627】

第2小当たり結果報知演出は、第1演出用キャラクターG34が第2演出用キャラクターG35に勝利する演出であり、装飾領域332には第2演出用キャラクターG35が倒れている様子及び第1演出用キャラクターG34が立っている様子が表示される。外れ結果報知演出は、第1演出用キャラクターG34が第2演出用キャラクターG35に敗北する演出であり、装飾領域332には第1演出用キャラクターG34が倒れている様子及び第2演出用キャラクターG35が立っている様子が表示される。

20

【1628】

第1小当たり結果報知演出及び共通小当たり結果報知演出は、第1演出用キャラクターG34と第2演出用キャラクターG35とが引き分ける演出であり、装飾領域332には第1演出用キャラクターG34及び第2演出用キャラクターG35が傷を負って立っている様子が表示される。共通小当たり結果報知演出において装飾領域332に表示される第1演出用キャラクターG34が負っている傷の数は、第1小当たり結果報知演出において装飾領域332に表示される第1演出用キャラクターG34が負っている傷の数よりも少ない。共通小当たり結果報知演出は、第1演出用キャラクターG34と第2演出用キャラクターG35とが引き分ける演出である点において第1小当たり結果報知演出と共通しているとともに、第2小当たり結果報知演出と相違している。

30

【1629】

即時報知対象期間又は時間差報知対象期間において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には第1演出用キャラクターG34と第2演出用キャラクターG35とが引き分ける演出が実行されるとともに、即時報知対象期間において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には第1演出用キャラクターG34が第2演出用キャラクターG35に勝利する演出が実行される構成において、時間差報知対象期間において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には第1演出用キャラクターG34と第2演出用キャラクターG35とが引き分ける演出が実行される構成である。これにより、時間差報知対象期間において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1演出用キャラクターG34と第2演出用キャラクターG35とが引き分ける演出が実行されたことに基づいて当該遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となったのではないかと遊技者に思わせて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

50

【1630】

図142(b)は時短状態において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として選択される各種変動表示期間の選択確率を説明するための説明図である。図142(b)に示すように、時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、 $1/6$ の確率で5.0秒の変動表示期間が選択され、 $1/6$ の確率で10.0秒の変動表示期間が選択され、 $1/6$ の確率で14.9秒の変動表示期間が選択され、 $1/6$ の確率で35.0秒の変動表示期間が選択され、 $1/6$ の確率で37.0秒の変動表示期間が選択され、 $1/6$ の確率で39.9秒の変動表示期間が選択される。

【1631】

時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合には、 $1/3$ の確率で19.9秒の変動表示期間が選択され、 $1/3$ の確率で25.0秒の変動表示期間が選択され、 $1/3$ の確率で29.9秒の変動表示期間が選択される。また、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合には、 $1/3$ の確率で35.0秒の変動表示期間が選択され、 $1/3$ の確率で37.0秒の変動表示期間が選択され、 $1/3$ の確率で45.0秒の変動表示期間が選択される。

【1632】

図142(b)に示すように、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間は、5.0秒～14.9秒の第1区間と、15.0秒～29.9秒の第2区間と、30.0秒～39.9秒の第3区間と、40.0秒～45.0秒の第4区間とに分けられている。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示は、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合にはバトル演出の開始時からの経過時間が第2区間に含まれている状況にて終了し、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合にはバトル演出の開始時からの経過時間が第3区間又は第4区間に含まれている状況にて終了し、当該遊技回の遊技結果が外れ結果である場合にはバトル演出の開始時からの経過時間が第1区間又は第3区間に含まれている状況にて終了する。

【1633】

バトル演出の開始時からの経過時間が第1区間(5.0秒～14.9秒)に含まれている状況は、外れ結果報知演出のみが出現し得る状況である。このため、当該状況において遊技者は、結果報知演出が出現しないこと、すなわちバトル演出の実行時間が延びることを期待することとなる。時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が「0」となるまでに第2特図表示部37bにおける遊技回ができるだけ多く実行されることを期待させる構成において、バトル演出の実行中にバトル演出の実行時間が延びることを期待させる区間が設けられていることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1634】

バトル演出の開始時からの経過時間が第2区間(15.0秒～29.9秒)に含まれている状況は、第1小当たり結果報知演出又は共通結果報知演出が出現し得る状況である。当該状況において外れ結果報知演出は出現しない。このため、当該状況において遊技者は、結果報知演出が実行されることを期待することとなる。

【1635】

バトル演出の開始時からの経過時間が第3区間(30.0秒～39.9秒)に含まれている状況は、外れ結果報知演出、第2小当たり結果報知演出及び共通結果報知演出のいずれかが出現し得る状況である。また、バトル演出の開始時からの経過時間が第4区間(40.0秒～45.0秒)に突入した場合には、外れ結果報知演出が出現する可能性が消滅し、当該第4区間において第2小当たり結果報知演出又は共通結果報知演出が出現する。このため、バトル演出の開始時からの経過時間が第3区間に含まれている状況において、遊技者は外れ結果報知演出が出現しないことを期待することとなる。また、バトル演出の開始時からの経過時間が第4区間に突入した場合、遊技者は第2小当たり結果報知演出又は共通結果報知演出が出現することを確認することができる。既に説明したとおり、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにお

10

20

30

40

50

る遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止された後に再開され、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間は増加しない。これに対して、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された後に第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始され、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が180秒まで増加する。このため、第1小当たり結果は第2小当たり結果よりも遊技者にとって有利な遊技結果といえる。また、第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出の実行が確定している第4区間は、バトル演出における第1区間～第4区間のうち最も遊技者にとって望ましい区間であるといえる。当該第4区間は、バトル演出の実行時間が最も長い区間として設定されている。これにより、バトル演出の実行時間が延びることを遊技者に期待させることができる。

10

【1636】

図142(b)に示すように、バトル演出の内容としては第1シナリオ、第2シナリオ及び第3シナリオの3種類が存在している。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として5.0秒の期間が選択された場合には、4.0秒間に亘って第1シナリオの第1区間用のバトル演出が実行された後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として第1小当たり結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として19.9秒の期間が選択された場合には、上述した第1シナリオの第1区間用のバトル演出(4.0秒)が実行された後に、14.9秒に亘って第1シナリオの第2区間用のバトル演出が実行され、その後に第1小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として35.0秒の期間が選択された場合には、上述した第1シナリオの第1区間用のバトル演出(4.0秒)及び第1シナリオの第2区間用のバトル演出(14.9秒)が実行された後に、15.1秒間に亘って第1シナリオの第3区間用のバトル演出が実行され、その後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として第2小当たり結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として35.0秒の期間が選択された場合には、上述した第1シナリオの第1区間用のバトル演出(4.0秒)及び第1シナリオの第2区間用のバトル演出(14.9秒)が実行された後に、15.1秒間に亘って第1シナリオの第3区間用のバトル演出が実行され、その後に第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行される。これにより、第1シナリオのバトル演出が実行される場合に、結果報知演出が実行されるまでの演出内容に基づいて遊技結果が特定されてしまうことを防止することができる。

20

30

【1637】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として10.0秒の期間が選択された場合には、9.0秒間に亘って第2シナリオの第1区間用のバトル演出が実行された後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として第1小当たり結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として25.0秒の期間が選択された場合には、上述した第2シナリオの第1区間用のバトル演出(9.0秒)が実行された後に、15.0秒に亘って第2シナリオの第2区間用のバトル演出が実行され、その後に第1小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として37.0秒の期間が選択された場合には、上述した第2シナリオの第1区間用のバトル演出(9.0秒)及び第2シナリオの第2区間用のバトル演出(15.0秒)が実行された後に、12.0秒間に亘って第2シナリオの第3区間用のバトル演出が実行され、その後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として第2小当たり

40

50

結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として37.0秒の期間が選択された場合には、上述した第2シナリオの第1区間用のバトル演出(9.0秒)及び第2シナリオの第2区間用のバトル演出(15.0秒)が実行された後に、12.0秒間に亘って第2シナリオの第3区間用のバトル演出が実行され、その後に第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行される。これにより、第2シナリオのバトル演出が実行される場合に、結果報知演出が実行されるまでの演出内容に基づいて遊技結果が特定されてしまうことを防止することができる。

【1638】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として14.9秒の期間が選択された場合には、13.9秒間に亘って第3シナリオの第1区間用のバトル演出が実行された後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として第1小当たり結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として29.9秒の期間が選択された場合には、上述した第3シナリオの第1区間用のバトル演出(13.9秒)が実行された後に、15.0秒に亘って第3シナリオの第2区間用のバトル演出が実行され、その後に第1小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として39.9秒の期間が選択された場合には、上述した第3シナリオの第1区間用のバトル演出(13.9秒)及び第3シナリオの第2区間用のバトル演出(15.0秒)が実行された後に、10.0秒間に亘って第3シナリオの第3区間用のバトル演出が実行され、その後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として第2小当たり結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として45.0秒の期間が選択された場合には、上述した第3シナリオの第1区間用のバトル演出(13.9秒)、第3シナリオの第2区間用のバトル演出(15.0秒)及び第3シナリオの第3区間用のバトル演出(10.0秒)が実行された後に、5.1秒間に亘って第3シナリオの第4区間用のバトル演出が実行され、その後に第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行される。これにより、第3シナリオのバトル演出が行われる場合に、当該バトル演出が第4区間に突入する前であれば、結果報知演出が実行されるまでの演出内容に基づいて遊技結果が特定されてしまうことを防止することができる。また、第3シナリオのバトル演出が第4区間に突入した場合には、第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行されることを遊技者に確信させることができる。

【1639】

次に、主側MPU82にて実行される第1変動表示期間の特定処理について図143のフローチャートを参照しながら説明する。第1変動表示期間の特定処理は、第1特図変動開始処理(図125)のステップS7812にて実行される。

【1640】

時短状態である場合(ステップS9001: YES)には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間を180秒に設定するための「45000」という数値情報を主側RAM84における第1特図側タイマカウンタにセットする(ステップS9002)。既に説明したとおり、第1特図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理(図14)におけるステップS210のタイマ更新処理にて実行される。ステップS9002にて「45000」という数値情報が第1特図側タイマカウンタにセットされることにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間の計測が開始される。このように、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合には、遊技結果とは無関係に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間として180秒が設定される。

【1641】

通常遊技状態である場合(ステップS9001: NO)には、低頻度サポート用の変動表示期間テーブル群を主側ROM83から主側RAM84に読み出し(ステップS9003)、当該読み出した低頻度サポート用の変動表示期間テーブル群を参照して変動表示期

間の選択処理を実行する（ステップS9004）。変動表示期間の選択処理では、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は第1当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている第1保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用の変動表示期間テーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、第1特図保留エリア111に3個以上の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートモードにおいて第1保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。

10

【1642】

変動表示期間の選択処理（ステップS9004）では、今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第1特図保留エリア111に1個又は2個の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合には、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用の変動表示期間テーブル群における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。完全外れ結果対応の変動表示期間の情報は複数種類設定されており、いずれの完全外れ結果対応の変動表示期間であっても、特図側の最短期間よりも長く、リーチ表示が発生することに対応する変動表示期間よりも短い期間となっている。具体的には、完全外れ結果対応の変動表示期間として5秒、6秒、7秒及び8秒が設定されており、これらのうち取得された変動種別カウンタCSの値に対応する期間が今回の遊技回における絵柄の変動表示期間として選択される。ステップS9004にて変動表示期間の選択処理を実行した後は、当該変動表示期間の選択処理にて選択した変動表示期間の情報を主側RAM84における第1特図側タイマカウンタにセットする（ステップS9005）。これにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間の計測が開始される。

20

【1643】

次に、主側MPU82にて実行される第2変動表示期間の特定処理について図144のフローチャートを参照しながら説明する。第2変動表示期間の特定処理は、第2特図変動開始処理（図131）のステップS8414にて実行される。

30

【1644】

時短状態ではない場合（ステップS9101：NO）、すなわち通常遊技状態である場合には、主側RAM84の終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされているかを判定し（ステップS9102）、終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされていない場合（ステップS9102：NO）には、220秒に対応する「55000」という数値情報を主側RAM84における第2特図側タイマカウンタにセットする（ステップS9103）。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の計測が開始される。このように、通常遊技状態であるとともに、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回に該当しない場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が220秒に設定される。

40

【1645】

終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされている場合（ステップS9102：YES）には、終了時保留未消化フラグ354を「0」クリアし（ステップS9104）、主側RAM84における終了時保留消化中フラグ355に「1」をセットする（ステップS9105）。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回が実行されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1646】

50

ステップ S 9 1 0 1 にて肯定判定を行った場合又はステップ S 9 1 0 5 の処理を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果であるか否かを判定し（ステップ S 9 1 0 6）、当該遊技結果が第 2 大当たり結果である場合（ステップ S 9 1 0 6：YES）には、45.0 秒に対応する「11250」という数値情報を主側 RAM 8 4 の第 2 特図側タイマカウンタにセットする（ステップ S 9 1 0 7）。これにより、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の計測が開始される。このように、時短状態の終了時に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されていた第 2 保留情報が未消化である状態又は時短状態であるとともに、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果である場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が 45.0 秒に設定される。

10

【1647】

今回の遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果である場合（ステップ S 9 1 0 6：NO、ステップ S 9 1 0 8：YES）には、第 1 小当たり結果用の変動表示期間テーブルを主側 ROM 8 3 から主側 RAM 8 4 に読み出す（ステップ S 9 1 0 9）。既に説明したとおり、第 1 小当たり結果用の変動表示期間テーブルには、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間として 19.9 秒、25.0 秒及び 29.9 秒が設定されている。第 1 小当たり結果用の変動表示期間テーブルを参照してステップ S 9 1 1 3 にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、1/3 の確率で 19.9 秒の変動表示期間が選択され、1/3 の確率で 25.0 秒の変動表示期間が選択され、1/3 の確率で 29.9 秒の変動表示期間が選択される。

20

【1648】

今回の遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果である場合（ステップ S 9 1 0 8：NO、ステップ S 9 1 1 0：YES）には、第 2 小当たり結果用の変動表示期間テーブルを主側 ROM 8 3 から主側 RAM 8 4 に読み出す（ステップ S 9 1 1 1）。既に説明したとおり、第 2 小当たり結果用の変動表示期間テーブルには、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間として 35.0 秒、37.0 秒及び 45.0 秒が設定されている。第 2 小当たり結果用の変動表示期間テーブルを参照してステップ S 9 1 1 3 にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、1/3 の確率で 35.0 秒の変動表示期間が選択され、1/3 の確率で 37.0 秒の変動表示期間が選択され、1/3 の確率で 45.0 秒の変動表示期間が選択される。

30

【1649】

今回の遊技回の遊技結果が外れ結果である場合（ステップ S 9 1 1 0：NO）には、外れ結果用の変動表示期間テーブルを主側 ROM 8 3 から主側 RAM 8 4 に読み出す（ステップ S 9 1 1 2）。既に説明したとおり、外れ結果用の変動表示期間テーブルには、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間として 5.0 秒、10.0 秒、14.9 秒、35.0 秒、37.0 秒及び 39.9 秒が設定されている。外れ結果用の変動表示期間テーブルを参照してステップ S 9 1 1 3 にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、1/6 の確率で 5.0 秒の変動表示期間が選択され、1/6 の確率で 10.0 秒の変動表示期間が選択され、1/6 の確率で 14.9 秒の変動表示期間が選択され、1/6 の確率で 35.0 秒の変動表示期間が選択され、1/6 の確率で 37.0 秒の変動表示期間が選択され、1/6 の確率で 39.9 秒の変動表示期間が選択される。

40

【1650】

ステップ S 9 1 0 9 の処理、ステップ S 9 1 1 1 の処理又はステップ S 9 1 1 2 の処理を実行した場合には、それらいずれかの処理にて読み出した変動表示期間テーブルを参照して変動表示期間の選択処理を実行する（ステップ S 9 1 1 3）。変動表示期間の選択処理では、種別乱数カウンタ C 2 の値に応じて第 2 特図表示部 3 7 b における変動表示期間が選択される。変動表示期間の選択処理の内容は既に説明したとおりである。そして、ステップ S 9 1 1 3 にて選択した変動表示期間の情報を主側 RAM 8 4 における第 2 特図側タイマカウンタにセットする（ステップ S 9 1 1 4）。これにより、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の計測が開始される。

50

【1651】

次に、音光側MPU93にて実行される各種処理の内容の説明に先立ち、当該各種処理において利用される音光側RAM95の構成について図145を参照しながら説明する。図145に示すように、音光側RAM95には、残り変動時間表示中フラグ361及び残り変動時間表示カウンタ362が設けられている。残り変動時間表示中フラグ361は、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338において残り変動時間表示が行われている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とするフラグである。

【1652】

残り変動時間表示カウンタ362は、残り変動時間表示領域338に表示する残り変動時間を音光側MPU93にて把握可能とするためのカウンタである。残り変動時間表示カウンタ362にセットされた数値情報は、残り変動時間表示カウンタ362の値が「0」となるまで、時短状態であるとともに第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が行われている状況において、4ミリ秒の周期で1減算されて更新される。

【1653】

図145に示すように、音光側RAM95には、巻戻し演出中フラグ363、巻戻し待機中フラグ364、巻戻し表示カウンタ365、巻戻し量カウンタ366及び巻戻し量報知カウンタ367が設けられている。巻戻し演出中フラグ363は、巻戻し演出が実行されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とするためのフラグである。

【1654】

既に説明したとおり、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となったことに基づいて巻戻し演出が開始され、当該巻戻し演出の実行中に遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、追加の巻戻し演出が待機されている状態となる。巻戻し待機中フラグ364は、追加の巻戻し演出が待機している状態であることを音光側MPU93にて把握可能とするためのフラグである。

【1655】

巻戻し表示カウンタ365は、巻戻し演出の実行中に残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間を音光側MPU93にて把握可能とするカウンタである。音光側RAM95には、残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間を把握するために参照されるカウンタとして、既に説明した残り変動時間表示カウンタ362及び巻戻し表示カウンタ365が存在している。巻戻し演出が実行されている状況においては巻戻し表示カウンタ365が参照され、巻戻し演出が実行されていない状況においては残り変動時間表示カウンタ362が参照される。即時報知対象期間において遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したに基づいて巻戻し演出が実行される場合には、当該変動表示期間の終了後に振分実行モード又は開閉実行モードが実行されるため、巻戻し演出中に時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間は更新されない。一方、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となったことに基づいて巻戻し演出が実行される場合には、巻戻し演出の実行中も時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が更新される。残り変動時間表示カウンタ362に加えて巻戻し表示カウンタ365が設けられていることにより、巻戻し演出の実行中に当該巻戻し演出の内容が変化してしまうことを防止しながら、残り変動時間表示カウンタ362の値を更新することが可能となっている。

【1656】

巻戻し表示の実行中は、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を1秒間に50秒分増加させるために、4ミリ秒の周期で巻戻し表示カウンタ365の値に「50」を加算する演算が実行される。そして、当該「50」加算後の巻戻し表示カウンタ365の値が残り変動時間表示カウンタ362の値を超えた場合には、当該残り変動時間表示カウンタ362の値が巻戻し表示カウンタ365にセットされる。音光側MPU93は、巻戻し表示カウンタ365の値が残り変動時間表示カウンタ362の値と一致して

いる状態となった場合に巻戻し表示の終了タイミングであることを把握する。これにより、巻戻し表示の実行中に残り変動時間表示カウンタ362の値が更新される場合及び巻戻し表示の実行中に残り変動時間表示カウンタ362の値が更新されない場合の双方において、巻戻し表示の終了時には巻戻し表示カウンタ365の値と残り変動時間表示カウンタ362の値とが一致しており、当該巻戻し表示カウンタ365及び残り変動時間表示カウンタ362の値に対応する残り変動時間が残り変動時間表示領域338に表示されている状態とすることができる。

【1657】

巻戻し量カウンタ366は、巻戻し演出における巻戻し対象時間を音光側MPU93にて把握可能とするカウンタである。時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間の初期値（180秒に対応する「45000」という数値情報）から残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を減算する演算が実行されることにより今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報が算出される。そして、今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報が巻戻し量カウンタ366に設定される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したタイミングが即時報知対象期間であった場合には、当該巻戻し量カウンタ366に設定された巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が当該タイミングにおいて実行される。一方、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したタイミングが時間差報知対象期間であった場合には、巻戻し量カウンタ366の値が1以上である状態において残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となるタイミングで巻戻し演出が実行される。

【1658】

巻戻し量カウンタ366の値が1以上である状態において残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となるタイミングよりも前のタイミングにおいて遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、当該タイミングが時間差報知対象期間に含まれている場合、既に巻戻し対象時間に対応する数値情報が巻戻し量カウンタ366に設定されている状態において今回の巻戻し対象時間に対応する数値情報が算出されることとなる。当該場合には、今回の巻戻し対象時間に対応する数値情報が巻戻し量カウンタ366に上書きされ、既に設定されていた巻戻し対象時間に対応する数値情報は失われる。これにより、実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間と、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間との差分に対応する巻戻し対象時間が巻戻し量カウンタ366に格納されている状態とすることができる。

【1659】

巻戻し量報知カウンタ367は、巻戻し量報知において巻戻し対象時間に対応する巻戻し量報知画像G36を特定するために音光側MPU93にて参照されるカウンタである。音光側RAM95には、巻戻し対象時間に対応する数値情報が設定されるカウンタとして巻戻し量カウンタ366及び巻戻し量報知カウンタ367が存在しており、巻戻し量カウンタ366は巻戻し演出の開始時に当該巻戻し演出における巻戻し対象時間を把握するために参照されるとともに、巻戻し量報知カウンタ367は当該巻戻し演出において巻戻し表示が終了して巻戻し量報知が開始されるタイミングで当該巻戻し演出における巻戻し対象時間を把握するために参照される。巻戻し量報知カウンタ367には、巻戻し演出の開始時に巻戻し量カウンタ366に格納されている巻戻し対象時間に対応する数値情報が設定される。その後、巻戻し量カウンタ366は「0」クリアされる。既に説明したとおり、巻戻し演出の実行中に追加の巻戻し対象時間が発生し得る構成である。巻戻し量カウンタ366に加えて巻戻し量報知カウンタ367が設けられていることにより、巻戻し演出

の実行中に追加の巻戻し対象時間が発生した場合に、既に実行中である巻戻し演出の内容が変化してしまうことを防止しながら、当該追加の巻戻し対象時間に対応する数値情報を巻戻し量カウンタ366に格納することが可能となっている。

【1660】

巻戻し表示の実行中に残り変動時間表示カウンタ362の値が更新される場合、当該巻戻し演出の終了時に残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間と、当該巻戻し演出の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されていた残り変動時間との差分は、実際の巻戻し対象時間よりも少なくなってしまう。これに対して、巻戻し演出の開始時に当該巻戻し演出の巻戻し対象時間に対応する数値情報を巻戻し量報知カウンタ367に設定し、巻戻し表示の実行中には巻戻し量報知カウンタ367の値が変更されないようにし、巻戻し表示の終了時に当該巻戻し量報知カウンタ367に設定されている数値情報に対応する巻戻し量報知画像G36を装飾領域332に表示することにより、実際の巻戻し対象時間を報知することができる。

10

【1661】

次に、音光側MPU93にて実行される第1演出開始設定処理について図146のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第1演出開始設定処理は比較的短い周期（例えば4ミリ秒）で繰り返し実行される。

【1662】

主側MPU82から第1変動用コマンド及び第1種別コマンドを受信した場合（ステップS9201：YES）、遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップS9202）。通常遊技状態である場合（ステップS9202：NO）には、通常用第1変動演出テーブルの読み出し処理を実行する（ステップS9203）。通常用第1変動演出テーブルの読み出し処理では、今回受信した第1変動用コマンド及び第1種別コマンドに設定されている情報に基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果及び絵柄の変動表示期間に対応する通常用第1変動演出テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。通常用第1変動演出テーブルには、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて通常用第1変動演出を実行するためのデータが設定されている。既に説明したとおり、通常用第1変動演出では、図柄表示装置41の装飾領域332において、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示に対応する共通図柄画像G22～G24の回転表示及び図柄G27の停止表示が実行される。

20

30

【1663】

その後、通常用第1変動演出の開始設定処理を実行する（ステップS9204）。当該開始設定処理では、ステップS9203にて音光側RAM95に読み出した通常用第1変動演出テーブルに従って、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて通常用第1変動演出が開始されるようにする。通常用第1変動演出が開始されることにより、図柄表示装置41の装飾領域332にて共通図柄画像G22～G24の回転表示が開始される。その後、音光側RAM95に設けられた第1変動演出中フラグに「1」をセットする（ステップS9205）。第1変動演出中フラグは、通常用第1変動演出又は時短用第1変動演出が実行されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とするフラグである。

40

【1664】

時短状態である場合（ステップS9202：YES）には、時短用第1変動演出テーブルの読み出し処理を実行する（ステップS9206）。時短用第1変動演出テーブルの読み出し処理では、今回受信した第1変動用コマンド及び第1種別コマンドに設定されている情報に基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果及び絵柄の変動表示期間に対応する時短用第1変動演出テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。時短用第1変動演出テーブルには、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて時短用第1変動演出を実行するためのデータが設定されている。既に説明したとおり、時短用第1変動演出では、図柄表示装置41の第1個別表示領域334において、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示に対応する時短用図柄G31～G

50

33の変動表示が実行される。

【1665】

その後、時短用第1変動演出の開始設定処理を実行する（ステップS9207）。当該開始設定処理では、ステップS9206にて音光側RAM95に読み出した時短用第1変動演出テーブルに従って、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて時短用第1変動演出が開始されるようにする。これにより、図柄表示装置41では、第1個別表示領域334にて時短用図柄G31～G33の変動表示が開始される。また、当該時短用図柄G31～G33の変動表示に対応する態様で、表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が開始される。

【1666】

その後、音光側RAM95に設けられた疑似一時停止演出フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS9208）。疑似一時停止演出フラグは、疑似一時停止演出の実行中であることを音光側MPU93にて把握可能とするフラグである。疑似一時停止演出フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS9208：NO）には、音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362の設定処理を実行する（ステップS9209）。既に説明したとおり、残り変動時間表示カウンタ362は、残り変動時間表示領域338に表示する残り変動時間を音光側MPU93にて把握可能とするためのカウンタである。残り変動時間表示カウンタ362の設定処理では、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間の初期値である180秒に対応する「45000」という数値情報を残り変動時間表示カウンタ362にセットする。一方、音光側RAM95の疑似一時停止演出フラグに「1」がセットされている場合（ステップS9208：YES）、すなわち疑似一時停止演出が実行されている状態である場合には、疑似一時停止演出フラグを「0」クリアする（ステップS9210）。これにより、疑似一時停止演出が実行されている状態が終了したことを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。その後、残り変動時間表示カウンタ362の設定処理（ステップS9209）を実行することなく、ステップS9211に進む。これにより、残り変動時間表示カウンタ362に時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間の初期値（180秒に対応する「45000」という数値情報）がセットされてしまうことを防止し、疑似一時停止演出の開始時に残り変動時間表示カウンタ362に格納されていた数値情報が維持されている状態で、残り変動時間表示領域338における残り変動時間表示が再開されるようにすることができる。

【1667】

ステップS9209の処理又はステップS9210の処理を行った場合には、残り変動時間表示の開始設定処理を実行する（ステップS9211）。既に説明したとおり、残り変動時間表示カウンタ362にセットされた数値情報は、残り変動時間表示カウンタ362の値が「0」となるまで、時短状態であるとともに第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が行われてる状況において、4ミリ秒の周期で1減算されて更新される。残り変動時間表示の開始設定処理（ステップS9211）では、音光側RAM95の残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を4倍して「1000」で除算する演算、すなわち残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を「250」で除算する演算を実行する。そして、当該演算の商の整数部分を3桁で表示する残り変動時間画像G37が残り変動時間表示領域338に表示されるように図柄表示装置41の表示制御を実行する。例えば、残り変動時間表示カウンタ362の値が180秒に対応する「45000」という数値情報である場合には、当該数値情報が設定された残り変動時間表示コマンドを表示側MPU103に送信することにより、残り変動時間表示領域338に「180」という残り変動時間画像G37が表示されるようにする。このように、残り変動時間表示の開始設定処理（ステップS9211）が実行されることにより、残り変動時間表示カウンタ362の値に対応する残り変動時間が残り変動時間表示領域338に表示されるようにすることができる。

【1668】

その後、音光側 R A M 9 5 における残り変動時間表示中フラグ 3 6 1 に「1」をセットする（ステップ S 9 2 1 2）。これにより、残り変動時間表示領域 3 3 8 において残り変動時間表示が行われている状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。その後、音光側 R A M 9 5 の第 1 変動演出中フラグに「1」をセットする（ステップ S 9 2 1 3）。これにより、図柄表示装置 4 1 にて通常用第 1 変動演出又は時短用第 1 変動演出が実行されている状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

【1 6 6 9】

ステップ S 9 2 0 1 にて否定判定を行った場合、ステップ S 9 2 0 5 の処理を行った場合又はステップ S 9 2 1 3 の処理を行った場合には、後述する第 2 演出開始設定処理を実行する（ステップ S 9 2 1 4）。

【1 6 7 0】

その後、振分演出用処理を実行する（ステップ S 9 2 1 5）。振分演出用処理では、主側 M P U 8 2 から振分開始コマンドを受信した場合、振分演出テーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出し、当該読み出した振分演出テーブルに従って、表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御が行われるようにする。これにより、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて右打ち報知及び振分実行モード用演出が行われる。また、表示側 M P U 1 0 3 に振分開始コマンドを送信する。表示側 M P U 1 0 3 は、音光側 M P U 9 3 から振分開始コマンドを受信した場合、右打ち報知及び振分実行モードが開始されたことを示す表示演出が実行された後に、振分実行モードの実行中であることを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置 4 1 を表示制御する。

【1 6 7 1】

振分演出用処理（ステップ S 9 2 1 5）では、通常遊技状態であり、音光側 R A M 9 5 の一時停止演出中フラグに「1」がセットされており、後述する通常用第 2 変動演出テーブルが音光側 R A M 9 5 に読み出されている状態において振分実行モードが開始される場合、すなわち通常用第 2 変動演出が一時的に停止されている場合には、当該通常用第 2 変動演出テーブルの情報が維持される。これにより、振分実行モードの終了後に、当該通常用第 2 変動演出テーブルの情報に基づいて一時的に停止されていた通常用第 2 変動演出を再開可能とすることができる。また、振分演出用処理（ステップ S 9 2 1 5）では、時短状態であり、音光側 R A M 9 5 の一時停止演出中フラグに「1」がセットされており、後述する時短用第 2 変動演出テーブル及びキャラクタ演出テーブルが音光側 R A M 9 5 に読み出されている状態において振分実行モードが開始される場合、すなわち時短用第 2 変動演出及びキャラクタ演出が一時的に停止されている場合には、当該時短用第 2 変動演出テーブル及びキャラクタ演出テーブルの情報が維持される。これにより、振分実行モードの終了後に、当該時短用第 2 変動演出テーブル及びキャラクタ演出テーブルの情報に基づいて一時的に停止されていた時短用第 2 変動演出及びキャラクタ演出を再開可能とすることができる。

【1 6 7 2】

ステップ S 9 2 1 5 にて振分演出用処理を実行した後は、開閉演出用処理を実行する（ステップ S 9 2 1 6）。開閉演出用処理では、主側 M P U 8 2 からオープニングコマンドを受信した場合、オープニング演出テーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出し、当該読み出したオープニング演出テーブルに従って表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にてオープニング演出が実行されるようにする。また、表示側 M P U 1 0 3 にオープニングコマンドを送信する。表示側 M P U 1 0 3 は、音光側 M P U 9 3 からオープニングコマンドを受信した場合、開閉実行モードが開始されることを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置 4 1 を表示制御する。オープニング演出は 5 秒のオープニング期間に亘って実行される。オープニング演出の開始時には右打ち報知が実行される。

【1 6 7 3】

通常遊技状態であり、音光側 R A M 9 5 の一時停止演出中フラグに「1」がセットされており、音光側 R A M 9 5 に後述する通常用第 2 変動演出テーブルが読み出されている状

10

20

30

40

50

態において開閉実行モードが開始される場合、すなわち通常用第2変動演出が一時的に中断されている状態において開閉実行モードが開始される場合には、音光側RAM95に読み出されている通常用第2変動演出テーブルの情報が維持される。これにより、開閉実行モードの終了後に、当該通常用第2変動演出テーブルの情報に基づいて一時的に停止されていた通常用第2変動演出を再開可能とすることができる。また、時短状態であり、音光側RAM95の一時停止演出中フラグに「1」がセットされており、音光側RAM95に後述する時短用第2変動演出テーブル及びキャラクタ演出テーブルが読み出されている状態において開閉実行モードが開始される場合、すなわち時短用第2変動演出及びキャラクタ演出が一時的に中断されている状態において開閉実行モードが開始される場合には、音光側RAM95に読み出されている時短用第2変動演出テーブル及びキャラクタ演出テーブルの情報が維持される。これにより、開閉実行モードの終了後に、当該時短用第2変動演出テーブル及びキャラクタ演出テーブルの情報に基づいて一時的に停止されていた時短用第2変動演出及びキャラクタ演出を再開可能とすることができる。

10

【1674】

開閉演出用処理（ステップS9216）では、オープニング演出が終了した場合、開閉演出テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出し、当該読み出した開閉演出テーブルに従って表示発光部64及びスピーカ部65にて開閉実行モード用演出が行われるようにする。また、表示側MPU103に開閉開始コマンドを送信する。表示側MPU103は、音光側MPU93から開閉開始コマンドを受信した場合、開閉実行モードの実行中であることを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置41を表示制御する。開閉演出用処理（ステップS9216）では、主側MPU82からエンディングコマンドを受信した場合、エンディング演出テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出し、当該読み出したエンディング演出テーブルに従って表示発光部64及びスピーカ部65にてエンディング演出が実行されるようにする。また、表示側MPU103にエンディングコマンドを送信する。表示側MPU103は、音光側MPU93からエンディングコマンドを受信した場合、開閉実行モードが終了することを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置41を表示制御する。エンディング演出は5秒のエンディング期間に亘って実行される。

20

【1675】

次に、音光側MPU93にて実行される第2演出開始設定処理について図147のフローチャートを参照しながら説明する。第2演出開始設定処理は第1演出開始設定処理（図146）のステップS9214にて実行される。

30

【1676】

主側MPU82から第2変動用コマンド及び第2種別コマンドを受信した場合（ステップS9301：YES）には、遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップS9302）。通常遊技状態である場合（ステップS9302：NO）には、通常用第2変動演出テーブルの読み出し処理を実行する（ステップS9303）。通常用第2変動演出テーブルには、通常遊技状態において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示に対応する通常用第2変動演出を実行するためのデータが設定されている。通常用第2変動演出では、図柄表示装置41の追加装飾領域333にて、通常用第2図柄G28～G30の変動表示が行われる。また、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示に対応する態様で、表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が実行される。通常用第2変動演出テーブルの読み出し処理（ステップS9303）では、今回受信した第2変動用コマンド及び第2種別コマンドに設定されている情報に基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果及び絵柄の変動表示期間に対応する通常用第2変動演出テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。

40

【1677】

その後、通常用第2変動演出の開始設定処理を実行する（ステップS9304）。当該開始設定処理では、ステップS9303にて音光側RAM95に読み出した通常用第2変動演出テーブルに従って、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて通

50

常用第2変動演出が開始されるようにする。その後、音光側RAM95に設けられた第2変動演出中フラグに「1」をセットする（ステップS9305）。第2変動演出中フラグは、図柄表示装置41にて通常用第2変動演出又は時短用第2変動演出が実行されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とするフラグである。

【1678】

時短状態である場合（ステップS9302：YES）には、時短時第2特図用の演出テーブル読み出し処理を実行する（ステップS9306）。図148は時短時第2特図用の演出テーブル読み出し処理を示すフローチャートである。

【1679】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合（ステップS9401：YES）、音光側ROM94に設けられた第2大当たり結果用の演出テーブル群を選択する（ステップS9402）。第2大当たり結果用の演出テーブル群には、第2個別表示領域336において時短用図柄G31～G33の変動表示を実行した後に第2大当たり結果に対応する「7・7・7」という時短用図柄G31～G33の停止表示を実行するための時短用第2変動演出テーブル、及び大当たり確定報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルの組合せが複数種類（具体的には3種類）記憶されている。ステップS9402にて第2大当たり結果用の演出テーブル群を選択した場合、ステップS9413における時短用第2変動演出テーブルの読み出し処理では、音光側RAM95において比較的短い周期（具体的には4ミリ秒の周期）で更新されている抽選用の乱数（「0」～「59」のいずれか）を取得し、当該取得した乱数の情報を第2大当たり結果用の演出テーブル群と照合することにより、第2大当たり結果に対応するいずれかの時短用第2変動演出テーブルを音光側RAM95に読み出す。また、ステップS9414におけるキャラクタ演出テーブルの読み出し処理では、ステップS9413にて読み出した時短用第2変動演出テーブルに対応するキャラクタ演出テーブルを音光側RAM95に読み出す。

【1680】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかである場合（ステップS9401：NO、ステップS9403：YES）には、即時報知の対象判定処理を実行する（ステップS9404）。即時報知の対象判定処理では、音光側RAM95の残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報から今回の第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間に対応する数値情報を減算する演算を実行する。そして、当該演算結果が120秒に対応する「30000」未満である場合、すなわち第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時が即時報知対象期間である場合には即時報知の対象であると判定するとともに、当該演算結果が120秒に対応する「30000」以上である場合、すなわち第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時が時間差報知対象期間である場合には時間差報知の対象であると判定する。

【1681】

即時報知の対象判定処理にて即時報知の対象であると判定した場合（ステップS9405：YES）には、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果であるか否かを判定し（ステップS9406）、当該遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合（ステップS9406：YES）には、音光側ROM94に設けられた第1小当たり結果用の個別演出テーブル群を選択する（ステップS9407）。第1小当たり結果用の個別演出テーブル群には、第2個別表示領域336において時短用図柄G31～G33の変動表示を実行した後に第1小当たり結果に対応する「5・6・7」という時短用図柄G31～G33の停止表示を実行するための時短用第2変動演出テーブル、及び第1小当たり結果報知演出を含むバトル演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルの組合せが第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さ毎に記憶されている。ステップS9407にて第1小当たり結果用の個別演出テーブル群を選択した場合、ステップS9413における時短用第2変動演出テーブルの読み出し処理では第1小当たり結果

に対応する複数種類の時短用第2変動演出テーブルのうち第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに対応する時短用第2変動演出テーブルを音光側RAM95に読み出し、ステップS9414におけるキャラクタ演出テーブルの読み出し処理ではステップS9413にて読み出した時短用第2変動演出テーブルに対応するキャラクタ演出テーブルを音光側RAM95に読み出す。具体的には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が19.9秒である場合には第1シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出及び第1小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が25.0秒である場合には第2シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出及び第1小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が29.9秒である場合には第3シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出及び第1小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出す。

10

【1682】

即時報知の対象であるとともに第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合（ステップS9405：YES、ステップS9406：NO）には、音光側ROM94に設けられた第2小当たり結果用の個別演出テーブル群を選択する（ステップS9408）。第2小当たり結果用の個別演出テーブル群には、第2個別表示領域336において時短用図柄G31～G33の変動表示を実行した後に第2小当たり結果に対応する「6・7・8」という時短用図柄G31～G33の停止表示を実行するための時短用第2変動演出テーブル、及び第2小当たり結果報知演出を含むバトル演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルの組合せが第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さ毎に記憶されている。ステップS9408にて第2小当たり結果用の個別演出テーブル群を選択した場合、ステップS9413における時短用第2変動演出テーブルの読み出し処理では第2小当たり結果に対応する複数種類の時短用第2変動演出テーブルのうち第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに対応する時短用第2変動演出テーブルを音光側RAM95に読み出し、ステップS9414におけるキャラクタ演出テーブルの読み出し処理ではステップS9413にて読み出した時短用第2変動演出テーブルに対応するキャラクタ演出テーブルを音光側RAM95に読み出す。具体的には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が35.0秒である場合には第1シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出、第3区間用のバトル演出及び第2小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が37.0秒である場合には第2シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出、第3区間用のバトル演出及び第2小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が45.0秒である場合には第3シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出、第3区間用のバトル演出、第4区間用のバトル演出及び第2小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出す。

20

30

【1683】

ステップS9405にて否定判定を行った場合、すなわち即時報知の対象判定処理において時間差報知の対象であると判定した場合には、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果であるか否かを判定し（ステップS9409）、当該遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合（ステップS9409：YES）には、音光側ROM94に設けられた第1小当たり結果用の共通演出テーブル群を選択する（ステップS9410）。第1小当たり結果用の共通演出テーブル群には、第2個別表示領域336において時短用図柄G31～G33の変動表示を実行した後に第1小当たり結果及び第2小当たり結果に共通して使用される「1・2・3」という時短用図柄G31～G33の停止表示を実行するための時短用第2変動演出テーブル、及び共通小当たり結果報知演出を含むバトル演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルの組合せが第2特図表示部3

40

50

7 bにおける絵柄の変動表示期間の長さ毎に記憶されている。ステップS 9 4 1 0にて第1小当たり結果用の共通演出テーブル群を選択した場合、ステップS 9 4 1 3における時短用第2変動演出テーブルの読み出し処理では第1小当たり結果に対応する複数種類の時短用第2変動演出テーブルのうち第2特図表示部3 7 bにおける絵柄の変動表示期間の長さに対応する時短用第2変動演出テーブルを音光側RAM 9 5に読み出し、ステップS 9 4 1 4におけるキャラクタ演出テーブルの読み出し処理ではステップS 9 4 1 3にて読み出した時短用第2変動演出テーブルに対応するキャラクタ演出テーブルを音光側RAM 9 5に読み出す。具体的には、第2特図表示部3 7 bにおける絵柄の変動表示期間が19.9秒である場合には第1シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出及び共通小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第2特図表示部3 7 bにおける絵柄の変動表示期間が25.0秒である場合には第2シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出及び共通小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第2特図表示部3 7 bにおける絵柄の変動表示期間が29.9秒である場合には第3シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出及び共通小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出す。

10

【1 6 8 4】

時間差報知の対象であるとともに第2特図表示部3 7 bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合（ステップS 9 4 0 5：NO、ステップS 9 4 0 9：NO）には、音光側ROM 9 4に設けられた第2小当たり結果用の共通演出テーブル群を選択する（ステップS 9 4 1 1）。第2小当たり結果用の共通演出テーブル群には、第2個別表示領域3 3 6において時短用図柄G 3 1～G 3 3の変動表示を実行した後に第1小当たり結果及び第2小当たり結果に共通して使用される「1・2・3」という時短用図柄G 3 1～G 3 3の停止表示を実行するための時短用第2変動演出テーブル、及び共通小当たり結果報知演出を含むバトル演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルの組合せが第2特図表示部3 7 bにおける絵柄の変動表示期間の長さ毎に記憶されている。ステップS 9 4 1 1にて第2小当たり結果用の共通演出テーブル群を選択した場合、ステップS 9 4 1 3における時短用第2変動演出テーブルの読み出し処理では第2小当たり結果に対応する複数種類の時短用第2変動演出テーブルのうち第2特図表示部3 7 bにおける絵柄の変動表示期間の長さに対応する時短用第2変動演出テーブルを音光側RAM 9 5に読み出し、ステップS 9 4 1 4におけるキャラクタ演出テーブルの読み出し処理ではステップS 9 4 1 3にて読み出した時短用第2変動演出テーブルに対応するキャラクタ演出テーブルを音光側RAM 9 5に読み出す。具体的には、第2特図表示部3 7 bにおける絵柄の変動表示期間が35.0秒である場合には第1シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出、第3区間用のバトル演出及び共通小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第2特図表示部3 7 bにおける絵柄の変動表示期間が37.0秒である場合には第2シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出、第3区間用のバトル演出及び共通小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第2特図表示部3 7 bにおける絵柄の変動表示期間が45.0秒である場合には第3シナリオの第1区間用のバトル演出、第2区間用のバトル演出、第3区間用のバトル演出、第4区間用のバトル演出及び共通小当たり結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出す。

20

30

40

【1 6 8 5】

第2特図表示部3 7 bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合（ステップS 9 4 0 1：NO、ステップS 9 4 0 3：NO）には、音光側ROM 9 4に設けられた外れ結果用の演出テーブル群を選択する（ステップS 9 4 1 2）。外れ結果用の演出テーブル群には、第2個別表示領域3 3 6において時短用図柄G 3 1～G 3 3の変動表示を実行した後に外れ結果に対応する「8・2・5」という時短用図柄G 3 1～G 3 3の停止表示を実行するための時短用第2変動演出テーブル、及び外れ結果報知演出を含むバトル演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルの組合せが第2特図表示部3 7 bにおける絵柄の変

50

動表示期間の長さ毎に記憶されている。ステップ S 9 4 1 2 にて外れ結果用の共通演出テーブル群を選択した場合、ステップ S 9 4 1 3 における時短用第 2 変動演出テーブルの読み出し処理では外れ結果に対応する複数種類の時短用第 2 変動演出テーブルのうち第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の長さに対応する時短用第 2 変動演出テーブルを音光側 R A M 9 5 に読み出し、ステップ S 9 4 1 4 におけるキャラクタ演出テーブルの読み出し処理ではステップ S 9 4 1 3 にて読み出した時短用第 2 変動演出テーブルに対応するキャラクタ演出テーブルを音光側 R A M 9 5 に読み出す。具体的には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が 5 . 0 秒である場合には第 1 シナリオの第 1 区間用のバトル演出及び外れ結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が 1 0 . 0 秒である場合には第 2 シナリオの第 1 区間用のバトル演出及び外れ結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が 1 4 . 9 秒である場合には第 3 シナリオの第 1 区間用のバトル演出及び外れ結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出す。また、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が 3 5 . 0 秒である場合には第 1 シナリオの第 1 区間用のバトル演出、第 2 区間用のバトル演出、第 3 区間用のバトル演出及び外れ結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が 3 7 . 0 秒である場合には第 2 シナリオの第 1 区間用のバトル演出、第 2 区間用のバトル演出、第 3 区間用のバトル演出及び外れ結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出し、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が 3 9 . 9 秒である場合には第 3 シナリオの第 1 区間用のバトル演出、第 2 区間用のバトル演出、第 3 区間用のバトル演出及び外れ結果報知演出を実行するためのキャラクタ演出テーブルを読み出す。

10

20

30

40

50

【 1 6 8 6 】

ステップ S 9 4 0 2 の処理、ステップ S 9 4 0 7 の処理、ステップ S 9 4 0 8 の処理、ステップ S 9 4 1 0 の処理、ステップ S 9 4 1 1 の処理又はステップ S 9 4 1 2 の処理を実行した場合には、時短用第 2 変動演出テーブルの読み出し処理を実行し（ステップ S 9 4 1 3）、キャラクタ演出テーブルの読み出し処理を実行する（ステップ S 9 4 1 4）。これら時短用第 2 変動演出テーブルの読み出し処理（ステップ S 9 4 1 3）及びキャラクタ演出テーブルの読み出し処理（ステップ S 9 4 1 4）の処理内容は既に説明したとおりである。

【 1 6 8 7 】

第 2 演出開始設定処理（図 1 4 7）の説明に戻り、ステップ S 9 3 0 6 における時短時第 2 特図用の演出テーブル読み出し処理を実行した後は、時短用第 2 変動演出の開始設定処理を実行する（ステップ S 9 3 0 7）。当該開始設定処理では、ステップ S 9 3 0 6 にて音光側 R A M 9 5 に読み出した時短用第 2 変動演出テーブルに従って、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて時短用第 2 変動演出が開始されるようにする。時短用第 2 変動演出では、図柄表示装置 4 1 の第 2 個別表示領域 3 3 6 にて図柄 G 3 1 ~ G 3 3 の変動表示が行われるとともに、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示に対応する態様で、表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御が行われる。その後、音光側 R A M 9 5 に設けられた第 2 変動演出中フラグに「1」をセットする（ステップ S 9 3 0 8）。これにより、通常用第 2 変動演出又は時短用変動演出が実行されている状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

【 1 6 8 8 】

その後、キャラクタ演出の開始設定処理を実行する（ステップ S 9 3 0 9）。当該開始設定処理では、ステップ S 9 3 0 6 にて音光側 R A M 9 5 に読み出したキャラクタ演出テーブルに従って、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にてキャラクタ演出が実行されるようにする。キャラクタ演出では、図柄表示装置 4 1 の装飾領域 3 3 2 に第 1 演出用キャラクタ G 3 4 及び第 2 演出用キャラクタ G 3 5 が表示される表示演出が行われるとともに、当該表示演出に対応する態様で表示発光部 6 4 の発光制御及びスピー

カ部 6 5 の音出力制御が行われる。その後、音光側 R A M 9 5 に設けられたキャラクタ演出中フラグに「1」をセットする（ステップ S 9 3 1 0）。キャラクタ演出中フラグは、図柄表示装置 4 1 にてキャラクタ演出が実行されている状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするフラグである。

【1 6 8 9】

次に、音光側 M P U 9 3 にて実行される演出調整処理について図 1 4 9 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出調整処理は比較的短い周期（例えば 4 ミリ秒）で繰り返し実行される。

【1 6 9 0】

まず主側 M P U 8 2 から一時停止コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 9 5 0 1）。既に説明したとおり、一時停止コマンドは第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を一時的に停止させるための処理（ステップ S 8 5 1 7 ～ステップ S 8 5 1 9）が実行された場合に送信される。一時停止コマンドを受信した場合（ステップ S 9 5 0 1：Y E S）には、音光側 R A M 9 5 に設けられた一時停止演出フラグに「1」をセットする（ステップ S 9 5 0 2）。一時停止演出フラグは、一時停止演出の実行中であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするフラグである。ステップ S 9 5 0 2 にて一時停止演出フラグに「1」がセットされることにより、後述する第 1 演出実行用処理（図 1 5 2）のステップ S 9 8 0 2 にて肯定判定が行われて第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回に対応する演出を実行するための処理（ステップ S 9 8 0 3 ～ステップ S 9 8 1 5）が実行されない状態となる。

【1 6 9 1】

ステップ S 9 5 0 1 にて否定判定を行った場合には、主側 M P U 8 2 から第 1 再開コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 9 5 0 3）。既に説明したとおり、第 1 再開コマンドは、一時的に停止されていた第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が再開される場合に送信される。第 1 再開コマンドを受信した場合（ステップ S 9 5 0 3：Y E S）には、音光側 R A M 9 5 の一時停止演出フラグを「0」クリアする（ステップ S 9 5 0 4）。これにより、後述する第 1 演出実行用処理（図 1 5 2）のステップ S 9 8 0 2 にて否定判定が行われて第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回に対応する演出を実行するための処理（ステップ S 9 8 0 3 ～ステップ S 9 8 1 5）が実行される状態となる。

【1 6 9 2】

ステップ S 9 5 0 3 にて否定判定を行った場合又はステップ S 9 5 0 4 の処理を行った場合には、音光側 R A M 9 5 における巻戻し待機中フラグ 3 6 4 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 5 0 5）。既に説明したとおり、巻戻し待機中フラグ 3 6 4 は、追加の巻戻し演出が待機している状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするためのフラグである。巻戻し待機中フラグ 3 6 4 に「1」がセットされている場合（ステップ S 9 5 0 5：Y E S）、すなわち待機している追加の巻戻し演出が存在している場合には、音光側 R A M 9 5 における巻戻し演出中フラグ 3 6 3 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 5 0 6）。巻戻し演出中フラグ 3 6 3 の値が「0」である場合（ステップ S 9 5 0 6：N O）、すなわち追加の巻戻し演出が待機されている状態において先に実行されていた巻戻し演出が終了した場合には、巻戻し演出開始設定処理を実行することにより待機中であった追加の巻戻し演出を開始させる（ステップ S 9 5 0 7）。なお、巻戻し演出開始設定処理の詳細については後述する。その後、巻戻し待機中フラグ 3 6 4 を「0」クリアする（ステップ S 9 5 0 8）。

【1 6 9 3】

このように、巻戻し演出の実行中に追加の巻戻し対象時間が発生して当該追加の巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が待機している状態となった場合、当該追加の巻戻し演出は先に実行されていた巻戻し演出が終了した場合には実行される。巻戻し演出が連続して実行され得る構成とすることにより、巻戻し演出の終了時に追加の巻戻し演出が実行されることを期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1 6 9 4】

巻戻し待機中フラグ 364 に「1」がセットされていない場合（ステップ S9505：NO）には、音光側 RAM95 の残り変動時間表示中フラグ 361 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S9509）。残り変動時間表示中フラグ 361 に「1」がセットされている場合（ステップ S9509：YES）には、音光側 RAM95 における残り変動時間表示カウンタ 362 の値が 5 秒に対応する「1250」以下であるか否かを判定し（ステップ S9510）、残り変動時間表示カウンタ 362 の値が「1250」以下である場合（ステップ S9510：YES）、すなわち残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 5 秒以下となっている場合には、音光側 RAM95 における巻戻し量カウンタ 366 の値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S9511）。既に説明したとおり、巻戻し量カウンタ 366 は、巻戻し演出における巻戻し対象時間を音光側 MPU93 にて把握可能とするカウンタである。

10

【1695】

ステップ S9509～ステップ S9511 にて肯定判定を行った場合には、ステップ S9507 と同様に、後述する巻戻し演出開始設定処理を実行する（ステップ S9512）。このように、巻戻し対象時間が発生している場合には、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 5 秒以下となるタイミングにて、当該巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が開始される。

【1696】

ステップ S9506 にて肯定判定を行った場合、ステップ S9508 の処理を実行した場合、ステップ S9509 にて否定判定を行った場合、ステップ S9510 にて否定判定を行った場合、ステップ S9511 にて否定判定を行った場合又はステップ S9512 の処理を行った場合には、演出側強制終了対応処理を実行する（ステップ S9513）。図 150 は演出側強制終了対応処理を示すフローチャートである。

20

【1697】

まず主側 MPU82 から第 2 特図強制終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S9601）。既に説明したとおり、第 2 特図強制終了コマンドは、第 2 特図表示部 37b における遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップ S7911～ステップ S7917）が実行された場合に送信される。第 2 特図強制終了コマンドを受信した場合（ステップ S9601：YES）、第 2 変動演出の終了処理を実行する（ステップ S9602）。第 2 変動演出の終了処理では、通常遊技状態である場合、図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 にて実行されている通常用第 2 変動演出を終了させる。そして、表示側 MPU103 に通常用第 2 外れ結果報知コマンドを送信する。表示側 MPU103 は、通常用第 2 外れ結果報知コマンドを受信した場合、最終停止期間（具体的には 0.5 秒）に亘って外れ結果に対応する通常用第 2 図柄 G28～G30 が追加装飾領域 333 に停止表示されている状態とする。また、第 2 変動演出の終了処理（ステップ S9602）では、時短状態である場合、図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 にて実行されている時短用第 2 変動演出を終了させる。そして、表示側 MPU103 に時短用第 2 外れ結果報知コマンドを送信する。表示側 MPU103 は、時短用第 2 外れ結果報知コマンドを受信した場合、最終停止期間（具体的には 0.5 秒）に亘って外れ結果に対応する時短用図柄 G31～G33 が第 2 個別表示領域 336 に停止表示されている状態とする。その後、音光側 RAM95 の第 2 変動演出中フラグを「0」クリアする（ステップ S9603）。

30

40

【1698】

その後、時短状態である場合（ステップ S9604：YES）には、キャラクタ演出の終了処理を実行する（ステップ S9605）。キャラクタ演出の終了処理では、図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 にて実行されているキャラクタ演出を終了させる。そして、表示側 MPU103 にキャラクタ演出用第 2 外れ結果報知コマンドを送信する。表示側 MPU103 は、キャラクタ演出用第 2 外れ結果報知コマンドを受信した場合、最終停止期間（具体的には 0.5 秒）に亘って外れ結果を報知する画像が図柄表示装置 41 に表示されている状態とする。その後、音光側 RAM95 のキャラクタ演出中フ

50

ラグを「0」クリアする（ステップS9606）。

【1699】

ステップS9601にて否定判定を行った場合には、主側MPU82から第1特図強制終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS9607）。既に説明したとおり、第1特図強制終了コマンドは、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップS8510～ステップS8515）が実行された場合に送信される。

【1700】

第1特図強制終了コマンドを受信した場合（ステップS9607：YES）には、第1変動演出の終了処理を実行する（ステップS9608）。第1変動演出の終了処理では、通常遊技状態である場合、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されている通常用第1変動演出を終了させる。そして、表示側MPU103に通常用第1外れ結果報知コマンドを送信する。表示側MPU103は、通常用第1外れ結果報知コマンドを受信した場合、最終停止期間（具体的には0.5秒）に亘って外れ結果に対応する図柄G27が装飾領域332に停止表示されている状態とする。また、第1変動演出の終了処理（ステップS9608）では、時短状態である場合、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されている時短用第1変動演出を終了させる。そして、表示側MPU103に時短用第1外れ結果報知コマンドを送信する。表示側MPU103は、時短用第1外れ結果報知コマンドを受信した場合、最終停止期間（具体的には0.5秒）に亘って外れ結果に対応する時短用図柄G31～G33が第1個別表示領域334に停止表示されている状態とする。その後、音光側RAM95の第1変動演出中フラグを「0」クリアする（ステップS9609）。

【1701】

その後、時短状態である場合（ステップS9610：YES）には、即時報知対象期間であるか否かを判定する（ステップS9611）。ステップS9611では、音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362の値が120秒に対応する「30000」未満である場合、すなわち図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が120秒未満である即時報知対象期間である場合に肯定判定を行う。既に説明したとおり、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となったタイミングにおいて巻戻し演出が開始された場合には、当該巻戻し演出の実行中に第1特図強制終了コマンドを受信する可能性が考えられる。また、既に説明したとおり、残り変動時間表示カウンタ362には、巻戻し演出の開始時に当該巻戻し演出における巻戻し対象時間に対応する数値情報が加算される。このため、巻戻し演出中に第1特図強制終了コマンドを受信した場合、ステップS9611では、実行中である巻戻し演出における巻戻し対象時間が加算された後の残り変動時間表示カウンタ362の値に基づいて即時報知対象期間であるか否かの判定が行われる。

【1702】

即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合（ステップS9611：YES）には、音光側RAM95における巻戻し量カウンタ366の設定処理を実行する（ステップS9612）。巻戻し量カウンタ366の設定処理は、ステップS9616においても実行される。巻戻し量カウンタ366の設定処理では、時短状態における第1特図表示部37aの変動表示期間（180秒に対応する「45000」という数値情報）から音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を減算する演算を実行することにより、今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報を算出する。そして、当該算出した数値情報を音光側RAM95の巻戻し量カウンタ366に格納する。これにより、今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報が巻戻し量カウンタ366に格納されている状態とすることができる。

【1703】

巻戻し量カウンタ366の設定処理（ステップS9612）では、既に巻戻し量カウンタ366に1以上の数値情報（巻戻し対象時間）が格納されている状態において今回の巻戻し対象時間が発生した場合においても巻戻し量カウンタ366に今回の巻戻し対象時間が格納されている状態とする。これにより、第1特図強制終了コマンドを受信する前に発生していた巻戻し対象時間を無効とすることができる。

【1704】

その後、巻戻し演出中フラグ363に「1」がセットされていない場合（ステップS9613：NO）、すなわち巻戻し演出が実行されていない状態である場合には、後述する巻戻し演出開始設定処理を実行する（ステップS9614）。一方、巻戻し演出中フラグ363に「1」がセットされている場合（ステップS9613：YES）、すなわち巻戻し演出が実行されている状況において追加の巻戻し対象時間が発生した場合には、巻戻し待機中フラグ364に「1」をセットする（ステップS9615）。これにより、追加の巻戻し演出が待機されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【1705】

時間差報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合（ステップS9611：NO）には、ステップS9612と同様に、巻戻し量カウンタ366の設定処理を実行する（ステップS9616）。これにより、今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報が巻戻し量カウンタ366に格納されている状態とすることができる。その後、音光側RAM95の疑似一時停止演出フラグに「1」をセットする（ステップS9617）。これにより、既に説明した第1演出開始設定処理（図146）のステップS9208にて肯定判定が行われるようにして、残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報が180秒に対応する「45000」という数値情報に変更されてしまわないようにすることができる。

【1706】

上記のとおり、音光側MPU93が主側MPU82から第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングが即時報知対象期間ではない場合、すなわち時間差報知対象期間である場合には疑似一時停止演出が実行される。ステップS9611では、音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362の値に基づいて、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングが即時報知対象期間であるか否かの判定が行われる。実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間に基づいて即時報知対象期間であるか否かを判定する構成とすると、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が十分に減少している状況（具体的には残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が120未満である状況）において第1特図強制終了コマンドを受信した場合にも疑似一時停止演出が実行されてしまうおそれがある。これに対して、音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362の値に基づいて即時報知対象期間であるか否かを判定する構成とすることにより、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が十分に減少している状況（具体的には残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が120未満である状況）において疑似一時停止演出が実行されてしまうことを防止できる。

【1707】

次に、音光側MPU93にて実行される巻戻し演出開始設定処理について図151のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、時短状態であるとともに巻戻し量カウンタ366に1以上の値が設定されている状態において残り変動時間表示カウンタ362の値が5秒に対応する「1250」以下となった場合には、演出調整処理（図149）のステップS9512にて巻戻し演出開始設定処理が実行される。また、即時報知対象期間において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了して第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された場合には、演出側強制終了対応処理（図150）のステップS9614にて巻戻し演出開始設定処理が実行さ

れる。さらにまた、追加の巻戻し演出が待機されている状況において先に実行されていた巻戻し演出が終了した場合には、演出調整処理（図149）のステップS9507にて巻戻し演出開始設定処理が実行される。また、既に説明したとおり、巻戻し演出では、まず残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間のカウンタアップが行われる巻戻し表示が実行され、当該巻戻し表示が終了した後に、巻戻し対象時間に対応する巻戻し量報知画像G36が表示される巻戻し量報知が実行される。

【1708】

巻戻し演出開始設定処理では、まず音光側RAM95における巻戻し量カウンタ366に格納されている巻戻し対象時間に対応する数値情報を音光側RAM95の巻戻し量報知カウンタ367にセットする（ステップS9701）。既に説明したとおり、巻戻し量報知カウンタ367は、巻戻し量報知において巻戻し対象時間に対応する巻戻し量報知画像G36を特定するために参照される。ステップS9701にて巻戻し量報知カウンタ367の設定を行うことにより、今回の巻戻し演出の実行中に追加の巻戻し対象時間が発生して当該追加の巻戻し対象時間に対応する数値情報が巻戻し量カウンタ366に設定された場合においても今回の巻戻し演出の巻戻し対象時間に対応する巻戻し量報知画像G36を特定可能とすることができる。

【1709】

その後、音光側RAM95の残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を音光側RAM95の巻戻し表示カウンタ365にセットする（ステップS9702）。既に説明したとおり、巻戻し表示カウンタ365は、巻戻し演出の実行中に残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間を音光側MPU93にて把握可能とするカウンタである。ステップS9702にて残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を巻戻し表示カウンタ365にセットすることにより、巻戻し演出の開始直前に残り変動時間表示領域338に表示されていた残り変動時間が変動時間表示領域338に表示されている状態から残り変動時間の巻戻し表示が開始されるようにすることができる。

【1710】

その後、残り変動時間表示カウンタ362の値と巻戻し量カウンタ366の値との合計値を算出し、当該算出した合計値を残り変動時間表示カウンタ362に格納する（ステップS9703）。これにより、今回の巻戻し演出により巻き戻された後の残り変動時間に対応する数値情報が残り変動時間表示カウンタ362にセットされている状態となる。既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が行われている状況において巻戻し演出が実行される場合、すなわち第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間、振分実行モードの実行期間及び開閉実行モードの実行期間のいずれにも該当しない状況において巻戻し演出が実行される場合には、巻戻し演出が実行されている状況においても残り変動時間表示カウンタ362の更新が行われる。そして、巻戻し演出の実行後における残り変動時間表示は、巻戻し演出の終了時に残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報に基づいて開始される。

【1711】

その後、音光側RAM95における巻戻し量カウンタ366の値を「0」クリアし（ステップS9704）、巻戻し演出の開始処理を実行する（ステップS9705）。巻戻し演出の開始処理では、巻戻し表示カウンタ365に格納されている数値情報を4倍して「1000」で除算する演算、すなわち巻戻し表示カウンタ365に格納されている数値情報を「250」で除算する演算を実行する。そして、当該演算の商の整数部分を3桁で表示する残り変動時間画像G37が残り変動時間表示領域338に表示されるように図柄表示装置41の表示制御を実行する。例えば、巻戻し表示カウンタ365の値が5秒に対応する「1250」という数値情報である場合には、残り変動時間表示領域338に「005」という残り変動時間画像G37が表示されるようにする。これにより、巻戻し表示カウンタ365の値に対応する残り変動時間が残り変動時間表示領域338に表示されるようにすることができる。その後、音光側RAM95における巻戻し演出中フラグ363に

10

20

30

40

50

「1」をセットする（ステップS9706）。これにより、巻戻し演出が実行されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1712】

演出調整処理（図149）の説明に戻り、ステップS9502の処理を行った場合又はステップS9513の処理を行った場合には、第1演出実行用処理を実行する（ステップS9514）。図152は第1演出実行用処理を示すフローチャートである。

【1713】

音光側RAM95の第1変動演出中フラグに「1」がセットされている場合（ステップS9801：YES）には、音光側RAM95の一時停止演出フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS9802）。ステップS9802にて否定判定を行った場合には、音光側RAM95の残り変動時間表示中フラグ361に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS9803）。残り変動時間表示中フラグ361に「1」がセットされている場合（ステップS9803：YES）には、振分実行モードの実行期間であるか否かを判定し（ステップS9804）、振分実行モードの実行期間ではない場合（ステップS9804：NO）には開閉実行モードの実行期間であるか否かを判定する（ステップS9805）。

【1714】

振分実行モードの実行期間及び開閉実行モードの実行期間のいずれにも該当しない場合（ステップS9804：NO、ステップS9805：NO）には、音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362の更新処理を実行する（ステップS9806）。残り変動時間表示カウンタ362の更新処理では、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間（0.5秒）ではないことを条件として、残り変動時間表示カウンタ362の値を1減算し、当該1減算した後における残り変動時間表示カウンタ362の値が「0」を下回った場合には残り変動時間表示カウンタ362を「0」クリアする。残り変動時間表示カウンタ362の更新は、巻戻し演出が実行されている状況においても実行される。

【1715】

その後、音光側RAM95の巻戻し演出中フラグ363に「1」がセットされていない場合（ステップS9807：NO）、すなわち巻戻し演出が実行されていない状態である場合には、残り変動時間表示の実行処理を実行する（ステップS9808）。残り変動時間表示の実行処理では、音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を4倍して「1000」で除算する演算、すなわち残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を「250」で除算する演算を実行する。そして、当該演算の商の整数部分を3桁で表示する残り変動時間画像G37が残り変動時間表示領域338に表示されるように図柄表示装置41の表示制御を実行する。例えば、残り変動時間表示カウンタ362の値が45秒に対応する「11250」という数値情報である場合には、残り変動時間表示領域338に「045」という残り変動時間画像G37が表示されるようにする。これにより、残り変動時間表示カウンタ362の値に対応する残り変動時間が残り変動時間表示領域338に表示されるようにすることができる。残り変動時間表示の実行処理（ステップS9808）は、巻戻し演出が実行されている状態においては実行されない。既に説明したとおり、巻戻し演出が実行されている状態においては、音光側RAM95の巻戻し表示カウンタ365の値に対応する残り変動時間が残り変動時間表示領域338に表示される。

【1716】

ステップS9803にて否定判定を行った場合、ステップS9807にて肯定判定を行った場合又はステップS9808の処理を行った場合には、第1変動演出の実行処理を実行する（ステップS9809）。第1変動演出の実行処理では、音光側RAM95に通常用第1変動演出テーブルが読み出されている場合、当該通常用第1変動演出テーブルにおいて参照対象となる領域を更新するとともに、当該更新後に参照対象となった領域に設定されているデータに従って、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて通常用第1変動演出が実行されるようにする。また、音光側RAM95に通常用第1変動

10

20

30

40

50

演出テーブルが読み出されている状態において主側MPU82から第1最終停止コマンドを受信した場合、図柄表示装置41の装飾領域332において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果に対応する図柄G27の停止表示が開始されるようにする。

【1717】

第1変動演出の実行処理（ステップS9809）では、音光側RAM95に時短用第1変動演出テーブルが読み出されている場合、当該時短用第1変動演出テーブルにおいて参照対象となる領域を更新するとともに、当該更新後に参照対象となった領域に設定されているデータに従って、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて時短用第1変動演出が実行されるようにする。また、音光側RAM95に時短用第1変動演出テーブルが読み出されている状態において主側MPU82から第1最終停止コマンドを受信した場合、図柄表示装置41の第1個別表示領域334において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果に対応する時短用図柄G31～G33の停止表示が開始されるようにする。

10

【1718】

その後、第1変動演出の終了タイミングである場合（ステップS9810：YES）には、音光側RAM95の第1変動演出中フラグを「0」クリアする（ステップS9811）。これにより、通常用第1変動演出及び時短用第1変動演出が実行されていない状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【1719】

その後、時短状態であるか否かを判定する（ステップS9812）。ステップS9812にて肯定判定を行った場合、すなわち時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了したタイミングである場合には、残り変動時間表示の終了処理を実行する（ステップS9813）。残り変動時間表示の終了処理では、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338にて実行されている残り変動時間表示を終了させる。その後、音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362の値を「0」クリアし（ステップS9814）、音光側RAM95における残り変動時間表示中フラグ361を「0」クリアする（ステップS9815）。このように、時短状態が終了する場合には残り変動時間表示領域338にて実行されていた残り変動時間表示も終了する。

20

【1720】

音光側RAM95における一時停止演出フラグに「1」がセットされた場合には、ステップS9803～ステップS9815の処理が実行されない状態となる。これにより、一時停止演出の実行中に図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が更新されてしまうことを防止できる。また、一時停止演出フラグが「0」クリアされることにより、ステップS9803～ステップS9815の処理が実行される状態となる。これにより、一時停止演出の終了後に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間の更新が再開されるようにすることができる。

30

【1721】

ステップS9801にて否定判定を行った場合、ステップS9802にて否定判定を行った場合、ステップS9804にて肯定判定を行った場合、ステップS9805にて肯定判定を行った場合、ステップS9810にて否定判定を行った場合、ステップS9812にて否定判定を行った場合又はステップS9815の処理を行った場合には、第2演出実行用処理を実行する（ステップS9816）。図153は第2演出実行用処理を示すフローチャートである。

40

【1722】

音光側RAM95の第2変動演出中フラグに「1」がセットされている場合（ステップS9901：YES）、第2変動演出の実行処理を実行する（ステップS9902）。第2変動演出の実行処理では、音光側RAM95に通常用第2変動演出テーブルが読み出されている場合、当該通常用第2変動演出テーブルにおいて参照対象となる領域を更新し、その更新後に参照対象となった領域に設定されているデータに従って図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて通常用第2変動演出が実行されるようにする。ま

50

た、音光側 R A M 9 5 に通常用第 2 変動演出テーブルが読み出されている状態において主側 M P U 8 2 から第 2 最終停止コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 の追加装飾領域 3 3 3 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果に対応する通常用第 2 図柄 G 2 8 ~ G 3 0 の停止表示が開始されるようにする。

【 1 7 2 3 】

第 2 変動演出の実行処理（ステップ S 9 9 0 2）では、音光側 R A M 9 5 に時短用第 2 変動演出テーブルが読み出されている場合、当該時短用第 2 変動演出テーブルにおいて参照対象となる領域を更新し、その更新後に参照対象となった領域に設定されているデータに従って図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて時短用第 2 変動演出が実行されるようにする。また、音光側 R A M 9 5 に時短用第 2 変動演出テーブルが読み出されている状態において主側 M P U 8 2 から第 2 最終停止コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 の第 2 個別表示領域 3 3 6 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果に対応する時短用図柄 G 3 1 ~ G 3 3 の停止表示が開始されるようにする。

【 1 7 2 4 】

その後、通常用第 2 変動表示演出及び時短用第 2 変動表示演出のうち実行されている第 2 変動表示演出の終了タイミングである場合には（ステップ S 9 9 0 3 : Y E S）には、第 2 変動演出中フラグを「0」クリアする（ステップ S 9 9 0 4）。これにより、通常用第 2 変動演出及び時短用第 2 変動演出が実行されていない状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

【 1 7 2 5 】

ステップ S 9 9 0 1 にて否定判定を行った場合、ステップ S 9 9 0 3 にて否定判定を行った場合又はステップ S 9 9 0 4 の処理を行った場合には、音光側 R A M 9 5 のキャラクタ演出中フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 9 0 5）。キャラクタ演出中フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 9 9 0 5 : Y E S）、キャラクタ演出の実行処理を実行する（ステップ S 9 9 0 6）。既に説明したとおり、キャラクタ演出は、時短状態において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行される場合に実行される。キャラクタ演出の実行処理では、音光側 R A M 9 5 に読み出されているキャラクタ演出テーブルにおいて参照対象となる領域を更新し、その更新後に参照対象となった領域に設定されているデータに従って、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にてキャラクタ演出が実行されるようにする。その後、キャラクタ演出の終了タイミングである場合には（ステップ S 9 9 0 7 : Y E S）には、キャラクタ演出中フラグを「0」クリアする（ステップ S 9 9 0 8）。これにより、キャラクタ演出が実行されていない状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

【 1 7 2 6 】

ステップ S 9 9 0 5 にて否定判定を行った場合、ステップ S 9 9 0 7 にて否定判定を行った場合又はステップ S 9 9 0 8 の処理を行った場合には、巻戻し演出を実行するための処理（ステップ S 9 9 0 9 ~ ステップ S 9 9 2 2）を実行する。具体的には、音光側 R A M 9 5 の巻戻し演出中フラグ 3 6 3 に「1」がセットされている場合（ステップ S 9 9 0 9 : Y E S）、音光側 R A M 9 5 における巻戻し量報知中フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 9 1 0）。巻戻し量報知中フラグは、巻戻し演出において巻戻し表示が終了して巻戻し量報知が実行されている状態であることを把握可能とするフラグである。

【 1 7 2 7 】

ステップ S 9 9 1 0 にて否定判定を行った場合、すなわち巻戻し演出において巻戻し表示が行われている状況である場合には、音光側 R A M 9 5 における巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値を「50」加算する（ステップ S 9 9 1 1）。これにより、巻戻し表示では、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示される残り変動時間が 1 秒間に 50 秒分増加する速度でカウントアップされるようにすることができる。その後、当該「50」加算後の巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値が残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値以上であるか否かを判定する（ステップ S 9 9 1 2）。ステップ S 9 9 1 2 にて肯定判定を行った場合には、残り変

10

20

30

40

50

動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を巻戻し表示カウンタ365にセットする（ステップS9913）。これにより、巻戻し表示カウンタ365の値が残り変動時間表示カウンタ362の値を超えない態様で、巻戻し表示カウンタ365の値を更新することができる。既に説明したとおり、残り変動時間表示カウンタ362の値は巻戻し演出が実行されている状態においても更新され得るが、巻戻し演出の実行中に残り変動時間表示カウンタ362の値が更新された場合においても巻戻し表示カウンタ365の値が残り変動時間表示カウンタ362の値を超えてしまうことを防止できる。

【1728】

ステップS9912にて否定判定を行った場合又はステップS9913の処理を行った場合には、巻戻し演出の実行処理を実行する（ステップS9914）。巻戻し演出の実行処理では、巻戻し表示カウンタ365に格納されている数値情報を4倍して「1000」で除算する演算、すなわち巻戻し表示カウンタ365に格納されている数値情報を「250」で除算する演算を実行する。そして、当該演算の商の整数部分を3桁で表示する残り変動時間画像G37が残り変動時間表示領域338に表示されるように図柄表示装置41の表示制御を実行する。これにより、巻戻し表示カウンタ365の値に対応する残り変動時間が残り変動時間表示領域338に表示されるようにすることができる。

10

【1729】

その後、巻戻し表示の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップS9915）。ステップS9915では、巻戻し表示カウンタ365の値が残り変動時間表示カウンタ362の値と同一である場合に肯定判定を行う。ステップS9915にて肯定判定を行った場合には、音光側RAM95における巻戻し量報知カウンタ367の値を把握し（ステップS9916）、巻戻し量報知の開始設定処理を実行する（ステップS9917）。

20

【1730】

巻戻し量報知の開始設定処理（ステップS9917）では、音光側RAM95の巻戻し量報知カウンタ367にセットされている数値情報に基づいて実行中である巻戻し演出の巻戻し対象時間を把握し、当該把握した巻戻し対象時間に対応する巻戻し量報知コマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は巻戻し量報知コマンドを受信した場合、当該巻戻し量報知コマンドに設定されている巻戻し対象時間に対応する巻戻し量報知画像G36が表示されるように図柄表示装置41の表示制御を実行する。これにより、今回の巻戻し演出における巻戻し対象時間を報知することができる。また、巻戻し量報知の開始設定処理（ステップS9917）では、巻戻し報知テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出し、当該読み出した巻戻し報知テーブルに従って、表示発光部64及びスピーカ部65にて巻戻し報知が開始されるようにする。巻戻し報知は、1秒間に亘って実行される。さらにまた、巻戻し量報知の開始設定処理（ステップS9917）では、音光側RAM95における巻戻し表示カウンタ365の値に対応する残り変動時間画像G37が残り変動時間表示領域338に停止表示されるようにする。これにより、巻き戻された後の残り変動時間を報知することができる。

30

【1731】

その後、音光側RAM95の巻戻し量報知中フラグに「1」をセットする（ステップS9918）。これにより、巻戻し演出において巻戻し表示が終了して巻戻し量報知が行われている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

40

【1732】

ステップS9910にて肯定判定を行った場合には、巻戻し量報知の実行処理を実行する（ステップS9919）。巻戻し量報知の実行処理では、音光側RAM95に読み出されている巻戻し報知テーブルに従って巻戻し報知が実行されるように、表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。その後、巻戻し量報知の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップS9920）。ステップS9920では、巻戻し量報知が開始されてから1秒間が経過している場合に肯定判定を行う。

【1733】

ステップS9920にて肯定判定を行った場合には、巻戻し演出の終了処理を実行する

50

(ステップS9921)。巻戻し演出の終了処理では、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されている巻戻し量報知を終了させる。その後、巻戻し演出用のクリア処理を実行する(ステップS9922)。巻戻し演出用のクリア処理では、音光側RAM95における巻戻し演出中フラグ363、巻戻し表示カウンタ365及び巻戻し量報知中フラグを「0」クリアする。

【1734】

次に、巻戻し演出が実行される様子について図154のタイムチャートを参照しながら説明する。図154(a)は巻戻し演出の実行期間を示し、図154(b)は疑似一時停止演出の実行期間を示し、図154(c)は第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が強制的に終了されるタイミングを示し、図154(d)は第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始されるタイミングを示し、図154(e)は残り変動時間表示領域338における第1特図表示部37aの残り変動時間が5秒となるタイミングを示し、図154(f)は残り変動時間表示領域338における第1特図表示部37aの残り変動時間の更新が行われる期間を示し、図154(g)は第2特図表示部37bにて第2小当たり結果に対応する絵柄の停止表示が開始されるタイミングを示し、図154(h)は振分実行モードの実行期間を示し、図154(i)は開閉実行モードの実行期間を示し、図154(j)は時間差報知対象期間を示し、図154(k)は時短状態である期間を示す。

【1735】

t1のタイミングで、図154(k)に示すように時短状態が開始されると、図154(j)に示すように時間差報知対象期間となる。また、当該t1のタイミングで第1特図表示部37aにおける遊技回が開始されると、図154(f)に示すように残り変動時間表示領域338に表示されている第1特図表示部37aの残り変動時間の更新が開始される。

【1736】

その後、時間差報知対象期間であるt2のタイミングにて、図154(g)に示すように第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で当該第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すると、図154(c)に示すように第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が強制的に終了される。また、当該t2のタイミングで、図154(b)に示すように疑似一時停止演出が開始されるとともに、図154(f)に示すように残り変動時間表示領域338における第1特図表示部37aの残り変動時間表示の更新が一時的に停止されている状態となる。

【1737】

その後、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するt3のタイミングで、図154(h)に示すように振分実行モードが開始される。その後、t4のタイミングで振分実行モードが終了し、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生していた場合には、図154(i)に示すように開閉実行モードが開始される。その後、t5のタイミングで開閉実行モードが終了すると、主側RAM84の第1特図保留エリア111に記憶されていた第1保留情報を契機とした遊技回が開始されるとともに、図154(d)に示すように第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始される。また、図154(b)に示すように疑似一時停止演出が終了するとともに、図154(f)に示すように残り変動時間表示領域338における第1特図表示部37aの残り変動時間表示の更新が再開される。

【1738】

その後、t6のタイミングで残り変動時間表示領域338における第1特図表示部37aの残り変動時間が120秒未満となり、図154(j)に示すように時間差報知対象期間が終了するとともに、即時報知対象期間となる。その後、t7のタイミングで、図154(e)に示すように残り変動時間表示領域338における第1特図表示部37aの残り変動時間が5秒以下となると、図154(a)に示すようにt7のタイミングからt8のタイミングに亘って図柄表示装置41にて巻戻し演出が実行される。図154(f)に示

すように、残り変動時間表示領域 338 における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間表示の更新は、巻戻し演出が開始される t7 のタイミングにて一時的に停止されている状態となるとともに、巻戻し演出が終了する t8 のタイミングにて再開される。

【1739】

残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 120 秒以上残っている時間差報知対象期間中に、第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了した場合に、当該第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードの終了後に 180 秒の残り変動時間を残り変動時間表示領域 338 に表示すると、時短状態における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間が多く残っている状態でそれまで実行されていた第 1 特図表示部 37a における遊技回が終了したことを遊技者に把握されてしまう。そうすると、時短状態における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間が少ない状態（具体的には 120 秒未満である状態）でそれまで実行されていた第 1 特図表示部 37a における遊技回が終了して新たな第 1 特図表示部 37a における遊技回が開始される場合と比較して、損をしたと遊技者に感じさせてしまう可能性がある。これに対して、時間差報知対象期間中に第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了した場合には疑似一時停止演出を実行し、第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードの終了後には残り変動時間表示領域 338 における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間を 180 秒に回復させることなく、当該残り変動時間表示領域 338 における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間表示の更新を再開させることにより、時短状態における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間が長い状態（具体的には 120 秒以上である状態）でそれまで実行されていた第 1 特図表示部 37a における遊技回が終了したことが把握されてしまうことを防止できる。

【1740】

その後、残り変動時間表示領域 338 における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間が 5 秒以下となった場合に巻戻し演出が実行される。これにより、実際の時短状態における第 1 特図表示部 37a の残り変動時間を変更することなく、残り変動時間表示領域 338 における残り変動時間のみを増加させて、得をしたという印象を遊技者に与えることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1741】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1742】

第 1 特図表示部 37a において、第 1 当否判定処理の結果に対応する絵柄の変動表示及び最終の停止表示を実行することにより、当該第 1 当否判定処理の結果を知ろうとする遊技者が当該第 1 特図表示部 37a における表示内容に注目するようにすることができる。また、第 2 特図表示部 37b において、第 2 当否判定処理の結果に対応する絵柄の変動表示及び最終の停止表示を実行することにより、当該第 2 当否判定処理の結果を知ろうとする遊技者が当該第 2 特図表示部 37b における表示内容に注目するようにすることができる。第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動表示と、第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示とを並行して実行可能であり、時短状態であって第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動表示期間において第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了する度に当該第 2 特図表示部 37b における表示内容に注目させることができる。これにより、第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動表示期間が長い場合においても当該第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動表示の実行中に遊技者を退屈させないようにすることができる。

【1743】

第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了したに基づいて、第 1 特図表示部 37a において実行中であった第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動表示が

一時的に停止される場合と、第1特図表示部37aにおいて実行中であった絵柄の変動表示が強制的に終了される場合と、が発生し得る構成とすることにより、第1特図表示部37aにおける遊技回の途中で当該遊技回が停止された後に当該2つの場合のいずれに該当するかにより遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示と、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示とが並行して実行されている状況において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合に、第2特図表示部37bにおける表示内容だけではなく、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が一時的に停止されている状態となるか否か、及び第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が強制的に終了された状態となるか否かにも注目させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【1744】

第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止され、当該一時的に停止された遊技回が再開された場合には、当該一時的に停止された遊技回の開始時に実行された第1当否判定処理の結果が維持される。これにより、第1当否判定処理において遊技者にとって有利な結果（大当たり結果）が発生している状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されるとともに、当該一時的に停止された遊技回が再開された場合に、当該遊技者にとって有利な結果が消去されてしまうことを防止できる。

20

【1745】

第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回が終了され、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始された場合には、当該終了された遊技回の開始時に実行された第1当否判定処理の結果が消去される。これにより、当該第1当否判定処理の結果を失効させて、新たな第1当否判定処理及び第1特図表示部37aにおける新たな遊技回を実行可能な状態とすることができる。

【1746】

通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な時短状態とが存在しており、時短状態において、180秒の期間に亘って第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が実行された後、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で当該絵柄の変動表示が終了したことに基づいて時短状態が終了される構成である。当該構成において、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、新たな第1特図表示部37aにおける遊技回が実行される場合には時短状態である状況が維持される。このため、時短状態において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、新たな第1特図表示部37aにおける遊技回が開始されると、時短状態である状況を維持しながら当該時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が実行される時間を180秒の期間とすることができる。これにより、遊技者にとって有利な時短状態が継続される期間を延ばすことができる。よって、時短状態において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、新たな第1特図表示部37aにおける遊技回を開始可能な状態となることを遊技者に期待させることができる。

30

40

50

【1747】

第1特図表示部37aにおける遊技回の実行期間の少なくとも一部と、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行期間の少なくとも一部とが重複し得る構成である。第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の双方が実行されている状況が発生し得る構成とすることにより、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回が終了する可能性、及び第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回が終了する可能性を生じさせることができる。これにより、1種類の遊技回のみが実行される構成や2種類の遊技回が重複して実行されない構成と比較して、遊技のバリエーションを増加させることができる。

10

【1748】

第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の双方が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了することに基づいて、当該第1特図表示部37aにおける遊技回の途中で当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了される場合を生じさせることにより、第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の双方が実行されている状況において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示への注目度を高めることができる。

【1749】

20

第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の双方が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了することに基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回の途中で当該第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止され、当該一時的に停止された第1特図表示部37aにおける遊技回が再開される場合を生じさせることにより、第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の双方が実行されている状況において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示への注目度を高めることができる。

【1750】

通常遊技状態において、第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合、当該第2当否判定処理が開始される契機となった第2保留情報が第2特図保留エリア112に記憶された状況に基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の終了後における遊技状態が設定される。このため、通常遊技状態において第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に、当該第2当否判定処理が開始される契機となった第2保留情報が第2特図保留エリア112に記憶された状況とは無関係に第2特図表示部37bにおける遊技回の終了後における遊技状態が設定される構成と比較して、遊技のバリエーションを増加させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【1751】

時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を利用した第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける遊技回の終了後における遊技状態が時短状態となる。これにより、時短状態が終了した後においても当該時短状態の終了時に記憶されていた第2保留情報を利用して実行される第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果となり、第2特図表示部37bにおける遊技回の終了後に再び時短状態に移行することを遊技者に期待させることができる。

40

【1752】

通常遊技状態において、時短状態の終了後に第2特図保留エリア112に記憶された第2保留情報を利用して実行される第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の終了後における遊技状態を時短状態とするための処理は実行されない。これにより、通常遊技状態において第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に、当該第2当否判定処理に利用された第2保留情報が第

50

２特図保留エリア１１２に記憶された状況に応じて、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の終了後における遊技状態が通常遊技状態となる場合と、時短状態となる場合とを生じさせることができる。これにより、遊技のバリエーションを増加させることができる。

【１７５３】

通常遊技状態において、時短状態の終了時に第２特図保留エリア１１２に記憶されていた第２保留情報を利用して実行される第２当否判定処理の結果が第２小当たり結果となった場合には、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の終了後における遊技状態を時短状態とするための処理が実行される構成である。当該構成において、通常遊技状態にて、時短状態の終了時に第２特図保留エリア１１２に記憶されていた第２保留情報を利用して実行される第２当否判定処理の結果が第１小当たり結果となった場合には、第２特図表示部３
7 bにおける遊技回の終了後における遊技状態を時短状態とするための処理が実行されることはなく、通常遊技状態が維持される。これにより、時短状態の終了時に第２特図保留
エリア１１２に記憶されていた第２保留情報を利用して第２当否判定処理が実行される場合に、当該第２当否判定処理の結果が第２小当たり結果となるか否かに遊技者の注目を集めることができる。

10

【１７５４】

時短状態では、図柄表示装置４１の残り変動時間表示領域３３８において、時短状態における第１特図表示部３７ａの残り変動時間を示す残り変動時間画像Ｇ３７が表示される残り変動時間表示が行われる。時短状態における第１特図表示部３７ａの残り変動時間の報知が行われるようにすることにより、時短状態における第１特図表示部３７ａの残り変動時間を遊技者に意識させながら遊技を行わせることが可能となる。

20

【１７５５】

時間差報知対象期間において、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第２小当たり結果となる態様で第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第１特図表示部３７ａにおける遊技回が強制的に終了され、新たな第１特図表示部３７ａにおける遊技回が開始された場合、当該新たな第１特図表示部３７ａにおける遊技回に対応する絵柄の変動表示期間（１８０秒の期間）が設定された後も、当該新たな第１特図表示部３７ａにおける遊技回の開始前における残り変動時間表示の表示内容から残り変動時間表示が実行される。このため、当該場合には、残り変動時間表示の内容に基づいて当該新たな第１特図表示部３７ａにおける遊技回に対応する絵柄の変動表示期間（１８０秒の期間）の設定が行われたことに遊技者が気付いてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【１７５６】

第１特図表示部３７ａにおける遊技回の実行中に、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第２小当たり結果となる態様で第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、当該第１特図表示部３７ａにおける遊技回が終了され、第１特図表示部３７ａにおいて新たな遊技回が開始された場合、当該新たな遊技回に対応する絵柄の変動表示期間が設定されることにより、当該第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間が終了するまでに実行されていた第１特図表示部３７ａにおける遊技回の開始時に設定された絵柄の変動表示期間（１８０秒の期間）のうち残っていた変動表示時間が失われてしまう。図柄表示装置４１にて表示されている残り変動時間が１２０秒以上である時間差報知対象期間において、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第２小当たり結果となる態様で第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第１特図表示部３７ａにおける遊技回が終了され、第１特図表示部３７ａにおける新たな絵柄の変動表示期間が設定される場合は、図柄表示装置４１にて表示されている残り変動時間が１２０秒未満である即時報知対象期間において、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第２小当たり結果となる態様で第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第１特図表示部３７
aにおける遊技回が終了され、第１特図表示部３７aにおける新たな絵柄の変動表示期間が設定される場合と比較して、当該第２特図表示部３７bにおける絵柄の変動表示期間が

40

50

終了するまでに実行されていた第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に設定された絵柄の変動表示期間のうち失われる残りの変動表示時間が多くなってしまうため、損をしたと感じさせて遊技者を落胆させてしまうおそれがある。これに対して、時間差報知対象期間において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回が終了され、第1特図表示部37aにおける新たな絵柄の変動表示期間が設定される場合、当該新たな絵柄の変動表示期間が設定された後も、図柄表示装置41では、第1特図表示部37aにおける新たな遊技回の開始前における残り変動時間表示の内容から残り変動時間の更新が再開される。このため、残り変動時間表示の内容に基づいて当該新たな遊技回に対応する絵柄の変動表示期間の設定が行われたことに遊技者が気付いてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技者が落胆してしまう可能性を低減して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【1757】

即時報知対象期間において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が終了され、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始された場合、図柄表示装置41の残り変動時間表示において、当該新たな第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合に設定された絵柄の変動表示期間（180秒の期間）に対応する残り変動時間が表示される。これにより、当該残り変動時間表示の内容に基づいて、新たな第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合に絵柄の変動表示期間（180秒の期間）の設定が行われたこと及び当該設定された絵柄の変動表示期間（180秒の期間）の具体的な長さを遊技者が把握可能にすることができる。

20

【1758】

即時報知対象期間において、遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、新たな第1特図表示部37aにおける遊技回に対応する絵柄の変動表示期間（180秒の期間）が設定される場合は、時間差報知対象期間において、遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、新たな第1特図表示部37aにおける遊技回に対応する絵柄の変動表示期間（180秒の期間）が設定される場合と比較して、強制的に終了されるまでに実行されていた第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に設定された絵柄の変動表示期間（180秒の期間）のうち失われる残りの変動表示時間が少ないため、得をしたと遊技者に感じさせることができる。即時報知対象期間において、遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、新たな第1特図表示部37aにおける遊技回が開始された場合、当該新たな第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に設定された絵柄の変動表示期間（180秒の期間）に対応する残りの変動表示時間が報知されるように図柄表示装置41における残り変動時間表示の内容が更新される構成であるため、残り変動時間表示の内容に基づいて、即時報知対象期間において遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、新たな第1特図表示部37aにおける遊技回に対応する絵柄の変動表示期間（180秒の期間）が設定されたこと及び設定された絵柄の変動表示期間の具体的な長さを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、時間差報知対象期間において、遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、新たな第1特図表示部37aにおける遊技回に対応する絵柄の変動表示期間（180秒の期間）が設定された場合と比較して、得をしたと遊技者に感じさせて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

40

50

【1759】

巻戻し演出を実行することにより、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が増加することを遊技者に気付かれ易い態様で報知することができる。これにより、時短状態における第1特図表示部37aの残りの変動表示時間が増加して得をしたと遊技者に感じさせることができる。

【1760】

図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が連続的に増加する態様で巻戻し演出が実行される構成とすることにより、巻戻し演出が実行される期間に亘って、時短状態における第1特図表示部37aの残りの変動表示時間が増加することにより得をしていると遊技者に感じさせることができる。

10

【1761】

巻戻し演出の実行中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が実行されることにより当該巻戻し演出の実行中に当該第1特図表示部37aにおける残りの変動表示時間が減少する場合、当該減少後における第1特図表示部37aの残りの変動表示時間が表示されている状態となるまで、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が増加するように巻戻し演出が実行される。このため、当該場合においても、巻戻し演出の終了時に残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が実際の第1特図表示部37aにおける残りの変動表示時間を超えてしまうことを防止できる。これにより、残り変動時間表示の内容の変化に注目している遊技者に違和感を生じさせてしまうことを防止できる。

20

【1762】

巻戻し演出における巻戻し対象時間を報知する巻戻し量報知が行われるようにすることにより、巻戻し演出の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されていた残り変動時間と、当該巻戻し演出の終了時に残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間との差分を遊技者が計算することを不要とすることができるとともに、巻戻し量報知に基づいて、巻戻し対象時間を遊技者に分かり易い態様で報知することができる。

【1763】

時間差報知対象期間において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回が終了され、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始された場合、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となるまで巻戻し演出の実行が待機され、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となったことに基づいて、巻戻し演出が実行される。これにより、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となる前に、第1特図表示部37aにおける絵柄の新たな変動表示期間の設定が行われたことが遊技者に気付かれてしまう可能性を低減することができる。また、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となる前に巻戻し演出が実行される場合と比較して、第1特図表示部37aにおける残りの変動表示時間が増加して得をしたと遊技者に感じさせる可能性を高めることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

40

【1764】

巻戻し演出の実行が待機されている状況において、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となったことに基づいて、当該待機されている巻戻し演出が実行される構成とすることにより、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒よりも多い状況において当該待機されている巻戻し演出が実行される構成と比較して、時短状態における第1特図表示部37aの残りの変動表示時間が増加して得をしたと遊技者に感じさせる可能性を高めることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1765】

第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に、第2特図表示部37bにおける遊技

50

回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が終了されて第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回を開始可能な状態となる場合がある。このため、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されている状態において、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が途中で終了されて第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回を開始可能な状態となる可能性を遊技者に意識させながら遊技を行わせることができる。また、図柄表示装置41において残り変動時間表示が行われるようにすることにより、第1特図表示部37aにおける残りの変動時間を遊技者に意識させながら遊技を行わせることが可能となる。

【1766】

10

時間差報知対象期間において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回が終了され、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始された場合、当該新たな遊技回に対応する絵柄の変動表示期間が設定された後も、図柄表示装置41では当該新たな遊技回の開始前における残り変動時間表示の内容から残り変動時間表示が再開される。このため、残り変動時間表示の内容に基づいて当該新たな遊技回に対応する絵柄の変動表示期間の設定が行われたことに遊技者が気付いてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1767】

20

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回が終了され、第1特図表示部37aにおける新たな遊技回が開始される場合に設定される絵柄の変動表示期間が、当該新たな遊技回の開始前に図柄表示装置41にて表示されていた残り変動時間よりも長い期間であることに基づいて、第1特図表示部37aにおける残りの変動時間が増加することを報知する巻戻し演出が実行される。これにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の残りの変動時間が増加して得をしたと遊技者に感じさせることができる。

【1768】

第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止された状態となった場合には、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了したこと、又は第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することなく当該振分実行モードが終了したことに基づいて、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が再開される。第1特図表示部37aにおける遊技回の実行途中で当該遊技回が一時的に停止されて再開される場合と、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行途中で当該遊技回が終了されて第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回を開始可能な状態となる場合と、を

30

40

【1769】

時間差報知対象期間において第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果となったことに対応する演出は、時間差報知対象期間において第2当否判定処理の結果が第1小当たり結果となったことに対応する演出と共通の演出（共通小当たり結果報知演出）である。これにより、小当たり結果報知演出の内容に基づいて今回発生した小当たり結果の種類が遊技者に把握されてしまうことを防止できる。

【1770】

50

第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始される場合には、主側ROM83に記憶されている特図変動表示用テーブルに設定されている複数の表示データのうち先頭の表示データを利用して当該絵柄の変動表示が行われる。また、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が更新される場合には、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタの値が「1」→「2」→「3」→…→「7」の順番で「7」まで更新された後に「1」に戻る順番で、当該特図変動表示用テーブルにおいて絵柄の変動表示が行われるようにするために利用される表示データが更新される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第1特図表示部37aにおいて実行中であった絵柄の変動表示が中止され、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードの終了後に引き続き当該第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が再開される場合には、当該開閉実行モードの終了後において最初に、特図変動表示用テーブルに設定されている複数の表示データのうち先頭の表示データを利用して、当該第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が行われる。これにより、第1特図表示部37aにおいて一時的に停止された絵柄の変動表示が再開される場合に、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が最初の内容（右上のセグメント発光部が発光する状態）から実行されるようにすることができる。また、第1特図表示部37aにおいて一時的に停止されている絵柄の変動表示が再開される前に、第1特図用参照先カウンタの値が最大値である「8」を超える値となるエラーが発生している状態となった場合においても、第1特図用参照先カウンタに「1」がセットされて当該状態が解消している状態として、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が正常に再開されるようにすることができる。さらにまた、第1特図表示部37aにおいて実行されていた絵柄の変動表示が一時的に停止されている状態となるタイミングにおいて当該絵柄の変動表示が行われるようにするために利用されていた表示データを、当該絵柄の変動表示の再開前に特定するための処理を不要とすることができるとともに、当該絵柄の変動表示が一時的に停止されている状態とするタイミングにおいて当該特定するためのデータを記憶する処理を不要とすることができ。これにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を実行するための処理構成が複雑化してしまうことを防止しながら、第1特図表示部37aにおいて実行されていた絵柄の変動表示が一時的に停止されている状態とすること、及び当該一時的に停止されている絵柄の変動表示を再開させることを可能とすることができる。

【1771】

時短状態であって第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第1特図表示部37aにおいて実行中であった絵柄の変動表示が一時的に停止されている状態となる。そして、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了したことに基づいて、当該一時的に停止された第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が再開される。また、時短状態であって第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第1特図表示部37aにおいて実行中であった絵柄の変動表示が強制的に終了された状態となる。そして、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了したことに基づいて、第1特図表示部37aにおいて新たな絵柄の変動表示を開始可能な状態となる。このため、振分実行モード及び開閉実行モードの実行前後において実行される第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示の実行期間に基づいて、小当たり結果の種類を遊技者が把握可能とし、振分実行モード及び開閉実行モードの実行前後において実行される第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示の実行期間に注目させることができ

る。

【1772】

第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、当該第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が継続される。このため、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、当該第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が継続された場合に、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果であったことを遊技者が把握可能とすることができる。これにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が実行されて

10

【1773】

第1特図表示部37aにおいて実行されていた絵柄の変動表示が再開可能な態様で一時的に停止されている状態となる場合、及び第1特図表示部37aにおいて実行されていた絵柄の変動表示が再開不可となる態様で強制的に終了された状態となる場合のいずれにおいても、第1特図表示部37aでは外れ結果に対応する絵柄が停止表示されている状態となる。これにより、第1特図表示部37aにおいて実行されていた絵柄の変動表示が再開可能な態様で一時的に停止されている状態となるタイミング、又は第1特図表示部37aにおいて実行されていた絵柄の変動表示が再開不可となる態様で強制的に終了された状態となるタイミングでは、当該一時的に停止されている状態及び強制的に終了された状態のうちいずれの状態となったのが遊技者に把握されないようにすることができる。よって、これらのタイミングでは、第1特図表示部37aにおける表示内容に基づいて、開閉実行モードの終了後における遊技状態が遊技者に把握されてしまうことを防止することができる。

20

【1774】

第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果として第1小当たり結果及び第2小当たり結果が存在しており、小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間（19.9秒、25.0秒及び29.9秒のいずれか）には、小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間（35.0秒、37.0秒及び45.0秒のいずれか）の少なくとも一部が含まれていない。このため、小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合には、小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択され得る。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能とすることができる。とともに、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能とすることができる。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果を遊技者に予測させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

40

【1775】

第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間には、小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の少なくとも一部が含まれていない。このため、小当たり用の

50

振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択され得る。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能とすることができるとともに、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能とすることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果を遊技者に予測させ易くすることができる。

10

【1776】

第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最短の期間（具体的には19.9秒）は、小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最短の期間（具体的には35.0秒）よりも短い期間である。このため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される最短の変動表示期間よりも短い変動表示期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能とすることができるとともに、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能とすることができる。

20

【1777】

第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最長の期間（29.9秒）は、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最長の期間（45.0秒）よりも短い期間である。このため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される最長の変動表示期間よりも長い期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間に基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能とすることができるとともに、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能とすることができる。

30

【1778】

第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最長の期間（29.9秒）は、30秒未満の期間であり、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最短の期間（35.0秒）は、30秒以上の期間である。このため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能とすることができるとともに、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能とすることができる。また、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間が

40

50

30秒以上の期間であった場合には、当該絵柄の変動表示が実行される期間に基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能とすることができるとともに、第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能とすることができ。さらにまた、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が30秒以上である状況となった場合に、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が消滅した状況であることを遊技者に確信させることができる。第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が残っている状況であることを遊技者が把握可能とすることができる。

【1779】

第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間（5.0秒、10.0秒、14.9秒、35.0秒、37.0秒及び39.9秒のいずれか）には、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の少なくとも一部が含まれていない。このため、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択され得る。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能とすることができるとともに、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能とすることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果を遊技者が予測し易いようにすることができる。

【1780】

第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間には、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の少なくとも一部が含まれていない。このため、当否判定処理の結果が外れ結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択され得る。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能とすることができるとともに、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能とすることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果を遊技者が予測し易いようにすることができる。

【1781】

第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第1区間に含まれている変動表示期間が存在しており、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最短の期間（19.9秒）は、当該第1区間における最長の変動表示期間（14.9秒）よりも長い期間である。このため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第1区間における最長の変動表示期間以下の期間が選択された場合には、第2特図表示部37bに

おける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能にすることができるとともに、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

【1782】

第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第3区間に含まれている変動表示期間が存在しており、第2当否判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最長の期間(29.9秒)は、当該第3区間における最短の変動表示期間(35.0秒)未満の期間である。このため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第3区間における最短の変動表示期間以上の期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能とすることができるとともに、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能とすることができる。また、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が第3区間における最短の変動表示期間以上である状況となった場合に、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が消滅した状況であることを遊技者に確信させることができるとともに、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性が残っている状況であることを遊技者が把握可能にすることができる。

【1783】

第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間には、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の少なくとも一部が含まれていない。このため、当否判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択され得る。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能にすることができるとともに、第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果を遊技者が予測し易いようにすることができる。

【1784】

第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間には、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の少なくとも一部が含まれていない。このため、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択され得る。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2当否判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能にすることができるとともに、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定

処理の結果を遊技者が予測し易いようにすることができる。

【1785】

第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第1区間に含まれている変動表示期間が存在しており、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最短の期間（35.0秒）は、当該第1区間における最長の変動表示期間（14.9秒）よりも長い期間である。このため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第1区間における最長の変動表示期間以下の期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能にすることができるとともに、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

10

【1786】

第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最長の期間（45.0秒）は、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最長の期間（39.9秒）よりも長い期間である。このため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最長の期間が選択された場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性が無いことを遊技者が把握可能とすることができるとともに、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能とすることができる。また、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が、第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間のうち最長の期間を超えている状況となった場合には、第2当否判定処理の結果が外れ結果である可能性が消滅した状況であることを遊技者に確信させることができるとともに、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が残っている状況であることを遊技者が把握可能にすることができる。

20

30

【1787】

外れ結果は、遊技者に利益を生じさせない結果であるため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間の長さに基づいて、第2当否判定処理の結果が遊技者に利益を生じさせない結果となったか否かを予測させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1788】

第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間に亘って、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果に対応するバトル演出が実行される。第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間には、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の少なくとも一部が含まれていない構成であるため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合には選択されない長さの変動表示期間が選択された場合には、バトル演出の実行期間の長さに基づいて、小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果である可能性が無いこと及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。バトル演出の実行期間の長さに基づいて第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果を遊技者に予測させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

50

【1789】

第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果に対応する結果報知演出（第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出）が実行される構成であり、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始された後において当該結果報知演出が開始されるまでの期間においては、当該第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果に対応する報知が行われない。このため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始された後において結果報知演出が開始されるまでの期間に亘って、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が把握できない状態又は把握しづらい状態として、結果報知演出に遊技者の注目を集めることができる。

【1790】

第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果となった場合に、バトル演出が開始されてから結果報知演出が開始されるまでの期間（バトル演出が開始されてから第2特図表示部37bにおける残り変動時間が1秒となるまでの期間）において当該バトル演出として実行される演出は、第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となった場合に、バトル演出が開始されてから結果報知演出が開始されるまでの期間において当該バトル演出として実行される演出と、共通の演出（第1シナリオの第1～第2区間用のバトル演出、第2シナリオの第1～第2区間用のバトル演出、又は第3シナリオの第1～第3区間用のバトル演出）である。このため、当該期間において実行される演出の内容に基づいて第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が遊技者に把握されてしまうことを防止できる。これにより、結果報知演出が実行されるまで、バトル演出に遊技者が注目し続けるようにすることができる。

【1791】

バトル演出の最後に、結果報知演出が行われる期間（第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の最後に設定された1秒間及び第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間）が設定されている。このため、バトル演出の最後に行われる結果報知演出が開始されるまで、バトル演出に遊技者が注目し続けるようにすることができる。

【1792】

通常遊技状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が開始され、当該遊技回が時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回に該当しない場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として220秒の期間が設定される構成において、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機として第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される場合には、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される場合と同様に、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として220秒よりも短い期間が選択される。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とする遊技回の消化効率を高めることができるとともに、当該遊技回の遊技結果が当該時短状態の終了後において早期に報知されるようにすることができる。

【1793】

即時報知対象期間において、音光側MPU93が第1特図強制終了コマンドを受信した場合、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにて、今回発生した巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行される。これにより、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始されるタイミングよりも前のタイミングにおいて、時短状態における第1特図表示部37aの残りの変動時間が増加したことを遊技者に報知することができる。

【1794】

時間差報知対象期間において、音光側MPU93が第1特図強制終了コマンドを受信した場合、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始された後、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となるタイミングにおいて、巻戻し量カウンタ366にセットされている巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行される

。これにより、時短状態における第1特図表示部37aの残りの変動時間が少なくなった状況において当該第1特図表示部37aの残りの変動時間が増加して得をしたと遊技者に感じさせることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1795】

＜第11の実施形態＞

本実施形態では、第2特電終了処理の処理構成が上記第10の実施形態と相違している。以下、上記第10の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第10の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1796】

図155は本実施形態における主側MPU82にて実行される第2特電終了処理を示すフローチャートである。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第2特電終了処理は第2特図特電制御処理（図130）のステップS8316にて実行される。

【1797】

ステップSA101～ステップSA103では、上記第10の実施形態における第2特電終了処理（図136）のステップS8901～ステップS8903と同様の処理を実行する。具体的には、第2特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップSA101：YES）、開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第2大当たり結果であったか否かを判定する（ステップSA102）。開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかである場合（ステップSA102：NO）には、遊技状態が時短状態であるか否かを判定し（ステップSA103）、遊技状態が通常遊技状態である場合（ステップSA103：NO）には主側RAM84の終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSA104）。

【1798】

ステップSA102にて肯定判定を行った場合、ステップSA103にて肯定判定を行った場合又はステップSA104にて肯定判定を行った場合には、ステップSA105に進み、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップSA105～ステップSA108）を実行する。ステップSA105～ステップSA110では、上記第10の実施形態における第2特電終了処理（図136）のステップS8907～ステップS8912と同様の処理を実行する。遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップSA105～ステップSA108）では、まず主側RAM84の時短フラグに「1」をセットすることにより遊技状態を時短状態とし（ステップSA105）、主側RAM84の高頻度フラグに「1」をセットすることによりサポートモードを高頻度サポートモードとする（ステップSA106）。その後、主側RAM84の第1特図用時短状態カウンタに「1」をセットするとともに、主側RAM84の第2特図用時短状態カウンタに「100」をセットする（ステップSA107）。第1特図用時短状態カウンタに「1」がセットされることにより時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の残り回数が「1」となるとともに、第2特図用時短状態カウンタに「100」がセットされることにより時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数が「100」となる。

【1799】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップSA108）。当該送信処理では、主側RAM84における時短フラグ及び高頻度フラグの情報を含む状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。これにより、第1小当たり結果、第2小当たり結果又は第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後における遊技状態及びサポートモードを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【1800】

このように、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップSA105～ステップSA108）が実行された場合には、ステップSA107にて第2特図用時短状態カウンタに初期値である「100」が設定される。このため、時短状態において第2特図表示

10

20

30

40

50

部 3 7 b における遊技回が実行されて第 2 特図用時短状態カウンタの値が「0」となっている状態において第 2 特電終了処理が開始され、当該第 2 特電終了処理において遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行された場合には、ステップ S A 1 0 9 にて時短管理処理が実行されても時短状態が維持される。

【1801】

第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合（ステップ S A 1 0 2 : Y E S）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップ S A 1 0 5 ~ ステップ S A 1 0 8）が実行される。このため、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合には遊技状態を時短状態に移行させることができる。また、開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態である場合には、主側 R A M 8 4 における第 1 特図用時短状態カウンタの値及び第 2 特図用時短状態カウンタの値をそれぞれの初期値（「1」及び「100」）に戻すとともに、時短状態が維持されるようにすることができる。

10

【1802】

時短状態において開始された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップ S A 1 0 2 : N O、ステップ S A 1 0 3 : Y E S）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップ S A 1 0 5 ~ ステップ S A 1 0 8）が実行される。これにより、主側 R A M 8 4 における第 1 特図用時短状態カウンタの値及び第 2 特図用時短状態カウンタの値をそれぞれの初期値（「1」及び「100」）に戻すとともに、時短状態が維持されるようにすることができる。

20

【1803】

通常遊技状態であるとともに終了時保留消化中フラグ 3 5 5 に「1」がセットされている状態にて、いずれかの小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップ S A 1 0 2 : N O、ステップ S A 1 0 3 : N O、ステップ S A 1 0 4 : Y E S）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップ S A 1 0 5 ~ ステップ S A 1 0 8）が実行される。これにより、開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に移行させることができる。

30

【1804】

通常遊技状態であるとともに終了時保留消化中フラグ 3 5 5 に「1」がセットされていない状態にて、いずれかの小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップ S A 1 0 3 : N O、ステップ S A 1 0 4 : N O）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップ S A 1 0 5 ~ ステップ S A 1 0 8）は実行されない。このため、開閉実行モードの終了後も通常遊技状態が維持される。

【1805】

ステップ S A 1 0 4 にて否定判定を行った場合又はステップ S A 1 0 8 の処理を行った場合には、時短管理処理を実行する（ステップ S A 1 0 9）。時短管理処理の内容は上記第 10 の実施形態において図 1 2 8 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップ S A 1 0 9 における時短管理処理では、時短状態であるとともに主側 R A M 8 4 における第 2 特図用時短状態カウンタの値が「0」であることを条件として、時短状態を終了するための処理（ステップ S 8 1 0 4 ~ ステップ S 8 1 0 9）が実行される。上記第 10 の実施形態において既に説明したとおり、時短状態を終了するための処理では、主側 R A M 8 4 の時短フラグが「0」クリアされることにより通常遊技状態となり、主側 R A M 8 4 の高頻度フラグが「0」クリアされることにより低頻度サポートモードとなる。その後、主側 R A M 8 4 における第 1 特図用時短状態カウンタ及び第 2 特図用時短状態カウンタの値が「0」クリアされ、状態指定コマンドの送信処理が実行される。これにより、通常遊技状態であること及び低頻度サポートモードであることを音光側 M P U 9

40

50

3にて把握可能とすることができる。その後、第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶されている場合には主側RAM84の終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされる。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とする遊技回が未だ実行されていない状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1806】

その後、第2特図終了時処理を実行する(ステップSA110)。第2特図終了時処理の内容は上記第10の実施形態において図135のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップSA110にて第2特図終了時処理が実行されることにより、主側RAM84における第2特図特電カウンタが「0」クリアされる。これにより、第2特図特電カウンタの値は、第2特図変動開始処理(ステップS8308)に対応する「0」となる。その後、主側RAM84における終了時保留消化中フラグ355が「0」クリアされる。その後、一時停止フラグ353に「1」がセットされている場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回を再開させるための処理(ステップS8804～ステップS8807)が実行される。具体的には、一時停止フラグ353が「0」クリアされ、第1再開コマンドが音光側MPU93に送信される。その後、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間である場合には、第1特図表示部37aにおける変動表示が再開される。一方、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合には、そのまま本第2特図終了時処理が終了されることにより第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が再開される。また、第2特図終了時処理(ステップSA110)では、主側RAM84の第1強制終了フラグ351に「1」がセットされている場合、第1強制終了フラグ351が「0」クリアされる。これにより、第1特図特電制御処理(図124)のステップS7703にて否定判定が行われてステップS7704以降の処理が実行されるようにすることができる。とともに、第1特図表示部37aにて新たな遊技回の開始が禁止された状態を解除することができる。

【1807】

上記のとおり、通常遊技状態であるとともに終了時保留消化中フラグ355に「1」がセットされている状態で、いずれかの小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合には、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合と同様に、開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合に、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が時短状態となるための条件を分かり易いものとすることができる。また、主側MPU82における第2特電終了処理の処理構成を簡素化することができる。

【1808】

<第12の実施形態>

本実施形態では、遊技状態を時短状態に設定する条件が上記第10の実施形態と相違している。以下、上記第10の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第10の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1809】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において遊技結果が外れ結果又は第1大当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける遊技回が終了した場合には、時短状態は終了し、遊技状態が通常遊技状態に移行するとともに、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。本実施形態では、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ

結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回は時短状態の終了後も継続される。

【1810】

図156(a)は本実施形態における第1小当たり結果及び第2小当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【1811】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかとなった場合には、当該小当たり結果を契機として振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モードが実行される。図156(a)に示すように、本実施形態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかとなった場合、当該遊技回の開始時における遊技状態が時短状態であったことを条件として、開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。一方、当該遊技回の開始時における遊技状態が通常遊技状態であった場合には、開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該遊技回の開始時における遊技状態とは無関係に、振分実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。このため、当該遊技回の開始時における遊技状態が時短状態であった場合においても遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。

【1812】

図156(b)は主側RAM84の構成を説明するための説明図である。図156(b)に示すように、主側RAM84には開始時時短フラグ368が設けられている。開始時時短フラグ368は、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時に遊技状態が時短状態であったことを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。なお、本実施形態において主側RAM84は、上記第10の実施形態における終了時保留未消化フラグ354及び終了時保留消化中フラグ355を不具備である。

【1813】

次に、主側MPU82にて実行される第2特図変動開始処理について図157のフローチャートを参照しながら説明する。上記第10の実施形態と同様に、第2特図変動開始処理は第2特図特電制御処理(図130)のステップS8308にて実行される。

【1814】

ステップSA201～ステップSA217では、上記第10の実施形態における第2特図変動開始処理(図131)のステップS8401～ステップS8417と同一の処理を実行する。ステップSA201～ステップSA217の処理内容は上記第10の実施形態において既に説明したとおりである。

【1815】

ステップSA217にて主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を1加算した後は、遊技状態が時短状態であるか否かを判定し(ステップSA218)、時短状態である場合(ステップSA218: YES)には、主側RAM84の開始時時短フラグ368に「1」をセットする(ステップSA219)。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時に遊技状態が時短状態であったことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1816】

次に、主側MPU82にて実行される第1特図変動中処理について図158に示すフローチャートを参照しながら説明する。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第1特図変動中処理は第1特図特電制御処理(図124)のステップS7708にて実行される。

【1817】

ステップSA301～ステップSA307では、上記第10の実施形態における第1特図変動中処理（図126）のステップS7901～ステップS7907と同一の処理を実行する。ステップSA301～ステップSA307の処理内容は上記第10の実施形態において既に説明したとおりである。

【1818】

ステップSA307にて主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を1加算した後は、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中であるか否かを判定する（ステップSA308）。ステップSA308では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間である場合又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間である場合に肯定判定を行う。第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中である場合（ステップSA308：YES）には、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1大当たり結果及び第2大当たり結果のいずれかであるか否かを判定し（ステップSA309）、当該遊技回の遊技結果がいずれかの当たり結果である場合（ステップSA309：YES）には第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了するための処理（ステップSA310～ステップSA316）を実行する。一方、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合（ステップSA309：NO）には、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了するための処理（ステップSA310～ステップSA316）を実行することなく、そのまま本第1特図変動中処理を終了する。

【1819】

ステップSA310～ステップSA315では、上記第10の実施形態における第1特図変動中処理（図126）のステップS7911～ステップS7914及びステップS7916～ステップS7917と同様の処理を実行する。第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了するための処理では、まず外れ結果に対応する絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）に対応する「125」という数値情報を主側RAM84の第2特図側タイマカウンタにセットする（ステップSA310）。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示の途中で当該絵柄の変動表示が強制的に終了される場合に、外れ結果に対応する絵柄の停止表示が少なくとも0.5秒間に亘って行われるようにすることができる。その後、主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップSA311）。これにより、第2特図特電制御処理（図130）のステップS8308における第2特図変動開始処理に対応する「0」という値が第2特図特電カウンタにセットされている状態となる。

【1820】

その後、強制終了の対象となっている遊技回の開始時に主側RAM84に記憶された第2特図表示部37bの絵柄の停止態様の情報をクリアする（ステップSA312）。そして、主側RAM84における第2特図用参照先カウンタに「8」をセットして特図変動表示用テーブルに基づく第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側ROM83から読み出す（ステップSA313）。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第2特図表示部37bに表示された状態で絵柄の変動が停止される。第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了された場合、第2特図表示部37bでは少なくとも0.5秒間に亘って外れ結果に対応する絵柄の停止表示が行われる。当該外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第2特図表示部37bにおいて次の遊技回が開始されるまで継続される。

【1821】

その後、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理が実行されたことを示す第2特図強制終了コマンドを音光側MPU93に対して送信する（ステップSA314）。その後、主側RAM84の第2強制終了フラグ352に「1」をセットする（ステップSA315）。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示を強制的に終了するための処理が実行された状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84の開始時時短フラグ368を「0」

クリアする（ステップ S A 3 1 6）。これにより、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行途中で強制的に終了される場合には当該遊技回の終了時に開始時時短フラグ 3 6 8 に「1」がセットされていない状態とすることができる。

【1 8 2 2】

このように、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が大当たり結果であり、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行中に第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が強制的に終了される。一方、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が外れ結果であり、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行中に第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間が終了する場合には、遊技状態が時短状態である場合においても第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回を強制的に終了させるための処理が実行されることはなく、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回は継続される。

10

【1 8 2 3】

上記第 1 0 の実施形態において既に説明したとおり、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間中に第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が終了する可能性がある。ステップ S A 3 0 8 では、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間である場合にも肯定判定が行われる。そして、当該ステップ S A 3 0 8 にて肯定判定が行われた場合には、ステップ S A 3 0 9 にて肯定判定が行われることを条件として、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップ S A 3 1 0 ～ステップ S A 3 1 6）が実行される。このため、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が大当たり結果であり、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行中に第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間である場合においても当該第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行途中で強制的に終了されるようにすることができる。

20

【1 8 2 4】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される第 2 特電終了処理について図 1 5 9 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 1 0 の実施形態において既に説明したとおり、第 2 特電終了処理は第 2 特図特電制御処理（図 1 3 0）のステップ S 8 3 1 6 にて実行される。

30

【1 8 2 5】

第 2 特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップ S A 4 0 1：Y E S）、開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果であったか否かを判定する（ステップ S A 4 0 2）。開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果、第 2 小当たり結果及び第 1 大当たり結果のいずれかである場合（ステップ S A 4 0 2：N O）には、主側 R A M 8 4 における開始時時短フラグ 3 6 8 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S A 4 0 3）。

【1 8 2 6】

40

第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合（ステップ S A 4 0 2：Y E S）には、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップ S A 4 0 4 ～ステップ S A 4 0 7）を実行する。また、時短状態において開始された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合（ステップ S A 4 0 2：N O、ステップ S A 4 0 3：Y E S）には、開閉実行モードの終了時における遊技状態とは無関係に、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップ S A 4 0 4 ～ステップ S A 4 0 7）を実行する。一方、通常遊技状態において開始された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モー

50

ドにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードが終了した場合には、ステップSA403にて否定判定が行われるため、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップSA404～ステップSA407）は実行されない。このため、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが開始された場合には、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップSA404～ステップSA407）は実行されない。

【1827】

ステップSA404～ステップSA409では、上記第10の実施形態における第2特電終了処理（図136）のステップS8907～ステップS8912と同様の処理を実行する。遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップSA404～ステップSA407）では、まず主側RAM84の時短フラグに「1」をセットすることにより遊技状態を時短状態とし（ステップSA404）、主側RAM84の高頻度フラグに「1」をセットすることによりサポートモードを高頻度サポートモードとする（ステップSA405）。その後、主側RAM84の第1特図用時短状態カウンタに「1」をセットするとともに、主側RAM84の第2特図用時短状態カウンタに「100」をセットする（ステップSA406）。第1特図用時短状態カウンタに「1」がセットされることにより時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の残り回数が「1」となるとともに、第2特図用時短状態カウンタに「100」がセットされることにより時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数が「100」となる。

【1828】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップSA407）。当該送信処理では、主側RAM84における時短フラグ及び高頻度フラグの情報を含む状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。これにより、遊技状態が時短状態であること及びサポートモードが高頻度サポートモードであることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【1829】

ステップSA403にて否定判定を行った場合又はステップSA407の処理を行った場合には、時短管理処理を実行する（ステップSA408）。時短管理処理の内容は上記第10の実施形態において図128のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップSA408における時短管理処理では、時短状態であるとともに主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタの値が「0」であることを条件として、時短状態を終了するための処理が実行される。時短状態を終了するための処理では、主側RAM84の時短フラグが「0」クリアされることにより通常遊技状態となり、主側RAM84の高頻度フラグが「0」クリアされることにより低頻度サポートモードとなる。その後、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタ及び第2特図用時短状態カウンタの値が「0」クリアされ、状態指定コマンドの送信処理が実行される。これにより、通常遊技状態であること及び低頻度サポートモードであることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【1830】

その後、第2特図終了時処理を実行する（ステップSA409）。図160は主側MPU82にて実行される第2特図終了時処理を示すフローチャートである。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第2特図終了時処理は、第2特図確定中処理（図133）のステップS8611及び振分用処理（図134）のステップS8723においても実行される。

【1831】

第2特図終了時処理では、まず主側RAM84の開始時時短フラグ368を「0」クリアする（ステップSA501）。これにより、開閉実行モードの終了時に開始時時短フラグ368に「1」がセットされていない状態とすることができる。また、振分実行モード

においてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には当該振分実行モードの終了時に開始時時短フラグ368に「1」がセットされていない状態とすることができる。

【1832】

その後、主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を「0」クリアすることにより、第2特図特電カウンタの値を第2特図変動開始処理（ステップS8308）に対応する「0」とする（ステップSA502）。その後、ステップSA503～ステップSA509では、上記第10の実施形態における第2特図終了時処理（図135）のステップS8803～ステップS8809と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM84における一時停止フラグ353に「1」がセットされている場合（ステップSA503：YES）には、第1特図表示部37aにおける遊技回を再開させるための処理（ステップSA504～ステップSA507）を実行する。具体的には、まず一時停止フラグ353を「0」クリアする（ステップSA504）。これにより、第1特図特電制御処理（図124）のステップS7702にて否定判定が行われてステップS7703以降の処理が実行されるようにすることができる。

【1833】

その後、第1特図表示部37aにおける遊技回が再開されることを示す第1再開コマンドを音光側MPU93に対して送信する（ステップSA505）。音光側MPU93は、第1再開コマンドを受信した場合、一時的に停止されている状態となっている通常用第1変動演出又は時短用第1変動演出が再開されるようにする。

【1834】

その後、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間である場合（ステップSA506：YES）には、第1特図表示部37aにおける変動表示を再開する（ステップSA507）。ステップSA507では、上記第10の実施形態において既に説明した第1特図変動開始処理（図125）のステップS7814と同様に、特図変動表示用テーブルを主側ROM83から主側RAM84に読み出す。特図変動表示用テーブルが既に読み出されている状態である場合には当該状態が維持されるようにする。そして、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「1」をセットする。これにより、特図変動表示用テーブルにおいて「1」というポインタ情報に対応する先頭の表示データが、タイマ割込み処理（図14）の表示制御処理（ステップS215）において出力対象となるようにすることができる。このように、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を再開させる場合に、第1特図用参照先カウンタに「1」をセットすることにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が最初の内容（右上のセグメント発光部が発光する状態）から再開されるようにすることができる。また、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が再開されるまでの間に、第1特図用参照先カウンタの値が最大値である「8」を超える値となるエラーが発生している状態となった場合においても、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示の再開前に第1特図用参照先カウンタに「1」がセットされて当該状態が解消されるようにして、再開後の第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が正常に実行されるようにすることができる。一方、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合（ステップSA506：NO）には、そのまま本第2特図終了時処理を終了することにより第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が再開されるようにする。

【1835】

ステップSA503にて否定判定を行った場合には、主側RAM84の第1強制終了フラグ351に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSA508）、第1強制終了フラグ351に「1」がセットされている場合（ステップSA508：YES）には、第1強制終了フラグ351を「0」クリアする（ステップSA509）。これにより、第1特図特電制御処理（図124）のステップS7703にて否定判定が行われてステップS7704以降の処理が実行されるようにできるとともに、第1特図表示部37aにて新たな遊技回の開始が禁止された状態を解除することができる。

【1836】

次に、遊技状態が時短状態に設定される様子について、図161のタイムチャートを参照しながら説明する。図161(a)は時短状態である期間を示し、図161(b)は第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間を示し、図161(c)は第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間を示し、図161(d)は主側RAM84における開始時時短フラグ368の状態を示し、図161(e)は振分実行モードの実行期間を示し、図161(f)は開閉実行モードの実行期間を示す。

【1837】

図161(a)に示すように時短状態であるとともに、図161(c)に示すように第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間中であるt1のタイミングで、図161(b)に示すように第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始されると、図161(d)に示すように開始時時短フラグ368に「1」がセットされる。

【1838】

その後、t2のタイミングで、図161(c)に示すように第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する。図161(b)に示すように、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示は継続される。

【1839】

その後、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了するt3のタイミングで、図161(a)に示すように時短状態が終了して通常遊技状態となる。また、第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報が存在している場合には、当該第1保留情報を契機として当該t3のタイミングで、図161(c)に示すように第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始される。

【1840】

その後、t4のタイミングで、図161(b)に示すように第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すると、図161(c)に示すように第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が強制的に終了される。その後、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するt5のタイミングで、図161(e)に示すように振分実行モードが開始される。その後、t6のタイミングで、振分実行モードが終了し、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、図161(f)に示すように開閉実行モードが開始される。

【1841】

その後、t7のタイミングで、図161(f)に示すように開閉実行モードが終了する。第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、当該開閉実行モードの終了時に図161(d)に示すように開始時時短フラグ368に「1」がセットされていることに基づいて、図161(a)に示すように時短状態が開始されるとともに、図161(d)に示すように開始時時短フラグ368が「0」クリアされる。また、第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報が存在している場合には当該第1保留情報を契機として、図161(c)に示すように第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始されるとともに、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在している場合には当該第2保留情報を契機として、図161(b)に示すように第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始される。

【1842】

上記のとおり、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となり、当該第1小当たり結果又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態に基づいて、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定される。このため、当該場合

10

20

30

40

50

、開閉実行モードの終了時の遊技状態が同一であっても第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態が異なっている場合には、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が異なる遊技状態となるようにすることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1843】

時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されている状況において、遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、時短状態が終了されて通常遊技状態となった場合、当該時短状態が終了した後も第2特図表示部37bにおける遊技回が継続される。これにより、時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の終了時の遊技状態が時短状態である場合と、当該第2特図表示部37bにおける遊技回の終了時の遊技状態が通常遊技状態である場合と、を生じさせることができる。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となり、当該第1小当たり結果又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態に基づいて、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定される構成であるため、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となり、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態が時短状態であった場合には、開閉実行モードの終了時の遊技状態とは無関係に、当該遊技回の開始時の遊技状態が時短状態であったことに基づいて開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定されるようにすることができる。

【1844】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となり、当該第1小当たり結果又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態が時短状態であったことに基づいて、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が時短状態となる。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態が時短状態である場合には、当該遊技回の実行中に時短状態が終了して通常遊技状態となった場合においても、当該遊技回の終了後に再び時短状態になるかもしれないと遊技者に思わせることができる。

【1845】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となり、当該第1小当たり結果又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合であって、当該第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態が時短状態であった場合には当該開閉実行モードの終了後における遊技状態を時短状態とするための処理が実行される一方、当該第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態が通常遊技状態であった場合には当該開閉実行モードの終了後における遊技状態を時短状態とするための処理は実行されない。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となり、開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合、当該遊技回の開始時の遊技状態に基づいて、当該開閉実行モードの終了後の遊技状態が通常遊技状態となる場合と、当該開閉実行モードの終了後の遊技状態が時短状態となる場合とを生じさせることができる。これにより、開閉実行モードの終了後の遊技状態を時短状態とするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【1846】

時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されている状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける遊技回が終了した場合、時短状態が終了されて通常遊技状態となり、当該時短状態が終了された後も第2特図表示部37bにおける遊技回が継続され

る。時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が開始された場合、第1当否判定処理の結果及び第1特図表示部37aにおける遊技回が終了するタイミングに応じて、当該第2特図表示部37bにおける遊技回の終了時の遊技状態が時短状態となる場合と、当該第2特図表示部37bにおける遊技回の終了時の遊技状態が通常遊技状態となる場合と、を生じさせることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されている状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回にも遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1847】

時短状態であって第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されている状況において第1特図表示部37aにおける遊技回が終了し、当該第1特図表示部37aにおける遊技回10の遊技結果が第1大当たり結果であった場合、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が終了されたことに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回が終了され、時短状態が終了されて通常遊技状態となる。このため、当該場合には、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時に実行された第2当否判定処理の結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果であった場合においても、当該第2特図表示部37bにおける遊技回が終了されて、通常遊技状態となる。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となり、当該第1小当たり結果又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回20の開始時の遊技状態に基づいて、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定される構成において、第2当否判定処理の結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となった場合においても第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態に基づいて開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定されることなく、遊技状態が通常遊技状態となる場合を生じさせることができる。

【1848】

時短状態であって第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されている状況において第1特図表示部37aにおける遊技回が終了し、当該終了した遊技回の遊技結果が第2大当たり結果であった場合、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が終了したことに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回が終了され、当該時短状態が継続される。このため、当該場合には、第2当否判定処理の結果が第1小当たり結果又は第2小当たり30結果であった場合においても、第2特図表示部37bにおける遊技回が終了されて時短状態が継続される。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となり、当該第1小当たり結果又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態に基づいて、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定される構成において、第2当否判定処理の結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となった場合においても第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態に基づいて開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定されることなく、時短状態が継続される場合を生じさせることができる。

【1849】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となり、当該第2大当たり結果に対応する開閉実行モードが実行された場合、当該遊技回の開始時の遊技状態とは無関係に、開閉実行モードの終了後の遊技状態が時短状態となる。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となり、当該第1小当たり結果又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態に基づいて、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定される構成において、第2当否判定処理の結果として、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態とは無関係に開閉実行モ50

ードの終了後の遊技状態が時短状態となる結果が存在しているようにすることができる。よって、開閉実行モードの終了後における遊技状態を時短状態とするための条件が単純なものになってしまうことを防止できる。

【1850】

遊技状態として、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な時短状態とが存在していることにより、通常遊技状態である場合には時短状態に移行することを遊技者に期待させることができるとともに、時短状態である場合には当該時短状態が維持されることを遊技者に期待させることができる。

【1851】

時短状態であるとともに第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの双方において絵柄の変動表示が実行されている状態において、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が終了する場合には、第2特図表示部37bにおける遊技回が継続され、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間の終了時に時短状態が終了する。これにより、時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回が当該時短状態の終了後も継続される場合を生じさせることができる。よって、時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が遊技者にとって有利な遊技結果（外れ結果以外の結果）となり、当該遊技回が終了する前に時短状態が終了された場合においても、当該遊技者にとって有利な遊技結果が無効とされてしまうことを防止できる。

【1852】

時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかであり、当該いずれかの小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが開始された場合には、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合においても当該開閉実行モードの終了時に遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行され、開閉実行モードの終了後における遊技状態が時短状態となる。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が終了することに基づいて時短状態が終了した後、当該時短状態の終了前から実行されていた第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果に基づいて遊技状態が再度時短状態となることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1853】

<第13の実施形態>

本実施形態では、小当たり結果の種類が上記第12の実施形態と相違している。以下、上記第12の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第12の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1854】

第2当否判定処理にて小当たり結果が選択された場合、種別乱数カウンタC2を利用して小当たり結果の種類を決定するための小当たり用の振分判定処理が実行される。小当たり用の振分判定処理では、主側ROM83に記憶された小当たり振分テーブル369が参照される。図162(a)は小当たり振分テーブル369を説明するための説明図である。図162(a)に示すように小当たり振分テーブル369には小当たり用の振分判定処理の結果として、第1小当たり結果、第2小当たり結果、第3小当たり結果及び第4小当たり結果が設定されている。

【1855】

第1～第4小当たり結果はいずれも振分実行モードへの移行契機となる。上記第10の実施形態と同様に、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、当該振分実行モードの終了後に開閉実行モードが開始される。一方、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードへの移行は発生しない。

【1856】

第1小当たり結果及び第3小当たり結果は、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が4回となる小当たり結果である。また、第2小当たり結果及び第4小当たり結果は、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が9回となる小当たり結果である。

【1857】

図162(b)は第1～第4小当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【1858】

上記第12の実施形態と同様に、第1小当たり結果又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの契機となった第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時における遊技状態が時短状態であることを条件として、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。一方、当該開閉実行モードの契機となった第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時における遊技状態が通常遊技状態である場合には、遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。

【1859】

図162(b)に示すように、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3小当たり結果又は第4小当たり結果となり、当該第3小当たり結果又は第4小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態であることを条件として、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。一方、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合には、遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。

【1860】

小当たり振分テーブル369は第2保留情報に対する第2当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合に参照される。また、いずれの設定値であっても同一の小当たり振分テーブル369が参照される。図162(a)に示すように、小当たり振分テーブル369は2/5の確率で第1小当たり結果が選択され、1/10の確率で第2小当たり結果が選択され、2/5の確率で第3小当たり結果が選択され、1/10の確率で第4小当たり結果が選択されるように設定されているが、これらの選択確率は任意である。

【1861】

次に、主側MPU82にて実行される第2特図変動中処理について、図163のフローチャートを参照しながら説明する。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第2特図変動中処理は第2特図特電制御処理(図130)のステップS8309にて実行される。

【1862】

ステップSA601～ステップSA607では、上記第10の実施形態における第2特図変動中処理(図132)のステップS8501～ステップS8507と同一の処理を実行する。ステップSA601～ステップSA607における処理の内容は、上記第10の実施形態において既に説明したとおりである。ステップSA607にて主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を1加算した後は、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中であるか否かを判定する(ステップSA608)。ステップSA608では、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間である場合又は第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合に肯定判定を行う。

【1863】

ステップSA608にて肯定判定を行った後、今回の遊技回の遊技結果が第2大当たり結果、第2小当たり結果及び第4小当たり結果のいずれかである場合(ステップSA609: YES)には、第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させるための処理(ステップSA610～ステップSA615)を実行する。ステップSA610～ステ

ップSA615では、上記第10の実施形態における第2特図変動中処理（図132）のステップS8510～ステップS8515と同様の処理を実行する。具体的には、まず主側RAM84における第1特図側タイマカウンタの値を「0」クリアし（ステップSA610）、主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップSA611）。これにより、第1特図特電カウンタの値は第1特図特電制御処理（図124）の第1特図変動開始処理（ステップS7707）に対応する「0」となる。その後、強制終了の対象となっている遊技回の開始時に主側RAM84に記憶された第1特図表示部37aの絵柄の停止態様の情報をクリアする（ステップSA612）。その後、第1特図強制終了コマンドを音光側MPU93に対して送信する（ステップSA613）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させるための処理が実行されたことを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

10

【1864】

その後、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「8」をセットすることにより特図変動表示用テーブルに基づく第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側ROM83から読み出す（ステップSA614）。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第1特図表示部37aに表示された状態で絵柄の変動が停止される。第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された場合、外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第1特図表示部37aにおいて次の遊技回が開始されるまで継続される。その後、主側RAM84に設けられた第1強制終了フラグ351に「1」をセットする（ステップSA615）。これにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を強制的に終了するための処理が実行された状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

20

【1865】

このように、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果、第2小当たり結果及び第4小当たり結果のいずれかであり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了される。

【1866】

今回の遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第3小当たり結果のいずれかである場合（ステップSA609：NO、ステップSA616：YES）には、第1特図表示部37aにおける遊技回を一時的に停止させるための処理（ステップSA617～ステップSA619）を実行する。ステップSA617～ステップSA619では、上記第10の実施形態における第2特図変動中処理（図132）のステップS8517～ステップS8519と同様の処理を実行する。具体的には、一時停止コマンドを音光側MPU93に対して送信する（ステップSA617）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

30

【1867】

その後、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「8」をセットすることにより特図変動表示用テーブルに基づく第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側ROM83から読み出す（ステップSA618）。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第1特図表示部37aに表示された状態で絵柄の変動が停止される。第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止された場合、外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第1特図表示部37aにおいて遊技回が再開されるまで継続される。その後、主側RAM84に設けられた一時停止フラグ353に「1」をセットする（ステップSA619）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

40

【1868】

50

このように、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第3小当たり結果のいずれかであり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態となる。

【1869】

今回の遊技回の遊技結果が外れ結果である場合（ステップSA609：NO、ステップSA616：NO）には、そのまま本第2特図変動中処理を終了する。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回を継続させることができる。

10

【1870】

次に、主側MPU82にて実行される第2特電終了処理について図164のフローチャートを参照しながら説明する。第10の実施形態において既に説明したとおり、第2特電終了処理は第2特図特電制御処理（図130）のステップS8316にて実行される。

【1871】

ステップSA701～ステップSA702では、上記第12の実施形態における第2特電終了処理（図159）のステップSA401～ステップSA402と同様の処理を実行する。具体的には、第2特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップSA701：YES）、開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第2大当たり結果であったか否かを判定する（ステップSA702）。開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかである場合（ステップSA702：NO、ステップSA703：YES）には、主側RAM84における開始時時短フラグ368に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSA704）。また、ステップSA702及びステップSA703にて否定判定を行った場合、すなわち開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第3小当たり結果及び第4小当たり結果のいずれかである場合には、開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップSA705）。

20

【1872】

ステップSA702にて肯定判定を行った場合、ステップSA704にて肯定判定を行った場合又はステップSA705にて肯定判定を行った場合には、遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップSA706～ステップSA709）を実行する。ステップSA706～ステップSA711では、上記第12の実施形態における第2特電終了処理（図159）のステップSA404～ステップSA409と同様の処理を実行する。具体的には、まず主側RAM84の時短フラグに「1」をセットすることにより遊技状態を時短状態とし（ステップSA706）、主側RAM84の高頻度フラグに「1」をセットすることによりサポートモードを高頻度サポートモードとする（ステップSA707）。その後、主側RAM84の第1特図用時短状態カウンタに「1」をセットするとともに、主側RAM84の第2特図用時短状態カウンタに「100」をセットする（ステップSA708）。第1特図用時短状態カウンタに「1」がセットされることにより時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の残り回数が「1」となるとともに、第2特図用時短状態カウンタに「100」がセットされることにより時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数が「100」となる。

30

40

【1873】

その後、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップSA709）。当該送信処理では、主側RAM84における時短フラグ及び高頻度フラグの情報を含む状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。これにより、遊技状態が時短状態であること及びサポートモードが高頻度サポートモードであることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【1874】

50

ステップ S A 7 0 4 にて否定判定を行った場合、ステップ S A 7 0 5 にて否定判定を行った場合又はステップ S A 7 0 9 の処理を行った場合には、時短管理処理を実行する（ステップ S A 7 1 0）。時短管理処理の内容は上記第 1 0 の実施形態において図 1 2 8 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップ S A 7 1 0 における時短管理処理では、時短状態であるとともに主側 R A M 8 4 における第 2 特図用時短状態カウンタの値が「0」であることを条件として、時短状態を終了するための処理が実行される。時短状態を終了するための処理では、主側 R A M 8 4 の時短フラグが「0」クリアされることにより通常遊技状態となり、主側 R A M 8 4 の高頻度フラグが「0」クリアされることにより低頻度サポートモードとなる。その後、主側 R A M 8 4 における第 1 特図用時短状態カウンタ及び第 2 特図用時短状態カウンタの値が「0」クリアされ、状態指定コマンドの送信処理が実行される。これにより、通常遊技状態であること及び低頻度サポートモードであることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

10

【1 8 7 5】

その後、第 2 特図終了時処理を実行する（ステップ S A 7 1 1）。第 2 特図終了時処理の内容は、上記第 1 2 の実施形態において図 1 6 0 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。

【1 8 7 6】

上記のとおり、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 3 小当たり結果又は第 4 小当たり結果となり、当該第 3 小当たり結果又は第 4 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態であることを条件として、主側 R A M 8 4 における第 2 特図用時短状態カウンタの値が初期化される。これにより、当該場合に、時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の回数が増加することができる。

20

【1 8 7 7】

第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 3 小当たり結果又は第 4 小当たり結果となり、当該第 3 小当たり結果又は第 4 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合には、遊技状態を時短状態に設定するための処理は実行されない。このため、当該場合には、当該遊技回の開始時の遊技状態とは無関係に、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が通常遊技状態となる。第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 3 小当たり結果又は第 4 小当たり結果となり、当該第 3 小当たり結果又は第 4 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態であった場合には、主側 R A M 8 4 における第 2 特図用時短状態カウンタの値が初期化されて時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の回数が増加する構成において、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合には、当該遊技回の開始時の遊技状態とは無関係に、当該開閉実行モードの終了後も通常遊技状態が維持される。第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果又は第 2 小当たり結果となり、当該第 1 小当たり結果又は第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の開始時の遊技状態に基づいて当該開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定される構成において、第 2 当否判定処理の結果として、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の開始時の状態とは無関係に、開閉実行モードの終了後に当該開閉実行モードの終了時の遊技状態に対応する遊技状態となる結果が存在している構成とすることができる。これにより、第 2 当否判定処理の結果と、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の終了後における遊技状態との関係に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

40

【1 8 7 8】

50

振分実行モードの契機となる遊技結果として第1～第4小当たり結果が存在しており、第2当否判定処理の結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となり、当該第1小当たり結果又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時の遊技状態に基づいて開閉実行モードの終了後における遊技状態が設定される構成において、第2当否判定処理の結果が第3小当たり結果又は第4小当たり結果となり、当該第3小当たり結果又は第4小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタの値が初期化される。これにより、振分実行モードの契機となる遊技結果として第1小当たり結果及び第2小当たり結果のみが存在している構成と比較して、振分実行モードの契機となる小当たり結果のバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【1879】

第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時における遊技状態が時短状態であり、当該遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態であった場合、当該開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果であることを条件として遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行される。一方、当該開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第3小当たり結果又は第4小当たり結果であった場合には、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されることはなく、通常遊技状態が維持される。このように、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時における遊技状態が時短状態であり、当該遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態であった場合に、小当たり結果の種類に応じて遊技状態が時短状態に移行する場合と、通常遊技状態が維持される場合とが存在していることにより、小当たり結果の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【1880】

第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時における遊技状態が時短状態であり、当該遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態であった場合、当該開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第3小当たり結果又は第4小当たり結果であることを条件として、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されて、主側RAM84の第2特図用時短状態カウンタに初期値である「100」がセットされる。一方、当該開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果であった場合には、遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されることはなく、主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタの値が維持される。このように、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時における遊技状態が時短状態であり、当該遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態であった場合に、小当たり結果の種類に応じて主側RAM84の第2特図用時短状態カウンタに初期値である「100」がセットされる場合と、当該第2特図用時短状態カウンタの値が維持される場合とが存在していることにより、小当たり結果の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【1881】

<第14の実施形態>

本実施形態では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始される場合に当

50

該絵柄の変動表示期間を選択するための処理構成が上記第10の実施形態と相違している。以下、上記第10の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第10の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【1882】

図165(a)は本実施形態における時短状態において第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにて設定される絵柄の変動表示期間を説明するための説明図である。上記第10の実施形態と同様に、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合には、当該遊技回の遊技結果とは無関係に、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間として180秒の期間が設定される。

【1883】

図165(a)に示すように、時短状態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として45.0秒が設定される。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかである場合、主側ROM83に記憶されている小当たり結果用の変動表示期間テーブルを参照して第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が選択される。小当たり結果用の変動表示期間テーブルには、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として19.9秒、29.9秒、37.0秒及び45.0秒が設定されている。さらにまた、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合、主側ROM83に記憶されている外れ結果用の変動表示期間テーブルを参照して第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が選択される。外れ結果用の変動表示期間テーブルには、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として5.0秒、14.9秒、37.0秒及び39.9秒が設定されている。

【1884】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、時短状態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行期間に亘って図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にてキャラクタ演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合には、当該キャラクタ演出として第2大当たり結果が発生したことを報知する大当たり確定演出が45.0秒間に亘って実行される。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果、第2小当たり結果又は外れ結果である場合には、当該キャラクタ演出としてバトル演出が実行される。バトル演出では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が残り1秒となるタイミングで、第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出、共通小当たり結果報知演出及び外れ結果報知演出のいずれかが出現する。

【1885】

即時報知対象のバトル演出では、遊技結果が第1小当たり結果である場合には第1小当たり結果報知演出が実行されるとともに、遊技結果が第2小当たり結果である場合には第2小当たり結果報知演出が実行される。即時報知対象のバトル演出において共通小当たり結果報知演出は実行されない。このため、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかであり即時報知対象のバトル演出が実行された場合、遊技者は、結果報知演出の内容に基づいて今回発生した小当たり結果の種類を把握することができる。

【1886】

時間差報知対象であるバトル演出では、遊技結果が第1小当たり結果である場合及び遊技結果が第2小当たり結果である場合のいずれにおいても共通小当たり結果報知演出が実行される。時間差報知対象であるバトル演出において第1小当たり結果報知演出及び第2小当たり結果報知演出は実行されない。このため、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかであり時間差報知対象のバトル演出が実行された場合、遊技者は、結果報知演出の内容に基づいて小当たり結果が発生したことを把握可能である一方、今回発生した小当たり結果の種類を把握することは

できない。

【1887】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第2小当たり結果報知演出は、第1演出用キャラクタG34が第2演出用キャラクタG35に勝利する演出であり、装飾領域332には第2演出用キャラクタG35が倒れている様子及び第1演出用キャラクタG34が立っている様子が表示される。外れ結果報知演出は、第1演出用キャラクタG34が第2演出用キャラクタG35に敗北する演出であり、装飾領域332には第1演出用キャラクタG34が倒れている様子及び第2演出用キャラクタG35が立っている様子が表示される。第1小当たり結果報知演出及び共通小当たり結果報知演出は、第1演出用キャラクタG34と第2演出用キャラクタG35とが引き分ける演出であり、装飾領域332には第1演出用キャラクタG34及び第2演出用キャラクタG35が傷を負って立っている様子が表示される。共通小当たり結果報知演出において装飾領域332に表示される第1演出用キャラクタG34が負っている傷の数は、第1小当たり結果報知演出において装飾領域332に表示される第1演出用キャラクタG34が負っている傷の数よりも少ない。共通小当たり結果報知演出は、第1演出用キャラクタG34と第2演出用キャラクタG35とが引き分ける演出である点において第1小当たり結果報知演出と共通しているとともに、第2小当たり結果報知演出と相違している。

10

【1888】

即時報知対象期間又は時間差報知対象期間において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には第1演出用キャラクタG34と第2演出用キャラクタG35とが引き分ける演出が実行されるとともに、即時報知対象期間において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には第1演出用キャラクタG34が第2演出用キャラクタG35に勝利する演出が実行される構成において、時間差報知対象期間において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には第1演出用キャラクタG34と第2演出用キャラクタG35とが引き分ける演出が実行される構成である。これにより、時間差報知対象期間において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1演出用キャラクタG34と第2演出用キャラクタG35とが引き分ける演出が実行されたことに基づいて当該遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となったのではないかと遊技者に思わせて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

30

【1889】

図165(b)は時短状態において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として選択される各種変動表示期間の選択確率を説明するための説明図である。図165(b)に示すように、時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、 $1/6$ の確率で5.0秒の変動表示期間が選択され、 $1/3$ の確率で14.9秒の変動表示期間が選択され、 $1/3$ の確率で37.0秒の変動表示期間が選択され、 $1/6$ の確率で39.9秒の変動表示期間が選択される。また、時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果である場合には、 $1/6$ の確率で19.9秒の変動表示期間が選択され、 $1/3$ の確率で29.9秒の変動表示期間が選択され、 $1/3$ の確率で37.0秒の変動表示期間が選択され、 $1/6$ の確率で45.0秒の変動表示期間が選択される。

40

【1890】

図165(b)に示すように、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間は、5.0秒～14.9秒の第1区間と、15.0秒～29.9秒の第2区間と、30.0秒～39.9秒の第3区間と、40.0秒～45.0秒の第4区間とに分けられている。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示は、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果である場合には第2区間、第3区間又は第4区間にて

50

終了するとともに、当該遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には第1区間又は第3区間にて終了する。

【1891】

バトル演出の開始時からの経過時間が第1区間（5.0秒～14.9秒）に含まれている状況は、外れ結果報知演出のみが出現し得る状況である。このため、当該状況において遊技者は、結果報知演出が出現しないこと、すなわちバトル演出の実行時間が延びることを期待することとなる。時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が「0」となるまでに第2特図表示部37bにおける遊技回ができるだけ多く実行されることを期待させる構成において、バトル演出の実行中にバトル演出の実行時間が延びることを期待させる区間が設けられていることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【1892】

バトル演出の開始時からの経過時間が第2区間（15.0秒～29.9秒）に含まれている状況は、第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出又は共通結果報知演出が出現し得る状況である。当該状況において外れ結果報知演出は出現しない。このため、当該状況において遊技者は、結果報知演出が実行されることを期待することとなる。

【1893】

バトル演出の開始時からの経過時間が第3区間（30.0秒～39.9秒）に含まれている状況は、外れ結果報知演出、第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出及び共通結果報知演出のいずれかが出現し得る状況である。このため、当該状況において遊技者は、外れ結果報知演出が出現しないことを期待することとなる。

20

【1894】

バトル演出の開始時からの経過時間が第4区間（40.0秒～45.0秒）に突入した場合には、外れ結果報知演出が出現する可能性が消滅し、第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出又は共通結果報知演出が出現する。このため、バトル演出の開始時からの経過時間が第4区間に突入した場合、遊技者は第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出又は共通結果報知演出が出現することを確認することができる。第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出の実行が確定している第4区間は、第1区間～第4区間のうちバトル演出の実行時間が最も長い区間として設定されている。これにより、バトル演出の実行時間が延びることを遊技者に期待させることができる。

30

【1895】

図165(b)に示すように、バトル演出の内容としては第1シナリオ及び第2シナリオの2種類が存在している。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として5.0秒の期間が選択された場合には、4.0秒間に亘って第1シナリオの第1区間用のバトル演出が実行された後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果としていずれかの小当たり結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として19.9秒の期間が選択された場合には、上述した第1シナリオの第1区間用のバトル演出（4.0秒）が実行された後に、14.9秒に亘って第1シナリオの第2区間用のバトル演出が実行され、その後に第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として37.0秒の期間が選択された場合には、上述した第1シナリオの第1区間用のバトル演出（4.0秒）及び第1シナリオの第2区間用のバトル演出（14.9秒）が実行された後に、17.1秒間に亘って第1シナリオの第3区間用のバトル演出が実行され、その後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果としていずれかの小当たり結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として37.0秒の期間が選択された場合には、上述した第1シナリオの第1区間用のバトル演出（4.0秒）及び第1シナリオの第2区間用のバトル演出（14.9秒）が実行された後に、17.1秒間に亘って第1シナリオの第3区間用のバトル演出が実行され、その後に第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出

40

50

又は共通小当たり結果報知演出が実行される。これにより、第1シナリオのバトル演出が実行される場合に、結果報知演出が実行されるまでの演出内容に基づいて遊技結果が特定されてしまうことを防止することができる。

【1896】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として14.9秒の期間が選択された場合には、13.9秒間に亘って第2シナリオの第1区間用のバトル演出が実行された後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果としていずれかの小当たり結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として29.9秒の期間が選択された場合には、上述した第2シナリオの第1区間用のバトル演出（13.9秒）が実行された後に、15.0秒に亘って第2シナリオの第2区間用のバトル演出が実行され、その後に第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として外れ結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として39.9秒の期間が選択された場合には、上述した第2シナリオの第1区間用のバトル演出（13.9秒）及び第2シナリオの第2区間用のバトル演出（15.0秒）が実行された後に、10.0秒間に亘って第2シナリオの第3区間用のバトル演出が実行され、その後に外れ結果報知演出が実行される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果としていずれかの小当たり結果が選択されるとともに絵柄の変動表示期間として45.0秒の期間が選択された場合には、上述した第2シナリオの第1区間用のバトル演出（13.9秒）、第2シナリオの第2区間用のバトル演出（15.0秒）及び第2シナリオの第3区間用のバトル演出（10.0秒）が実行された後に、5.1秒間に亘って第2シナリオの第4区間用のバトル演出が実行され、その後に第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行される。これにより、第2シナリオのバトル演出が実行される場合に、当該バトル演出が第4区間に突入する前であれば、結果報知演出が実行されるまでの演出内容に基づいて遊技結果が特定されてしまうことを防止することができる。また、第2シナリオのバトル演出が第4区間に突入した場合には、第1小当たり結果報知演出、第2小当たり結果報知演出又は共通小当たり結果報知演出が実行されることを遊技者に確信させることができる。

【1897】

次に、主側MPU82にて実行される第2変動表示期間の特定処理について図166のフローチャートを参照しながら説明する。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第2変動表示期間の特定処理は第2特図特電制御処理（図131）のステップS8414にて実行される。

【1898】

ステップSA801～ステップSA805では、上記第10の実施形態における第2変動表示期間の特定処理（図144）のステップS9101～ステップS9105と同様の処理を実行する。具体的には、時短状態ではない場合（ステップSA801：NO）、すなわち通常遊技状態である場合には、主側RAM84の終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSA802）、終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされていない場合（ステップSA802：NO）には、220秒に対応する「55000」という数値情報を主側RAM84の第2特図側タイマカウンタにセットする（ステップSA803）。このように、通常遊技状態であるとともに、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報が未消化である状態ではない場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として220秒が設定される。

【1899】

終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされている場合（ステップSA802：YES）には、終了時保留未消化フラグ354を「0」クリアし（ステップSA804）、主側RAM84における終了時保留消化中フラグ355に「1」をセットする（ステップSA805）。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶さ

れていた第2保留情報を契機とした遊技回が実行されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1900】

ステップSA801にて肯定判定を行った場合、又はステップSA805の処理を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が第2大当たり結果であるか否かを判定し（ステップSA806）、当該遊技結果が第2大当たり結果である場合（ステップSA806：YES）には、45.0秒に対応する「11250」という数値情報を主側RAM84の第2特図側タイマカウンタにセットする（ステップSA807）。このように、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報が未消化である状態又は時短状態であるとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当

10

【1901】

今回の遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかである場合（ステップSA806：NO、ステップSA808：YES）には、小当たり結果用の変動表示期間テーブルを主側ROM83から主側RAM84に読み出す（ステップSA809）。既に説明したとおり、小当たり結果用の変動表示期間テーブルには、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として19.9秒、29.9秒、37.0秒及び45.0秒が設定されている。小当たり結果用の変動表示期間テーブルを参照してステップSA811にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、1/6の確率で19.9秒の変動表示期間が選択され、1/3の確率で29.9秒の変動表示期間が選択され、1/3の確率で37.0秒の変動表示期間が選択され、1/6の確率で45.0秒の変動表示期間が選択される。

20

【1902】

今回の遊技回の遊技結果が外れ結果である場合（ステップSA808：NO）には、外れ結果用の変動表示期間テーブルを主側ROM83から主側RAM84に読み出す（ステップSA810）。既に説明したとおり、外れ結果用の変動表示期間テーブルには、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として5.0秒、14.9秒、37.0秒及び39.9秒が設定されている。外れ結果用の変動表示期間テーブルを参照してステップSA811にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、1/6の確率で5.0秒の変動表示期間が選択され、1/3の確率で14.9秒の変動表示期間が選択され、1/3の確率で37.0秒の変動表示期間が選択され、1/6の確率で39.9秒の変動表示期間が選択される。

30

【1903】

ステップSA809の処理又はステップSA810の処理を実行した場合には、それらいずれかの処理にて読み出したテーブル群を参照して変動表示期間の選択処理を実行する（ステップSA811）。変動表示期間の選択処理では、種別乱数カウンタC2の値に応じて第2特図表示部37bにおける変動表示期間が選択される。変動表示期間の選択処理の内容は既に説明したとおりである。そして、ステップSA811にて選択した変動表示期間の情報を主側RAM84の第2特図側タイマカウンタにセットする（ステップSA812）。これにより、変動表示期間の選択処理（ステップSA811）にて選択された変動表示期間の計測が開始される。

40

【1904】

上記のとおり、時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となった場合、又は時短状態の終了時の第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となった場合には、小当たり結果の種類とは無関係に、共通の変動表示期間テーブル（小当たり結果用の変動表示期間テーブル）を読み出す構成である。このため、小当たり結果の種類に応じて異なる変動表示期間テーブルが読み出される構成と比較して、変動表示期間テーブル群を記憶しておくための主側ROM

50

83のデータ容量を低減することができるとともに、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間を設定するための処理構成を簡素化することができる。

【1905】

時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合に選択される変動表示期間は19.9秒、29.9秒、37.0秒及び45.0秒のいずれかであるとともに、時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される変動表示期間も19.9秒、29.9秒、37.0秒及び45.0秒のいずれかである。また、遊技結果が第1小当たり結果である場合に実行される時間差報知対象のバトル演出の演出内容は、遊技結果が第2小当たり結果である場合に実行される時間差報知対象のバトル演出の演出内容と同一に設定されている。これにより、時短状態において開始された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり時間差報知対象のバトル演出が実行された場合に、当該バトル演出の実行期間の長さに基づいて小当たり結果の種類が把握されてしまうことを防止できる。よって、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338にて行われる残り変動時間表示及び巻戻し演出に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【1906】

＜第15の実施形態＞

本実施形態では、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間を選択するための処理構成が上記第10の実施形態と相違している。以下、上記第10の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第10の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

20

【1907】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において遊技結果が外れ結果又は第1大当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける遊技回が終了した場合には時短状態が終了することとなる。また、上記第10の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける遊技回が終了する場合には時短状態が継続されるが、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる確率(1/600)は当該遊技回の遊技結果が外れ結果又は第1大当たり結果となる確率(599/600)と比較して低い。このため、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間は、遊技者にとって時短状態が終了するまでの目安の時間となる。本実施形態では、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間として150秒、180秒及び210秒のうちいずれかの変動表示期間が選択される。これにより、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に選択される絵柄の変動表示期間の長さに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【1908】

図167(a)は主側ROM83に記憶されている時短第1変動表示期間テーブル371の内容を説明するための説明図である。時短第1変動表示期間テーブル371は、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間を選択するために参照されるテーブルである。図167(a)に示すように、時短第1変動表示期間テーブル371には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間を設定するための数値情報として150秒に対応する「37500」という数値情報、180秒に対応する「45000」という数値情報及び210秒に対応する「52500」という数値情報が設定されている。

40

【1909】

本実施形態では、第1作動口33又は第1特別入球装置311への入球が発生したタイミングにおいて取得される第1保留情報に変動種別カウンタCSの値が含まれている。そして、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合、実行対

50

象となっている第1保留情報における変動種別カウンタCSの値を時短第1変動表示期間テーブル371に対して照合することで、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が選択される。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、変動種別カウンタCSは、0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。

【1910】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第1特図特電制御（図124）のステップS7701にて実行される第1保留情報の取得処理では、第1作動口33への入賞が発生しているか否かを判定し、第1作動口33への入賞が発生していない場合には、第1特別入球装置311への入賞が発生しているか否かを判定する。第1作動口33への入賞が発生している場合又は第1特別入球装置311への入賞が発生している場合には、主側RAM84における第1特図保留カウンタ356の値が上限である「4」未満であるか否かを判定する。第1特図保留カウンタ356の値が「4」未満である場合、すなわち第1特図保留エリア111に記憶されている未処理の第1保留情報の数が「4」未満である場合には、第1保留情報を取得するための処理を実行する。

【1911】

第1保留情報を取得するための処理では、主側RAM84における第1特図保留カウンタ356の値を1加算した後、各種カウンタ値の取得処理を実行する。各種カウンタ値の取得処理では、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び変動種別カウンタCSの各値を第1保留情報として、第1特図保留エリア111の第1エリア111a～第4エリア111dにおける第1保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第1保留情報を取得した場合には、第1保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第1特図保留表示部37cの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。その後、第1保留コマンドを音光側MPU93に送信することにより、図柄表示装置41の表示内容が第1保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

【1912】

図167(a)に示すように、変動種別カウンタCSの値が「0」～「49」のいずれかである場合には150秒の変動表示期間が選択され、変動種別カウンタCSの値が「50」～「148」のいずれかである場合には180秒の変動表示期間が選択され、変動種別カウンタCSの値が「149」～「198」のいずれかである場合には210秒の変動表示期間が選択される。時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間として、150秒の変動表示期間が選択される確率は約 $1/4$ であり、180秒の変動表示期間が選択される確率は約 $1/2$ であり、210秒の変動表示期間が選択される確率は約 $1/4$ である。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間の情報が設定された第1変動用コマンドが主側MPU82から音光側MPU93に送信される。本実施形態では、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合、150秒、180秒及び210秒のうち選択された変動表示期間の情報が第1変動用コマンドに設定される。

【1913】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了される。当該第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果であり、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には当該開閉実行モードの終了後に第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報に基づいて第1特図表示部3

10

20

30

40

50

7 aにおける遊技回が新たに開始されるとともに、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には当該振分実行モードの終了後に第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報に基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始される。また、当該第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果であり、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報に基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始される。

【1914】

本実施形態では、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、当該遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報が存在している場合、振分実行モード又は開閉実行モードの終了後に当該第1保留情報に基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間を先読みする変動表示期間の先読み処理（後述する第2特図変動中処理（図168）のステップSB116）が実行される。

【1915】

変動表示期間の先読み処理（ステップSB116）では、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて第1特図保留エリア111の第1エリア111aに記憶されている第1保留情報における変動種別カウンタCSの値を時短第1変動表示期間テーブル371に対して照合することで、当該第1保留情報を契機とした遊技回の開始時に選択される変動表示期間を先読みする。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第1エリア111aは、第1特図保留エリア111に設けられている4つのエリア111a～111dのうち最も消化順序が早いエリアである。変動表示期間の先読み処理では、第1特図保留エリア111に2つ以上の第1保留情報が格納されている場合においても第1エリア111aに記憶されている第1保留情報が先読みの対象となるとともに、第2エリア111b～第4エリア111dに記憶されている第1保留情報は先読みの対象とはならない。

【1916】

変動表示期間の先読み処理（ステップSB116）が実行された場合には、先読みされた変動表示期間の情報を含む第1特図強制終了コマンドが主側MPU82から音光側MPU93に送信される。一方、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報が存在していない場合には、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始される場合に絵柄の変動表示期間を選択するために利用される変動種別カウンタCSの値が不明であるため、変動表示期間の先読み処理が実行されることはなく、第1特図強制終了コマンドには変動表示期間の情報が設定されない。音光側MPU93は、受信した第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されている場合、当該情報を利用して当該先読みされた変動表示期間に対応する巻戻し演出又は後述する倍速更新表示が実行されるようにする。また、音光側MPU93は、受信した第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されていなかった場合、第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に受信する第1変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間の情報を利用して、当該選択された変動表示期間に対応する巻戻し演出又は後述する倍速更新表示が実行されるようにする。

【1917】

次に、主側MPU82にて実行される第1変動表示期間の特定処理について図167（b）のフローチャートを参照しながら説明する。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第1変動表示期間の特定処理は第1特図変動開始処理（図125）のステッ

10

20

30

40

50

ブ S 7 8 1 2 にて実行される。

【1918】

時短状態である場合（ステップ S A 9 0 1 : Y E S）には、時短第 1 変動表示期間テーブル 3 7 1 を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す（ステップ S A 9 0 2）。通常遊技状態である場合（ステップ S A 9 0 1 : N O）には、低頻度サポート用のテーブル群を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す（ステップ S A 9 0 3）。ステップ S A 9 0 2 の処理を行った場合又はステップ S A 9 0 3 の処理を行った場合には、変動表示期間の設定処理を実行し（ステップ S A 9 0 4）、変動表示期間の設定処理を実行する（ステップ S A 9 0 5）。

【1919】

ステップ S A 9 0 2 にて時短第 1 変動表示期間テーブル 3 7 1 を読み出した後に実行される変動表示期間の選択処理（ステップ S A 9 0 4）では、実行対象となっている第 1 保留情報における変動種別カウンタ C S の値を時短第 1 変動表示期間テーブル 3 7 1 に対して照合することで、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間として、1 5 0 秒、1 8 0 秒及び 2 1 0 秒のうちいずれかの変動表示期間を選択する。上述したとおり、変動種別カウンタ C S の値は、第 1 作動口 3 3 又は第 1 特別入球装置 3 1 1 への入賞が発生したタイミングにて取得されるため、本実施形態では、第 1 変動表示期間の特定処理において、変動種別カウンタ C S の値を取得する処理は実行されない。

【1920】

ステップ S A 9 0 3 にて低頻度サポート用のテーブル群を読み出した後に実行される変動表示期間の選択処理（ステップ S A 9 0 4）では、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は第 1 当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている第 1 保留情報におけるリーチ乱数カウンタ C 3 に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、実行対象となっている第 1 保留情報における変動種別カウンタ C S の値を低頻度サポート用の変動表示期間テーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合には、第 1 特図保留エリア 1 1 1 に 3 個以上の第 1 保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には 3 秒）の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートモードにおいて第 1 保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。また、ステップ S A 9 0 3 にて低頻度サポート用のテーブル群を読み出した後に実行される変動表示期間の選択処理（ステップ S A 9 0 4）では、今回の遊技回において大当たり結果が発生することなくさらに外れリーチ表示も発生しない場合において第 1 特図保留エリア 1 1 1 に 1 個又は 2 個の第 1 保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回である場合には、実行対象となっている第 1 保留情報における変動種別カウンタ C S の値を低頻度サポート用の変動表示期間テーブル群における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。完全外れ結果対応の変動表示期間の情報は複数種類設定されており、いずれの完全外れ結果対応の変動表示期間であっても、特図側の最短期間よりも長く、リーチ表示が発生することに対応する変動表示期間よりも短い期間となっている。具体的には、完全外れ結果対応の変動表示期間として 5 秒、6 秒、7 秒及び 8 秒が設定されており、これらのうち実行対象となっている第 1 保留情報における変動種別カウンタ C S の値に対応する期間が今回の遊技回における絵柄の変動表示期間として選択される。

【1921】

ステップ S A 9 0 5 における変動表示期間の設定処理では、変動表示期間の選択処理（ステップ S A 9 0 4）にて選択した変動表示期間の情報を主側 R A M 8 4 における第 1 特図側タイマカウンタにセットする。上記第 1 0 の実施形態において既に説明したとおり、主側 M P U 8 2 は、第 1 特図変動開始処理（図 1 2 5）のステップ S 7 8 1 2 にて第 1 変動表示期間の特定処理を実行した後、ステップ S 7 8 1 3 にて、当該第 1 変動表示期間の

10

20

30

40

50

特定処理（ステップ S 7 8 1 2）において選択された変動表示期間の情報が設定された第 1 変動用コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。音光側 M P U 9 3 は、第 1 変動用コマンドに設定されている情報に基づいて第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の開始時に選択された絵柄の変動表示期間を把握することができる。

【 1 9 2 2 】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される第 2 特図変動中処理について図 1 6 8 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 1 0 の実施形態において既に説明したとおり、第 2 特図変動中処理は第 2 特図特電制御処理（図 1 3 0）のステップ S 8 3 0 9 にて実行される。

【 1 9 2 3 】

ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 1 2 では、上記第 1 0 の実施形態における第 2 特図変動中処理（図 1 3 2）のステップ S 8 5 0 1 ～ステップ S 8 5 1 2 と同様の処理を実行する。具体的には、第 2 特図表示部 3 7 b における今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合（ステップ S B 1 0 1 : N O）、第 2 特図表示部 3 7 b の表示内容の更新タイミングであるか否かを判定し（ステップ S B 1 0 2）、第 2 特図表示部 3 7 b の表示内容の更新タイミングである場合（ステップ S B 1 0 2 : Y E S）には、当該第 2 特図表示部 3 7 b の表示内容を更新するためのデータ設定を行う（ステップ S B 1 0 3）。ステップ S B 1 0 3 では、主側 R A M 8 4 における第 2 特図用参照先カウンタの値を 1 加算し、当該 1 加算後の値が「7」を超えた場合には第 2 特図用参照先カウンタに「1」をセットする。これにより、主側 R A M 8 4 に読み出されている特図変動表示用テーブルに設定されている 7 つの表示データのうち出力対象となる表示データを順次更新し、制御対象の第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の表示内容が順次更新されるようにすることができる。

【 1 9 2 4 】

一方、第 2 特図表示部 3 7 b における変動表示期間が経過している場合（ステップ S B 1 0 1 : Y E S）、第 2 最終停止コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S B 1 0 4）。第 2 最終停止コマンドには、第 2 特図表示部 3 7 b における変動表示期間が経過したことに対応する情報が含まれる。その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図用参照先カウンタに「8」をセットして主側 R A M 8 4 に読み出されている特図変動表示用テーブルに基づく第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示を終了し、今回終了対象となっている遊技回の開始時に主側 R A M 8 4 に記憶された第 2 特図表示部 3 7 b の絵柄の停止態様の情報を読み出す（ステップ S B 1 0 5）。これにより、制御対象の第 2 特図表示部 3 7 b において今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。

【 1 9 2 5 】

その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図側タイマカウンタに、最終停止期間（具体的には 0 . 5 秒）の情報をセットする（ステップ S B 1 0 6）。これにより、最終停止期間の計測が開始される。その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S B 1 0 7）。これにより、第 2 特図特電カウンタの値は、第 2 特図確定中処理（ステップ S 8 3 1 0）に対応する「2」に更新される。

【 1 9 2 6 】

その後、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行中であるか否かを判定する（ステップ S B 1 0 8）。ステップ S B 1 0 8 では、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間である場合又は第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間である場合に肯定判定を行う。ステップ S B 1 0 8 にて肯定判定を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果又は第 2 小当たり結果であるか否かを判定し（ステップ S B 1 0 9）、今回の遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果又は第 2 小当たり結果である場合（ステップ S B 1 0 9 : Y E S）には、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップ S B 1 1 0 ～ステップ S B 1 1 9）を実行する。具体的には、まず主側 R A M 8 4 における第 1 特図側タイマカウンタの値を「0」クリアし（ステ

10

20

30

40

50

ップSB110)、主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を「0」クリアする(ステップSB111)。これにより、第1特図特電カウンタの値は第1特図特電制御処理(図124)の第1特図変動開始処理(ステップS7707)に対応する「0」となる。その後、強制終了の対象となっている遊技回の開始時に主側RAM84に記憶された第1特図表示部37aの絵柄の停止態様の情報をクリアする(ステップSB112)。

【1927】

その後、時短状態において(ステップSB113: YES)、第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報が存在している場合(ステップSB114: YES)、時短第1変動表示期間テーブル371を主側ROM83から主側RAM84に読み出し(ステップSB115)、変動表示期間の先読み処理を実行する(ステップSB116)。変動表示期間の先読み処理では、第1特図保留エリア111の第1エリア111aに記憶されている第1保留情報、すなわち次に実行対象となる第1保留情報における変動種別カウンタCSの値を時短第1変動表示期間テーブル371に対して照合することで、次に第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間として選択される150秒、180秒又は210秒の変動表示期間を把握する。既に説明したとおり、変動表示期間の先読み処理(ステップSB116)では、第1特図保留エリア111に2つ以上の第1保留情報が格納されている場合においても第1エリア111aに記憶されている第1保留情報が先読みの対象となるとともに、第2エリア111b～第4エリア111dに記憶されている第1保留情報は先読みの対象とはならない。

【1928】

ステップSB113にて否定判定を行った場合、ステップSB114にて否定判定を行った場合又はステップSB116の処理を行った場合には、第1特図強制終了コマンドを音光側MPU93に対して送信する(ステップSB117)。第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるタイミングにおいて第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報が存在しており変動表示期間の先読み処理(ステップSB116)が実行された場合、ステップSB117にて送信される第1特図強制終了コマンドには当該変動表示期間の先読み処理(ステップSB116)にて先読みされた変動表示期間の情報が設定される。一方、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるタイミングにおいて第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報が存在しておらず変動表示期間の先読み処理(ステップSB116)が実行されなかった場合、ステップSB117にて送信される第1特図強制終了コマンドには先読みされた変動表示期間の情報が設定されない。

【1929】

その後、ステップSB118～ステップSB119では、上記第10の実施形態における第2特図変動中処理(図132)のステップS8514～ステップS8515と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「8」をセットして特図変動表示用テーブルに基づく第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側ROM83から読み出す(ステップSB118)。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第1特図表示部37aに表示された状態で絵柄の変動が停止される。第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された場合、外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第1特図表示部37aにおいて次の遊技回が開始されるまで継続される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合には、当該第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了するまで、第1特図表示部37aに外れ結果に対応する絵柄が停止表示される。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果であり、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する場合には、当該開閉実行モードが終了するまで、第1特図表示部37aに外れ結果に対応する絵柄が停止表示される。さらにまた、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果であ

り、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了するまで、第1特図表示部37aに外れ結果に対応する絵柄が停止表示される。

【1930】

その後、主側RAM84の第1強制終了フラグ351に「1」をセットする（ステップSB119）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了するための処理が実行された状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1931】

ステップSB120～ステップSB123では、上記第10の実施形態における第2特図変動中処理（図132）のステップS8516～ステップS8519と同様の処理を実行する。具体的には、今回の遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合（ステップSB109：NO、ステップSB120：YES）には、一時停止コマンドを音光側MPU93に対して送信する（ステップSB121）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【1932】

その後、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「8」をセットして特図変動表示用テーブルに基づく第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側ROM83から読み出す（ステップSB122）。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第1特図表示部37aに表示された状態で絵柄の変動が停止される。第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止された場合、外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第1特図表示部37aにおいて遊技回が再開されるまで継続される。その後、主側RAM84に設けられた一時停止フラグ353に「1」をセットする（ステップSB123）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【1933】

図169（a）は音光側MPU93が時間差報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合に実行される巻戻し演出及び倍速更新表示の内容について説明するための説明図であり、図169（b）は音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合に実行される巻戻し演出の内容について説明するための説明図である。

【1934】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338において実行される残り変動時間表示では、音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を4倍して「1000」で除算する演算、すなわち残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を「250」で除算する演算を実行し、当該演算の商の整数部分を3桁で表示する残り変動時間画像G37が残り変動時間表示領域338に表示されるように図柄表示装置41の表示制御が実行される。既に説明したとおり、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に選択される絵柄の変動表示期間として長さの異なる3種類の変動表示期間（具体的には150秒、180秒及び210秒の変動表示期間）が存在している。このため、時短状態では、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に設定されている数値情報よりも第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回にて選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報の方が大きい場合と、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に設定されている数値情報よりも第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回にて選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報の方が小さい場合と、第1特図表示部37aにおける遊技回が強

10

20

30

40

50

制的に終了されるタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に設定されている数値情報と第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回にて選択される絵柄の変動表示期間とが一致する場合とが考えられる。

【1935】

例えば、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回が同時に開始され、第1特図表示部37aにおいて150秒の変動表示期間が選択され、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり、第2特図表示部37bにおいて45.0秒の変動表示期間が選択された場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間は105秒であるとともに、残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報は当該105秒に対応する「26250」である。その後、第1特図表示部37aにおける新たな遊技回の開始時に180秒の変動表示期間に対応する「45000」という数値情報が選択される場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されていた残り変動時間（105秒）よりも第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回にて選択された変動表示期間（180秒）の方が長くなるとともに、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報（「26250」）よりも第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回の開始時に選択される変動表示期間に対応する数値情報（「45000」）の方が大きくなる。

【1936】

また、例えば、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回が同時に開始され、第1特図表示部37aにおいて210秒の変動表示期間が選択され、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり、第2特図表示部37bにおいて45.0秒の変動表示期間が選択された場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間は165秒であるとともに、残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報は当該165秒に対応する「41250」である。その後、第1特図表示部37aにおける新たな遊技回の開始時に150秒の変動表示期間に対応する「37500」という数値情報が選択される場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されていた残り変動時間（165秒）よりも第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回にて選択された変動表示期間（150秒）の方が短くなるとともに、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報（「41250」）よりも第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回の開始時に選択される変動表示期間に対応する数値情報（「37500」）の方が小さくなる。

【1937】

さらにまた、例えば、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回が同時に開始され、第1特図表示部37aにおいて210秒の変動表示期間が選択され、最初の第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となるとともに第2特図表示部37bにおいて10.0秒の変動表示期間が選択され、2回目の第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となるとともに第2特図表示部37bにおいて10.0秒の変動表示期間が選択され、3回目の第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となるとともに第2特図表示部37bにおいて5.0秒の変動表示期間が選択され、4回目の第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となるとともに第2特図表示部37bにおいて35.0秒の変動表示期間が選択された場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間は150秒であるとともに、残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数

値情報は当該150秒に対応する「37500」である。その後、第1特図表示部37aにおける新たな遊技回の開始時に150秒の変動表示期間に対応する「37500」という数値情報が選択される場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されていた残り変動時間（150秒）と第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回にて選択される変動表示期間（150秒）とが一致するとともに、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報（「37500」）と第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回の開始時に選択される変動表示期間に対応する数値情報（「37500」）とが一致する。

【1938】

音光側MPU93は、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報よりも第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回にて選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報の方が大きい場合、いずれかのタイミングで巻戻し演出が実行されるようにする。また、音光側MPU93は、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報よりも第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回にて選択される変動表示期間に対応する数値情報の方が小さい場合、当該第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始された後に残り変動時間表示領域338における残り変動時間の倍速更新表示が開始されるようにする。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が実行されている場合、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間は、1秒間に1秒分ずつ減少する減少速度で更新されるが、倍速更新表示では、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間の減少速度が当該減少速度の2倍、すなわち1秒間に2秒分ずつ減少する倍速の減少速度となる。倍速更新表示は、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間と一致している状態となるまで実行される。

【1939】

倍速更新表示の対象となる倍速更新対象時間が最長となる場合について説明する。既に説明したとおり、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間として選択され得る最長の変動表示期間は210秒であるとともに、最短の変動表示期間は150秒である。残り変動時間表示カウンタ362に当該最長の変動表示期間（210秒）に対応する「52500」という数値情報が格納されている状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるとともに、第1特図表示部37aにおける新たな遊技回の開始時に当該最短の変動表示期間（150秒）に対応する「37500」という数値情報が選択される場合に、倍速更新対象時間が最長となる。最長の倍速更新対象時間は210秒と150秒との差分の60秒である。倍速更新表示が実行されている状態において、倍速更新対象時間は1秒間に1秒分ずつ減少する。このため、倍速更新表示の実行期間は最長で60秒である。これに対して、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に選択される最短の変動表示期間は150秒である。このため、倍速更新対象時間が残っている状態で実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が「0」となることはない。これにより、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が1秒以上であるにも関わらず実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が「0」となって第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了してしまうことが防止されている。

【1940】

残り変動時間表示領域338にて倍速更新表示が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された場合、当該第1特図表示部37aにお

10

20

30

40

50

ける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残っていた倍速更新対象時間はクリアされる。そして、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにて残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報、及び第1特図表示部37aにおいて新たに遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報に基づいて、巻戻し対象時間の設定又は倍速更新対象時間の設定が行われる。

【1941】

第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されていた数値情報よりも第1特図表示部37aにおいて新たに遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報の方が大きい場合には、第1特図表示部37aにおいて新たに遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報から第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されていた数値情報を減算する演算が実行されることにより巻戻し対象時間に対応する数値情報が算出され、当該巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行される。

【1942】

第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されていた数値情報よりも第1特図表示部37aにおいて新たに遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報の方が小さい場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されていた数値情報から第1特図表示部37aにおいて新たに遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報を減算する演算が実行されることにより倍速更新対象時間に対応する数値情報が算出され、当該倍速更新対象時間に対応する倍速更新表示が実行される。

【1943】

第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されていた数値情報と、第1特図表示部37aにおいて新たに遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報とが同一である場合には、巻戻し対象時間及び倍速更新対象時間が発生することはない。

【1944】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、巻戻し対象時間が発生した場合には残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が1秒間に50秒分増加する速さで巻戻し表示が実行されるとともに、図柄表示装置41における装飾領域332に巻戻し対象時間を報知する巻戻し量報知画像G36が1秒間に亘って表示される巻戻し量報知が実行される。これに対して、倍速更新対象時間が発生した場合には残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間の更新速度が1秒間に1秒分減少する速度から1秒間に2秒分減少する速度に変更される。これにより、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を増加させる表示（巻戻し表示）が目立つようにしながら、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が減少させる表示（倍速更新表示）を目立たないようにすることができる。

【1945】

第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された後に第1特図表示部37aにおいて新たに遊技回が開始されたことにより実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間よりも長い変動時間が残り変動時間表示領域338に表示されている状態となった場合に、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が実際の残り変動時間と一致している状態とするために実行される倍速更新表示を目立たないものとするにより、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が減少したことを認識して遊技者が落胆してしまう可能性を低減して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1946】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が120秒以上である場合には時間差報知対象期間となるとともに、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が120未満である場合には即時報知対象期間となる。時間差報知対象期間と即時報知対象期間との境界値である120秒は、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間として選択され得る最短の変動表示期間(150秒)よりも短い。このため、音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合には、巻戻し対象時間が発生することとなり、倍速更新対象時間が発生することはない。一方、音光側MPU93が時間差報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合には、巻戻し対象時間が発生する可能性と、倍速更新対象時間が発生する可能性と、巻戻し対象時間及び倍速更新対象時間のいずれもが発生しない可能性とが考えられる。

10

【1947】

音光側MPU93が時間差報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信し、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報の方が、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報よりも小さい場合、巻戻し対象時間が発生する。図169(a)に示すように、時間差報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信して巻戻し対象時間が発生した場合には、当該第1特図強制終了コマンドに設定されている先読みされた変動表示期間の情報の有無とは無関係に、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始された後、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となるタイミングで巻戻し演出が実行される。上記第10の実施形態と同様に、巻戻し演出は、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が音光側RAM95の残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報に対応している状態となった場合に終了する。

20

【1948】

音光側MPU93が時間差報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信し、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報の方が、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報よりも大きい場合、倍速更新対象時間が発生する。図169(a)に示すように、倍速更新対象時間が発生した場合には、第1特図強制終了コマンドに設定されている先読みされた変動表示期間の情報の有無とは無関係に、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始された後に、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が1秒間に2秒分ずつ減少する速度で更新される倍速更新表示が実行される。倍速更新表示は、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間と一致した場合に終了する。

30

【1949】

既に説明したとおり、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報が存在していない場合、変動表示期間の先読み処理(ステップSB116)が実行されることはなく、第1特図強制終了コマンドには先読みされた変動表示期間の情報が設定されない。また、既に説明したとおり、音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合には巻戻し対象時間が発生する。図169(b)に示すように、音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信し、当該第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない場合、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始されるタイミングにおいて当該巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行される。

40

【1950】

具体的には、第1特図表示部37aにおける新たな遊技回の開始時に選択された絵柄の変動表示期間が150秒である場合には巻戻し表示の実行期間(0.6秒~3秒)、すな

50

わち巻戻し表示の実行中に残り変動時間表示カウンタ362の値が更新される期間に応じて残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が147秒～149秒のいずれかとなるまで巻き戻されるとともに、当該新たな遊技回の開始時に選択された変動表示期間が180秒である場合には巻戻し表示の実行期間（1.2秒～3.6秒）に応じて残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が176秒～178秒のいずれかとなるまで巻き戻される。また、当該新たな遊技回の開始時に選択された変動表示期間が210秒である場合には巻戻し表示の実行期間（1.8秒～4.2秒）に応じて残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が205秒～208秒のいずれかとなるまで巻き戻される。

【1951】

既に説明したとおり、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報が存在している場合、変動表示期間の先読み処理（ステップSB116）が実行されるとともに、第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定される。また、上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間、振分実行モードの実行期間及び開閉実行モードの実行期間においては、残り変動時間表示領域338に表示する残り変動時間を把握するために参照される残り変動時間表示カウンタ362の更新は行われない。図169（b）に示すように、音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信し、当該第1特図強制終了コマンドに先読みされた150秒の変動表示期間の情報が設定されている場合、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を150秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。

【1952】

音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信し、当該第1特図強制終了コマンドに先読みされた180秒の変動表示期間の情報が設定されている場合、巻戻し対象時間を1段階目の巻戻し演出及び2段階目の巻戻し演出において段階的に報知する段階的巻戻し演出を実行するか否かを定める段階的巻戻し抽選が実行される。詳細は後述するが、段階的巻戻し抽選では、1/2の確率で段階的巻戻し演出を実行する抽選結果となるとともに、1/2の確率で段階的巻戻し演出を実行しない抽選結果となる。段階的巻戻し抽選において、段階的巻戻し演出を実行しない抽選結果となった場合には、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を180秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。

【1953】

一方、段階的巻戻し演出を実行する抽選結果となった場合には、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて、まず1段階目の巻戻し演出として、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を150秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。その後、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合、又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、音光側MPU93が主側MPU82からエンディングコマンドを受信したタイミング、すなわち開閉実行モードにおけるエンディング期間が開始されたタイミングにて2段階目の巻戻し演出として、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を180秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。また、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、音光側MPU93が主側MPU82から第1変動用コマンドを受信したタイミング、すなわち第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始されたタイミングにて2段階目の巻戻し演出が実行される。第1特図表示部37aにおける遊技回が開始された場合には巻戻し演出が実行されている状態においても残り変動時間表示カウンタ362の更新が実行される。また、2段階目の巻戻し演出における巻戻し対象時間は30秒であり、巻戻し表示は0.6秒に亘って実行

10

20

30

40

50

される。このため、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始されたタイミングにて2段階目の巻戻し演出が開始される場合、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間は179秒まで巻き戻される。

【1954】

音光側MPU93が即時報知対象期において第1特図強制終了コマンドを受信し、当該第1特図強制終了コマンドに先読みされた210秒の変動表示期間の情報が設定されている場合には、上述した段階的巻戻し抽選が実行されることなく、巻戻し対象時間を1段階目の巻戻し演出及び2段階目の巻戻し演出において段階的に報知する段階的巻戻し演出が実行される。

【1955】

具体的には、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて、まず1段階目の巻戻し演出として、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を180秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。その後、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合、又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、音光側MPU93が主側MPU82からエンディングコマンドを受信したタイミング、すなわち開閉実行モードにおけるエンディング期間が開始されたタイミングにて2段階目の巻戻し演出として、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を210秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。また、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、音光側MPU93が主側MPU82から第1変動用コマンドを受信したタイミング、すなわち第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始されたタイミングにて2段階目の巻戻し演出が実行される。

【1956】

上述したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回が開始された場合には巻戻し演出が実行されている状態においても残り変動時間表示カウンタ362の更新が実行される。また、2段階目の巻戻し演出における巻戻し対象時間は30秒であり、巻戻し表示は0.6秒に亘って実行される。このため、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始されたタイミングにて2段階目の巻戻し演出が開始される場合、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間は209秒まで巻き戻される。

【1957】

即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が150秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行された場合、先読みされた変動表示期間が180秒の変動表示期間であることを条件としてエンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される2段階目の巻戻し演出が実行される。一方、先読みされた変動表示期間が150秒の変動表示期間である場合には、エンディング期間の開始時に巻戻し演出は実行されない。

【1958】

これにより、即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が150秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行された場合、エンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻

10

20

30

40

50

される２段階目の巻戻し演出が実行されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９５９】

即時報知対象期間において、第１特図表示部３７ａにおける遊技回の実行中に第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第２小当たり結果となる態様で第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第１特図表示部３７ａにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、当該第１特図表示部３７ａにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域３３８に表示されている残り変動時間が１５０秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行され、第２小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ１６９における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、先読みされた変動表示期間が１８０秒の変動表示期間であることを条件としてエンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域３３８に表示されている残り変動時間が１８０秒まで巻き戻される２段階目の巻戻し演出が実行される。一方、先読みされた変動表示期間が１５０秒の変動表示期間である場合には、エンディング期間の開始時に巻戻し演出は実行されない。

10

【１９６０】

これにより、即時報知対象期間において、第１特図表示部３７ａにおける遊技回の実行中に第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第２小当たり結果となる態様で第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第１特図表示部３７ａにおける遊技回が強制的に終了され、当該第１特図表示部３７ａにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域３３８に表示されている残り変動時間が１５０秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行され、第２小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ１６９における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、エンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域３３８に表示されている残り変動時間が１８０秒まで巻き戻される２段階目の巻戻し演出が実行されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【１９６１】

即時報知対象期間において、第１特図表示部３７ａにおける遊技回の実行中に第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第２小当たり結果となる態様で第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第１特図表示部３７ａにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、当該第１特図表示部３７ａにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域３３８に表示されている残り変動時間が１５０秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行され、第２小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ１６９における遊技球の検知が発生しなかった場合、先読みされた変動表示期間が１８０秒の変動表示期間であることを条件として第１特図表示部３７ａにおける新たな遊技回の開始時に残り変動時間表示領域３３８に表示されている残り変動時間が１８０秒まで巻き戻される２段階目の巻戻し演出が実行される。一方、先読みされた変動表示期間が１５０秒の変動表示期間である場合には、第１特図表示部３７ａにおける遊技回の開始時に巻戻し演出は実行されない。

30

40

【１９６２】

これにより、即時報知対象期間において、第１特図表示部３７ａにおける遊技回の実行中に第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第２小当たり結果となる態様で第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第１特図表示部３７ａにおける遊技回が強制的に終了され、当該第１特図表示部３７ａにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域３３８に表示されている残り変動時間が１５０秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行され、第２小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ１６９における遊技球の検知が発生しなかった場合、第１特図表示部３７ａにおける新たな遊技回の開始時に残り変動時間表示領域３３８に表示されている残り変動時間が１８０秒まで巻き戻される２段階目の巻戻し演出が

50

実行されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1963】

即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行された場合、先読みされた変動表示期間が210秒の変動表示期間であることを条件としてエンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が210秒まで巻き戻される2段階目の巻戻し演出が実行される。一方、先読みされた変動表示期間が180秒の変動表示期間である場合には、エンディング期間の開始時に巻戻し演出は実行されない。

10

【1964】

これにより、即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行された場合、エンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が210秒まで巻き戻される2段階目の巻戻し演出が実行されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【1965】

即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行され、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、先読みされた変動表示期間が210秒の変動表示期間であることを条件としてエンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が210秒まで巻き戻される2段階目の巻戻し演出が実行される。一方、先読みされた変動表示期間が180秒の変動表示期間である場合には、エンディング期間の開始時に巻戻し演出は実行されない。

30

【1966】

これにより、即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行され、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、エンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が210秒まで巻き戻される2段階目の巻戻し演出が実行されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【1967】

即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部

50

37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行され、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合、先読みされた変動表示期間が210秒の変動表示期間であることを条件として第1特図表示部37aにおける新たな遊技回の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される2段階目の巻戻し演出が実行される。一方、先読みされた変動表示期間が180秒の変動表示期間である場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に巻戻し演出は実行されない。

10

【1968】

これにより、即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行され、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合、第1特図表示部37aにおける新たな遊技回の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が210秒まで巻き戻される2段階目の巻戻し演出が実行されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【1969】

先読みされた変動表示期間が150秒である場合には第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が150秒まで巻き戻される巻戻し演出のみが実行されるが、エンディング期間の開始時又は第1特図表示部37aにおける新たな遊技回の開始時に2段階目の巻戻し演出が実行されるかもしれないと期待させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、先読みされた変動表示期間が180秒であり、段階的巻戻し抽選において段階的巻戻し演出を実行しない抽選結果となった場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される巻戻し演出のみが実行されるが、エンディング期間の開始時又は第1特図表示部37aにおける新たな遊技回の開始時に2段階目の巻戻し演出が実行されるかもしれないと期待させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【1970】

先読みされた変動表示期間が180秒であり、段階的巻戻し抽選において段階的巻戻し演出を実行する抽選結果となった場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにて1段階目の巻戻し演出が実行された後、エンディング期間の開始時又は第1特図表示部37aにおける新たな遊技回の開始時に2段階目の巻戻し演出が実行される。また、先読みされた変動表示期間が210秒である場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにて1段階目の巻戻し演出が実行された後、エンディング期間の開始時又は第1特図表示部37aにおける新たな遊技回の開始時に2段階目の巻戻し演出が実行される。このように、巻戻し対象時間を1段階目の巻戻し演出及び2段階目の巻戻し演出において段階的に報知する段階的巻戻し演出を実行することにより、1段階目の巻戻し演出が実行された後に2段階目の巻戻し演出が実行されるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【1971】

図170は巻戻し演出及び倍速更新表示を実行するために利用される音光側RAM95の構成を説明するための説明図である。図170に示すように、音光側RAM95には、

50

開始時対応フラグ 3 7 2、段階的巻戻しフラグ 3 7 3 及び倍速更新対象カウンタ 3 7 4 が設けられている。開始時対応フラグ 3 7 2 は、変動表示期間の先読み処理（ステップ S B 1 1 6）において先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない第 1 特図強制終了コマンドを受信したことを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするフラグである。開始時対応フラグ 3 7 2 には、時短状態において主側 M P U 8 2 から受信した第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない場合に「1」がセットされる。

【1 9 7 2】

音光側 M P U 9 3 は、開始時対応フラグ 3 7 2 に「1」がセットされている状態において第 1 変動用コマンドを受信した場合、すなわち時短状態において先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない第 1 特図強制終了コマンドを受信した後において第 1 特図表示部 3 7 a において絵柄の変動表示期間が選択されて新たな遊技回が開始される場合、当該第 1 変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間の情報を利用して、巻戻し対象時間又は倍速更新対象時間の設定を行う。具体的には、第 1 変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間に対応する数値情報の方が、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報よりも大きい場合、当該第 1 変動用コマンドを受信したタイミングにおいて巻戻し演出が開始されるようにする。また、第 1 変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間に対応する数値情報の方が、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報よりも小さい場合、当該第 1 変動用コマンドを受信したタイミングにおいて倍速更新表示が開始されるようにする。第 1 変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間に対応する数値情報が残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報と一致している場合、巻戻し演出及び倍速更新表示は実行されない。

【1 9 7 3】

段階的巻戻しフラグ 3 7 3 は、段階的巻戻し演出における 1 段階目の巻戻し演出及び 2 段階目の巻戻し演出のうち 2 段階目の巻戻し演出が未だ実行されていない状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするフラグである。段階的巻戻しフラグ 3 7 3 には、1 段階目の巻戻し演出が実行される場合に「1」がセットされる。音光側 M P U 9 3 は、段階的巻戻しフラグ 3 7 3 に「1」がセットされている状態において主側 M P U 8 2 からエンディングコマンドを受信した場合に、段階的巻戻しフラグ 3 7 3 を「0」クリアするとともに 2 段階目の巻戻し演出が実行されるようにする。これにより、段階的巻戻しフラグ 3 7 3 に「1」がセットされている状態において開閉実行モードが実行された場合には、エンディング期間の開始時に 2 段階目の巻戻し演出が実行されるようにすることができる。

【1 9 7 4】

音光側 M P U 9 3 は、段階的巻戻しフラグ 3 7 3 に「1」がセットされている状態において主側 M P U 8 2 から第 1 変動用コマンドを受信した場合にも段階的巻戻しフラグ 3 7 3 を「0」クリアするとともに 2 段階目の巻戻し演出が実行されるようにする。これにより、段階的巻戻しフラグ 3 7 3 に「1」がセットされた後、第 2 小当たり結果に対応する振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、第 1 特図表示部 3 7 a において新たな遊技回が開始されるタイミングにて 2 段階目の巻戻し演出が実行されるようにすることができる。

【1 9 7 5】

エンディング期間の開始時に 2 段階目の巻戻し演出が実行された場合には、当該エンディング期間の開始時に段階的巻戻しフラグ 3 7 3 が「0」クリアされているため、その後に第 1 変動用コマンドを受信しても 2 段階目の巻戻し演出が重複して実行されることはない。

【1 9 7 6】

倍速更新対象カウンタ 3 7 4 は、倍速更新対象時間を音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするカウンタである。音光側 M P U 9 3 は、主側 M P U 8 2 から受信した第 1 特図強制終

了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されており、当該先読みされた変動表示期間に対応する数値情報の方が残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報よりも小さい場合、残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報から先読みされた変動表示期間に対応する数値情報を減算する演算を実行することにより倍速更新対象時間に対応する数値情報を算出し、当該算出した数値情報を倍速更新対象カウンタ374にセットする。これにより、倍速更新対象時間が倍速更新対象カウンタ374にセットされている状態となる。

【1977】

音光側MPU93は、開始時対応フラグ372に「1」がセットされている状態において主側MPU82から第1変動用コマンドを受信し、当該第1変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間に対応する数値情報の方が残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報よりも小さい場合、残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報から選択された変動表示期間に対応する数値情報を減算する演算を実行することにより倍速更新対象時間に対応する数値情報を算出し、当該算出した数値情報を倍速更新対象カウンタ374にセットする。これにより、倍速更新対象時間が倍速更新対象カウンタ374にセットされている状態となる。

10

【1978】

音光側MPU93は、倍速更新対象カウンタ374に倍速更新対象時間に対応する1以上の数値情報が設定されている状態において残り変動時間表示カウンタ362の更新処理（図174（b））が実行される場合、残り変動時間表示カウンタ362の値を2減算するとともに、倍速更新対象カウンタ374の値を1減算する。一方、残り変動時間表示カウンタ362の更新処理では、倍速更新対象カウンタ374の値が「0」である場合、残り変動時間表示カウンタ362の値を1減算する。これにより、倍速更新対象時間が経過して倍速更新対象カウンタ374の値が「0」となるまで、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が1秒間に2秒分ずつ減少する倍速更新表示が実行されるようにすることができる。

20

【1979】

次に、音光側MPU93にて実行される演出調整処理について図171のフローチャートを参照しながら説明する。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、演出調整処理は比較的短い周期（例えば4ミリ秒）で繰り返し実行される。

30

【1980】

ステップSB201～ステップSB208では、上記第10の実施形態における演出調整処理（図149）のステップS9501～ステップS9508と同様の処理を実行する。具体的には、主側MPU82から一時停止コマンドを受信した場合（ステップSB201：YES）、音光側RAM95に設けられた一時停止演出フラグに「1」をセットする（ステップSB202）。これにより、第1演出実行用処理（図152）のステップS9802にて肯定判定が行われて第1特図表示部37aにおける遊技回の対応する演出を実行するための処理（ステップS9803～ステップS9815）が実行されない状態となる。ステップSB201にて否定判定を行った場合には、主側MPU82から第1再開コマンドを受信したか否かを判定し（ステップSB203）、第1再開コマンドを受信した場合（ステップSB203：YES）には、音光側RAM95の一時停止演出フラグを「0」クリアする（ステップSB204）。これにより、第1演出実行用処理（図152）のステップS9802にて否定判定が行われて第1特図表示部37aにおける遊技回の対応する演出を実行するための処理（ステップS9803～ステップS9815）が実行される状態となる。

40

【1981】

ステップSB203にて否定判定を行った場合又はステップSB204の処理を行った場合には、音光側RAM95の巻戻し待機中フラグ364に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSB205）、巻戻し待機中フラグ364に「1」がセットされている場合（ステップSB205：YES）、すなわち待機している追加の巻戻し演出が

50

存在している場合には、音光側RAM95における巻戻し演出中フラグ363に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSB206）。巻戻し演出中フラグ363の値が「0」である場合（ステップSB206：NO）、すなわち追加の巻戻し演出が待機されている状態において先に実行されていた巻戻し演出が終了した場合には、巻戻し演出開始設定処理を実行することにより待機中であった追加の巻戻し演出を開始させる（ステップSB207）。巻戻し演出の開始設定処理の内容は、上記第10の実施形態において図151のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。その後、巻戻し待機中フラグ364を「0」クリアする（ステップSB208）。

【1982】

このように、巻戻し演出の実行中に追加の巻戻し対象時間が発生して当該追加の巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が待機している状態となった場合、当該追加の巻戻し演出は先に実行されていた巻戻し演出が終了した場合に実行される。巻戻し演出が連続して実行され得る構成とすることにより、巻戻し演出の終了時に追加の巻戻し演出が実行されることを期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1983】

巻戻し待機中フラグ364に「1」がセットされていない場合（ステップSB205：NO）には、音光側RAM95における段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSB209）。既に説明したとおり、段階的巻戻しフラグ373は、段階的巻戻し演出における1段階目の巻戻し演出及び2段階目の巻戻し演出のうち2段階目の巻戻し演出が未だ実行されていない状態であることを音光側MPU93にて把握可能とするフラグである。段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされている場合（ステップSB209：YES）には、エンディングコマンドを受信したタイミングであるか否かを判定し（ステップSB210）、主側MPU82からエンディングコマンドを受信していない場合（ステップSB210：NO）には、主側MPU82から第1変動用コマンドを受信したタイミングであるか否かを判定する（ステップSB211）。

【1984】

段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされている状態においてエンディングコマンドを受信した場合（ステップSB210：YES）又は段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされている状態において第1変動用コマンドを受信した場合（ステップSB211：YES）には、2段階目の巻戻し演出における巻戻し対象時間である30秒に対応する「7500」という数値情報を音光側RAM95の巻戻し量カウンタ366にセットする（ステップSB212）。既に説明したとおり、1段階目の巻戻し演出において残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が150秒まで巻き戻されている場合、2段階目の巻戻し演出では当該残り変動時間が180秒まで巻き戻される。また、1段階目の巻戻し演出において残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻されている場合、2段階目の巻戻し演出では当該残り変動時間が210秒まで巻き戻される。2段階目の巻戻し演出における巻戻し対象時間は、第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に選択される変動表示期間とは無関係に、30秒で固定されている。これにより、2段階目の巻戻し演出における巻戻し対象時間を巻戻し量カウンタ366にセットするための処理構成が簡素化されている。

【1985】

その後、段階的巻戻しフラグ373を「0」クリアし（ステップSB213）、ステップSB207と同様に巻戻し演出開始設定処理を実行する（ステップSB214）。巻戻し演出の開始設定処理の内容は、上記第10の実施形態において図151のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップSB214にて巻戻し演出の開始設定処理を実行することにより、30秒の巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が開始されるようにすることができる。このように、段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされている状態となった場合には、エンディングコマンド又は第1変動用コマンドを受信するタイミングにおいて2段階目の巻戻し演出が開始される。

10

20

30

40

50

【1986】

即時報知対象期間において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了して段階的巻戻し演出が実行される場合、段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされるとともに1段階目の巻戻し演出が実行される。その後、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行され、音光側MPU93は段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされた状態でエンディングコマンドを受信する。このため、エンディング期間の開始時に2段階目の巻戻し演出が実行される。2段階目の巻戻し演出では、0.6秒に亘って巻戻し表示が実行された後に、1秒に亘って巻戻し量報知が実行される。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、エンディング期間は5秒である。このため、エンディング期間の開始時に開始された2段階目の巻戻し演出は当該エンディング期間中に終了する。

10

【1987】

即時報知対象期間において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了して段階的巻戻し演出が実行される場合、段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされるとともに1段階目の巻戻し演出が実行される。その後、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、音光側MPU93は段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされた状態でエンディングコマンドを受信する。このため、エンディング期間の開始時に2段階目の巻戻し演出が実行される。2段階目の巻戻し演出では、0.6秒に亘って巻戻し表示が実行された後に、1秒に亘って巻戻し量報知が実行される。上述したとおり、エンディング期間は5秒である。このため、エンディング期間の開始時に開始された2段階目の巻戻し演出は当該エンディング期間中に終了する。

20

【1988】

即時報知対象期間において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了して段階的巻戻し演出が実行される場合、段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされるとともに1段階目の巻戻し演出が実行される。その後、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合、エンディングコマンドの送信が行われなため、音光側MPU93は段階的巻戻しフラグ373に「1」がセットされた状態で第1変動用コマンドを受信する。このため、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始されるタイミングにて2段階目の巻戻し演出が実行される。2段階目の巻戻し演出では、0.6秒に亘って巻戻し表示が実行された後に、1秒に亘って巻戻し量報知が実行される。

30

【1989】

ステップSB209にて否定判定を行った場合には、ステップSB215～ステップSB218において上記第10の実施形態における演出調整処理(図149)のステップS9509～ステップS9512と同様の処理を実行する。具体的には、音光側RAM95の残り変動時間表示中フラグ361に「1」がセットされている場合(ステップSB215:YES)、音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362の値が5秒に対応する「1250」以下であるか否かを判定し(ステップSB216)、残り変動時間表示カウンタ362の値が「1250」以下である場合(ステップSB216:YES)、すなわち残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となっている場合には、音光側RAM95における巻戻し量カウンタ366の値が1以上であるか否かを判定する(ステップSB217)。ステップSB215～ステップSB217にて肯定判定を行った場合には、ステップSB207及びステップSB214と同様に、巻戻し演出開始設定処理を実行することにより巻戻し演出を開始させる(ステップSB21

40

50

8)。

【1990】

既に説明したとおり、音光側MPU93が時間差報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信し、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報の方が、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間に対応する数値情報よりも小さい場合、巻戻し対象時間が発生する。第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されている場合には、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて巻戻し量カウンタ366に巻戻し対象時間が設定される。また、第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない場合は、第1変動用コマンドを受信したタイミングにおいて巻戻し量カウンタ366に巻戻し対象時間が設定される。そして、巻戻し量カウンタ366に1以上の巻戻し対象時間に対応する数値情報が設定されている状態において、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となった場合には、当該巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行される。

10

【1991】

ステップSB206にて肯定判定を行った場合、ステップSB208の処理を行った場合、ステップSB211にて否定判定を行った場合、ステップSB214の処理を行った場合、ステップSB215にて否定判定を行った場合、ステップSB216にて否定判定を行った場合、ステップSB217にて否定判定を行った場合又はステップSB218の処理を行った場合には、演出側強制終了対応処理を実行する(ステップSB219)。図172は演出側強制終了対応処理を示すフローチャートである。

20

【1992】

ステップSB301～ステップSB306では、上記第10の実施形態における演出側強制終了対応処理(図150)のステップS9601～ステップS9606と同一の処理を実行する。ステップSB301～ステップSB306の処理の内容は上記第10の実施形態において既に説明したとおりである。

【1993】

主側MPU82から第2特図強制終了コマンドを受信していない場合(ステップSB301:NO)には、ステップSB307～ステップSB309において上記第10の実施形態における演出側強制終了対応処理(図150)のステップS9607～ステップS9609と同様の処理を実行する。具体的には、主側MPU82から第1特図強制終了コマンドを受信した(ステップSB307:YES)、第1変動演出の終了処理を実行する(ステップSB308)。第1変動演出の終了処理では、通常遊技状態である場合、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されている通常用第1変動演出を終了させる。そして、表示側MPU103に通常用第1外れ結果報知コマンドを送信する。表示側MPU103は、通常用第1外れ結果報知コマンドを受信した場合、最終停止期間(具体的には0.5秒)に亘って外れ結果に対応する図柄G27が装飾領域332に停止表示されている状態とする。また、第1変動演出の終了処理(ステップSB308)では、時短状態である場合、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されている時短用第1変動演出を終了させる。そして、表示側MPU103に時短用第1外れ結果報知コマンドを送信する。表示側MPU103は、時短用第1外れ結果報知コマンドを受信した場合、最終停止期間(具体的には0.5秒)に亘って外れ結果に対応する時短用図柄G31～G33が第1個別表示領域334に停止表示されている状態とする。その後、音光側RAM95の第1変動演出中フラグを「0」クリアする(ステップSB309)。

30

40

【1994】

その後、時短状態である場合(ステップSB310:YES)には、音光側RAM95における巻戻し量カウンタ366及び倍速更新対象カウンタ374の値を「0」クリアする(ステップSB311)。これにより、第1特図強制終了コマンドを受信する前に発生

50

していた巻戻し対象時間及び倍速更新対象時間を無効とすることができる。このように、時短状態において第1特図強制終了コマンドを受信した場合、すなわち時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された場合には、巻戻し量カウンタ366に設定されていた巻戻し対象時間が「0」クリアされるとともに、倍速更新対象カウンタ374に設定されていた倍速更新対象時間が「0」クリアされる。

【1995】

その後、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングが即時報知対象期間であるかを判定する(ステップSB312)。ステップSB312では、音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362の値が120秒に対応する「30000」未満である場合、すなわち図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が120秒未満である即時報知対象期間である場合に肯定判定を行う。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となったタイミングにおいて巻戻し演出が開始された場合には、当該巻戻し演出の実行中に第1特図強制終了コマンドを受信する可能性が考えられる。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、残り変動時間表示カウンタ362には、巻戻し演出の開始時に当該巻戻し演出における巻戻し対象時間に対応する数値情報が加算される。このため、巻戻し演出中に第1特図強制終了コマンドを受信した場合、ステップSB312では、実行中である巻戻し演出における巻戻し対象時間が加算された後の残り変動時間表示カウンタ362の値に基づいて即時報知対象期間であるか否かの判定が行われる。

【1996】

即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合(ステップSB312: YES)には、第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されているかを判定する(ステップSB313)。既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報が存在している場合には変動表示期間の先読み処理が実行されるとともに、第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定される。一方、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報が存在していない場合には変動表示期間の先読み処理が実行されることはなく、第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報は設定されない。第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない場合(ステップSB313: NO)には、音光側RAM95における開始時対応フラグ372に「1」をセットする(ステップSB314)。既に説明したとおり、開始時対応フラグ372は、先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない第1特図強制終了コマンドを受信したことを音光側MPU93にて把握可能とするフラグである。ステップSB314にて開始時対応フラグ372に「1」をセットすることにより、後述する第1演出開始設定処理(図175)のステップSB715にて肯定判定が行われてステップSB716～ステップSB721の処理が実行されるようにすることができる。

【1997】

即時報知対象期間において受信した第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されている場合(ステップSB313: YES)には、巻戻し量選択処理を実行する(ステップSB315)。巻戻し量選択処理では、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて実行される巻戻し演出において最終的に残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間に対応する数値情報を選択する。巻戻し量選択処理(ステップSB315)にて選択された数値情報は、後述するステップSB316にて音光側RAM95の巻戻し量カウンタ366にセットする巻戻し対象時間を算出するために利用される。図173は巻戻し量選択処理を示すフローチャートである。

【1998】

受信した第1特図強制終了コマンドに設定されている先読みされた変動表示期間が15

0秒の変動表示期間である場合（ステップSB401：YES）、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて実行される巻戻し演出において最終的に残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間に対応する数値情報として150秒に対応する「37500」という数値情報を選択する（ステップSB402）。

【1999】

受信した第1特図強制終了コマンドに設定されている先読みされた変動表示期間が180秒の変動表示期間である場合（ステップSB401：NO、ステップSB403：YES）、巻戻し対象時間を1段階目の巻戻し演出及び2段階目の巻戻し演出において段階的に報知する段階的巻戻し演出を実行するか否かを決定する段階的巻戻し抽選（ステップSB404～ステップSB405）を実行する。具体的には、音光側RAM95にて定期的に更新（具体的には4ミリ秒の周期で更新）されている抽選用乱数（「0」～「255」のいずれか）を取得し（ステップSB404）、当該取得した抽選用乱数が「128」以上であるか否かを判定する（ステップSB405）。ステップSB404にて取得した抽選用乱数が「128」以上である場合（ステップSB405：YES）、すなわち段階的巻戻し抽選において段階的巻戻し演出を実行する抽選結果となった場合には、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて実行される巻戻し演出において最終的に残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間に対応する数値情報として150秒に対応する「37500」という数値情報を選択し（ステップSB406）、段階的巻戻しフラグ373に「1」をセットする（ステップSB407）。これにより、1段階目の巻戻し演出では残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が150秒まで巻き戻されるようにすることができる。一方、ステップSB404にて取得した抽選用乱数が「128」未満である場合（ステップSB405：NO）、すなわち段階的巻戻し抽選において段階的巻戻し演出を実行しない抽選結果となった場合には、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて実行される巻戻し演出において最終的に残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間に対応する数値情報として180秒に対応する「45000」という数値情報を選択する（ステップSB408）。これにより、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行されるようにすることができる。

【2000】

受信した第1特図強制終了コマンドに設定されている先読みされた変動表示期間が210秒の変動表示期間である場合（ステップSB401：NO、ステップSB403：NO）、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて実行される巻戻し演出において最終的に残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間に対応する数値情報として180秒に対応する「45000」という数値情報を選択し（ステップSB409）、段階的巻戻しフラグ373に「1」をセットする（ステップSB410）。これにより、1段階目の巻戻し演出では残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻されるようにすることができる。同時に、巻戻し対象時間を30秒とする2段階目の巻戻し演出が実行されるようにすることができる。

【2001】

演出側強制終了対応処理（図172）の説明に戻り、ステップSB315にて巻戻し量選択処理を実行した後、巻戻し量カウンタ366の設定処理を実行する（ステップSB316）。巻戻し量カウンタ366の設定処理では、巻戻し量選択処理（ステップSB315）にて選択した数値情報（150秒に対応する「37500」又は180秒に対応する「45000」）から音光側RAM95の残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を減算する演算を実行することにより第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて実行される巻戻し演出における巻戻し対象時間に対応する数値情報を算出し、当該算出した数値情報を巻戻し量カウンタ366にセットする。これにより、巻戻し量選択処理（ステップSB315）において150秒に対応する「37500」とい

う数値情報が選択されていた場合には第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が150秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行されるようにすることができる。同時に、巻戻し量選択処理（ステップSB315）において180秒に対応する「45000」という数値情報が選択されていた場合には第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が180秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行されるようにすることができる。

【2002】

その後、ステップSB317～ステップSB319では、上記第10の実施形態における演出側強制終了対応処理（図172）のステップS9613～ステップS9615と同様の処理を実行する。具体的には、巻戻し演出中フラグ363に「1」がセットされていない場合（ステップSB317：NO）、すなわち巻戻し演出が実行されていない状態である場合には、巻戻し演出開始設定処理を実行することによりステップSB316にて巻戻し量カウンタ366にセットした巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が開始されるようにする（ステップSB318）。巻戻し演出の開始設定処理の内容は、上記第10の実施形態において図151のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。一方、巻戻し演出中フラグ363に「1」がセットされている場合（ステップSB317：YES）、すなわち巻戻し演出が実行されている状況において追加の巻戻し対象時間が発生した場合には、巻戻し待機中フラグ364に「1」をセットする（ステップSB319）。これにより、追加の巻戻し演出が待機されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【2003】

既に説明したとおり、巻戻し演出の実行中に第1特図強制終了コマンドを受信した場合には、当該巻戻し演出における巻戻し対象時間は当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて既に残り変動時間表示カウンタ362に加算されている。このため、巻戻し演出の実行中に第1特図強制終了コマンドを受信して追加の巻戻し演出が待機されている状態となった場合においても、当該追加の巻戻し演出において巻戻し量選択処理（ステップSB315）にて選択された数値情報に対応する残り変動時間まで残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を巻き戻すことができる。具体的には、巻戻し量選択処理（ステップSB315）において150秒に対応する「37500」という数値情報が選択されていた場合には当該追加の巻戻し演出において残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が150秒まで巻き戻されるようにすることができる。同時に、巻戻し量選択処理（ステップSB315）において180秒に対応する「45000」という数値情報が選択されていた場合には当該追加の巻戻し演出において残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が180秒まで巻き戻されるようにすることができる。

【2004】

時間差報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合（ステップSB312：NO）には、ステップSB313と同様に、第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されているか否かを判定する（ステップSB320）。第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない場合（ステップSB320：NO）には、開始時対応フラグ372に「1」をセットする（ステップSB321）。これにより、先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない第1特図強制終了コマンドを受信したことを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。ステップSB321にて開始時対応フラグ372に「1」をセットすることにより、後述する第1演出開始設定処理（図175）のステップSB715にて肯定判定が行われてステップSB716～ステップSB721の処理が実行されるようにすることができる。

【2005】

第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されている場合（

ステップ S B 3 2 0 : Y E S) には、対象時間設定処理を実行する (ステップ S B 3 2 2)。対象時間設定処理では、第 1 特図強制終了コマンドを受信したことにより巻戻し対象時間が発生した場合には当該巻戻し対象時間を巻戻し量カウンタ 3 6 6 にセットするとともに、第 1 特図強制終了コマンドを受信したことにより倍速表示対象時間が発生した場合には当該倍速表示対象時間を倍速更新対象カウンタ 3 7 4 にセットする。図 1 7 4 (a) は対象時間設定処理を示すフローチャートである。

【 2 0 0 6 】

受信した第 1 特図強制終了コマンドに設定されている先読みされた変動表示期間に対応する数値情報の方が音光側 R A M 9 5 の残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報よりも大きい場合 (ステップ S B 5 0 1 : Y E S)、先読みされた変動表示期間に対応する数値情報から残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報を減算する演算を実行することにより今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報を算出し、当該算出した数値情報を巻戻し量カウンタ 3 6 6 にセットする (ステップ S B 5 0 2)。これにより、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 5 秒以下となるタイミングにて巻戻し演出が実行されるようにすることができる。

【 2 0 0 7 】

受信した第 1 特図強制終了コマンドに設定されている先読みされた変動表示期間に対応する数値情報の方が音光側 R A M 9 5 の残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報よりも小さい場合 (ステップ S B 5 0 1 : N O、ステップ S B 5 0 3 : Y E S)、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報から先読みされた変動表示期間に対応する数値情報を減算する演算を実行することにより今回発生した倍速更新対象時間に対応する数値情報を算出し、当該算出した数値情報を倍速更新対象カウンタ 3 7 4 にセットする (ステップ S B 5 0 4)。これにより、第 1 特図表示部 3 7 a において新たな遊技回が開始された後に残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 1 秒間に 2 秒分ずつ減少する倍速更新表示が実行されるようにすることができる。

【 2 0 0 8 】

受信した第 1 特図強制終了コマンドに設定されている先読みされた変動表示期間に対応する数値情報と、音光側 R A M 9 5 の残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報とが同一である場合 (ステップ S B 5 0 1 : N O、ステップ S B 5 0 3 : N O)、巻戻し対象時間及び倍速更新対象時間の設定が行われることはなく、巻戻し演出及び倍速更新表示は実行されない。

【 2 0 0 9 】

演出側強制終了対応処理 (図 1 7 2) の説明に戻り、ステップ S B 3 2 1 の処理を行った場合又はステップ S B 3 2 2 の処理を行った場合には、上記第 1 0 の実施形態における演出側強制終了対応処理 (図 1 5 0) のステップ S 9 6 1 7 と同様に、音光側 R A M 9 5 の疑似一時停止演出フラグに「 1 」をセットする (ステップ S B 3 2 3)。これにより、後述する第 1 演出開始設定処理 (図 1 7 5) のステップ S B 7 0 8 にて肯定判定が行われてステップ S B 7 0 9 及びステップ S B 7 1 0 の処理が実行されないようにして、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報が変更されてしまわないようにすることができる。

【 2 0 1 0 】

演出調整処理 (図 1 7 1) の説明に戻り、ステップ S B 2 0 2 の処理を行った場合又はステップ S B 2 1 9 の処理を行った場合には、上記第 1 0 の実施形態における演出調整処理 (図 1 4 9) のステップ S 9 5 1 4 と同様に、第 1 演出実行用処理を実行する (ステップ S B 2 2 0)。第 1 演出実行用処理の内容は基本的に、上記第 1 0 の実施形態において図 1 5 2 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。上記第 1 0 の実施形態と相違している点について説明する。図 1 7 4 (b) は第 1 演出実行用処理 (図 1 5 2) のステップ S 9 8 0 6 にて実行される残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の更新処理を示すフローチャートである。

【 2 0 1 1 】

まず音光側RAM95における倍速更新対象カウンタ374の値が1以上であるか否かを判定し(ステップSB601)、倍速更新対象カウンタ374の値が「0」である場合(ステップSB601:NO)、すなわち倍速更新対象時間が存在していない場合には、残り変動時間表示カウンタ362の値を1減算する(ステップSB602)。一方、倍速更新対象カウンタ374の値が1以上である場合(ステップSB601:YES)、すなわち倍速更新対象時間が存在している場合には、残り変動時間表示カウンタ362の値を「2」減算し(ステップSB603)、倍速更新対象カウンタ374の値を「1」減算する(ステップSB604)。

【2012】

倍速更新対象カウンタ374に倍速更新対象時間がセットされることにより、4ミリ秒の周期で残り変動時間表示カウンタ362の値から減算される値が「1」から「2」に倍増する。これにより、倍速更新対象時間が存在している場合には、残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が1秒間に2秒分ずつ減少する速度で更新されるようにすることができる。

【2013】

倍速更新対象カウンタ374の値は、残り変動時間表示カウンタ362の値を「2」減算する処理(ステップSB603)が実行される度に1減算される。これにより、倍速更新対象時間が発生した後、残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報が実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間に対応する数値情報と一致したタイミングで残り変動時間表示領域338における残り変動時間の倍速更新表示を終了させることができる。

【2014】

次に、音光側MPU93にて実行される第1演出開始設定処理について図175のフローチャートを参照しながら説明する。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第1演出開始設定処理は比較的短い周期(例えば4ミリ秒)で繰り返し実行される。

【2015】

ステップSB701～ステップSB707では、上記第10の実施形態における第1演出開始設定処理(図146)のステップS9201～ステップS9207と同様の処理を実行する。具体的には、主側MPU82から第1変動用コマンド及び第1種別コマンドを受信した場合(ステップSB701:YES)、遊技状態が時短状態であるか否かを判定する(ステップSB702)。通常遊技状態である場合(ステップSB702:NO)には、通常用第1変動演出テーブルの読み出し処理を実行する(ステップSB703)。通常用第1変動演出テーブルの読み出し処理では、今回受信した第1変動用コマンド及び第1種別コマンドに設定されている情報に基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果及び絵柄の変動表示期間に対応する通常用第1変動演出テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。

【2016】

その後、通常用第1変動演出の開始設定処理を実行する(ステップSB704)。当該開始設定処理では、ステップSB703にて音光側RAM95に読み出した通常用第1変動演出テーブルに従って、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて通常用第1変動演出が開始されるようにする。通常用第1変動演出が開始されることにより、図柄表示装置41の装飾領域332にて共通図柄画像G22～G24の回転表示が開始される。その後、音光側RAM95における第1変動演出中フラグに「1」をセットする(ステップSB705)。これにより、通常用第1変動演出又は時短用第1変動演出が実行されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【2017】

時短状態である場合(ステップSB702:YES)には、時短用第1変動演出テーブルの読み出し処理を実行する(ステップSB706)。時短用第1変動演出テーブルの読み出し処理では、今回受信した第1変動用コマンド及び第1種別コマンドに設定されている情報に基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果及び絵柄の変動表示

10

20

30

40

50

期間に対応する時短用第1変動演出テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。

【2018】

その後、時短用第1変動演出の開始設定処理を実行する（ステップSB707）。当該開始設定処理では、ステップSB706にて音光側RAM95に読み出した時短用第1変動演出テーブルに従って、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて時短用第1変動演出が開始されるようにする。これにより、図柄表示装置41では、第1個別表示領域334にて時短用図柄G31～G33の変動表示が開始される。また、当該時短用図柄G31～G33の変動表示に対応する態様で、表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が開始される。

10

【2019】

その後、音光側RAM95における疑似一時停止演出フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSB708）。疑似一時停止演出フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSB708：NO）、すなわち疑似一時停止演出が実行されていない状態である場合には、主側MPU82から受信した第1変動用コマンドに設定されている情報に基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に選択された150秒、180秒又は210秒の変動表示期間を把握する（ステップSB709）。その後、音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362の設定処理を実行する（ステップSB710）。残り変動時間表示カウンタ362の設定処理では、ステップSB709にて把握した150秒、180秒又は210秒の変動表示期間に対応する「37500」、「45000」又は「52500」という数値情報を残り変動時間表示カウンタ362にセットする。

20

【2020】

一方、音光側RAM95における疑似一時停止演出フラグに「1」がセットされている場合（ステップSB708：YES）、すなわち疑似一時停止演出が実行されている状態である場合には、疑似一時停止演出フラグを「0」クリアする（ステップSB711）。これにより、疑似一時停止演出が実行されている状態が終了したことを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。その後、残り変動時間表示カウンタ362の設定処理（ステップSB710）を実行することなく、ステップSB712に進む。これにより、残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報が書き換えられてしまうことを防止できる。

30

【2021】

ステップSB710の処理を行った場合又はステップSB711の処理を行った場合には、ステップSB712～ステップSB714において上記第10の実施形態における第1演出開始設定処理（図146）のステップS9211～ステップS9213と同様の処理を実行する。具体的には、まず残り変動時間表示の開始設定処理を実行する（ステップSB712）。当該開始設定処理では、残り変動時間表示の開始設定処理では、音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を4倍して「1000」で除算する演算、すなわち残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を「250」で除算する演算を実行する。そして、当該演算の商の整数部分を3桁で表示する残り変動時間画像G37が残り変動時間表示領域338に表示されるように図柄表示装置41の表示制御を実行する。例えば、残り変動時間表示カウンタ362の値が180秒に対応する「45000」という数値情報である場合には、残り変動時間表示領域338に「180」という残り変動時間画像G37が表示されるようにする。これにより、残り変動時間表示カウンタ362の値に対応する残り変動時間が残り変動時間表示領域338に表示されるようにすることができる。

40

【2022】

その後、音光側RAM95における残り変動時間表示中フラグ361に「1」をセットする（ステップSB713）。これにより、残り変動時間表示領域338において残り変動時間表示が行われている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることが

50

できる。その後、音光側 R A M 9 5 の第 1 変動演出中フラグに「1」をセットする（ステップ S B 7 1 4）。これにより、図柄表示装置 4 1 にて通常用第 1 変動演出又は時短用第 1 変動演出が実行されている状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

【2023】

その後、音光側 R A M 9 5 における開始時対応フラグ 3 7 2 に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S B 7 1 5）、開始時対応フラグ 3 7 2 に「1」がセットされている場合（ステップ S B 7 1 5：Y E S）、すなわち先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない第 1 特図強制終了コマンドを受信してから最初に第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が開始されるタイミングである場合には、開始時対応フラグ 3 7 2 を「0」クリアし（ステップ S B 7 1 6）、受信した第 1 変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間に対応する数値情報が音光側 R A M 9 5 の残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報よりも大きいかなかを判定する（ステップ S B 7 1 7）。

10

【2024】

ステップ S B 7 1 7 にて肯定判定を行った場合には、当該選択された変動表示期間に対応する数値情報から残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報を減算する演算を実行することにより今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報を算出し、当該算出した数値情報を巻戻し量カウンタ 3 6 6 にセットする（ステップ S B 7 1 8）。その後、巻戻し演出の開始設定処理を実行することによりステップ S B 7 1 8 にて巻戻し量カウンタ 3 6 6 にセットした巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行されるようにする（ステップ S B 7 1 9）。巻戻し演出の開始設定処理の内容は、上記第 10 の実施形態において図 1 5 1 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。

20

【2025】

受信した第 1 変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間に対応する数値情報が音光側 R A M 9 5 の残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報よりも小さい場合（ステップ S B 7 1 7：N O、ステップ S B 7 2 0：Y E S）、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 に格納されている数値情報から選択された変動表示期間に対応する数値情報を減算する演算を実行することにより今回発生した倍速更新対象時間に対応する数値情報を算出し、当該算出した数値情報を倍速更新対象カウンタ 3 7 4 にセットする（ステップ S B 7 2 1）。これにより、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の開始後に倍速更新対象時間に亘って残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示される残り変動時間が 1 秒間に 2 秒分ずつ減少する倍速更新表示が実行されるようにすることができる。

30

【2026】

ステップ S B 7 0 1 にて否定判定を行った場合、ステップ S B 7 0 5 の処理を行った場合、ステップ S B 7 1 5 にて否定判定を行った場合、ステップ S B 7 1 9 の処理を行った場合、ステップ S B 7 2 0 にて否定判定を行った場合又はステップ S B 7 2 1 の処理を行った場合には、ステップ S B 7 2 2 ～ステップ S B 7 2 4 において上記第 10 の実施形態における第 1 演出開始設定処理（図 1 4 6）のステップ S 9 2 1 4 ～ステップ S 9 2 1 6 と同様の処理を実行する。

40

【2027】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【2028】

時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が開始される場合に、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間として、複数の変動表示期間（150 秒の期間、180 秒の期間及び 210 秒の期間）の中から一の変動表示期間が選択される構成とすることにより、時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が開始される場合に選択される変動表示期間の長さに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2029】

50

時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合に選択される第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が、当該絵柄の変動表示期間が選択されるタイミングよりも前のタイミングで把握され、当該把握された絵柄の変動表示期間に対応する巻戻し演出が、第1特図表示部37aにおける遊技回が開始されるタイミングよりも前のタイミングで実行される。これにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が選択されるタイミングよりも前のタイミングで実行される巻戻し演出の内容に遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2030】

第1特図表示部37aにおける遊技回の開始前に図柄表示装置41に表示されていた残り変動時間よりも先読みされた第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間の方が長いことに基づいて、巻戻し対象時間が把握される。先読みされた変動表示期間の情報が設定されている第1特図強制終了コマンドを音光側MPU93が主側MPU82から受信したことに基づいて、第1特図表示部37aにおける残りの変動表示時間の増加分の一部を報知する1段階目の巻戻し演出が実行され、エンディングコマンド又は第1変動用コマンドを音光側MPU93が主側MPU82から受信したことに基づいて、当該第1特図表示部37aにおける残りの変動表示時間の増加分のうち未報知分を報知する2段階目の巻戻し演出が実行される。第1特図表示部37aにおける残りの変動表示時間の増加分が段階的に報知される構成とすることにより、1段階目の巻戻し演出の実行後にさらに巻戻し演出が実行されるのではないかと遊技者に期待させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2031】

第1特図表示部37aにおける遊技回の開始前に図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338に表示されていた残り変動時間よりも先読みされた変動表示期間の方が短い場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されている状況において残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間の減少速度を増大させる倍速更新表示行われる。これにより、第1特図表示部37aにおける残りの変動表示時間が減少した場合に、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を目立たない態様で減少させることができる。よって、第1特図表示部37aにおける残りの変動表示時間が減少したことに気付いて遊技者が落胆してしまうことを防止できるとともに、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2032】

倍速更新表示は、第1特図表示部37aにおける残りの変動表示時間の減少分に対応する期間に亘って行われる。これにより、目立たない態様で、図柄表示装置41にて表示されている残り変動時間が実際の第1特図表示部37aにおける残りの変動表示時間と一致している状態を作り出すことができる。よって、図柄表示装置41にて表示されている残り変動時間の変化に基づいて第1特図表示部37aにおける残りの変動表示時間が減少したことに遊技者が気付いて落胆してしまうことを防止できる。

【2033】

時短状態において、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける遊技回が終了するまでに実行される第2特図表示部37bにおける遊技回の数が増えることを遊技者に期待させる構成であるため、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合に、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間として最も長い変動表示期間（具体的には210秒の期間）が選択されることを期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2034】

即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生し

て開閉実行モードに移行する場合であるとともに、段階的巻戻し演出が実行される場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて1段階目の巻戻し演出が実行され、開閉実行モードのエンディングが開始されるタイミングにおいて2段階目の巻戻し演出が実行される。また、段階的巻戻し演出が実行されない場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて巻戻し演出が実行される。このため、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて巻戻し演出が実行された場合には、開閉実行モードのエンディング期間が開始されるタイミングにおいて2段階目の巻戻し演出が実行されるのではないかと遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2035】

即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しない場合であるとともに、段階的巻戻し演出が実行される場合、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて1段階目の巻戻し演出が実行され、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始されるタイミングにおいて2段階目の巻戻し演出が実行される。また、段階的巻戻し演出が実行されない場合、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて巻戻し演出が実行される。このため、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて巻戻し演出が実行された場合には、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始されるタイミングにおいて2段階目の巻戻し演出が実行されるのではないかと遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2036】

即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、段階的巻戻し演出が実行される場合、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて1段階目の巻戻し演出が実行されるとともに、開閉実行モードのエンディング期間が開始されるタイミングにおいて2段階目の巻戻し演出が実行される。また、即時報知対象期間において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、段階的巻戻し演出が実行されない場合、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて巻戻し演出が実行される。このため、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにおいて巻戻し演出が実行された場合には、開閉実行モードのエンディング期間が開始されるタイミングにおいて2段階目の巻戻し演出が実行されるのではないかと遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2037】

<第15の実施形態の別形態>

(1) 上記第15の実施形態において、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が選択されるタイミングよりも前のタイミングで当該変動表示期間を先読みするとともに当該先読みした変動表示期間に基づいて巻戻し演出又は倍速更新表示を行う構成に代えて、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が選択された後に当該選択された変動表示期間に基づいて巻戻し演出又は倍速更新表示を実行する構成としてもよい。具体的には、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、第2大当た

り結果を契機とした開閉実行モードに移行する。当該開閉実行モードが終了した後は、第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報に基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、当該開閉実行モードの終了後に、第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報に基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される。さらにまた、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合、当該振分実行モードの終了後に、第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報に基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される。主側MPU82は、当該振分実行モード又は開閉実行モードが終了した後、第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に、第1保留情報における変動種別カウンタCSの値を時短第1変動表示期間テーブル371に対して照合することで、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間（150秒、180秒又は210秒）の情報を選択するとともに、当該選択した変動表示期間の情報が設定された第1変動用コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は、主側MPU82から受信した第1変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間に対応する数値情報の方が残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報よりも大きい場合、当該選択された変動表示期間に対応する数値情報から残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を減算する演算を実行することにより巻戻し対象時間を算出するとともに、当該算出した数値情報巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行されるようにする。音光側MPU93は、主側MPU82から受信した第1変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間に対応する数値情報の方が残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報よりも小さい場合、残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報から当該選択された変動表示期間に対応する数値情報を減算する演算を実行することにより倍速更新対象時間を算出するとともに、当該算出した倍速更新対象時間に亘って倍速更新表示が実行されるようにする。主側MPU82から受信した第1変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間に対応する数値情報が残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報と同一である場合には、巻戻し対象時間及び倍速更新対象時間が発生しないため、巻戻し演出及び倍速更新表示は実行されない。このように、音光側MPU93が主側MPU82から受信する第1変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間の情報を利用して、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始されるタイミングにおいて巻戻し演出又は倍速更新表示が実行されるようにすることにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が選択される前に当該変動表示期間を先読みするための構成を不要としながら、第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に巻戻し演出又は倍速更新表示を実行可能とすることができる。

10

20

30

40

50

【2038】

（2）上記第15の実施形態において、音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングでは残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が一律に150秒まで巻き戻されるとともに、音光側MPU93が第1変動用コマンドを受信するタイミングにて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が増加する場合及び当該表示されている残り変動時間が変化しない場合のいずれかを生じさせる構成としてもよい。本構成では、変動表示期間の先読み処理が実行されることはなく、第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されることはない。音光側MPU93は、即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示さ

れている残り変動時間が150秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行されるようにする。その後、音光側MPU93は受信した第1変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間が210秒である場合、当該第1変動用コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が208秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行されるようにする。当該巻戻し演出における巻戻し表示の実行期間は1.2秒である。また、音光側MPU93は受信した第1変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間が180秒である場合、当該第1変動用コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が179秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行されるようにする。当該巻戻し演出における巻戻し表示の実行期間は0.6秒である。音光側MPU93が受信した第1変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間が150秒である場合には巻戻し演出は実行されない。このように、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を一律に150秒まで巻き戻した後、音光側MPU93が第1変動用コマンドを受信するタイミングにて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が増加する場合及び当該表示されている残り変動時間が増加しない場合のいずれかを生じさせる構成とすることにより、変動表示期間の先読み処理を実行するための構成を不具備としながら、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を2段階で変動されることができる。また、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始されるタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間の変化に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

20

【2039】

(3) 上記第15の実施形態において、音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングでは残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が一律に180秒まで巻き戻されるとともに、音光側MPU93が第1変動用コマンドを受信するタイミングにて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が増加する場合、当該表示されている残り変動時間が増加しない場合及び当該表示されている残り変動時間が減少する場合のいずれかを生じさせる構成としてもよい。本構成では、変動表示期間の先読み処理が実行されることはなく、第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されることはない。音光側MPU93は、即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行されるようにする。その後、音光側MPU93は受信した第1変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間が210秒である場合、当該第1変動用コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が209秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行されるようにする。当該巻戻し演出における巻戻し表示の実行期間は0.6秒である。また、音光側MPU93は受信した第1変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間が150秒である場合、当該第1変動用コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が149秒まで早送りされる早送り演出が実行されるようにする。早送り演出では、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が1秒間に50秒分減少する速度で当該表示されている残り変動時間のカウントダウンが行われる。当該早送り演出の実行期間は0.6秒である。音光側MPU93が受信した第1変動用コマンドに設定されている選択された変動表示期間が180秒である場合には、巻戻し演出及び早送り演出は実行されない。このように、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を一律に180秒まで巻き戻した後、音光側MPU93が第1変動用コマンドを受信するタイミングにて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が増加する場合、当該表示されている残り変動時間が増加しない場合及び当該表示されている残り変動時間が減少する場合のいずれかを生じさせる構成とすることにより、変動表示期間の先読み処理を実行するための構成を不具備としながら、残

30

40

50

り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間を 2 段階で変動されることができ。また、第 1 特図表示部 37a において新たな遊技回が開始されるタイミングにおいて残り変動時間表示領域 338 に表示される残り変動時間の変化に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2040】

(4) 上記第 15 の実施形態において、段階的巻戻し演出が実行される場合、音光側 MPU93 が第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングで 1 段階目の巻戻し演出が実行されるとともに、第 1 特図表示部 37a において新たな遊技回が開始されるタイミングで 2 段階目の巻戻し演出が実行される構成としてもよい。また、開閉実行モードにおけるエンディング期間が開始されるタイミングで 1 段階目の巻戻し演出が実行されるとともに、第 1 特図表示部 37a において新たな遊技回が開始されるタイミングで 2 段階目の巻戻し演出が実行される構成としてもよい。第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されていて段階的巻戻し演出が実行される場合及び第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない場合の双方において、第 1 特図表示部 37a において新たな遊技回が開始されるタイミングで巻戻し演出が開始され得る構成とすることにより、当該タイミングで巻戻し演出が開始されるか否かに遊技者の注目を集めることができる。

【2041】

(5) 上記第 15 の実施形態では、段階的巻戻し演出が 1 段階目の巻戻し演出及び 2 段階目の巻戻し演出において実行される構成としたが、これに限定されることはなく、段階的巻戻し演出において 3 段階目以降の巻戻し演出が実行される構成としてもよい。具体的には、音光側 MPU93 が主側 MPU82 から受信した第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されており、開閉実行モードが実行されるとともに 3 段階の段階的巻戻し演出が実行される場合、音光側 MPU93 が当該第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングで 1 段階目の巻戻し演出が実行され、開閉実行モードのエンディング期間が開始されるタイミングで 2 段階目の巻戻し演出が実行され、開閉実行モードの終了後に第 1 特図表示部 37a における遊技回が開始されるタイミングで 3 段階目の巻戻し演出が実行される。また、音光側 MPU93 が主側 MPU82 から受信した第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されており、開閉実行モードが実行されるとともに 2 段階の段階的巻戻し演出が実行される場合、音光側 MPU93 が当該第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングで 1 段階目の巻戻し演出が実行され、開閉実行モードのエンディング期間が開始されるタイミングで 2 段階目の巻戻し演出が実行される。さらにまた、音光側 MPU93 が主側 MPU82 から受信した第 1 特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されており、開閉実行モードが実行されるとともに単独の巻戻し演出が実行される場合、音光側 MPU93 が当該第 1 特図強制終了コマンドを受信したタイミングで巻戻し演出が実行される。このように、3 段階の段階的巻戻し演出、2 段階の段階的巻戻し演出又は単独の巻戻し演出が実行される構成とすることにより、第 1 特図表示部 37a における遊技回が強制的に終了されたタイミングで巻戻し演出が実行された場合には開閉実行モードにおけるエンディング期間の開始時に 2 段階目の巻戻し演出が実行されることを遊技者に期待させることができるとともに、エンディング期間の開始時に 2 段階目の巻戻し演出が実行された場合には第 1 特図表示部 37a における遊技回の開始時に 3 段階目の巻戻し演出が実行されることを遊技者に期待させることができる。これにより、巻戻し演出が実行されることを遊技者が期待している状態を長く継続させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2042】

(6) 上記第 15 の実施形態において、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間の倍速更新表示が実行されている期間に亘って、「倍速更新中」という文字が図柄表示装置 41 において残り変動時間表示領域 338 の近傍（例えば残り変動時間表示領域 338 の上側近傍）に表示される構成としてもよい。これにより、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間の減少速度が通常よりも大きいことに気付い

た遊技者が違和感を覚えてしまうことを防止できる。

【2043】

＜第16の実施形態＞

本実施形態では、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了される条件が上記第10の実施形態と相違している。以下、上記第10の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第10の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2044】

時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、第1特図表示部37aにおける遊技回を一時的に停止させるための処理が実行される。また、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したタイミングにおいて、巻戻し演出を実行するための処理は実行されない。

10

【2045】

その後、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、振分実行モードの終了時に第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態から当該遊技回が強制的に終了された状態に切り換えられるとともに、巻戻し演出を実行するための処理が実行される。そして、振分実行モードの終了後には開閉実行モードに移行し、開閉実行モードの終了後には第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報に基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始される。一方、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態が維持されるとともに、巻戻し演出を実行するための処理は実行されない。そして、振分実行モードの終了後に第1特図表示部37aにおける遊技回が再開される。

20

【2046】

このように、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することを条件として、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるとともに、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始される。これにより、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知を発生させることに遊技者の関心を集めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【2047】

次に、主側MPU82にて実行される第2特図変動中処理について、図176のフローチャートを参照しながら説明する。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、第2特図変動中処理は第2特図特電制御処理（図130）のステップS8309にて実行される。

40

【2048】

ステップSB801～ステップSB803では、上記第10の実施形態における第2特図変動中処理（図132）のステップS8501～ステップS8503と同一の処理を実行する。ステップSB801～ステップSB803の処理の内容は、上記第10の実施形態において既に説明したとおりである。第2特図表示部37bにおける変動表示期間が経過している場合（ステップSB801：YES）、ステップSB804～ステップSB808では、上記第10の実施形態における第2特図変動中処理（図132）のステップS8504～ステップS8508と同様の処理を実行する。具体的には、まず第2最終停止コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSB804）。第2最終停止コマンド

50

には、第 2 特図表示部 3 7 b における変動表示期間が経過したことに対応する情報が含まれる。

【2049】

その後、主側 RAM 8 4 における第 2 特図用参照先カウンタに「8」をセットして主側 RAM 8 4 に読み出されている特図変動表示用テーブルに基づく第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示を終了し、今回終了対象となっている遊技回の開始時に主側 RAM 8 4 に記憶された第 2 特図表示部 3 7 b の絵柄の停止態様の情報を読み出す（ステップ S B 8 0 5）。これにより、制御対象の第 2 特図表示部 3 7 b において今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。その後、主側 RAM 8 4 における第 2 特図側タイマカウンタに、最終停止期間（具体的には 0.5 秒）の情報をセットする（ステップ S B 8 0 6）。これにより、最終停止期間の計測が開始される。その後、主側 RAM 8 4 における第 2 特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S B 8 0 7）。これにより、第 2 特図特電カウンタの値は、第 2 特図確定中処理（ステップ S 8 3 1 0）に対応する「2」に更新される。

10

【2050】

その後、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行中であるか否かを判定する（ステップ S B 8 0 8）。ステップ S B 8 0 8 では、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間である場合又は第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間である場合に肯定判定を行う。ステップ S B 8 0 8 にて肯定判定を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果であるか否かを判定し（ステップ S B 8 0 9）、今回の遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果である場合（ステップ S B 8 0 9：YES）には、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップ S B 8 1 0 ～ステップ S B 8 1 5）を実行する。

20

【2051】

具体的には、まず主側 RAM 8 4 における第 1 特図側タイマカウンタの値を「0」クリアし（ステップ S B 8 1 0）、主側 RAM 8 4 における第 1 特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S B 8 1 1）。これにより、第 1 特図特電カウンタの値は第 1 特図特電制御処理（図 1 2 4）の第 1 特図変動開始処理（ステップ S 7 7 0 7）に対応する「0」となる。その後、強制終了の対象となっている遊技回の開始時に主側 RAM 8 4 に記憶された第 1 特図表示部 3 7 a の絵柄の停止態様の情報をクリアする（ステップ S B 8 1 2）。

30

【2052】

その後、第 1 特図強制終了コマンドを音光側 MPU 9 3 に対して送信する（ステップ S B 8 1 3）。音光側 MPU 9 3 は、第 1 特図強制終了コマンドを受信した場合、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了されたことに対応する演出（巻戻し演出又は疑似一時停止演出）が図柄表示装置 4 1 にて実行されるようにする。

【2053】

その後、主側 RAM 8 4 における第 1 特図用参照先カウンタに「8」をセットして特図変動表示用テーブルに基づく第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側 ROM 8 3 から読み出す（ステップ S B 8 1 4）。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第 1 特図表示部 3 7 a に表示された状態で絵柄の変動が停止される。第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了された場合、外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第 1 特図表示部 3 7 a において次の遊技回が開始されるまで継続される。第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果である場合には、当該第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了するまで、第 1 特図表示部 3 7 a に外れ結果に対応する絵柄が停止表示される。

40

【2054】

その後、主側 RAM 8 4 の第 1 強制終了フラグ 3 5 1 に「1」をセットする（ステップ S B 8 1 5）。これにより、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制的に終了された状態であることを主側 MPU 8 2 にて把握可能とすることができる。

50

【2055】

このように、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了される。

【2056】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、通常遊技状態では、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの双方において絵柄の変動表示が実行されている状態において、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が継続される。このため、通常遊技状態では、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が終了する可能性がある。ステップSB808では、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合にも肯定判定が行われる。そして、当該ステップSB808にて肯定判定が行われた場合には、ステップSB809にて肯定判定が行われることを条件として、第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させるための処理（ステップSB810～ステップSB815）が実行される。このため、通常遊技状態では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合においても当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるようにすることができる。

【2057】

今回の遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかである場合（ステップSB809：NO、ステップSB816：YES）には、一時停止コマンドを音光側MPU93に対して送信する（ステップSB817）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【2058】

その後、主側RAM84における第1特図用参照先カウンタに「8」をセットして特図変動表示用テーブルに基づく第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を終了させて、外れ結果に対応する絵柄の停止態様の情報を主側ROM83から読み出す（ステップSB818）。これにより、外れ結果に対応する絵柄が第1特図表示部37aに表示された状態で絵柄の変動が停止される。第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止された場合、外れ結果に対応する絵柄の停止表示は第1特図表示部37aにおいて遊技回が再開されるまで継続される。その後、主側RAM84に設けられた一時停止フラグ353に「1」をセットする（ステップSB819）。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【2059】

このように、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、外れ結果に対応する絵柄が第1特図表示部37aに停止表示された状態となり第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止される。

【2060】

上述したとおり、通常遊技状態では、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間中に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が終了する可能性がある。ステップSB808では、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合にも肯定判定が行わ

れる。そして、当該ステップ S B 8 0 8 にて肯定判定が行われた場合には、ステップ S B 8 1 6 にて肯定判定が行われることを条件として、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を一時的に停止させるための処理（ステップ S B 8 1 7 ～ステップ S B 8 1 9）が実行される。このため、通常遊技状態では、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行中に第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間である場合においても当該第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が一時的に停止されるようにすることができる。

【2061】

今回の遊技回の遊技結果が外れ結果である場合（ステップ S B 8 0 9：NO、ステップ S B 8 1 6：NO）には、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を強制的に終了させるための処理及び第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を一時的に停止させるための処理を実行することなく、そのまま本第 2 特図変動中処理を終了する。これにより、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が外れ結果であり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行中に第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を継続させることができる。

【2062】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される振分用処理について図 1 7 7 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 1 0 の実施形態において既に説明したとおり、振分用処理は第 2 特図特電制御処理（図 1 3 0）のステップ S 8 3 1 2 にて実行される。

【2063】

ステップ S B 9 0 1 ～ステップ S B 9 1 3 では、上記第 1 0 の実施形態における振分用処理（図 1 3 4）のステップ S 8 7 0 1 ～ステップ S 8 7 1 3 と同様の処理を実行する。具体的には、振分入賞装置 1 6 1 の V 入賞検知センサ 1 6 9 にて遊技球が検知されている場合（ステップ S B 9 0 1：YES）、主側 R A M 8 4 における V 入賞フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S B 9 0 2）。

【2064】

V 入賞フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S B 9 0 2：NO）、すなわち今回の振分実行モードにおいて未だ V 入賞コマンドが送信されていない場合には、V 入賞コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S B 9 0 3）。音光側 M P U 9 3 は主側 M P U 8 2 から V 入賞コマンドを受信した場合、V 入賞検知センサ 1 6 9 にて遊技球が検知されたことに対応する演出が実行されるように表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御を実行する。また、音光側 M P U 9 3 は表示側 M P U 1 0 3 に V 入賞コマンドを送信する。表示側 M P U 1 0 3 は、音光側 M P U 9 3 から V 入賞コマンドを受信した場合、V 入賞検知センサ 1 6 9 にて遊技球が検知されたことを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置 4 1 を表示制御する。ステップ S B 9 0 3 にて V 入賞コマンドを送信した後は、主側 R A M 8 4 の V 入賞フラグに「1」をセットする（ステップ S B 9 0 4）。これにより、振分実行モードの実行中に V 入賞検知センサ 1 6 9 にて遊技球の検知が発生したことを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

【2065】

ステップ S B 9 0 1 にて肯定判定を行った場合、ステップ S B 9 0 2 にて肯定判定を行った場合又はステップ S B 9 0 4 の処理を行った場合には、振分入賞装置 1 6 1 が開放状態である状況において主側 R A M 8 4 のタイマカウンタを利用して計測している振分開放期間が経過したか否かを判定する（ステップ S B 9 0 5）。振分開放期間が経過していない場合（ステップ S B 9 0 5：NO）には、振分入賞装置 1 6 1 のカウント検知センサ 1 6 8 又は V 入賞検知センサ 1 6 9 にて遊技球が検知されたか否かを判定することで振分入賞装置 1 6 1 への入賞が発生したか否かを判定する（ステップ S B 9 0 6）。振分入賞装置 1 6 1 への入賞が発生している場合（ステップ S B 9 0 6：YES）には、主側 R A M 8 4 の振分入賞カウンタの値を 1 減算し（ステップ S B 9 0 7）、その 1 減算後における振分入賞カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S B 9 0 8）。振分入

賞カウンタの値が「0」となった場合（ステップS B 9 0 8：Y E S）には、振分入賞装置1 6 1の閉鎖条件が成立したことを意味するため、振分入賞装置1 6 1を閉鎖するための処理（ステップS B 9 1 0～ステップS B 9 1 2）を実行する。

【2 0 6 6】

振分開放期間が経過している場合（ステップS B 9 0 5：Y E S）には、主側R A M 8 4における振分開放フラグの値が「1」であるか否かを判定する（ステップS B 9 0 9）。ステップS B 9 0 9にて肯定判定を行った場合には、振分入賞装置1 6 1の閉鎖条件が成立している状態であるとともに、未だ振分入賞装置1 6 1を閉鎖するための処理（ステップS B 9 1 0～ステップS B 9 1 2）が実行されていない状態であるため、振分入賞装置1 6 1を閉鎖するための処理（ステップS B 9 1 0～ステップS B 9 1 2）を実行する。振分入賞装置1 6 1を閉鎖するための処理の内容は、上記第1 0の実施形態において既に説明したとおりである。

10

【2 0 6 7】

ステップS B 9 0 9にて否定判定を行った場合又はステップS B 9 1 2の処理を実行した場合には、主側R A M 8 4におけるV入賞フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS B 9 1 3）。V入賞フラグに「1」がセットされている場合（ステップS B 9 1 3：Y E S）、すなわち今回の振分実行モードにおいてV入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生した場合には、強制終了切替用処理を実行する（ステップS B 9 1 4）。図1 7 8は強制終了切替用処理を示すフローチャートである。

【2 0 6 8】

20

時短状態である場合（ステップS C 1 0 1：Y E S）には、主側R A M 8 4における一時停止中フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップS C 1 0 2）、一時停止中フラグに「1」がセットされている場合（ステップS C 1 0 2：Y E S）には、今回終了した振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類が第2小当たり結果であるか否かを判定する（ステップS C 1 0 3）。ステップS C 1 0 1～ステップS C 1 0 3にて肯定判定を行った場合、第1特図表示部3 7 aにおける遊技回が一時的に停止されている状態から当該遊技回が強制的に終了された状態に切り換えるための処理（ステップS C 1 0 4～ステップS C 1 0 9）を実行する。

【2 0 6 9】

第1特図表示部3 7 aにおける遊技回が一時的に停止されている状態から当該遊技回が強制的に終了された状態に切り換えるための処理では、まず主側R A M 8 4における一時停止フラグ3 5 3を「0」クリアする（ステップS C 1 0 4）。その後、ステップS C 1 0 5～ステップS C 1 0 9では、第2特図変動中処理（図1 7 6）のステップS B 8 1 0～ステップS B 8 1 3及びステップS B 8 1 5と同様の処理を実行する。具体的には、まず主側R A M 8 4における第1特図側タイマカウンタの値を「0」クリアし（ステップS C 1 0 5）、主側R A M 8 4における第1特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS C 1 0 6）。これにより、第1特図特電カウンタの値は第1特図特電制御処理（図1 2 4）の第1特図変動開始処理（ステップS 7 7 0 7）に対応する「0」となる。その後、強制終了の対象となっている遊技回の開始時に主側R A M 8 4に記憶された第1特図表示部3 7 aの絵柄の停止態様の情報をクリアする（ステップS C 1 0 7）。

30

40

【2 0 7 0】

その後、第1特図強制終了コマンドを音光側M P U 9 3に対して送信する（ステップS C 1 0 8）。音光側M P U 9 3は、第1特図強制終了コマンドを受信した場合、第1特図表示部3 7 aにおける遊技回が強制的に終了されたことに対応する演出（巻戻し演出又は疑似一時停止演出）が図柄表示装置4 1にて実行されるようにする。

【2 0 7 1】

その後、主側R A M 8 4の第1強制終了フラグ3 5 1に「1」をセットする（ステップS C 1 0 9）。これにより、第1特図表示部3 7 aにおける遊技回が強制的に終了された状態であることを主側M P U 8 2にて把握可能とすることができる。

【2 0 7 2】

50

このように、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態から当該遊技回が強制的に終了された状態に切り換えられる。

【2073】

ステップSC103にて否定判定を行った場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態から強制的に終了された状態に切り換えるための処理を実行することなく、本強制終了切替用処理を終了する。このため、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態が維持される。

【2074】

振分用処理(図177)の説明に戻り、ステップSB914にて強制切替用処理を実行した後、ステップSB915～ステップSB920では、上記第10の実施形態における振分用処理(図134)のステップS8714～ステップS8719と同様の処理を実行する。具体的には、V入賞フラグを「0」クリアし(ステップSB915)、主側RAM84における振分待機タイマカウンタを「0」クリアする(ステップSB916)。その後、開閉実行モードに移行させるための処理(ステップSB917～ステップSB920)を実行する。開閉実行モードに移行させるための処理の内容は、上記第10の実施形態において既に説明したとおりである。

【2075】

一方、主側RAM84のV入賞フラグに「1」がセットされていない場合(ステップSB913:NO)には、ステップSB921～ステップSB924において、上記第10の実施形態における振分用処理(図134)のステップS8720～ステップS8723と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM84における振分待機タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定することにより待機期間が経過したか否かを判定する(ステップSB921)。待機期間が経過した場合(ステップSB921:YES)には、フラグクリア処理を実行する(ステップSB922)。フラグクリア処理では、今回の遊技回において利用した主側RAM84の各種フラグを「0」クリアする。例えば、振分実行モードにおいては主側RAM84の第1小当たりフラグ又は第2小当たりフラグに「1」がセットされているが、その「1」がセットされているフラグを「0」クリアする。

【2076】

その後、時短管理処理を実行する(ステップSB923)。時短管理処理の内容は、上記第10の実施形態において図128のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップSB923における時短管理処理では、時短状態であるとともに主側RAM84における第2特図用時短状態カウンタの値が「0」であることを条件として、時短状態を終了するための処理(ステップS8104～ステップS8109)が実行される。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、時短状態を終了するための処理では、主側RAM84の時短フラグが「0」クリアされることにより通常遊技状態となり、主側RAM84の高頻度フラグが「0」クリアされることにより低頻度サポートモードとなる。その後、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタ及び第2特図用時短状態カウンタの値が「0」クリアされ、状態指定コマンドの送信処理が実行される。これにより、通常遊技状態であること及び低頻度サポートモードであることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。その後、第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶されている場合には主側RAM84の終了時保留未消化フラグ354に「1」がセットされる。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されて

いた第2保留情報を契機とする遊技回が未だ実行されていない状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【2077】

その後、第2特図終了時処理を実行する(ステップSB924)。第2特図終了時処理の内容は上記第10の実施形態において図135のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップSB924にて第2特図終了時処理が実行されることにより、主側RAM84における第2特図特電カウンタが「0」クリアされる。これにより、第2特図特電カウンタの値は、第2特図変動開始処理(ステップS8308)に対応する「0」となる。その後、主側RAM84における終了時保留消化中フラグ355が「0」クリアされる。その後、一時停止フラグ353に「1」がセットされている場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回を再開させるための処理(ステップS8804～ステップS8807)が実行される。具体的には、一時停止フラグ353が「0」クリアされ、第1再開コマンドが音光側MPU93に送信される。その後、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間である場合には、第1特図表示部37aにおける変動表示が再開される。一方、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間である場合には、そのまま本第2特図終了時処理が終了されることにより第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が再開される。また、第2特図終了時処理(ステップSB924)では、主側RAM84の第1強制終了フラグ351に「1」がセットされている場合、第1強制終了フラグ351が「0」クリアされる。これにより、第1特図特電制御処理(図124)のステップS7703にて否定判定が行われてステップS7704以降の処理が実行されるようにすることができるとともに、第1特図表示部37aにて新たな遊技回の開始が禁止された状態を解除することができる。

【2078】

次に、音光側MPU93にて実行される演出側強制終了対応処理について図179のフローチャートを参照しながら説明する。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、演出側強制終了対応処理は演出調整処理(図149)のステップS9513にて実行される。

【2079】

ステップSC201～ステップSC206では、上記第10の実施形態における演出側強制終了対応処理(図150)のステップS9601～ステップS9606と同一の処理を実行する。ステップSC201～ステップSC206の処理の内容は上記第10の実施形態において既に説明したとおりである。

【2080】

主側MPU82から第2特図強制終了コマンドを受信していない場合(ステップSC201:NO)には、主側MPU82から第1特図強制終了コマンドを受信したか否かを判定する(ステップSC207)。既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させるための処理が実行された場合、主側MPU82から音光側MPU93に第1特図強制終了コマンドが送信される。また、既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、第1特図表示部37aにおける遊技回を一時的に停止させるための処理が実行された場合、主側MPU82から音光側MPU93に一時停止コマンドが送信されて、音光側RAM95における一時停止演出中フラグに「1」がセットされる。その後、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生し、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態から強制的に終了された状態に切り換えるための処理が実行された場合、主側MPU82から音光側MPU93に第1特図強制終了コマンドが送信される。

【2081】

第1特図強制終了コマンドを受信した場合（ステップSC207：YES）には、音光側RAM95の一時停止演出中フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSC208）、一時停止演出中フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSC208：YES）、すなわち第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合には、上記第10の実施形態における演出側強制終了対応処理（図150）のステップS9608と同様に、第1変動演出の終了処理を実行する（ステップSC209）。第1変動演出の終了処理では、通常遊技状態である場合、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されている通常用第1変動演出を終了させる。そして、表示側MPU103に通常用第1外れ結果報知コマンドを送信する。表示側MPU103は、通常用第1外れ結果報知コマンドを受信した場合、最終停止期間（具体的には0.5秒）に亘って外れ結果に対応する図柄G27が装飾領域332に停止表示されている状態とする。また、第1変動演出の終了処理（ステップSC208）では、時短状態である場合、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されている時短用第1変動演出を終了させる。そして、表示側MPU103に時短用第1外れ結果報知コマンドを送信する。表示側MPU103は、時短用第1外れ結果報知コマンドを受信した場合、最終停止期間（具体的には0.5秒）に亘って外れ結果に対応する時短用図柄G31～G33が第1個別表示領域334に停止表示されている状態とする。

10

【2082】

一時停止演出中フラグに「1」がセットされている場合（ステップSC208：YES）、すなわち第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合には、第1変動演出用のクリア処理を実行する（ステップSC210）。第1変動演出用のクリア処理では、通常遊技状態である場合には一時的に停止されている通常用第1変動演出を再開させるための情報をクリアするとともに、時短状態である場合には一時的に停止されている時短用第1変動演出を再開させるための情報をクリアする。その後、音光側RAM95における一時停止演出中フラグを「0」クリアする（ステップSC211）。これにより、一時停止演出を実行している状態が終了したことを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

20

【2083】

ステップSC209の処理を行った場合又はステップSC211の処理を行った場合には、ステップSC212～ステップSC220において上記第10の実施形態における演出側強制終了処理（図150）のステップS9609～ステップS9617と同様の処理を実行する。具体的には、まず音光側RAM95の第1変動演出中フラグを「0」クリアする（ステップSC212）。

30

【2084】

その後、時短状態である場合（ステップSC213：YES）には、即時報知対象期間であるか否かを判定する（ステップSC214）。ステップSC214では、音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362の値が120秒に対応する「30000」未満である場合、すなわち図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が120秒未満である即時報知対象期間である場合に肯定判定を行う。

40

【2085】

即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合（ステップSC214：YES）には、音光側RAM95における巻戻し量カウンタ366の設定処理を実行する（ステップSC215）。巻戻し量カウンタ366の設定処理は、ステップSC219においても実行される。巻戻し量カウンタ366の設定処理では、180秒に対応する「45000」という数値情報から音光側RAM95における残り変動時間表示カウンタ362に格納されている数値情報を減算する演算を実行することにより、今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報を算出する。そして、当該算出した数値情報を音光側RAM95における巻戻し量カウンタ366に格納する。これにより、今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報が巻戻し量カウンタ366に格納されている状態とするこ

50

とができる。

【2086】

巻戻し量カウンタ366の設定処理では、既に巻戻し量カウンタ366に1以上の数値情報（巻戻し対象時間）が格納されている状態において今回の巻戻し対象時間が発生した場合においても巻戻し量カウンタ366に今回の巻戻し対象時間が格納されている状態とする。これにより、第1特図強制終了コマンドを受信する前に発生していた巻戻し対象時間を無効とすることができる。

【2087】

その後、巻戻し演出中フラグ363に「1」がセットされていない場合（ステップSC216：NO）、すなわち巻戻し演出が実行されていない状態である場合には、巻戻し演出開始設定処理を実行する（ステップSC217）。巻戻し演出開始設定処理の内容は、上記第10の実施形態において図151のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップSC217にて巻戻し演出開始設定処理が実行されることにより、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338において巻戻し演出が開始される。

【2088】

即時報知対象期間において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、当該第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に巻戻し演出が開始される。また、即時報知対象期間において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、当該振分実行モードの終了時に巻戻し演出が開始される。一方、即時報知対象期間において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、第1特図強制終了コマンドが送信されないため、巻戻し演出は実行されない。

【2089】

巻戻し演出中フラグ363に「1」がセットされている場合（ステップSC216：YES）、すなわち巻戻し演出が実行されている状況において追加の巻戻し対象時間が発生した場合には、巻戻し待機中フラグ364に「1」をセットする（ステップSC218）。これにより、追加の巻戻し演出が待機されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【2090】

時間差報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合（ステップSC214：NO）には、ステップSC215と同様に、巻戻し量カウンタ366の設定処理を実行する（ステップSC219）。これにより、今回発生した巻戻し対象時間に対応する数値情報が巻戻し量カウンタ366に格納されている状態とすることができる。その後、音光側RAM95の疑似一時停止演出フラグに「1」をセットする（ステップSC220）。これにより、第1演出実行用処理（図152）のステップS9802にて肯定判定が行われて第1特図表示部37aにおける遊技回の対応する演出を実行するための処理（ステップS9803～ステップS9815）が実行されない状態となる。

【2091】

上記のとおり、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態となる。その後、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、第1特図表示部37aに

おける遊技回が一時的に停止されている状態から強制的に終了された状態に切り換えられる。そして、開閉実行モードの終了後に時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始される。一方、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的に停止されている状態が維持される。そして、振分実行モードの終了後に一時的に停止されていた遊技回が再開される。これにより、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知を発生させることに遊技者の関心を集めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2092】

＜第15、第16の実施形態の別形態＞

(1) 上記第15の実施形態において、上記第16の実施形態と同様に、時短状態にて第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第1特図表示部37aにおける遊技回が一時的停止された状態となり、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されるとともに、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には当該振分実行モードの終了後に第1特図表示部37aにおける遊技回が再開される構成としてもよい。上記第16の実施形態と同様に、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、主側MPU82から音光側MPU93に一時停止コマンドが送信される。その後、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、強制終了切替用処理(図178)のステップSC108にて主側MPU82から音光側MPU93に第1特図強制終了コマンドが送信される。一方、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生しなかった場合には、第1特図強制終了コマンドの送信は行われない。

【2093】

本構成では、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在していることを条件として、変動表示期間の先読み処理(ステップSB116)が実行され、当該変動表示期間の先読み処理にて先読みされた変動表示期間の情報が第1特図強制終了コマンドに設定される。一方、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生したものの、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在していない場合、変動表示期間の先読み処理が実行されることはなく、第1特図終了コマンドには先読みされた変動表示期間の情報は設定されない。

【2094】

上記第15の実施形態において既に説明したとおり、音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信した場合には巻戻し対象時間が発生する。時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信し、当該第1特図強制終了コマンドに先読みされた変動表示期間の情報が設定されていない場合、音光側MPU93が第1変動用コマンドを受信するタイミング、すなわち第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始されるタイミングにおいて当該巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行される。具体的には、第1特図表示部37aにおける新たな遊技回の開始時に選択された絵柄の変動表示期間が150秒である場合には巻戻し表示の実行期間(0.6秒~3秒)に応じて残り変動時間表示領域3

10

20

30

40

50

38に表示される残り変動時間が147秒～149秒のいずれかとなるまで巻き戻されるとともに、当該新たな遊技回の開始時に選択された変動表示期間が180秒である場合には巻戻し表示の実行期間（1.2秒～3.6秒）に応じて残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が176秒～178秒のいずれかとなるまで巻き戻される。また、当該新たな遊技回の開始時に選択された変動表示期間が210秒である場合には巻戻し表示の実行期間（1.8秒～4.2秒）に応じて残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間が205秒～208秒のいずれかとなるまで巻き戻される。

【2095】

上記第10の実施形態において既に説明したとおり、振分実行モードの実行期間及び開閉実行モードの実行期間においては、残り変動時間表示領域338に表示する残り変動時間を把握するために参照される残り変動時間表示カウンタ362の更新は行われない。時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信し、当該第1特図強制終了コマンドに先読みされた150秒の変動表示期間の情報が設定されている場合、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミング、すなわち振分実行モードが終了するタイミングにおいて、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を150秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。

【2096】

時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、音光側MPU93が即時報知対象期間において第1特図強制終了コマンドを受信し、当該第1特図強制終了コマンドに先読みされた180秒の変動表示期間の情報が設定されている場合、段階的巻戻し抽選が実行される。段階的巻戻し抽選では、1/2の確率で段階的巻戻し演出を実行する抽選結果となるとともに、1/2の確率で段階的巻戻し演出を実行しない抽選結果となる。段階的巻戻し抽選において、段階的巻戻し演出を実行しない抽選結果となった場合には、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミング、すなわち振分実行モードが終了するタイミングにおいて、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を180秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。一方、段階的巻戻し演出を実行する抽選結果となった場合には、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミング、すなわち振分実行モードが終了するタイミングにおいて、まず1段階目の巻戻し演出として、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を150秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。その後、音光側MPU93が主側MPU82からエンディングコマンドを受信したタイミング、すなわち開閉実行モードにおけるエンディング期間が開始されたタイミングにて2段階目の巻戻し演出として、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を180秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。

【2097】

時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、音光側MPU93が即時報知対象期において第1特図強制終了コマンドを受信し、当該第1特図強制終了コマンドに先読みされた210秒の変動表示期間の情報が設定されている場合には、上述した段階的巻戻し抽選が実行されることなく、段階的巻戻し演出が実行される。具体的には、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミング、すなわち振分実行モードが終了するタイミングにおいて、まず1段階目の巻戻し演出として、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を180秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行される。その後、音光側MPU93が主側MPU82からエンディングコマンドを受信したタイミング、すなわち開閉実行モードにおけるエンディング期間が開始されたタイミングにて2段階目の巻戻し演出として、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間を210秒まで巻き戻す巻戻し演出が実行さ

れる。

【2098】

時短状態において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生し、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、即時報知対象期間において音光側MPU93が第1特図強制終了コマンドを受信し、振分実行モードが終了するタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が150秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行された場合、先読みされた変動表示期間が180秒の変動表示期間であることを条件としてエンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される2段階目の巻戻し演出が実行される。一方、先読みされた変動表示期間が150秒の変動表示期間である場合には、エンディング期間の開始時に巻戻し演出は実行されない。これにより、振分実行モードが終了するタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が150秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行された場合、エンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される2段階目の巻戻し演出が実行されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【2099】

時短状態において、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了し、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生し、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了され、変動表示期間の先読み処理が実行され、即時報知対象期間において音光側MPU93が第1特図強制終了コマンドを受信し、振分実行モードが終了するタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行された場合、先読みされた変動表示期間が210秒の変動表示期間であることを条件としてエンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が210秒まで巻き戻される2段階目の巻戻し演出が実行される。一方、先読みされた変動表示期間が180秒の変動表示期間である場合には、エンディング期間の開始時に巻戻し演出は実行されない。これにより、振分実行モードが終了するタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される巻戻し演出が実行された場合、エンディング期間の開始時に残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が210秒まで巻き戻される2段階目の巻戻し演出が実行されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【2100】

先読みされた変動表示期間が150秒である場合には振分実行モードが終了するタイミングにて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が150秒まで巻き戻される巻戻し演出のみが実行されるが、エンディング期間の開始時に2段階目の巻戻し演出が実行されるかもしれないと期待させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、先読みされた変動表示期間が180秒であり、段階的巻戻し抽選において段階的巻戻し演出を実行しない抽選結果となった場合には、振分実行モードが終了するタイミングにて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が180秒まで巻き戻される巻戻し演出のみが実行されるが、エンディング期間の開始時に2段階目の巻戻し演出が実行されるかもしれないと期待させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【2101】

先読みされた変動表示期間が180秒であり、段階的巻戻し抽選において段階的巻戻し

50

演出を実行する抽選結果となった場合には、振分実行モードが終了するタイミングにて１段階目の巻戻し演出が実行された後、エンディング期間の開始時に２段階目の巻戻し演出が実行される。また、先読みされた変動表示期間が２１０秒である場合には、振分実行モードが終了するタイミングにて１段階目の巻戻し演出が実行された後、エンディング期間の開始時に２段階目の巻戻し演出が実行される。このように、巻戻し対象時間を１段階目の巻戻し演出及び２段階目の巻戻し演出において段階的に報知する段階的巻戻し演出を実行することにより、１段階目の巻戻し演出が実行された後に２段階目の巻戻し演出が実行されるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【２１０２】

このように、第２小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて、Ｖ入賞検知センサ１６９における遊技球の検知が発生した場合には第１特図表示部３７ａにおける遊技回が強制的に終了される一方、Ｖ入賞検知センサ１６９における遊技球の検知が発生しなかった場合には振分実行モードの終了後に第１特図表示部３７ａにおける遊技回が再開される構成とした場合においても、先読みされた変動表示期間の情報が設定された第１特図強制終了コマンドが送信される構成とすることにより、当該先読みされた変動表示期間の情報に基づいて、第１特図表示部３７ａにおける遊技回が新たに開始されるタイミングよりも前に、振分実行モードが終了するタイミング及び開閉実行モードのエンディング期間が開始されるタイミングにおいて、巻戻し対象時間を段階的に報知する段階的巻戻し演出を実行可能とすることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【２１０３】

<第１７の実施形態>

本実施形態では開閉実行モードを実行するための処理内容が上記第１の実施形態と相違している。以下、上記第１の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第１の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【２１０４】

図１８０は本実施形態における遊技盤２４の構成を示す正面図である。

【２１０５】

上記第１の実施形態において既に説明したとおり、遊技盤２４には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部２５と外レール部２６とが取り付けられており、これら内レール部２５と外レール部２６とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。樹脂ベース２１において窓孔２３の下方に取り付けられた遊技球発射機構２７（図２参照）から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域ＰＡの上部に案内されるようになっている。

【２１０６】

上記第１の実施形態と同様に、遊技盤２４には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されており、各開口部には一般入賞口３１、第１作動口３３、第２作動口３４、スルーゲート３５、可変表示ユニット３６、特図ユニット３７及び普図ユニット３８等がそれぞれ設けられている。本実施形態では、上記第１の実施形態における特電入賞装置３２に代えて、特電入賞装置３８１が設けられている。なお、特電入賞装置３８１の詳細な構成については後述する。

【２１０７】

スルーゲート３５への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口３１、特電入賞装置３８１、第１作動口３３及び第２作動口３４への入球が発生すると、所定個数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、第１作動口３３への入球が発生した場合又は第２作動口３４への入球が発生した場合には３個の賞球の払い出しが実行され、一般入賞口３１への入球が発生した場合には１０個の賞球の払い出しが実行され、特電入賞装置３８１への入球が発生した場合には１５個の賞球の払い出しが実行される。

【２１０８】

上記第１の実施形態において既に説明したとおり、遊技盤２４の最下部にはアウト口２

4 a が設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口 2 4 a を通って遊技領域 P A から排出される。また、遊技盤 2 4 には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘 2 4 b が植設されているとともに、風車等の各種部材が配設されている。

【2 1 0 9】

作動口 3 3 , 3 4 への入賞に基づき当否判定処理が実行され、当否判定処理の結果が大当たり結果となることにより開閉実行モードへ移行する。開閉実行モードでは、特電入賞装置 3 8 1 の開閉制御が実行され、特電入賞装置 3 8 1 への入賞が発生することで遊技球の払い出しが実行される。開閉実行モードでは予め定められた回数のラウンド遊技が実行される。ラウンド遊技は、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖条件が成立するまで継続される。本実施形態において、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖条件は、予め定められた特電開放用期間が経過すること、及び予め定められた上限個数の遊技球が特電入賞装置 3 8 1 に入賞することのいずれか一方の条件が満たされることにより成立する。この場合、発射操作装置 2 8 が遊技者により操作されている状況では 6 0 0 ミリ秒に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 2 7 が駆動制御される構成において、特電開放用期間が 2 9 2 8 8 ミリ秒に設定されているとともに上限個数が 1 0 個に設定されている。したがって、ラウンド遊技における特電開放用期間は遊技球の発射周期と 1 回のラウンド遊技の上限個数との積よりも長い時間に設定されていることとなるため、各ラウンド遊技において特電入賞装置 3 8 1 に上限個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。また、ラウンド遊技の上限回数は、その移行の契機となった大当たり結果の種類に応じて相違している。

10

20

【2 1 1 0】

図 1 8 0 に示すように、特電入賞装置 3 8 1 は、遊技領域 P A において可変表示ユニット 3 6 の下方の領域である下側領域 P A U に設けられている。開閉実行モードにおいて主側 M P U 8 2 は、特電入賞装置 3 8 1 を第 1 閉鎖状態、第 2 閉鎖状態、第 1 開放状態及び第 2 開放状態のいずれかの状態とするための処理を実行する。

【2 1 1 1】

図 1 8 1 (a) は特電入賞装置 3 8 1 の第 1 閉鎖状態及び第 2 閉鎖状態を説明するための説明図であり、図 1 8 1 (b) は特電入賞装置 3 8 1 の第 1 開放状態及び第 2 開放状態を説明するための説明図である。図 1 8 1 (a) において、特電入賞装置 3 8 1 の第 1 閉鎖状態は実線で示されているとともに、特電入賞装置 3 8 1 の第 2 閉鎖状態は二点鎖線で示されている。また、図 1 8 1 (b) において、特電入賞装置 3 8 1 の第 1 開放状態は実線で示されているとともに、特電入賞装置 3 8 1 の第 2 開放状態は二点鎖線で示されている。

30

【2 1 1 2】

遊技球は鋼製の球体であり、遊技球の直径は 1 1 mm である。また、図 1 8 1 (a) に示すように、遊技盤 2 4 の表面から窓パネル 6 2 の背面までの距離 D S 1 は、遊技球の直径の 2 倍以上の距離であり、具体的には 2 4 mm である。なお、遊技盤 2 4 の表面から窓パネル 6 2 の背面までの距離 D S 1 が遊技球の直径よりも長い距離であるとともに遊技球の直径の 2 倍よりも短い距離である構成としてもよい。

40

【2 1 1 3】

図 1 8 1 (a) 及び図 1 8 1 (b) に示すように、特電入賞装置 3 8 1 は、遊技盤 2 4 の背面側へと通じる大入賞口 3 8 1 a と、特電入賞装置 3 8 1 を第 1 閉鎖状態、第 2 閉鎖状態、第 1 開放状態及び第 2 開放状態の間で切り換える特電開閉部材 3 8 2 と、特電開閉部材 3 8 2 を開閉動作させる特電用の駆動部 3 8 1 b とを備えている。大入賞口 3 8 1 a の縦寸法は遊技球の直径の略 1 . 8 倍であるとともに、大入賞口 3 8 1 a の横寸法は遊技球の直径の略 4 倍である。

【2 1 1 4】

特電入賞装置 3 8 1 には、大入賞口 3 8 1 a を通過して特電入賞装置 3 8 1 の内部に入り込んだ遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして特電検知センサ 3 8

50

1 d が設けられている。特電検知センサ 3 8 1 d は、主側 M P U 8 2 の入力側と電氣的に接続されている。特電検知センサ 3 8 1 d によって、特電入賞装置 3 8 1 に入賞した遊技球が個別に検知される。

【 2 1 1 5 】

特電開閉部材 3 8 2 は、矩形板状に形成されているとともに遊技盤 2 4 側に回動自在に軸 3 8 1 c で支持されている特電開閉本体部 3 8 2 a と、当該特電開閉本体部 3 8 2 a の回動先端側に一体形成されている特電開閉先端部 3 8 2 b とを備えている。特電開閉部材 3 8 2 は、大入賞口 3 8 1 a が開放されて大入賞口 3 8 1 a に遊技球が入球可能となる第 1 開放位置（図 1 8 1（b）の実線参照）と、大入賞口 3 8 1 a が閉鎖されて大入賞口 3 8 1 a への遊技球の入球が不可となる第 1 閉鎖位置（図 1 8 1（a）の実線参照）との間を回動可能である。

10

【 2 1 1 6 】

まず特電開閉部材 3 8 2 が第 1 閉鎖位置に配置されている特電入賞装置 3 8 1 の第 1 閉鎖状態について説明する。図 1 8 1（a）において実線で示すように、第 1 閉鎖状態において特電開閉本体部 3 8 2 a は、当該特電開閉本体部 3 8 2 a の回動先端側が回動基端側よりも上方に位置する態様で、遊技盤 2 4 の表面と略面一となっている。当該第 1 閉鎖状態において、特電開閉先端部 3 8 2 b は上方に向けて後方に傾斜しており、特電開閉先端部 3 8 2 b の自由端は遊技盤 2 4 の表面よりも後方に位置している。

【 2 1 1 7 】

図 1 8 0 に示すように、第 1 閉鎖状態において特電開閉部材 3 8 2 は、大入賞口 3 8 1 a（図 1 8 1（a））の横方向における略全体に亘って延在しているとともに、大入賞口 3 8 1 a の縦方向における略全体に亘って存在している。図 1 8 1（a）に示すように、特電開閉先端部 3 8 2 b の自由端と、大入賞口 3 8 1 a の上端を規定する大入賞口上部材 3 8 3 との間の距離は、遊技球の直径未満の距離（具体的には 0.5 mm）である。また、特電開閉部材 3 8 2 の下端と大入賞口 3 8 1 a の下端との間の距離（具体的には 1 mm）、特電開閉部材 3 8 2 の左端と大入賞口 3 8 1 a の左端との間の距離（具体的には 0.5 mm）、及び特電開閉部材 3 8 2 の右端と大入賞口 3 8 1 a の右端との間の距離（具体的には 0.5 mm）は、遊技球の半径未満の距離である。このように、第 1 閉鎖状態において大入賞口 3 8 1 a は特電開閉部材 3 8 2 により閉じられており、大入賞口 3 8 1 a への入球が不可となっている。

20

30

【 2 1 1 8 】

次に、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置に配置されている特電入賞装置 3 8 1 の第 1 開放状態について説明する。第 1 開放状態は、第 1 閉鎖位置に配置されていた特電開閉部材 3 8 2 が前方（窓パネル 6 2 側）に向けて、図 1 8 1（a）及び図 1 8 1（b）において反時計回りに、略 85 度回動した状態である。図 1 8 1（b）に示すように、第 1 開放状態において特電開閉本体部 3 8 2 a は後方に向けて下り傾斜となっている。また、特電開閉先端部 3 8 2 b は、後方に向けて特電開閉本体部 3 8 2 a よりも強い下り傾斜となっている。さらにまた、第 1 開放状態において、特電開閉部材 3 8 2 の自由端と大入賞口上部材 3 8 3 との間隔（具体的には 20 mm）は、遊技球が通過可能な間隔である。第 1 開放状態において特電開閉部材 3 8 2 の上に載った遊技球は、自重により後方に向けて転動して大入賞口 3 8 1 a に入賞可能である。

40

【 2 1 1 9 】

第 1 開放状態において特電開閉先端部 3 8 2 b の自由端と窓パネル 6 2 との間の距離（具体的には 2.5 mm）は、遊技球の直径未満の距離である。このため、第 1 開放状態において、特電開閉部材 3 8 2 の自由端と窓パネル 6 2 との間を遊技球が通過することはない。これにより、特電入賞装置 3 8 1 が第 1 開放状態となっている状況において、特電入賞装置 3 8 1 に向けて流下する遊技球が特電入賞装置 3 8 1 に入球し易くなっている。

【 2 1 2 0 】

次に、特電用の駆動部 3 8 1 b について説明する。特電入賞装置 3 8 1 は、特電開閉部材 3 8 2 に対して当該特電開閉部材 3 8 2 を第 1 開放位置から第 1 閉鎖位置に向けて回動

50

させる付勢力を作用させる図示しない付勢部材（具体的にはバネ）を備えている。また、特電開閉部材 382 は、図示しないリンク機構を介して特電用の駆動部 381b に連結されているとともに、特電用の駆動部 381b は主側 MPU82 の出力側と電氣的に接続されている。主側 MPU82 は、特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力すること、及び特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力を停止することにより特電入賞装置 381 の開閉制御を実行する。特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力されることにより、特電開閉部材 382 には付勢部材による付勢力に抗して当該特電開閉部材 382 を第 1 閉鎖位置から第 1 開放位置に向けて回動させる力が付加される。

【2121】

特電開閉部材 382 が第 1 閉鎖位置に配置されている第 1 閉鎖状態において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われた場合、特電開閉部材 382 は、特電開閉先端部 382b が窓パネル 62 に近づく態様で第 1 開放位置まで回動する。これにより、特電入賞装置 381 が第 1 開放状態となる。そして、特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力されている状態が継続される期間に亘って、当該第 1 開放状態が維持される。また、第 1 開放状態において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止された場合、特電開閉部材 382 は、特電開閉先端部 382b が遊技盤 24 に近づく態様で第 1 閉鎖位置まで回動する。これにより、特電入賞装置 381 が第 1 閉鎖状態となる。そして、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止されている状態が継続される期間に亘って、当該第 1 閉鎖状態が維持される。

【2122】

次に、特電開閉部材 382 が第 2 閉鎖位置に配置されている特電入賞装置 381 の第 2 閉鎖状態について説明する。図 181 (a) において二点鎖線で示すように、特電入賞装置 381 の第 2 閉鎖状態は、大入賞口 381a への入球が不可能とならない程度に、特電開閉部材 382 が第 1 閉鎖位置よりも第 1 開放位置側（窓パネル 62 側）の第 2 閉鎖位置まで回動した状態である。第 2 閉鎖状態において、特電開閉本体部 382a は後方に向けて下り傾斜となっており、特電開閉先端部 382b は当該特電開閉本体部 382a の回動先端側から上方に向けて延在している。

【2123】

特電開閉先端部 382b の自由端は、遊技盤 24 の表面よりも前側（窓パネル 62 側）に存在している。特電開閉先端部 382b の自由端と、大入賞口上部材 383 との間の距離は、遊技球の直径未満の距離（具体的には 3.5 mm）である。また、特電開閉部材 382 の下端と大入賞口 381a の下端との間の距離（具体的には略 1 mm）、特電開閉部材 382 の左端と大入賞口 381a の左端との間の距離（最大となる上端部で 3.5 mm）、及び特電開閉部材 382 の右端と大入賞口 381a の右端との間の距離（最大となる上端部で 3.5 mm）は、遊技球の半径未満の距離である。このように、第 2 閉鎖状態においても、第 1 閉鎖状態と同様に、大入賞口 381a への入球が不可となっている。

【2124】

第 2 閉鎖状態において、特電開閉先端部 382b の自由端と遊技盤 24 の表面との距離（具体的には 3.5 mm）は遊技球の半径未満であるため、第 2 閉鎖状態において遊技球が特電開閉先端部 382b に接触する場合、当該遊技球の重心は特電開閉先端部 382b よりも窓パネル 62 側に存在している状態であり、遊技球から特電開閉部材 382 に加えられる力は、当該特電開閉部材 382 を後方に向かわせる力である。このため、第 2 閉鎖状態において、遊技球が特電開閉部材 382 に接触した場合においても、遊技球は大入賞口 381a に入球不可である。

【2125】

図 181 (a) に示すように、大入賞口上部材 383 は傾斜面 383a を有しており、当該傾斜面 383a は、大入賞口 381a の上方において遊技盤 24 の表面よりも前方に存在しているとともに前方に向けて下り傾斜となっている。特電入賞装置 381 が第 2 閉鎖状態である状況において、特電開閉先端部 382b と大入賞口上部材 383 との隙間に向けて流下する遊技球が大入賞口上部材 383 と接触し易くなっている。そして、遊技球

が大入賞口上部材 3 8 3 と接触することにより当該遊技球の進路は前方寄りに変更される。これにより、第 2 閉鎖状態において大入賞口 3 8 1 a への入球が発生してしまうことが防止されている。

【2 1 2 6】

特電入賞装置 3 8 1 が第 1 閉鎖状態である場合には、特電入賞装置 3 8 1 が第 2 閉鎖状態である場合と比較して、特電開閉部材 3 8 2 と窓パネル 6 2 との間隔が広い。このため、第 1 閉鎖状態は、第 2 閉鎖状態と比較して、遊技球が特電開閉部材 3 8 2 と窓パネル 6 2 との間を通過し易く、特電入賞装置 3 8 1 の周辺で滞留する遊技球が発生しづらい状態である。

【2 1 2 7】

次に、特電開閉部材 3 8 2 が第 2 開放位置に配置される特電入賞装置 3 8 1 の第 2 開放状態について説明する。図 1 8 1 (b) において二点鎖線で示すように、特電入賞装置 3 8 1 の第 2 開放状態は、大入賞口 3 8 1 a への入球が不可とならない程度に、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置よりも第 1 閉鎖位置側（遊技盤 2 4 側）に回動した状態である。特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置に配置されている第 1 開放状態において、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 閉鎖位置側に向けて、図 1 8 1 (a) において時計回りに略 2 5 度回動することにより、特電開閉部材 3 8 2 が第 2 開放位置に配置されて、第 2 開放状態となる。

【2 1 2 8】

第 2 開放状態において特電開閉本体部 3 8 2 a は、後方に向けて第 1 開放状態よりも強い下り傾斜となっている。また、特電開閉先端部 3 8 2 b は、後方に向けて特電開閉本体部 3 8 2 a よりも強い下り傾斜となっている。さらにまた、第 2 開放状態において、特電開閉先端部 3 8 2 b の自由端と大入賞口上部材 3 8 3 との間隔（具体的には 1 3 mm）は、遊技球が通過可能な間隔である。第 2 開放状態において特電開閉部材 3 8 2 の上に載った遊技球は、自重により後方に向けて転動して大入賞口 3 8 1 a に入賞可能である。

【2 1 2 9】

第 2 開放状態において特電開閉部材 3 8 2 の自由端と窓パネル 6 2 との間の距離（具体的には 1 0 mm）は、遊技球の直径未満の距離である。このため、第 2 開放状態においても、第 1 開放状態と同様に、特電開閉部材 3 8 2 の自由端と窓パネル 6 2 との間を遊技球が通過することはない。これにより、特電入賞装置 3 8 1 が第 2 開放状態となっている状況において、特電入賞装置 3 8 1 に向けて流下する遊技球が特電入賞装置 3 8 1 に入球し易くなっている。

【2 1 3 0】

特電開閉本体部 3 8 2 a は、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 閉鎖位置から第 1 開放位置となるまで回動する過程で、常に後方に向けて下り傾斜となっている。また、特電開閉先端部 3 8 2 b は、特電開閉部材 3 8 2 が第 2 閉鎖位置から第 1 開放位置となるまで回動する過程で、常に特電開閉本体部 3 8 2 a よりも後方に向けて強い下り傾斜となっている。これにより、特電開閉部材 3 8 2 の上に載った遊技球を大入賞口 3 8 1 a に迅速に案内することができる。

【2 1 3 1】

上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、開閉実行モードでは、5 0 0 0 ミリ秒のオープニング期間が終了した後にラウンド遊技が実行される。また、ラウンド遊技の終了後に今回の開閉実行モードにおいて未だ実行されていないラウンド遊技が残っている場合にはインターバル期間（具体的には 3 0 0 0 ミリ秒）が開始されるとともに、ラウンド遊技の終了後に今回の開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技が全て終了している場合にはエンディング期間（具体的には 5 0 0 0 ミリ秒）が開始される。

【2 1 3 2】

上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、大当たり結果の種類として、5 R 低確結果、5 R 高確結果及び 1 0 R 高確結果が存在している。5 R 低確結果及び 5 R 高確結果を契機とした開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数は 5 回となるとともに、1 0 R 高確結果を契機とした開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数は 1 0 回と

10

20

30

40

50

なる。ラウンド遊技では、既に説明した特電入賞装置 381 の終了条件が成立するまで、遊技球が特電入賞装置 381 に入賞可能な状態（第 1 開放状態又は第 2 開放状態）となる。

【2133】

ラウンド遊技の実行期間における最初の 1288 ミリ秒には、開放中切換動作期間が設けられている。開放中切換動作期間では、特電開閉部材 382 が第 1 開放位置に配置されている第 1 開放状態と、特電開閉部材 382 が当該第 1 開放状態よりも遊技盤 24 側の第 2 開放位置に配置されている第 2 開放状態との間で特電入賞装置 381 の状態を交互に切り換える開放中切換動作が実行される。

【2134】

開放中切換動作期間では、まず 200 ミリ秒に亘って特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力されている状態が継続されることにより、第 1 閉鎖状態である特電入賞装置 381 を第 1 開放状態とする開放動作が行われる。その後、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間とが交互に繰り返されることにより、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返される。これにより、特電入賞装置 381 の周辺で滞留する遊技球が発生してしまうことを防止することが可能となる。

【2135】

特電入賞装置 381 が第 1 閉鎖状態である状況において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力を行った場合に、特電開閉部材 382 が第 1 閉鎖位置から第 1 開放位置まで回動するために要する時間は 160 ミリ秒である。開放中切換動作期間の開始時に実行される特電入賞装置 381 の開放動作において特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力される 200 ミリ秒の期間は、当該 160 ミリ秒よりも長い。このため、特電入賞装置 381 の開放動作において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 200 ミリ秒に亘って行われた場合、特電開閉部材 382 が第 1 開放位置まで回動して特電入賞装置 381 が第 1 開放状態となるとともに、当該 200 ミリ秒の期間が終了するまで当該第 1 開放状態が維持される。

【2136】

特電入賞装置 381 が第 2 開放状態である状況において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力を行った場合に、特電開閉部材 382 が第 2 開放位置から第 1 開放位置まで回動するために要する時間は 16 ミリ秒である。開放中切換動作期間において特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止されている状態が終了した後に、当該駆動信号が出力される 100 ミリ秒の期間は、当該 16 ミリ秒よりも長い。このため、開放中切換動作期間において特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止されている状態が終了した後に当該駆動信号の出力が 100 ミリ秒に亘って行われた場合、特電開閉部材 382 が第 1 開放位置まで回動して特電入賞装置 381 が第 1 開放状態となるとともに、当該 100 ミリ秒の期間が終了するまでの期間（具体的には 84 ミリ秒）に亘って当該第 1 開放状態が維持される。

【2137】

ラウンド遊技の実行期間において、開放中切換動作が終了した後は、当該ラウンド遊技の実行期間が終了するまでの開放維持期間（具体的には 28000 ミリ秒）に亘って、特電入賞装置 381 の第 1 開放状態が継続される。既に説明したとおり、第 1 開放状態及び第 2 開放状態において遊技球は大入賞口 381a に入賞可能である。このため、ラウンド遊技の実行期間では、最初に特電入賞装置 381 の開放動作が行われて大入賞口 381a への入球が可能となった後、当該ラウンド遊技の実行期間が終了するまで遊技球が大入賞口 381a に入球可能な状況が継続される。

【2138】

インターバル期間及びエンディング期間における最初の 1288 ミリ秒には、閉鎖中切換動作期間が設けられている。閉鎖中切換動作期間では、特電開閉部材 382 が第 1 閉鎖位置に配置されている第 1 閉鎖状態と、特電開閉部材 382 が当該第 1 閉鎖位置よりも窓

10

20

30

40

50

パネル 6 2 側の第 2 閉鎖位置に配置されている第 2 閉鎖状態との間で特電入賞装置 3 8 1 の状態を交互に切り換える閉鎖中切換動作が実行される。

【 2 1 3 9 】

閉鎖中切換動作期間では、まず 2 0 0 ミリ秒に亘って特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止されている状態が継続されることにより、第 1 開放状態である特電入賞装置 3 8 1 を第 1 閉鎖状態とする閉鎖動作が行われる。その後、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 1 0 0 ミリ秒の期間とが交互に繰り返されることにより、第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返される。これにより、特電入賞装置 3 8 1 と窓パネル 6 2 との間の空間で滞留する遊技球が発生してしまうことを防止することが可能となる。

10

【 2 1 4 0 】

特電入賞装置 3 8 1 が第 1 開放状態である状況において、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力を停止した場合に、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置から第 1 閉鎖位置まで回動するために要する時間は 1 6 0 ミリ秒である。閉鎖中切換動作期間の開始時に実行される特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作において特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される 2 0 0 ミリ秒の期間は、当該 1 6 0 ミリ秒の期間よりも長い。このため、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作において、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が 2 0 0 ミリ秒に亘って停止された場合、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 閉鎖位置まで回動して特電入賞装置 3 8 1 が第 1 閉鎖状態となるとともに、当該 2 0 0 ミリ秒の期間が終了するまで当該第 1 閉鎖状態が維持される。

20

【 2 1 4 1 】

特電入賞装置 3 8 1 が第 2 閉鎖状態である状況において、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力を停止した場合に、特電開閉部材 3 8 2 が第 2 閉鎖位置から第 1 閉鎖位置まで回動するために要する時間は 1 6 ミリ秒である。閉鎖中切換動作期間において特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号が出力されている状態が終了した後に、当該駆動信号の出力が停止される 1 0 0 ミリ秒の期間は、当該 1 6 ミリ秒よりも長い。このため、閉鎖中切換動作期間において特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号が出力されている状態が終了した後に当該駆動信号の出力が 1 0 0 ミリ秒に亘って停止された場合、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 閉鎖位置まで回動して特電入賞装置 3 8 1 が第 1 閉鎖状態となるとともに、当該 1 0 0 ミリ秒の期間が終了するまでの期間（具体的には 8 4 ミリ秒の期間）に亘って当該第 1 閉鎖状態が維持される。

30

【 2 1 4 2 】

インターバル期間において閉鎖中切換動作が終了した後は、当該インターバル期間が終了するまで特電入賞装置 3 8 1 の第 1 閉鎖状態が継続され、当該インターバル期間の終了後に次のラウンド遊技が開始される。また、エンディング期間において閉鎖中切換動作が終了した後は、当該エンディング期間が終了するまでの閉鎖維持期間（3 7 1 2 ミリ秒）に亘って、特電入賞装置 3 8 1 の第 1 閉鎖状態が継続される。また、当該エンディング期間が終了した後も、次に開閉実行モードが開始されるまでの期間に亘って、特電入賞装置 3 8 1 の第 1 閉鎖状態が継続される。

40

【 2 1 4 3 】

既に説明したとおり、第 1 閉鎖状態及び第 2 閉鎖状態において遊技球は大入賞口 3 8 1 a に入賞不可である。このため、インターバル期間では、最初に特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作が行われて大入賞口 3 8 1 a への入球が不可となった後、当該インターバル期間が終了するまで、遊技球が大入賞口 3 8 1 a に入球不可である状況が継続される。また、エンディング期間では、最初に特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作が行われて大入賞口 3 8 1 a への入球が不可となった後、当該エンディング期間が終了するまで、遊技球が大入賞口 3 8 1 a に入球不可である状況が継続される。当該状況は、エンディング期間が終了した後も、次に開閉実行モードが開始されるまで継続される。なお、開放中切換動作及び閉鎖中切換動作の詳細については後述する。

50

【2144】

図182は特電入賞装置381の開閉制御を実行するための主側MPU82の構成を説明するための説明図である。図182に示すように、主側ROM83には特電開放用駆動テーブル384及び特電閉鎖用駆動テーブル385が設けられている。特電開放用駆動テーブル384はラウンド遊技の実行期間において特電入賞装置381の制御を行うために主側MPU82により参照されるテーブルであるとともに、特電閉鎖用駆動テーブル385はインターバル期間及びエンディング期間において特電入賞装置381の制御を行うために主側MPU82により参照されるテーブルである。主側ROM83は、データが予め記憶される1バイトのエリアを複数備えており、当該1バイトのエリアのそれぞれには当該1バイトのエリアを特定するためのアドレスが設定されている。

10

【2145】

図183は特電開放用駆動テーブル384及び特電閉鎖用駆動テーブル385の内容を説明するための説明図である。ラウンド遊技の実行期間において、特電開放用駆動テーブル384に基づく特電入賞装置381の制御が行われる特電開放用期間（具体的には29288ミリ秒）は、開放中切換動作期間（具体的には1288ミリ秒）及び開放維持期間（具体的には28000ミリ秒）の合計期間である。図183に示すように、特電開放用期間では、まず開放中切換動作期間が開始され、当該開放中切換動作期間が終了した後に開放維持期間が開始される。

【2146】

図183に示すように、主側ROM83において、特電開放用駆動テーブル384は「0101H」～「012EH」のアドレス範囲に設けられている。「0101H」～「0102H」のアドレスに対応するエリア（2バイトのエリア）には、特電入賞装置381の開放動作を行うために特電用の駆動部381bに対して駆動信号を送信する200ミリ秒の期間に対応する「50」という数値情報が設定されている。特電開放用駆動テーブル384に設定されている各期間に対応する数値情報は、主側RAM84に設けられた特図側タイマカウンタ386（図182参照）にセットされる。

20

【2147】

タイマ割込み処理（図14）のステップS210におけるタイマ更新処理では、特図側タイマカウンタ386の値を1減算する処理が実行されるとともに、当該1減算後の特図側タイマカウンタ386の値が「0」を下回った場合には特図側タイマカウンタ386の値を「0」クリアする処理が実行される。このように、特図側タイマカウンタ386の値は「0」を下回らない態様で更新される。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、タイマ割込み処理（図14）は4ミリ秒の周期で起動される。特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が200ミリ秒に亘って継続されることにより特電入賞装置381を第1閉鎖状態から第1開放状態に切り換える開放動作が行われる。

30

【2148】

「0101H」～「0102H」に続く「0103H」～「0104H」のアドレスに対応するエリアには、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報が設定されているとともに、当該「0103H」～「0104H」に続く「0105H」～「0106H」のアドレスに対応するエリアには、特電用の駆動部381bに対して駆動信号を出力する100ミリ秒の期間に対応する「25」という数値情報が設定されている。特電入賞装置381の開放動作が行われて第1開放状態となった後、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が8ミリ秒に亘って停止されることにより特電入賞装置381が第2開放状態となる。その後、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が100ミリ秒に亘って行われることにより特電入賞装置381が第1開放状態となるとともに、当該駆動信号の出力が停止されるまで当該第1開放状態が維持される。

40

【2149】

図183に示すように、「0103H」～「012AH」のアドレス範囲には、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を停止して特電入賞装置381を第2開放状態とす

50

る 8 ミリ秒の期間に対応する数値情報（「2」）と、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力を行って特電入賞装置 381 を第 1 開放状態とする 100 ミリ秒の期間に対応する数値情報（「25」）とが交互に設定されている。また、「0129H」～「012AH」に続く「012BH」～「012CH」のアドレスに対応するエリアには、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止されている状態とする 8 ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報が設定されているとともに、当該「012BH」～「012CH」に続く「012DH」～「012EH」のアドレスに対応するエリアには、特電用の駆動部 381b に対して駆動信号を出力する 28000 ミリ秒の期間に対応する「7000」という数値情報が設定されている。

【2150】

10

「0101H」～「0102H」のアドレスに対応するエリアに設定されているデータに従って特電入賞装置 381 の開放動作が行われた後、「0103H」～「012AH」に対応するエリアに設定されているデータに従って、特電入賞装置 381 を第 2 開放状態とする動作と、特電入賞装置 381 を第 1 開放状態とする動作とが交互に繰り返される。当該「0103H」～「012AH」に対応するエリアに設定されているデータに従って、特電入賞装置 381 を第 2 開放状態とする動作が実行される回数及び特電入賞装置 381 を第 1 開放状態とする動作が実行される回数のそれぞれは、10 回である。その後、特電入賞装置 381 を第 2 開放状態とする動作が行われた後に、28000 ミリ秒に亘って特電開閉部材 382 が第 1 開放状態に維持される。

【2151】

20

開放中切換動作は、ラウンド遊技の実行期間における一部の期間において実行される。このため、ラウンド遊技の実行期間の全体に亘って開放中切換動作が実行される構成と比較して、特電開放用駆動テーブル 384 のデータ容量を低減し、当該特電開放用駆動テーブル 384 を予め記憶させておくために必要となる主側 ROM 83 のデータ容量を低減することができる。

【2152】

エンディング期間において特電閉鎖用駆動テーブル 385 に基づく特電入賞装置 381 の制御が行われる特電閉鎖用期間（具体的には 5000 ミリ秒）は、閉鎖中切換動作期間（具体的には 1288 ミリ秒）及び閉鎖維持期間（具体的には 3712 ミリ秒）の合計期間である。図 183 に示すように、特電閉鎖用期間では、まず閉鎖中切換動作期間が開始され、当該閉鎖中切換動作期間が終了した後に閉鎖維持期間が開始される。

30

【2153】

インターバル期間においても特電閉鎖用駆動テーブル 385 に基づく特電入賞装置 381 の制御が行われる。インターバル期間はエンディング期間よりも 2000 ミリ秒短い。インターバル期間において特電閉鎖用駆動テーブル 385 に基づく特電入賞装置 381 の制御が行われる場合には、閉鎖維持期間の残り時間が 2000 ミリ秒となるタイミングで、インターバル期間が終了するとともに、特電閉鎖用駆動テーブル 385 に基づく特電入賞装置 381 の制御が終了する。

【2154】

図 183 に示すように、主側 ROM 83 において、特電閉鎖用駆動テーブル 385 は「012FH」～「015CH」のアドレス範囲に設けられている。「012FH」～「0130H」のアドレスに対応するエリアには、特電入賞装置 381 の閉鎖動作を行うために特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力を停止する 200 ミリ秒の期間に対応する「50」という数値情報が設定されている。特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 200 ミリ秒に亘って停止されることにより特電入賞装置 381 を第 1 開放状態から第 1 閉鎖状態に切り換える閉鎖動作が行われる。

40

【2155】

「012FH」～「0130H」に続く「0131H」～「0132H」のアドレスに対応するエリアには、特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力する 8 ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報が設定されている。特電入賞装置 381 が第 1 閉鎖状態であ

50

る状況において8ミリ秒に亘って特電用の駆動部381bに対して駆動信号が出力されることにより特電入賞装置381が第1閉鎖状態から第2閉鎖状態に切り換えられる。当該「0131H」～「0132H」に続く「0133H」～「0134H」のアドレスに対応するエリアには、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を停止する100ミリ秒の期間に対応する「25」という数値情報が設定されている。特電入賞装置381が第2閉鎖状態となっている状況において100ミリ秒に亘って特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止されることにより特電入賞装置381が第1閉鎖状態となるとともに、当該駆動信号の出力が行われるまで当該第1閉鎖状態が維持される。

【2156】

図183に示すように、「0131H」～「0158H」のアドレス範囲には、特電用の駆動部381bに駆動信号を出力して特電入賞装置381を第2閉鎖状態とする8ミリ秒の期間に対応する数値情報（「2」）と、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を停止して特電入賞装置381を第1閉鎖状態とする100ミリ秒の期間に対応する数値情報（「25」）とが交互に設定されている。また、「0157H」～「0158H」に続く「0159H」～「015AH」のアドレスに対応するエリアには、特電用の駆動部381bに駆動信号を出力する8ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報が設定されているとともに、当該「0159H」～「015AH」に続く「015BH」～「015CH」のアドレスに対応するエリアには、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を停止する3712ミリ秒に対応する「928」という数値情報が設定されている。

【2157】

「012FH」～「0130H」に対応するエリアに設定されているデータに従って特電入賞装置381の閉鎖動作が行われた後、「0131H」～「0158H」に対応するエリアに設定されているデータに従って、特電入賞装置381を第2閉鎖状態とする動作と、特電入賞装置381を第1閉鎖状態とする動作とが交互に繰り返し実行される。当該「0131H」～「0158H」に対応するエリアに設定されているデータに従って、特電入賞装置381を第2閉鎖状態とする動作が実行される回数及び特電入賞装置381を第1閉鎖状態とする動作が実行される回数のそれぞれは、10回である。その後、「0159H」～「015AH」のアドレスに対応するエリアに設定されているデータに従って、特電入賞装置381を第2閉鎖状態とする動作が行われた後に、「015BH」～「015CH」のアドレスに対応するエリアに設定されているデータに従って、特電入賞装置381を第1閉鎖状態とする動作が行われるとともに、当該第1閉鎖状態が維持される。

【2158】

閉鎖中切換動作は、インターバル期間における一部の期間及びエンディング期間における一部の期間において行われる。このため、インターバル期間の全体に亘って閉鎖中切換動作が行われる構成又はエンディング期間の全体に亘って閉鎖中切換動作が行われる構成と比較して、特電閉鎖用駆動テーブル385のデータ容量を低減し、特電閉鎖用駆動テーブル385を予め記憶させておくために必要となる主側ROM83のデータ容量を低減することができる。

【2159】

インターバル期間において閉鎖中切換動作を実行するために参照される駆動テーブルは、エンディング期間において閉鎖中切換動作を実行するために参照される駆動テーブルと同一の駆動テーブル（具体的には特電閉鎖用駆動テーブル385）である。これにより、インターバル期間において閉鎖中切換動作を実行するために参照される駆動テーブルとは異なる駆動テーブルが主側ROM83に記憶されている構成と比較して、閉鎖中切換動作を実行するために参照される駆動テーブルを予め記憶させておくために必要となる主側ROM83のデータ容量を低減することができる。

【2160】

図182に示すように、主側RAM84には、既に説明した特図側タイマカウンタ386に加えて、特電開閉タイマカウンタ387、特電駆動中フラグ388、参照アドレスカ

10

20

30

40

50

ウンタ 389 及び特電復帰用フラグ 391 が設けられている。特電開閉タイマカウンタ 387 は、特電開放用駆動テーブル 384 又は特電閉鎖用駆動テーブル 385 に設定されているデータに従って、特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力する期間又は当該駆動信号の出力を停止する期間を主側 MPU 82 にて把握可能とするタイマカウンタである。特電開閉タイマカウンタ 387 の更新は、タイマ割込み処理（図 14）のステップ S210 におけるタイマ更新処理にて実行される。タイマ更新処理（ステップ S210）では、特電開閉タイマカウンタ 387 の値を 1 減算する処理が実行されるとともに、当該 1 減算後の特電開閉タイマカウンタ 387 の値が「0」を下回った場合には特電開閉タイマカウンタ 387 の値を「0」クリアする処理が実行される。このように、特電開閉タイマカウンタ 387 の値は、「0」を下回らない態様で更新される。特電開閉タイマカウンタ 387 にセットされた数値情報は、タイマ更新処理（ステップ S210）が実行される状況において、特電開閉タイマカウンタ 387 の値が「0」となるまで、4 ミリ秒の周期で 1 減算されて更新される。

10

【2161】

特電駆動中フラグ 388 は、特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力されている状態であることを主側 MPU 82 にて把握可能とするフラグである。タイマ割込み処理（図 14）のステップ S207 におけるポート出力処理では、特電駆動中フラグ 388 に「1」がセットされている場合、特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力するための処理が実行される。主側 MPU 82 は、特電駆動中フラグ 388 に「1」をセットすることにより、特電駆動中フラグ 388 に「1」がセットされている期間に亘って特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力されるようにすることができるとともに、特電駆動中フラグ 388 を「0」クリアすることにより、特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力されない状態とすることができる。

20

【2162】

参照アドレスカウンタ 389 は、主側 RAM 84 に読み出されている特電開放用駆動テーブル 384 又は特電閉鎖用駆動テーブル 385 にて現状において参照対象となっているエリアを特定するためのアドレスを主側 MPU 82 にて把握可能とするカウンタである。参照アドレスカウンタ 389 には、参照対象となっている 2 バイトのエリアのうち先頭のエリア（アドレスが小さい側のエリア）に対応するアドレスが設定される。特電閉鎖用駆動テーブル 385 に従って特電入賞装置 381 の制御が実行されている状況において主側 MPU 82 への動作電力の供給が停止された後、動作電力の供給が再開されて特電入賞装置 381 の制御が再開される場合、主側 MPU 82 は参照アドレスカウンタ 389 を参照することにより、特電閉鎖用駆動テーブル 385 において動作電力の供給が停止される直前に参照対象となっていたエリアを把握することができる。

30

【2163】

既に説明したとおり、特電開放用駆動テーブル 384 に基づく特電入賞装置 381 の制御が実行される場合、最初に 200 ミリ秒に亘って特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力されることにより特電入賞装置 381 が第 1 開放状態となった後に、駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間とが交互に繰り返されることにより、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されている状態となる。このように、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間における特電開閉部材 382 の往復動作は、特電入賞装置 381 が第 1 開放状態である状況において、駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間とが交互に繰り返されることにより実行される動作である。このため、特電入賞装置 381 が第 1 開放状態ではない状況（例えば特電入賞装置 381 が第 1 閉鎖状態である状況）において駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間とが交互に繰り返された場合、開放中切換動作は正常には行われない。

40

【2164】

特電開放用駆動テーブル 384 に基づく特電入賞装置 381 の制御が実行されている状

50

況において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給が再開されて特電開放用駆動テーブル384に基づく特電入賞装置381の制御が再開される場合、特電入賞装置381は第1閉鎖状態となっている。このため、動作電力の供給再開後に特電入賞装置381の開放中切換動作が正常に行われるようにするためには、最初に特電閉鎖部材382を第1開放状態とする必要がある。本実施形態では、特電開放用駆動テーブル384に基づく特電入賞装置381の制御が実行されている状況において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給が再開されて特電開放用駆動テーブル384に基づく特電入賞装置381の制御が実行されている状態に復帰する場合、特電開放用駆動テーブル384において動作電力の供給が停止される直前に参照対象となっていたエリアとは無関係に、特電開放用駆動テーブル384の開始アドレスに対応するエリアを参照対象に設定する。これにより、動作電力の供給再開後において、特電入賞装置381を第1開放状態とする開放動作が実行された後に特電入賞装置381の開放中切換動作が正常に行われるようにすることができる。

10

【2165】

既に説明したとおり、特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御が実行される場合、最初に200ミリ秒に亘って特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止されることにより特電入賞装置381が第1閉鎖状態となった後に、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される100ミリ秒の期間とが交互に繰り返されることにより特電入賞装置381の閉鎖中切換動作が実行される。特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御が実行されている状況において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給が再開されて特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御が実行されている状態に復帰する場合、特電入賞装置381は第1閉鎖状態となっている。このため、当該場合には、特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御が行われる状況に復帰する前に特電入賞装置381を第1閉鎖状態とするための処理を追加する必要が無い。当該場合には、特電閉鎖用駆動テーブル385において動作電力の供給が停止される直前に参照対象となっていたエリアが参照されている状態で、参照先を変更することなく特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御が再開される。これにより、特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御を再開するための処理構成が複雑なものとなってしまうことが防止されている。

20

30

【2166】

特電開放用駆動テーブル384に基づく特電入賞装置381の制御は、後述する特電開放中処理（図186）にて実行される。特電復帰用フラグ391は、当該特電開放中処理（図186）が実行されている状況において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後に特電開放中処理（図186）が実行されている状態に復帰したことを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。

【2167】

次に、主側MPU82にて実行されるメイン処理について図184のフローチャートを参照しながら説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、メイン処理は電源投入に伴い起動される。

40

【2168】

ステップSC301～ステップSC315では、上記第1の実施形態におけるメイン処理（図13）のステップS101～ステップS115と同様の処理を実行する。具体的には、まず電源投入初期設定処理を実行し（ステップSC301）、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップSC302）。その後、主側RAM84における立ち上げ処理中フラグに「1」をセットし（ステップSC303）、主側RAM84における停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSC304）。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、タイマ割込み処理（図14）の停電監視処理（ステップS201）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。

50

停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【2169】

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップSC304：YES）、主側RAM84についてチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムが主側MPU82への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて主側RAM84に保存されたチェックサムと一致しているか否かを判定する（ステップSC305）。チェックサムが一致している場合（ステップSC305：YES）、主側RAM84の設定参照用エリアに格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップSC306）。

10

【2170】

ステップSC304～ステップSC306の全てで肯定判定をした場合、主側RAM84に情報異常が発生していないことを意味する。この場合、主側RAM84における設定更新中フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSC307）。設定更新中フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSC307：NO）、リセットボタン142（図6参照）が押圧操作されているか否かを判定する（ステップSC308）。リセットボタン142が押圧操作されていない場合（ステップSC308：NO）、主側RAM84における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSC309）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、タイマ割込み処理（図14）が起動されても遊技を進行させるための処理（ステップS207～ステップS220）が実行されない状態となる。ステップSC309にて肯定判定をした場合、後述するステップSC326及びステップSC327の処理を実行する。

20

【2171】

ステップSC309にて否定判定をした場合、設定キー挿入部143（図6参照）が設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する（ステップSC310）。設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されている場合（ステップSC310：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップSC312）。また、設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されていない場合であっても（ステップSC310：NO）、主側RAM84における設定確認中フラグに「1」がセットされている場合（ステップSC311：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップSC312）。設定確認用処理の内容は、上記第1の実施形態において既に説明したとおりである。

30

【2172】

設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されていない場合であっても設定確認中フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSC310及びステップSC311：NO）、遊技機本体12が開放中であるか否かを判定する（ステップSC313）。遊技機本体12が外枠11に対して開放状態となっている場合（ステップSC313：YES）、主側RAM84の天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報をセットする（ステップSC314）。

40

【2173】

ステップSC313にて否定判定をした場合又はステップSC314の処理を実行した場合、通常復帰コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSC315）。音光側MPU93は通常復帰コマンドを受信することにより、主側MPU82において動作電力の供給開始時の処理（ステップSC301～ステップSC328）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップSC301～ステップSC328）にてRAMクリア処理（ステップSC321）、設定確認用処理（ステップSC312）及び設定値更新処理（ステップSC319）のいずれもが実行されていないことを特定する。

50

【2174】

ステップSC312にて設定確認用処理を実行した場合又はステップSC315にて通常復帰コマンドを送信した場合には、主側RAM84における特図特電力カウンタの値が「4」であるか否かを判定する（ステップSC316）。主側MPU82への動作電力の供給が開始された後において、ステップSC316における判定の処理が実行されるまでに、特図特電力カウンタの値を変更する処理（RAMクリア処理）は実行されていない。このため、ステップSC316における判定の処理が実行される状況において、特図特電力カウンタの値は動作電力の供給が停止される直前の値である。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、特図特電力カウンタに設定される「4」は、特図特電制御処理（図18）のステップS610における特電開放中処理（図186）に対応する値である。詳細は後述するが、特電開放中処理（図186）では、特電開放用駆動テーブル384に基づく特電入賞装置381の制御を行うための処理、すなわち特電入賞装置381の開放中切換動作を行うための処理が実行される。

10

【2175】

ステップSC316にて肯定判定を行った場合には、主側RAM84の特電復帰用フラグ391に「1」をセットする（ステップSC317）。これにより、特電開放中処理（図186）が実行されている状況において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後に特電開放中処理（図186）が実行されている状態に復帰したことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【2176】

20

ステップSC308にてリセットボタン142が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されていると判定した場合（ステップSC318：YES）、又はステップSC307にて設定更新中フラグに「1」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する（ステップSC319）。設定値更新処理の内容は、上記第1の実施形態において既に説明したとおりである。設定値更新処理（ステップSC319）では、主側RAM84の遊技停止フラグが「0」クリアされる。また、設定値更新処理（ステップSC319）では、RAMクリア処理が実行される。これにより、特図特電力カウンタの値が「0」クリアされて、特図特電制御処理（図18）の特図変動開始処理（ステップS606）に対応する「0」が主側RAM84の特図特電力カウンタにセットされている状態となる。

30

【2177】

特電開放中処理（図186）が実行されている状況において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後に設定値更新処理（ステップSC319）が実行された場合には、当該設定値更新処理（ステップSC319）においてRAMクリア処理が実行されて主側RAM84における特図特電力カウンタの値が「0」クリアされるため、特電開放中処理（図186）が実行されている状態には復帰しない。当該場合には、タイマ割込み処理（図14）のステップS213における特図特電制御処理が実行される状況となった後に、特図特電力カウンタの値（具体的には「0」）に対応する特図変動開始処理（ステップS606）が実行される。

【2178】

40

ステップSC308にてリセットボタン142が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されていないと判定した場合（ステップSC318：NO）、主側RAM84の遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSC320）。遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSC320：NO）、RAMクリア処理を実行する（ステップSC321）。RAMクリア処理（ステップSC321）の内容は、上記第1の実施形態において既に説明したとおりである。RAMクリア処理（ステップSC321）が実行されることにより、特図特電力カウンタの値が「0」クリアされて、特図特電制御処理（図18）の特図変動開始処理（ステップS606）に対応する「0」が主側RAM84の特図特電力カウンタにセットされている状態となる。

50

【2179】

特電開放中処理（図186）が実行されている状況において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後にRAMクリア処理（ステップSC321）が実行された場合には、主側RAM84における特図特電力カウンタの値が「0」クリアされるため、特電開放中処理（図186）が実行されている状態には復帰しない。当該場合には、タイマ割込み処理（図14）のステップS213における特図特電制御処理が実行される状況となった後に、特図特電力カウンタの値（具体的には「0」）に対応する特図変動開始処理（ステップS606）が実行される。

【2180】

ステップSC321にてRAMクリア処理を実行した後は、クリア時の復帰コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSC322）。音光側MPU93はクリア時の復帰コマンドを受信することにより、主側MPU82において動作電力の供給開始時の処理（ステップSC301～ステップSC328）が終了したことを特定するとともに今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップSC301～ステップSC328）にてRAMクリア処理（ステップSC321）が実行されたことを特定する。

【2181】

メイン処理（図184）においてステップSC304～ステップSC306のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、主側RAM84の遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップSC323）。その後、主側RAM84の天井カウンタ131に固定天井回数である500回の情報をセットする（ステップSC324）。その後、リセットボタン142が押圧操作されているか否かを判定する（ステップSC325）。リセットボタン142が押圧操作されていない場合（ステップSC325：NO）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSC326）。その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップSC327）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。

【2182】

リセットボタン142が押圧操作されている場合（ステップSC325：YES）、設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する（ステップSC318）。リセットボタン142が押圧操作されているとともに設定キー挿入部143が設定キーを利用してON操作されている場合（ステップSC318及びステップSC325：YES）、設定値更新処理を実行する（ステップSC319）。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側MPU82への動作電力が供給された場合、主側RAM84について異常が発生していることでステップSC304～ステップSC306のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理（ステップSC319）が実行される。また、設定値更新処理（ステップSC319）では既に説明したとおり遊技停止フラグを「0」クリアする。これにより、設定値更新処理（ステップSC319）が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側RAM84について異常が発生している状態を解消させることが可能となる。

【2183】

一方、リセットボタン142が押圧操作されているものの設定キー挿入部143がON操作されていない場合（ステップSC325：YES、ステップSC318：NO）、主側RAM84の遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSC320）。ステップSC323にて遊技停止フラグに「1」がセットされた後におけるステップSC320の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「1」がセットされているため、ステップSC320にて肯定判定をする。この場合、ステップSC326にて音光側MPU93に異常コマンドを送信するとともにステップSC327にて異常信号を外部出力する。

10

20

30

40

50

【2184】

遊技停止フラグに「1」がセットされている状況において主側MPU82への動作電力の供給が開始され、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち「操作無し」の場合、「RAMクリア操作」が行われた場合又は「設定確認操作」が行われた場合、ステップSC309又はステップSC320にて肯定判定をすることで、ステップSC326にて異常コマンドを送信するとともにステップSC327にて異常時の外部出力処理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップSC304～ステップSC306の処理結果に関係なく、設定値更新処理（ステップSC319）が実行されない限り、主側MPU82への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機10における異常報知及びパチンコ機10の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認識させることが可能となる。

10

【2185】

ステップSC316にて否定判定を行った場合、ステップSC317の処理を行った場合、ステップSC319の処理を実行した場合、ステップSC322の処理を実行した場合又はステップSC327の処理を実行した場合、主側RAM84の立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップSC328）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、タイマ割込み処理（図14）が起動された場合にステップS206にて否定判定をすることでステップS201～ステップS205の処理だけではなくステップS207～ステップS220の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップSC328では主側RAM84の停電フラグも「0」クリアする。

20

【2186】

その後、ステップSC329の残余処理に進む。つまり、主側MPU82はタイマ割込み処理（図14）を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間はタイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップSC329の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップSC329の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。残余処理（ステップSC329）では、上記第1の実施形態におけるメイン処理（図13）のステップS127～ステップS130と同様の処理を実行する。具体的には、まずタイマ割込み処理（図14）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。その後、乱数初期値カウンタCINIの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、変動種別カウンタCSの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。その後、タイマ割込み処理（図14）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。

30

【2187】

上記のとおり、設定値更新処理（ステップSC319）又はRAMクリア処理（ステップSC321）が実行された場合には、主側RAM84における特図特電カウンタの値が「0」クリアされることにより、特図特電制御処理（図18）の特図変動開始処理（ステップS606）に対応する「0」が主側RAM84の特図特電カウンタにセットされている状態となる。このため、特電開放中処理（図186）が実行されている状況において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後に当該設定値更新処理（ステップSC319）又はRAMクリア処理（ステップSC321）が実行された場合には、特電開放中処理（図186）が実行されている状態には復帰しない。当該場合には、タイマ割込み処理（図14）のステップS213における特図特電制御処理が実行される状況となった後に、特図特電カウンタの値（具体的には「0」）に対応する特図変動開始処理（ステップS606）が実行される。

40

【2188】

上述したとおり、ステップSC323にて主側RAM84の遊技停止フラグに「1」がセットされた場合、又は主側RAM84における遊技停止フラグに「1」がセットされて

50

いる状態において「設定変更操作」が行われることなく主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合には、タイマ割込み処理（図14）が起動されても遊技を進行させるための処理（ステップS207～ステップS220）が実行されない状態となるため、当該遊技を進行させるための処理において実行される特図特電制御処理（ステップS213）も実行されない状態となる。そして、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（ステップSC319）を実行する必要がある、設定値更新処理（ステップSC319）ではRAMクリア処理が実行されるため、当該設定値更新処理が実行された場合には主側RAM84における特図特電カウンタの値が「0」クリアされて、特図特電制御処理（図18）の特図変動開始処理（ステップS606）に対応する「0」が主側RAM84の特図特電カウンタにセットされている状態となる。このため、特電開放中処理（図186）が実行されている状況において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後にステップSC323にて遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、特電開放中処理（図186）が実行されている状態には復帰しない。当該場合には、主側MPU82への動作電力の供給の開始に際して「設定変更操作」が行われて設定値更新処理（ステップSC319）が実行され、タイマ割込み処理（図14）のステップS213における特図特電制御処理が実行される状況となった後に、特図特電カウンタの値（具体的には「0」）に対応する特図変動開始処理（ステップS606）が実行されることとなる。

10

【2189】

特電開放中処理（図186）が実行されている状況において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後に設定確認用処理（ステップSC312）、設定値更新処理（ステップSC319）、RAMクリア処理（ステップSC321）及び主側RAM84の遊技停止フラグに「1」をセットする処理（ステップSC323）のいずれもが実行されない場合には、特電復帰用フラグ391に「1」がセットされる。また、特電開放中処理（図186）が実行されている状況において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後に設定確認用処理（ステップSC312）が実行される場合にも特電復帰用フラグ391に「1」がセットされる。上述したとおり、主側MPU82は、特電開放中処理（図186）において特電復帰用フラグ391に「1」がセットされている場合、特電開放用駆動テーブル384の開始アドレスを参照アドレスカウンタ389にセットする。これにより、特電開放中処理（図186）が実行されている状態に復帰した後に特電入賞装置381の開放動作及び開放中切換動作が正常に行われるようにすることができる。

20

30

【2190】

次に、主側MPU82にて実行される特電開始処理について図185（a）のフローチャートを参照しながら説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、特電開始処理は特図特電制御処理（図18）のステップS609にて実行される。

【2191】

主側RAM84における特図側タイマカウンタ386の値が「0」である場合（ステップSC401：YES）、すなわちオープニング期間が経過している場合には、開閉回数の設定処理を実行する（ステップSC402）。開閉回数の設定処理では、今回の遊技結果が5R低確結果又は5R高確結果であれば主側RAM84におけるラウンドカウンタに「5」をセットし、今回の遊技結果が10R高確結果であれば主側RAM84のラウンドカウンタに「10」をセットする。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおける残りのラウンド遊技の回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。

40

【2192】

その後、ラウンド遊技の開始処理を実行する（ステップSC403）。図185（b）はラウンド遊技の開始処理を示すフローチャートである。ラウンド遊技の開始処理は後述する特電閉鎖中処理（図189）のステップSC903においても実行される。

【2193】

50

ラウンド遊技の開始処理では、まず特電開放用期間の設定処理を実行する（ステップ S C 5 0 1）。既に説明したとおり、特電開放用駆動テーブル 3 8 4 に基づく特電入賞装置 3 8 1 の制御が行われる特電開放用期間は、開放中切換動作期間及び開放維持期間の合計期間である。特電開放用期間の設定処理（ステップ S C 5 0 1）では、特電開放用期間である 2 9 2 8 8 ミリ秒（図 1 8 3 参照）に対応する「7 3 2 2」という数値情報を主側 R A M 8 4 の特図側タイマカウンタ 3 8 6 にセットする。既に説明したとおり、特図側タイマカウンタ 3 8 6 にセットされた数値情報は、タイマ更新処理（ステップ S 2 1 0）が実行される状況において、特図側タイマカウンタ 3 8 6 の値が「0」となるまで、4 ミリ秒の周期で 1 減算されて更新される。ステップ S C 5 0 1 にて特図側タイマカウンタ 3 8 6 に特電開放用期間に対応する数値情報がセットされることにより、当該特電開放用期間の計測が開始される。ステップ S C 5 0 1 にて特電開放用期間の設定処理を実行することにより、ラウンド遊技が開始される度に特電開放用期間に対応する数値情報が特図側タイマカウンタ 3 8 6 にセットされるようにすることができる。

10

【2 1 9 4】

その後、主側 R A M 8 4 における入賞カウンタに「1 0」をセットする（ステップ S C 5 0 2）。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、入賞カウンタは、入賞上限個数の残り個数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。ステップ S C 5 0 2 にて入賞カウンタに「1 0」をセットする処理を実行することにより、ラウンド遊技が開始される度に当該ラウンド遊技における入賞上限個数である「1 0」が入賞カウンタにセットされている状態とすることができる。

20

【2 1 9 5】

その後、特電駆動信号の出力開始処理を実行する（ステップ S C 5 0 3）。特電駆動信号の出力開始処理では、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が開始されるようにする。その後、主側 R A M 8 4 における特電駆動中フラグ 3 8 8 に「1」をセットする（ステップ S C 5 0 4）。これにより、タイマ割込み処理（図 1 4）のポート出力処理（ステップ S 2 0 7）にて特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号を出力する処理が実行されるようにすることができる。

【2 1 9 6】

その後、特電開放用駆動テーブル 3 8 4 を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出し（ステップ S C 5 0 5）、主側 R A M 8 4 における参照アドレスカウンタ 3 8 9 の設定処理を実行する（ステップ S C 5 0 6）。参照アドレスカウンタ 3 8 9 の設定処理では、ステップ S C 5 0 5 にて読み出した特電開放用駆動テーブル 3 8 4 の開始アドレス（「0 1 0 1 H」）を参照アドレスカウンタ 3 8 9 にセットする。これにより、特電開放用駆動テーブル 3 8 4 において「0 1 0 1 H」～「0 1 0 2 H」のアドレスに対応するエリアが現状における参照対象のエリアに設定される。

30

【2 1 9 7】

その後、主側 R A M 8 4 における特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の設定処理を実行する（ステップ S C 5 0 7）。特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の設定処理では、特電開放用駆動テーブル 3 8 4 において、参照アドレスカウンタ 3 8 9 に設定されているアドレス（「0 1 0 1 H」）に対応するエリア（「0 1 0 1 H」～「0 1 0 2 H」のアドレスに対応するエリア）に設定されている 2 0 0 ミリ秒に対応する「5 0」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする。既に説明したとおり、特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットされた数値情報は、タイマ更新処理（ステップ S 2 1 0）が実行される状況において、特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の値が「0」となるまで、4 ミリ秒の周期で 1 減算されて更新される。ステップ S C 5 0 7 にて特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 に「5 0」がセットされることにより、特電入賞装置 3 8 1 の開放動作を行うために特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号の出力が行われる 2 0 0 ミリ秒間の計測が開始される。

40

【2 1 9 8】

特電開始処理（図 1 8 5（a））の説明に戻り、ステップ S C 4 0 3 にてラウンド遊技の開始処理を実行した後、主側 R A M 8 4 における特図特電カウンタの値を 1 加算する（

50

ステップSC404)。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップS610）に対応する「4」となる。

【2199】

次に、主側MPU82にて実行される特電開放中処理について図186のフローチャートを参照しながら説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、特電開放中処理は特図特電制御処理（図18）のステップS610にて実行される。

【2200】

主側RAM84における特電復帰用フラグ391に「1」がセットされている場合（ステップSC601：YES）、すなわち特電開放中処理（図186）が実行されている状況において主側MPU82への動作電力の供給が停止された後、動作電力の供給が再開されて特電開放中処理（図186）が実行されている状態に復帰した場合には、特電開放用駆動テーブル384の開始アドレスである「0101H」を主側RAM84の参照アドレスカウンタ389にセットする（ステップSC602）。これにより、特電開放用駆動テーブル384において動作電力の供給が停止される直前に参照対象となっていたエリアとは無関係に、特電開放用駆動テーブル384の開始アドレスに対応するエリアが参照対象となるようにすることができる。

10

【2201】

その後、既に説明したラウンド遊技の開始処理（図185（b））のステップSC507と同様に、特電開閉タイマカウンタ387の設定処理を実行する（ステップSC603）。特電開閉タイマカウンタ387の設定処理では、特電開放用駆動テーブル384において参照アドレスカウンタ389に設定されている開始アドレスに対応するエリアに設定されている200ミリ秒に対応する「50」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ387にセットする。これにより、特電入賞装置381の開放動作を行うために特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる200ミリ秒間の計測が開始される。その後、特電復帰用フラグ391を「0」クリアする（ステップSC604）。これにより、特電開放中処理（図186）の次回以降の処理回において、ステップSC601にて否定判定が行われてステップSC602～ステップSC604の処理が実行されないようにすることができる。

20

【2202】

このように、特電開放中処理（図186）が実行されている状況において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給が再開されて特電開放中処理（図186）が実行されている状態に復帰した後は、動作電力の供給が停止される直前に特電入賞装置381の開放動作が実行されていた場合、既に開放動作が終了して第1開放位置と第2開放位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態となっていた場合、及び開放中切換動作が終了して特電入賞装置381が第1開放状態に維持されていた場合のいずれにおいても、特電入賞装置381の開放動作が開始される。

30

【2203】

ステップSC601にて否定判定を行った場合又はステップSC604の処理を行った場合には、特電開放用期間が終了したか否かを判定する（ステップSC605）。ステップSC605では、主側RAM84における特図側タイマカウンタ386の値が「0」である場合に肯定判定を行う。特電開放用期間が終了していない場合（ステップSC605：NO）、すなわちラウンド遊技の実行中である場合には、特電入賞装置381への入賞が発生しているか否かを判定する（ステップSC606）。特電入賞装置381への入賞が発生している場合（ステップSC606：YES）には、主側RAM84における入賞カウンタの値を1減算し（ステップSC607）、当該1減算後における入賞カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップSC608）。

40

【2204】

ステップSC606にて否定判定を行った場合又はステップSC608にて否定判定を行った場合、すなわち特電入賞装置381の閉鎖条件が成立しておらず、特電開放用駆動テーブル384に基づく特電入賞装置381の制御が実行されている状況である場合には

50

、特電開閉制御処理を実行する（ステップSC609）。図187は特電開閉制御処理を示すフローチャートである。特電開閉制御処理は、後述する特電閉鎖中処理（図189）のステップSC902及び後述する特電終了処理（図190）のステップSD102においても実行される。特電開閉制御処理では、特電開放用駆動テーブル384又は特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御を行うための処理が実行される。特電開放中処理（図186）のステップSC609では特電開放用駆動テーブル384が参照されている状態で特電開閉制御処理が実行されるとともに、特電閉鎖中処理（図189）のステップSC902及び特電終了処理（図190）のステップSD102では特電閉鎖用駆動テーブル385が参照されている状態で特電開閉制御処理が実行される。

【2205】

10

特電開閉制御処理では、まず主側RAM84における特電開閉タイマカウンタ387の値が「0」であるか否かを判定し（ステップSC701）、特電開閉タイマカウンタ387の値が「0」である場合（ステップSC701：YES）、すなわち特電開放用駆動テーブル384又は特電閉鎖用駆動テーブル385（図183参照）において参照対象となっているエリアの更新タイミングである場合には、参照アドレスカウンタ389の更新処理を実行する（ステップSC702）。参照アドレスカウンタ389の更新処理では、参照アドレスカウンタ389の値を「2」加算する。これにより、主側RAM84に読み出されている特電開放用駆動テーブル384又は特電閉鎖用駆動テーブル385において参照対象となるエリアが次のエリアに更新される。

【2206】

20

その後、特電開閉タイマカウンタ387の設定処理を実行する（ステップSC703）。特電開閉タイマカウンタ387の設定処理では、ステップSC702にて更新された後の参照アドレスカウンタ389に設定されているアドレスを把握し、主側RAM84に読み出されている特電開放用駆動テーブル384又は特電閉鎖用駆動テーブル385において当該アドレスにより特定される2バイトのエリアに設定されている期間に対応する数値情報を主側RAM84の特電開閉タイマカウンタ387にセットする。これにより、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を行う期間又は当該駆動信号の出力を停止する期間の計測が開始される。

【2207】

その後、特電駆動中フラグ388に「1」がセットされている場合（ステップSC704：YES）、すなわち特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる期間が終了したタイミングである場合には、特電駆動信号の出力停止処理を実行する（ステップSC705）。特電駆動信号の出力停止処理では、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を停止する。その後、特電駆動中フラグ388を「0」クリアする（ステップSC706）。これにより、タイマ割込み処理（図14）のポート出力処理（ステップS207）にて特電用の駆動部381bに駆動信号を出力する処理が実行されない状態とすることができる。

30

【2208】

一方、特電駆動中フラグ388に「1」がセットされていない場合（ステップSC704：NO）、すなわち特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される期間が終了したタイミングである場合には、特電駆動信号の出力開始処理を実行する（ステップSC707）。特電駆動信号の出力開始処理では、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を開始する。その後、特電駆動中フラグ388に「1」をセットする（ステップSC708）。これにより、タイマ割込み処理（図14）のポート出力処理（ステップS207）にて特電用の駆動部381bに駆動信号を出力する処理が実行される状態とすることができる。

40

【2209】

このように、特電開放用駆動テーブル384又は特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御が行われている状況において、特電用の駆動部381bに駆動信号が出力される期間が終了した場合には、当該駆動信号の出力が停止されるとともに

50

、当該駆動信号の出力が停止される期間の計測が開始される。また、特電開放用駆動テーブル384又は特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御が行われている状況において、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される期間が終了した場合には、当該駆動信号の出力が開始されるとともに、当該駆動信号が出力される期間の計測が開始される。これにより、特電開放用駆動テーブル384又は特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御が行われている状況において、特電用の駆動部381bに駆動信号が出力される期間と、当該駆動信号の出力が停止される期間とが交互に繰り返されるようにすることができる。

【2210】

特電用の駆動部381bに駆動信号が出力される期間と当該駆動信号の出力が停止される期間とを交互に発生させるために、特電開放用駆動テーブル384に基づく特電入賞装置381の制御が行われている状況において呼び出されるサブルーチンのプログラムは、特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御が行われている状況において呼び出されるサブルーチンのプログラムと同一のプログラム（具体的には特電閉鎖制御処理（図187）に対応するプログラム）である。これにより、特電用の駆動部381bに駆動信号が出力される期間と当該駆動信号の出力が停止される期間とを交互に発生させるために、特電開放用駆動テーブル384に基づく特電入賞装置381の制御が行われている状況において使用されるプログラムとは別のプログラムとして、特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御が行われている状況において使用されるプログラムが主側ROM83に記憶されている構成と比較して、特電用の駆動部381bに駆動信号が出力される期間と当該駆動信号の出力が停止される期間とを交互に発生させるために使用されるプログラムを記憶しておくために必要となる主側ROM83のデータ容量を低減することができる。

【2211】

特電開放中処理（図186）の説明に戻り、ステップSC605にて肯定判定を行った場合又はステップSC608にて肯定判定を行った場合、すなわち特電入賞装置381の閉鎖条件が成立した場合には、特電駆動信号の出力停止処理を実行する（ステップSC610）。特電駆動信号の出力停止処理では、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を停止する。その後、特電駆動中フラグ388を「0」クリアする（ステップSC611）。これにより、タイマ割込み処理（図14）のポート出力処理（ステップS207）にて特電用の駆動部381bに駆動信号を出力する処理が実行されない状態とすることができる。

【2212】

その後、主側RAM84に設けられた特電用監視遅延タイマカウンタに特電用監視遅延期間の情報をセットする（ステップSC612）。特電用監視遅延タイマカウンタは、特電入賞装置381に設けられた特電検知センサ381d（図181（a）参照）における遊技球の検知を、特電入賞装置381の閉鎖動作が開始された後においても有効として扱う特電用監視遅延期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。特電用監視遅延期間は、インターバル期間又はエンディング期間の開始時に実行される特電入賞装置381の閉鎖動作の途中で特電開閉部材382及び大入賞口上部材383により遊技球が挟まれている状態が発生し、当該閉鎖動作の終了後において最初に特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が8ミリ秒に亘って行われることで当該挟まれていた遊技球が特電入賞装置381に入球した場合に、当該遊技球が特電検知センサ381dに検知されるまでの期間として想定される最長期間以上の期間として設定されており、具体的には1秒に設定されている。なお、特電入賞装置381の閉鎖動作の途中で特電開閉部材382及び大入賞口上部材383により遊技球が挟まれている状態が発生した後に当該状態が解消される様子の詳細については後述する。

【2213】

その後、特電閉鎖用駆動テーブル385を主側ROM83から主側RAM84に読み出し（ステップSC613）、参照アドレスカウンタ389の設定処理を実行する（ステッ

ブSC614)。参照アドレスカウンタ389の設定処理では、ステップSC613にて読み出した特電閉鎖用駆動テーブル385の開始アドレス（具体的には「012FH」）を参照アドレスカウンタ389にセットする。これにより、特電閉鎖用駆動テーブル385において「012FH」～「0130H」のアドレスに対応するエリアが参照対象のエリアに設定される。

【2214】

その後、特電開閉タイマカウンタ387の設定処理を実行する（ステップSC615）。特電開閉タイマカウンタ387の設定処理では、参照アドレスカウンタ389に設定されているアドレス（具体的には「012FH」）を把握し、特電閉鎖用駆動テーブル385において当該アドレスにより特定される2バイトのエリア（「012FH」～「0130H」のアドレスに対応するエリア）に設定されている200ミリ秒の期間に対応する「50」という数値情報を主側RAM84の特電開閉タイマカウンタ387にセットする。これにより、特電入賞装置381の閉鎖動作を行うために特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される200ミリ秒間の計測が開始される。

【2215】

その後、主側RAM84におけるラウンドカウンタの値を1減算する（ステップSC616）。当該1減算後のラウンドカウンタの値が1以上である場合（ステップSC617：YES）、すなわち開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技が残っている場合には、インターバル期間（具体的には3000ミリ秒）に対応する「750」という数値情報を主側RAM84の特図側タイマカウンタ386にセットする（ステップSC618）。これにより、インターバル期間の計測が開始される。その後、主側RAM84における特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSC619）。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップS611）に対応する「5」となる。

【2216】

一方、ラウンドカウンタの値が「0」である場合（ステップSC617：NO）、すなわち開閉実行モードにおいて実行される全てのラウンド遊技が終了した場合には、エンディング期間（具体的には5000ミリ秒）に対応する「1250」という数値情報を主側RAM84の特図側タイマカウンタ386にセットする（ステップSC620）。これにより、エンディング期間の計測が開始される。

【2217】

その後、エンディングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSC621）。音光側MPU93はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。その後、主側RAM84における特図特電カウンタの値を2加算する（ステップSC622）。これにより、特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップS612）に対応する「6」となる。

【2218】

このように、特電開放中処理（図186）では、特電開放用駆動テーブル384に基づく特電入賞装置381の制御を行うための処理が実行される。これにより、特電入賞装置381の開放中切換動作行われるとともに、当該開放中切換動作の終了後に特電入賞装置381が第1開放状態となっている状況が維持される。また、特電開放中処理（図186）では、特電入賞装置381の閉鎖条件が成立した場合、特電閉鎖用駆動テーブル385を読み出して特電入賞装置381の閉鎖動作を開始させるための処理が実行される。

【2219】

次に、特電閉鎖中処理（図189）の説明に先立ち、主側MPU82にて実行される入球検知処理について図188のフローチャートを参照しながら説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、入球検知処理はタイマ割込み処理（図14）のステップS209にて実行される。

【2220】

まず特電検知センサ381dから受信している検知信号の状態に基づいて、特電入賞装

10

20

30

40

50

置 3 8 1 への入球が検知されたか否かを判定する（ステップ S C 8 0 1）。特電入賞装置 3 8 1 への入球が検知された場合（ステップ S C 8 0 1：Y E S）には、主側 R A M 8 4 における特図特電カウンタの値が特電開放中処理（図 1 8 6）に対応する「4」であるか否かを判定する（ステップ S C 8 0 2）。特図特電カウンタの値が「4」ではない場合（ステップ S C 8 0 2：N O）には、主側 R A M 8 4 の特電用監視遅延タイマカウンタの値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S C 8 0 3）。

【 2 2 2 1 】

特図特電カウンタの値が「4」である場合（ステップ S C 8 0 2：Y E S）、すなわち特電開放中処理（図 1 8 6）の実行期間において特電入賞装置 3 8 1 への入球が検知された場合には、主側 R A M 8 4 に設けられた特電入賞発生フラグに「1」をセットする（ステップ S C 8 0 4）。特電入賞発生フラグは、特電入賞装置 3 8 1 への入球の検知が想定されている状況において特電入賞装置 3 8 1 への入賞が発生したことを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。タイマ割込み処理（図 1 4）のステップ S 2 1 7 における払出出力処理では、特電入賞発生フラグに「1」がセットされている場合、特電入賞装置 3 8 1 への入賞に対応する賞球コマンドを出力対象として設定する処理が実行されるとともに、特電入賞発生フラグを「0」クリアする処理が実行される。

【 2 2 2 2 】

特電用監視遅延タイマカウンタの値が 1 以上である場合（ステップ S C 8 0 3：Y E S）、すなわち特電用監視遅延期間において特電入賞装置 3 8 1 への入球が検知された場合には、特電開放中処理（図 1 8 6）の実行期間において特電入賞装置 3 8 1 への入球が検知された場合と同様に、ステップ S C 8 0 4 に進み、主側 R A M 8 4 の特電入賞発生フラグに「1」をセットする。これにより、ラウンド遊技が終了して特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作が開始された後においても、特電用監視遅延期間が終了するまでは、特電検知センサ 3 8 1 d における遊技球の検知を有効として扱うことができる。ラウンド遊技の終了直前に特電入賞装置 3 8 1 に入球した遊技球が特電用監視遅延期間中に特電検知センサ 3 8 1 d にて検知された場合、当該遊技球の検知に基づいて遊技球の払い出しが行われるようにすることができる。また、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作において遊技球が瞬間的に特電開閉部材 3 8 2 と大入賞口上部材 3 8 3 とに挟まれた状態となり、閉鎖中切換動作において最初に特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる期間において当該遊技球が挟まれている状態が解消されて当該遊技球が特電入賞装置 3 8 1 に入球した場合、当該遊技球の検知に基づいて遊技球の払い出しが行われるようにすることができる。

【 2 2 2 3 】

ステップ S C 8 0 1 にて否定判定を行った場合、又はステップ S C 8 0 4 の処理を行った場合には、入球検知特定処理を実行する（ステップ S C 8 0 5）。入球検知特定処理では、一般入賞口 3 1 に設けられた検知センサ 8 6 a、第 1 作動口 3 3 に設けられた検知センサ 8 6 c、第 2 作動口 3 4 に設けられた検知センサ 8 6 d 及びスルーゲート 3 5 に設けられた検知センサ 8 6 e から受信している信号を読み込むとともに、一般入賞口 3 1、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びスルーゲート 3 5 への入球の有無を特定する処理を実行する。

【 2 2 2 4 】

ステップ S C 8 0 3 にて否定判定を行った場合、すなわち特電開放中処理（図 1 8 6）の実行期間及び特電用監視遅延期間のいずれにも該当しない状況において特電入賞装置 3 8 1 への入球が検知された場合には、主側 R A M 8 4 の遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップ S C 8 0 6）。これにより、タイマ割込み処理（図 1 4）のステップ S 2 0 6 にて肯定判定が行われてステップ S 2 0 7 ～ステップ S 2 2 0 の処理が実行されない状態とすることができる。

【 2 2 2 5 】

その後、特電エラー報知処理を実行する（ステップ S C 8 0 7）。特電エラー報知処理では、特電入賞装置 3 8 1 への入球の検知が想定されていない状況において特電入賞装置 3 8 1 への入球が検知される特電エラーが発生したことを示す特電エラーコマンドを音光

10

20

30

40

50

側 MPU 93 に送信する。音光側 MPU 93 は当該特電エラーコマンドを受信することにより、表示発光部 64 を特電エラーに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 65 から「特電エラー発生」という音声出力させる。また、図柄表示装置 41 にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 10 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機 10 への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（ステップ SC 319）が実行されるまではパチンコ機 10 への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。また、特電エラー報知処理（ステップ SC 807）では、特電エラーの外部出力処理を実行する。特電エラーの外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて特電エラー信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、特電エラー信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば 100 ミリ秒）に亘って行われる。

10

【2226】

上記のとおり、特電開放中処理（図 186）の実行期間及び特電用監視遅延期間のいずれにも該当しない状況において特電入賞装置 381 への入球が検知された場合には特電エラー報知が実行される構成において、特電用監視遅延期間中に特電入賞装置 381 への入球が検知された場合には、特電エラー報知は実行されない。これにより、特電入賞装置 381 の閉鎖動作において瞬間的に特電開閉部材 382 と大入賞口上部材 383 とに挟まれた状態となった遊技球が閉鎖中切換動作の初期に特電入賞装置 381 に入球した場合に特電エラー報知が実行されてしまうことを防止することができる。また、特電用監視遅延期間中に特電入賞装置 381 への入球が検知された場合には、当該入球に対応する遊技球の払い出しが実行される。これにより、特電入賞装置 381 の閉鎖動作において瞬間的に特電開閉部材 382 と大入賞口上部材 383 とに挟まれた状態となった遊技球が閉鎖中切換動作の初期に特電入賞装置 381 に入球した場合に、当該入球に対応する遊技球の払い出しが実行されるようにすることができる。

20

【2227】

次に、主側 MPU 82 にて実行される特電閉鎖中処理について図 189 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、特電閉鎖中処理は特図特電制御処理（図 18）のステップ S611 にて実行される。

【2228】

主側 RAM 84 における特図側タイマカウンタ 386 の値が「0」ではない場合（ステップ SC 901：NO）、すなわちインターバル期間が経過していない場合には、既に説明した特電開放中処理（図 186）のステップ SC 609 と同様に、特電開閉制御処理を実行する（ステップ SC 902）。特電開閉制御処理の内容は、図 187 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップ SC 902 にて特電開閉制御処理が実行されることにより、主側 RAM 84 に読み出されている特電閉鎖用駆動テーブル 385 に基づいて、閉鎖中切換動作期間及び閉鎖維持期間における特電入賞装置 381 の制御が行われる。具体的には、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる期間が経過した場合には、特電閉鎖用駆動テーブル 385 において参照対象となっているエリアが更新され、当該更新後のエリアに設定されている駆動信号の出力が停止される期間に対応する数値情報が特電開閉タイマカウンタ 387 にセットされるとともに、特電駆動中フラグ 388 が「0」クリアされる。これにより、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止されている状態となる。また、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される期間が経過した場合には、特電閉鎖用駆動テーブル 385 において参照対象となっているエリアが更新され、当該更新後のエリアに設定されている駆動信号の出力が行われる期間に対応する数値情報が特電開閉タイマカウンタ 387 にセットされるとともに、特電駆動中フラグ 388 に「1」がセットされる。これにより、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われている状態となる。

40

【2229】

インターバル期間が経過した場合（ステップ SC 901：YES）には、既に説明した

50

特電開始処理（図１８５（ａ））におけるステップＳＣ４０３と同様に、ラウンド遊技の開始処理を実行する（ステップＳＣ９０３）。既に説明したとおり、特電閉鎖用駆動テーブル３８５には、閉鎖中切換動作期間及び閉鎖維持期間の合計期間がエンディング期間と一致するように閉鎖維持期間として３７１２ミリ秒の期間が設定されている。また、インターバル期間はエンディング期間よりも２０００ミリ秒短い。このため、インターバル期間は閉鎖維持期間の残り時間が２０００ミリ秒となるタイミングで終了する。

【２２３０】

ステップＳＣ９０３において実行されるラウンド遊技の開始処理の内容は、図１８５（ｂ）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、まず特電開放用期間（２９２８８ミリ秒）に対応する「７３２２」という数値情報を特図側タイマカウンタ３８６にセットする。これにより、当該特電開放用期間の計測が開始される。その後、主側ＲＡＭ８４の入賞カウンタに入賞上限個数である「１０」をセットし、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力を開始する。その後、特電駆動中フラグ３８８に「１」をセットすることにより、ポート出力処理（ステップＳ２０７）にて当該駆動信号を出力するための処理が実行される状態とする。その後、特電開放用駆動テーブル３８４を主側ＲＯＭ８３から主側ＲＡＭ８４に読み出し、当該特電開放用駆動テーブル３８４の開始アドレス（「０１０１Ｈ」）を参照アドレスカウンタ３８９にセットする。これにより、特電開放用駆動テーブル３８４において「０１０１Ｈ」～「０１０２Ｈ」のアドレスに対応するエリアが現状における参照対象のエリアに設定される。その後、参照アドレスカウンタ３８９に設定されているアドレス（「０１０１Ｈ」）に対応するエリア（「０１０１Ｈ」～「０１０２Ｈ」のアドレスに対応するエリア）に設定されている「５０」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ３８７にセットする。インターバル期間が終了するタイミングにおいて特電開閉タイマカウンタ３８７には閉鎖維持期間の残り時間（具体的には２０００ミリ秒）に対応する数値情報（「５００」）が格納されている状態であるが、ステップＳＣ９０３にてラウンド遊技の開始処理が実行されることにより、特電開閉タイマカウンタ３８７に「５０」がセットされている状態となる。これにより、特電入賞装置３８１の開放動作を行うために特電用の駆動部３８１ｂに駆動信号の出力が行われる２０００ミリ秒間の計測が開始される。

【２２３１】

その後、主側ＲＡＭ８４における特図特電カウンタの値を１減算する（ステップＳＣ９０４）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップＳ６１０）に対応する「４」となる。このように、インターバル期間が経過した場合にはラウンド遊技が開始される。

【２２３２】

このように、インターバル期間（３０００ミリ秒）では、特電閉鎖用駆動テーブル３８５に基づいて、１２８８ミリ秒に亘って特電入賞装置３８１の閉鎖中切換動作が行われた後に、１７１２ミリ秒に亘って特電入賞装置３８１の第１閉鎖状態が継続される。

【２２３３】

上記のとおり、特電開閉タイマカウンタ３８７を利用して特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われている状態と当該駆動信号の出力が停止されている状態との切り換えを行う構成であるとともに、特図側タイマカウンタ３８６を利用してインターバル期間の計測を行う構成である。このため、インターバル期間（３０００ミリ秒）よりも長い期間であるエンディング期間（５０００ミリ秒）で使用される特電閉鎖用駆動テーブル３８５に基づいてインターバル期間における特電入賞装置３８１の制御を実行することができる。これにより、エンディング期間において特電入賞装置３８１の制御を行うためのデータが設定された駆動テーブルとは別の駆動テーブルとしてインターバル期間において特電入賞装置３８１の制御を行うためのデータが設定された駆動テーブルが主側ＲＯＭ８３に記憶されている構成と比較して、特電入賞装置３８１の制御を行う駆動テーブルを記憶しておくために必要となる主側ＲＯＭ８３のデータ容量を低減することができる。

【２２３４】

次に、主側 MPU 8 2 にて実行される特電終了処理について図 1 9 0 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、特電終了処理は特図特電制御処理（図 1 8 ）のステップ S 6 1 2 にて実行される。

【 2 2 3 5 】

主側 RAM 8 4 における特図側タイマカウンタ 3 8 6 の値が「 0 」ではない場合（ステップ S D 1 0 1 : N O ） 、すなわちエンディング期間が経過していない場合には、既に説明した特電開放中処理（図 1 8 6 ）のステップ S C 6 0 9 及び特電閉鎖中処理（図 1 8 9 ）のステップ S C 9 0 2 と同様に、特電開閉制御処理を実行する（ステップ S D 1 0 2 ） 。特電開閉制御処理の内容は、図 1 8 7 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップ S D 1 0 2 にて特電開閉制御処理が実行されることにより、主側 RAM 8 4 に読み出されている特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 に基づいて、閉鎖中切換動作期間及び閉鎖維持期間における特電入賞装置 3 8 1 の制御が行われる。具体的には、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる期間が経過した場合には、特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 において参照対象となっているエリアが更新され、当該更新後のエリアに設定されている駆動信号の出力が停止される期間に対応する数値情報が特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットされるとともに、特電駆動中フラグ 3 8 8 が「 0 」クリアされる。これにより、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止されている状態となる。また、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される期間が経過した場合には、特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 において参照対象となっているエリアが更新され、当該更新後のエリアに設定されている駆動信号の出力が行われる期間に対応する数値情報が特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットされるとともに、特電駆動中フラグ 3 8 8 に「 1 」がセットされる。これにより、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われている状態となる。

【 2 2 3 6 】

エンディング期間が経過した場合（ステップ S D 1 0 1 : Y E S ） には、ステップ S D 1 0 3 ～ステップ S D 1 1 1 において、上記第 1 の実施形態における特電終了処理（図 2 3 ）のステップ S 1 1 0 2 ～ステップ S 1 1 1 0 と同様の処理を実行する。具体的には、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が 5 R 高確結果又は 1 0 R 高確結果である場合には（ステップ S D 1 0 3 : Y E S ） 、主側 RAM 8 4 の高確率フラグに「 1 」をセットする（ステップ S D 1 0 4 ） 。これにより、当否抽選モードが高確率モードとなる。その後、主側 RAM 8 4 の第 1 高頻度フラグに「 1 」をセットするとともに主側 RAM 8 4 の第 2 高頻度フラグを「 0 」クリアする（ステップ S D 1 0 5 ） 。これにより、サポートモードが第 1 高頻度サポートモードとなる。その後、主側 RAM 8 4 における高確率状態カウンタ 1 3 3 に高確率継続回数である「 1 0 0 」の情報をセットする（ステップ S D 1 0 6 ） 。これにより、高確率モードの残りの継続回数を「 1 0 0 」とすることができる。

【 2 2 3 7 】

一方、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が 5 R 低確結果である場合には（ステップ S D 1 0 3 : N O ） 、主側 RAM 8 4 の高確率フラグを「 0 」クリアする（ステップ S D 1 0 7 ） 。これにより、当否抽選モードが低確率モードとなる。その後、主側 RAM 8 4 の第 1 高頻度フラグに「 1 」をセットするとともに主側 RAM 8 4 の第 2 高頻度フラグを「 0 」クリアする（ステップ S D 1 0 8 ） 。これにより、サポートモードが第 1 高頻度サポートモードとなる。その後、主側 RAM 8 4 における時短状態カウンタ 1 3 4 に第 1 時短継続回数である「 1 0 0 」の情報をセットする（ステップ S D 1 0 9 ） 。これにより、低確率モードである状況における高頻度サポートモード（第 1 高頻度サポートモード又は第 2 高頻度サポートモード）の残りの継続回数を「 1 0 0 」とすることができる。

【 2 2 3 8 】

ステップ S D 1 0 6 の処理又はステップ S D 1 0 9 の処理を実行した場合、状態指定コマンドの送信処理を実行する（ステップ S D 1 1 0 ） 。状態指定コマンドの送信処理では

、ステップSD103～ステップSD109の処理によって決定されたパチンコ機10の状態に対応する状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は受信した状態指定コマンドの内容に対応する演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。その後、特図特電カウンタを「0」クリアする（ステップSD111）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップS606）に対応する「0」となる。

【2239】

このように、エンディング期間（5000ミリ秒）では、特電閉鎖用駆動テーブル385に基づいて、1288ミリ秒に亘って特電入賞装置381の閉鎖中切換動作が行われた後に、3712ミリ秒に亘って特電入賞装置381の第1閉鎖状態が継続される。エンディング期間は、特電駆動中フラグ388の値が「0」である状態で終了する。これにより、次に開閉実行モードにおける最初のラウンド遊技が開始されるまで、特電入賞装置381の第1閉鎖状態が継続される。

【2240】

上記のとおり、共通の駆動テーブル（特電閉鎖用駆動テーブル385）を利用して、インターバル期間における特電入賞装置381の制御及びエンディング期間における特電入賞装置381の制御を行う構成である。特電閉鎖用駆動テーブル385に設定されている閉鎖維持期間がインターバル期間に対応する期間（具体的には1712ミリ秒）であり特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御がインターバル期間の長さである3000ミリ秒で終了する構成とすると、インターバル期間よりも長いエンディング期間では当該エンディング期間の途中で特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御が終了してしまう。そうすると、特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御が終了してからエンディング期間が終了するまでの期間に亘って特電入賞装置381の第1閉鎖状態が継続されるようにするための処理の特電終了処理（図190）に設定する必要が生じて、特電終了処理（図190）の処理構成が複雑化してしまう。これに対して、特電閉鎖用駆動テーブル385に設定されている閉鎖維持期間はエンディング期間に対応する期間（具体的には3712ミリ秒）であり、インターバル期間では当該閉鎖維持期間の途中で当該インターバル期間が終了する構成であるとともに、エンディング期間では当該エンディング期間が終了するまで当該閉鎖維持期間が継続される構成である。これにより、特電閉鎖中処理（図189）及び特電終了処理（図190）の処理構成が簡素化されている。

【2241】

次に、開放中切換動作の詳細について説明する。図191（a）～図191（c）はラウンド遊技の実行期間に特電入賞装置381の周辺で滞留する遊技球が発生している状態となった場合に当該状態が解消する様子を説明するための説明図である。

【2242】

既に説明したとおり、ラウンド遊技の開始時に特電入賞装置381の開放中切換動作が実行されるとともに、当該開放中切換動作の開始時には第1閉鎖状態である特電入賞装置381を第1開放状態とする開放動作が行われる。図191（a）に示すように、特電入賞装置381の開放動作の途中で窓パネル62及び特電開閉部材382により遊技球が挟まれている状態が発生すると、当該遊技球の下流への流下速度が極端に遅くなってしまうおそれがある。また、当該遊技球が下流に向けて流下できない状態となってしまうおそれがある。特に、遊技球の表面に油污れなどが付着しており、遊技球の表面が粘着力を有している場合には、窓パネル62と特電開閉部材382との間に遊技球が入り込んで下流に向けて流下できない状態となり易い。また、窓パネル62及び特電開閉部材382により挟まれている遊技球が原因となって特電入賞装置381の周辺に複数の遊技球が滞留している状態が発生してしまうおそれがある。

【2243】

特電入賞装置381の開放動作が行われた後、当該ラウンド遊技の実行期間が終了するまでの期間（例えば29088ミリ秒）に亘って特電用の駆動部381bに駆動信号が出

力されている状態が継続される構成とすると、特電開閉部材 382 に対して当該特電開閉部材 382 を第 1 開放位置側（窓パネル 62 側）に向けて回動させようとする力が加え続けられるため、窓パネル 62 及び特電開閉部材 382 により挟まれて流下できなくなった遊技球を除去することができない。このため、当該構成においては、ラウンド遊技の実行期間が終了するまで、特電入賞装置 381 の周辺に複数の遊技球が滞留している状態が継続されてしまうおそれがある。これに対して、本実施形態では、ラウンド遊技の開始時に実行される特電入賞装置 381 の開放中切換動作において、特電入賞装置 381 の開放動作が行われた後、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間とが繰り返されることにより、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返される。

10

【2244】

特電入賞装置 381 の開放動作が行われた後に特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間において特電開閉部材 382 には、当該特電開閉部材 382 を遊技盤 24 側に回動させようとする付勢力のみが加えられ、特電開閉部材 382 を窓パネル 62 側に回動させようとする力は加えられない。このため、特電入賞装置 381 の開放動作において窓パネル 62 及び特電開閉部材 382 により遊技球が挟まれている状態が発生していた場合には、当該遊技球が挟まれる力を弱め、図 191 (b) に示すように、当該遊技球を下流に向けて流下させて、当該状態を解消することができる。また、特電入賞装置 381 の周辺で複数の遊技球が滞留している状態が発生する原因となった遊技球を取り除くことにより、当該状態を解消することができる。

20

【2245】

既に説明したとおり、開放中切換動作期間において駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間は、特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力されている状況において特電開閉部材 382 が第 2 開放位置から第 1 開放位置まで回動するために要する時間（具体的には 16 ミリ秒）よりも長い。このため、開放中切換動作期間において、基本的には特電開閉部材 382 が第 1 開放位置に配置されている第 1 開放状態としながら、定期的に特電開閉部材 382 が第 2 開放位置に配置される第 2 開放状態を作り出すことができる。これにより、特電入賞装置 381 に向けて流下する遊技球が特電開閉部材 382 に案内されて大入賞口 381a に誘導され易い状態としながら、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されるようにすることができる。よって、特電入賞装置 381 に向けて流下する遊技球が特電開閉部材 382 に案内されて大入賞口 381a に誘導され易い状態としながら、特電入賞装置 381 の周辺で滞留する遊技球が発生してしまうことを防止できる。

30

【2246】

特電入賞装置 381 の開放動作が行われて特電開閉部材 382 が第 1 開放位置に配置された後において、図 191 (c) に示すように特電開閉部材 382 の上に複数の遊技球が積まれた状態でこれらの遊技球が動かなくなる球詰まりが発生した場合、特電入賞装置 381 が開放されている状態（第 1 開放状態又は第 2 開放状態）であるにも関わらず遊技球が特電入賞装置 381 に入賞できない状態となってしまうおそれがあるとともに、特電入賞装置 381 を正常に閉鎖できない状態となってしまうおそれがある。このように、第 1 開放位置に配置された特電開閉部材 382 の上で球詰まりが発生する原因としては、磁石等を使用して意図的に球詰まりを発生させる不正行為が行われること、及び遊技球の表面に粘度の高い汚れ（例えば油汚れ）が付着していること等が考えられる。これに対して、本実施形態では、ラウンド遊技の開始時に実行される開放中切換動作において、特電入賞装置 381 の開放動作が行われた後、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間とが繰り返されることにより、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返される。

40

【2247】

第 1 開放位置に配置された特電開閉部材 382 の上で当該球詰まりが発生した場合にお

50

いても、特電開閉部材 382 が第 2 開放位置に向けて回転する動作と、特電開閉部材 382 が第 1 開放位置に向けて回転する動作とが交互に繰り返されるようにすることにより、特電開閉部材 382 の上で連なっている複数の遊技球に対して振動が与えられるようにすることができる。これにより、特電開閉部材 382 の上で複数の遊技球が連なっている状態を解消し、当該遊技球が 1 つずつ特電検知センサ 381d の検知領域に向けて流下するようにすることができる。

【2248】

ラウンド遊技の開始時に特電入賞装置 381 の開放動作が行われ、当該開放動作の終了直後から、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間とが交互に繰り返される状態となる。これにより、開放動作において窓パネル 62 及び特電開閉部材 382 により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に当該状態を早期に解消することができる。また、特電入賞装置 381 の周辺で滞留している遊技球が存在しない状態でラウンド遊技が進行される可能性を高めることができる。

10

【2249】

既に説明したとおり、第 1 開放状態及び第 2 開放状態において遊技球は大入賞口 381a に入賞可能である。開放中切換動作を実行することにより、特電入賞装置 381 に遊技球が入球可能な状態を維持しながら、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されるようにして、特電入賞装置 381 の周辺で滞留している遊技球が発生してしまうことを防止することができる。

20

【2250】

特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた直後に特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒の期間とが繰り返される構成とすることにより、閉鎖動作の途中で特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により挟まれた遊技球以外の遊技球が特電入賞装置 381 に入賞できない状態としながら、特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれて特電入賞装置 381 が正常に閉鎖できなくなっている状態を早期に解消することができる。

【2251】

次に、閉鎖中切換動作の詳細について説明する。図 192 (a) ~ 図 192 (c) はインターバル期間又はエンディング期間において特電入賞装置 381 の周辺で滞留する遊技球が発生している状態となった場合に当該状態が解消する様子を説明するための説明図である。

30

【2252】

図 192 (a) に示すように、特電開閉部材 382 を第 1 開放状態から第 1 閉鎖状態に切り換える閉鎖動作の途中で、特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれている状態が発生すると、特電入賞装置 381 を正常に閉鎖できない状態になってしまうおそれがある。また、特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により挟まれた遊技球が原因となって特電入賞装置 381 の周辺に複数の遊技球が滞留している状態が発生してしまうおそれがある。特に、遊技球の表面に油污れなどが付着しており、遊技球の表面が粘着力を有している場合には、特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれている状態が継続され易くなる。

40

【2253】

特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止されている間、特電開閉部材 382 には、当該特電開閉部材 382 を第 1 閉鎖位置側に向けて回転させるための付勢力が働く一方、当該特電開閉部材 382 を窓パネル 62 側（第 1 開放状態側）に向けて回転させようとする力は加えられない。このため、開閉実行モードにおいて、特電入賞装置 381 を第 1 閉鎖状態とする閉鎖動作が行われた後、特電入賞装置 381 の閉鎖期間（例えば 2.8 秒）に亘って特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される構成とすると、特電入賞装置 381 の閉鎖動作の途中で特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 に

50

より遊技球が挟まれている状態が発生した場合に当該遊技球を除去することができないため、当該閉鎖期間に亘って当該状態が継続されてしまうおそれがある。これに対して、本実施形態では、インターバル期間及びエンディング期間の最初に設定されている閉鎖中切換動作期間において、特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた後、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒の期間とが繰り返されることにより、第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返される。

【2254】

特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた後に 8 ミリ秒に亘って特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われることにより、特電開閉部材 382 に対して当該特電開閉部材 382 を第 1 開放位置側に向けて回動させようとする力が加わる。これにより、図 192 (b) に示すように、特電入賞装置 381 の閉鎖動作の途中で特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により挟まれてしまった遊技球が存在している場合には、当該遊技球を挟む力を弱めて当該遊技球を特電入賞装置 381 に入球させることができる。そして、特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれている状態を解消することにより、特電入賞装置 381 を正常に閉鎖可能な状態とすることができるとともに、特電入賞装置 381 の周辺に滞留していた遊技球が下流に向けて流下可能な状態とすることができる。

10

【2255】

既に説明したとおり、第 1 閉鎖状態及び第 2 閉鎖状態は、特電入賞装置 381 への入球が不可となる状態である。このため、特電入賞装置 381 の閉鎖動作の途中で特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により挟まれた遊技球以外の遊技球は、閉鎖中切換動作期間において特電入賞装置 381 に入球不可である。閉鎖中切換動作を実行することにより、特電入賞装置 381 に遊技球が入球できない状態を維持しながら第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されるようにして、特電入賞装置 381 の周辺で滞留する遊技球が発生している状態が継続されてしまうことを防止することができる。

20

【2256】

特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた直後に特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒の期間とが繰り返される構成とすることにより、閉鎖動作の途中で特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により挟まれた遊技球以外の遊技球が特電入賞装置 381 に入賞できない状態としながら、特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれて特電入賞装置 381 が正常に閉鎖できなくなっている状態を早期に解消することができる。

30

【2257】

既に説明したとおり、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止されている状況において、特電開閉部材 382 が第 2 閉鎖位置から第 1 閉鎖位置まで回動するために要する時間は、16 ミリ秒であり、閉鎖中切換動作期間において特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒の期間よりも短い。このため、閉鎖中切換動作では、基本的には特電開閉部材 382 が第 1 閉鎖位置に配置される第 1 閉鎖状態としながら、定期的に特電入賞装置 381 が第 2 閉鎖状態に配置される第 2 閉鎖状態を作り出すことができる。これにより、基本的には特電開閉部材 382 が第 1 閉鎖位置に配置される第 1 閉鎖状態としながら、定期的に第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が行われるようにすることができる。

40

【2258】

特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われて特電開閉部材 382 が第 1 閉鎖位置に配置された後において、図 192 (c) に示すように窓パネル 62 と特電開閉部材 382 との間で複数の遊技球が連なって下流に向けて流下できない状態又は下流に向けて流下しづらい状態となる球詰まりが発生した場合、特電入賞装置 381 の周辺で遊技球が遊技領域 PA

50

を正常に流下できない状態となってしまうとともに、特電入賞装置 381 を第 1 開放状態に切り換えるタイミングにおいて当該第 1 開放状態への切り換えを正常に行うことができない状態となってしまう。このように、窓パネル 62 と特電開閉部材 382 との間で球詰まりが発生する原因としては、磁石等を使用して意図的に球詰まりを発生させる不正行為が行われること、及び遊技球の表面に粘度の高い汚れ（例えば油汚れ）が付着していること等が考えられる。

【2259】

これに対して、ラウンド遊技の終了時に特電入賞装置 381 の閉鎖中切換動作を行うための処理が実行される構成とすることにより、特電入賞装置 381 の閉鎖動作後に当該球詰まりが発生した場合においても、特電開閉部材 382 が第 1 開放位置側に回転する動作と、第 1 閉鎖位置側に回転する動作とが交互に繰り返されるようにすることができる。これにより、連なっている複数の遊技球に対して振動を与え、複数の遊技球が連なっている状態を解消して、遊技球を下流に向けて流下させることができる。

【2260】

ラウンド遊技が終了して特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた直後から、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒の期間とが交互に繰り返される状態となる。これにより、閉鎖動作において特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に当該状態を早期に解消することができるとともに、特電入賞装置 381 の周辺で滞留している遊技球が存在しない状態でインターバル期間又はエンディング期間が進行される可能性を高めることができる。

【2261】

ラウンド遊技が開始された場合には、特電入賞装置 381 の周辺で滞留している遊技球の有無とは無関係に、開放中切換動作を行うための処理が実行される。また、閉鎖中切換動作は、ラウンド遊技の終了後に、特電入賞装置 381 の周辺で滞留する遊技球の発生の有無とは無関係に実行される。これにより、特電入賞装置 381 の周辺で滞留している遊技球が発生していることを把握可能とするための検知センサの設置を不要としながら、特電入賞装置 381 の周辺で遊技球が滞留している状態が継続されてしまうことを防止できる。

【2262】

上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、タイマ割込み処理（図 14）のステップ S205 では、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているかを監視する不正検知処理が実行される。本実施形態における不正検知処理では、不正な振動を検知するために設けられた不正検知センサを用いて不正な振動の発生を監視し、不正な振動の発生が検知された場合には主側 RAM 84 における遊技停止フラグに「1」をセットする。これにより、タイマ割込み処理（図 14）において、遊技を進行させるための処理（ステップ S207～ステップ S220）が実行されない状態となる。特電入賞装置 381 の周辺で滞留する遊技球が発生している状態を解消するために当該滞留する遊技球に対して振動を与えるための振動発生装置が設けられている構成とすると、パチンコ機 10 を振動させる不正行為が行われた場合に反応する振動検知センサの誤動作が発生してしまうおそれがある。

【2263】

これに対して、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間とが交互に繰り返されるようにするための処理が実行される構成とすることにより、振動検知センサの誤動作が発生してしまう可能性を抑制しながら、ラウンド遊技の実行期間において特電入賞装置 381 の開放動作が行われた後に特電入賞装置 381 の周辺で滞留する遊技球が発生している状態が継続されてしまうことを防止できる。また、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒の期間とが交互に繰り返されるようにするための処理が実行される構成とすることにより、振動検知

センサの誤作動が発生してしまう可能性を抑制しながら、ラウンド遊技の終了後に特電入賞装置 381 の周辺で滞留する遊技球が発生している状態が継続されてしまうことを防止できる。

【2264】

既に説明したとおり、特電入賞装置 381 の閉鎖条件が成立してラウンド遊技が終了する場合には、特電用監視遅延期間（具体的には 1 秒）が設定される。これにより、特電入賞装置 381 の閉鎖動作の途中で特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれている状態が発生し、当該閉鎖動作の実行後において最初に特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 8 ミリ秒に亘って行われることで当該挟まれていた遊技球が特電入賞装置 381 に入球した場合に、当該入球を有効として扱うことができる。

10

【2265】

図 181 (a) 及び図 181 (b) に示すように、窓パネル 62 において特電開閉部材 382 に対向する領域には、特電開閉部材 382 の動きが外部から視認しづらい状態とするための半透明シート 392 が貼られている。半透明シート 392 は、表面が細かい凹凸状に加工された樹脂製のシートであり、半透明シート 392 及び窓パネル 62 を通して特電入賞装置 381 の周辺が視認される場合には、窓パネル 62 のみを通して特電入賞装置 381 の周辺が視認される場合よりも特電入賞装置 381 の周辺がぼやけて見えるようにすることができる。

【2266】

インターバル期間又はエンディング期間であるとともに閉鎖中切換動作が行われている状況において特電開閉部材 382 が動いていることに遊技者が気付いた場合には、インターバル期間又はエンディング期間においても特電入賞装置 381 への入球が可能な状態が瞬間的に発生しているのではないかと、という誤解が生じてしまうおそれがある。これに対して、半透明シート 392 を通して特電入賞装置 381 の周辺が視認されるようにすることにより、閉鎖中切換動作が目立たないようにして、当該誤解が生じてしまう可能性を低減することができる。また、特電入賞装置 381 の開放動作において窓パネル 62 及び特電開閉部材 382 により遊技球が挟まれている状態が一時的に発生した場合に当該状態が目立たないようにすることができるとともに、特電入賞装置 381 の閉鎖動作において特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれている状態が一時的に発生した場合に当該状態が目立たないようにすることができる。

20

30

【2267】

次に、特電入賞装置 381 の特電開放中切換動作及び特電閉鎖中切換動作が実行される様子について図 193 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 193 (a) は特電入賞装置 381 の開放中切換動作が実行される期間を示し、図 193 (b) は特電入賞装置 381 の閉鎖中切換動作が実行される期間を示し、図 193 (c) は開放中切換動作期間において特電入賞装置 381 の開放動作が実行される期間を示し、図 193 (d) は特電入賞装置 381 の第 1 開放状態が継続される期間を示し、図 193 (e) は閉鎖中切換動作期間において特電入賞装置 381 の閉鎖動作が実行される期間を示し、図 193 (f) は特電入賞装置 381 の第 1 閉鎖状態が継続される期間を示し、図 193 (g) はラウンド遊技の実行期間を示し、図 193 (h) はインターバル期間を示す。

40

【2268】

開閉実行モードのオープニング期間が終了する t_1 のタイミングで、図 193 (g) に示すようにラウンド遊技が開始される。当該 t_1 のタイミングで、特電開放用駆動テーブル 384 が主側 RAM 84 に読み出され、当該特電開放用駆動テーブル 384 に基づいて、図 193 (a) に示すように開放中切換動作が開始される。図 193 (c) に示すように、開放中切換動作では、まず第 1 閉鎖状態である特電入賞装置 381 を第 1 開放状態とするための開放動作が開始される。既に説明したとおり、開放動作は特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 200 ミリ秒に亘って継続されることにより行われる。

【2269】

t_2 のタイミングで、図 193 (c) に示すように特電入賞装置 381 の開放動作が終

50

了すると、主側RAM84に読み出されている特電開放用駆動テーブル384に基づいて、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる100ミリ秒の期間とが交互に繰り返される状態となる。これにより、第1開放位置と第2開放位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返される状態とすることができる。当該状態は、t2のタイミングからt3のタイミングまで、1088ミリ秒の期間に亘って継続される。

【2270】

このように、特電入賞装置381の開放動作が行われた後に特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の期間が設けられていることにより、特電入賞装置381の開放動作中に特電開閉部材382及び窓パネル62により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に早期に当該状態を解消し、当該遊技球を下流に流下させることができる。これにより、ラウンド遊技中に特電入賞装置381の周辺で滞留している遊技球が発生してしまう可能性を低減することができる。

【2271】

特電入賞装置381の開放中切換動作では、開放動作が行われた後に、第1開放位置と第2開放位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返される。これにより、1回目の往復動作では窓パネル62と特電開閉部材382との間に入り込んで下流に流下できなくなった遊技球が取り除けなかった場合においても2回目以降の往復動作が行われることにより当該遊技球が取り除かれる可能性を高めることができる。また、特電入賞装置381の開放動作が行われた後に、特電開閉部材382の上に複数の遊技球が重なって動かなくなる球詰まりが発生してしまう可能性を低減することができる。さらにまた、特電開閉部材382の上で当該球詰まりが発生した場合には、特電開閉部材382が第2開放位置に向けて回動する動作と、特電開閉部材382が第1開放位置に向けて回動する動作とが交互に繰り返されるようにして重なっている遊技球に振動を与え、球詰まりが解消されるようにすることができる。

【2272】

t3のタイミングで、図193(a)に示すように特電入賞装置381の開放中切換動作が終了すると、主側RAM84に読み出されている特電開放用駆動テーブル384に基づいて、図193(d)に示すように特電入賞装置381が第1開放状態となり、当該第1開放状態が維持される。その後、t4のタイミングで、図193(g)に示すようにラウンド遊技が終了すると、図193(d)に示すように特電入賞装置381の第1開放状態が終了する。そして、当該t4のタイミングで、図193(h)に示すようにインターバル期間(3000ミリ秒)が開始される。また、当該t4のタイミングで、特電閉鎖用駆動テーブル385が主側RAM84に読み出され、当該特電閉鎖用駆動テーブル385に基づいて、図193(b)に示すように閉鎖中切換動作が開始される。当該閉鎖中切換動作では、図193(e)に示すように、まず特電入賞装置381の閉鎖動作が実行される。既に説明したとおり、特電入賞装置381の閉鎖動作では、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が200ミリ秒間に亘って停止されることにより特電入賞装置381が第1閉鎖状態となる。

【2273】

その後、t5のタイミングで、図193(e)に示すように特電入賞装置381の閉鎖動作が終了すると、主側RAM84に読み出されている特電閉鎖用駆動テーブル385に基づいて、特電用の駆動部381bに駆動信号が出力される8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される100ミリ秒の期間とが交互に繰り返される状態となる。当該状態は、t5のタイミングからt6のタイミングまで、1088ミリ秒の期間に亘って行われる。

【2274】

このように、特電入賞装置381の閉鎖動作が行われた後に特電用の駆動部381bに駆動信号の出力が行われる8ミリ秒の期間が設けられていることにより、特電入賞装置381の閉鎖動作中に特電開閉部材382及び大入賞口上部材383により遊技球が挟まれ

ている状態が発生した場合に早期に当該状態を解消し、当該遊技球の特電入賞装置 381 に入球させることができる。これにより、当該遊技球が原因となって特電入賞装置 381 の周辺で滞留している遊技球が発生してしまう可能性を低減することができる。また、特電開閉部材 382 と大入賞口上部材 383 との間に遊技球が存在していない状態とすることにより、特電開閉部材 382 が第 1 閉鎖位置まで回動可能な状態として、インターバル期間中又はエンディング期間中に特電入賞装置 381 に入球する遊技球が発生してしまうことを防止することができる。

【2275】

ラウンド遊技の終了時に開始される特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた後は、第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されている状態となる。これにより、当該閉鎖動作後に窓パネル 62 と特電開閉部材 382 との間に複数の遊技球が重なって動かなくなる球詰まりが発生してしまう可能性を低減することができる。また、当該閉鎖動作後に窓パネル 62 と特電開閉部材 382 との間に球詰まりが発生した場合には、特電開閉部材 382 が第 2 閉鎖位置に向けて回動する動作と、特電開閉部材 382 が第 1 閉鎖位置に向けて回動する動作とが交互に行われるようにして重なっている遊技球に振動を与え、球詰まりが解消されるようにすることができる。

【2276】

t6 のタイミングで、図 193 (b) に示すように特電入賞装置 381 の閉鎖中切換動作が終了すると、主側 RAM 84 に読み出されている特電閉鎖用駆動テーブル 385 に基づいて、図 193 (f) に示すように当該 t6 のタイミングから t7 のタイミングまでの期間（具体的には 1712 ミリ秒）に亘って特電入賞装置 381 の第 1 閉鎖状態が継続される。その後、t7 のタイミングで、図 193 (h) に示すようにインターバル期間が終了すると、特電開放用駆動テーブル 384 が主側 ROM 83 から主側 RAM 84 に読み出され、図 193 (g) に示すようにラウンド遊技が開始される。当該 t7 のタイミングで、図 193 (a) に示すように特電入賞装置 381 の開放中切換動作が開始されるとともに、図 193 (c) に示すように特電入賞装置 381 の開放動作が実行される。

【2277】

次に、特電開放中処理（図 186）が実行されている状況において主側 MPU 82 への動作電力の供給が停止された後、動作電力の供給が再開されて特電開放中処理（図 186）が実行されている状態に復帰する様子について図 194 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 194 (a) は特電入賞装置 381 の開放動作が実行される期間を示し、図 194 (b) は特電入賞装置 381 の開放中切換動作が実行される期間を示し、図 194 (c) は特電入賞装置 381 の第 1 開放状態が継続される期間を示し、図 194 (d) は停電の発生が特定されるタイミングを示し、図 194 (e) は主側 MPU 82 への動作電力の供給が再開されるタイミングを示し、図 194 (f) は主側 RAM 84 における特図側タイマカウンタ 386 にて特電用開放期間の計測が行われる期間を示す。

【2278】

ラウンド遊技が開始される t1 のタイミングで、特電開放用駆動テーブル 384 が主側 ROM 83 から主側 RAM 84 に読み出され、当該読み出された特電開放用駆動テーブル 384 に従って、図 194 (b) に示すように特電入賞装置 381 の開放中切換動作が開始されるとともに、図 194 (a) に示すように特電入賞装置 381 の開放動作が開始される。具体的には、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 200 ミリ秒に亘って行われることにより特電入賞装置 381 が第 1 開放状態となる。また、当該 t1 のタイミングで、図 194 (f) に示すように特図側タイマカウンタ 386 にて特電開放用期間（具体的には 29288 ミリ秒）の計測が開始される。その後、t2 のタイミングで、図 194 (a) に示すように特電入賞装置 381 の開放動作が終了すると、特電開放用駆動テーブル 384 に従って、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間とが繰り返されている状態となる。

【2279】

その後、開放中切換動作が実行されている t 3 のタイミングで、図 194 (d) に示すようにタイマ割込み処理 (図 14) の停電監視処理 (ステップ S 201) にて停電の発生が特定されると、停電時処理が実行されて主側 RAM 84 における停電フラグに「1」がセットされる。また、当該 t 3 のタイミングで、図 194 (b) に示すように開放中切換動作が中断されるとともに、図 194 (f) に示すように特図側タイマカウンタ 386 において行われていた特電開放用期間の計測が中断される。その後、図 194 (e) に示すように t 4 のタイミングで主側 MPU 82 への動作電力の供給が再開される。

【2280】

既に説明したとおり、特電開放中処理 (図 186) が実行されている状態において主側 MPU 82 への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後に設定確認用処理 (ステップ S C 312)、設定値更新処理 (ステップ S C 319)、RAM クリア処理 (ステップ S C 321) 及び主側 RAM 84 の遊技停止フラグに「1」をセットする処理 (ステップ S C 323) のいずれもが実行されない場合には、特電復帰用フラグ 391 に「1」がセットされて、特電開放中処理 (図 186) が実行されている状態に復帰する。また、特電開放中処理 (図 186) が実行されている状態において主側 MPU 82 への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給再開後に設定確認用処理 (ステップ S C 312) が実行される場合にも特電復帰用フラグ 391 に「1」がセットされて、特電開放中処理 (図 186) が実行されている状態に復帰する。そして、特電開放中処理 (図 186) が実行されている状態に復帰した場合には、特電復帰用フラグ 391 に「1」がセットされていることに基づいて、特電開放用駆動テーブル 384 において動作電力の供給が停止される直前に参照アドレスカウンタ 389 にセットされていたアドレスとは無関係に、特電開放用駆動テーブル 384 の開始アドレス (「0101H」) が参照アドレスカウンタ 389 にセットされる。

【2281】

動作電力の供給が再開された後、t 5 のタイミングで、図 194 (b) に示すように特電入賞装置 381 の開放中切換動作が再開される。そして、図 194 (a) に示すように、当該再開された開放中切換動作では最初に特電入賞装置 381 の開放動作が実行される。具体的には、特電用の駆動部 381 b への駆動信号の出力が 200 ミリ秒に亘って行われることにより特電入賞装置 381 が第 1 開放状態となる。また、当該 t 5 のタイミングで、タイマ更新処理 (タイマ割込み処理 (図 14) のステップ S 210) が実行される状況となり、図 194 (f) に示すように特図側タイマカウンタ 386 にて特電開放用期間の計測が再開される。既に説明したとおり、特電開放中処理 (図 186) が実行されている状態において主側 MPU 82 への動作電力の供給が停止された後、当該特電開放中処理 (図 186) が実行されている状態に復帰する場合には、設定値更新処理 (ステップ S C 319) 及び RAM クリア処理 (ステップ S C 321) は実行されない。これにより、特図側タイマカウンタ 386 に動作電力の供給が停止される直前の値が記憶されている状態で、当該特電開放用期間の計測が再開されるようにすることができる。

【2282】

その後、t 6 のタイミングで、図 194 (a) に示すように特電入賞装置 381 の開放動作が終了すると、主側 RAM 84 に読み出されている特電開放用駆動テーブル 384 に従って、特電用の駆動部 381 b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間とが繰り返されている状態となる。その後、t 7 のタイミングで、図 194 (b) に示すように開放中切換動作が終了すると、図 194 (c) に示すように特電入賞装置 381 が第 1 開放状態となるとともに、当該第 1 開放状態が維持される。その後、t 8 のタイミングで、図 194 (f) に示すように特図側タイマカウンタ 386 の値が「0」となりラウンド遊技が終了する。図 194 (c) に示すように、特電入賞装置 381 の第 1 開放状態は、開放中切換動作が終了する t 7 のタイミングからラウンド遊技の実行期間が終了する t 8 のタイミングまで継続される。

【2283】

特電開放中処理 (図 186) が実行されている状態において主側 MPU 82 への動作電

力の供給が停止され、動作電力の供給が再開された後に特電開放中処理（図１８６）が実行されている状態に復帰した場合には、特電開放用駆動テーブル３８４において動作電力の供給が停止される前に参照されていたエリアとは無関係に、当該特電開放用駆動テーブル３８４における開始アドレスに対応するエリアが参照対象として設定される。これにより、特電開放中処理（図１８６）が実行されている状態に復帰した後においても、まず特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が２００ミリ秒に亘って行われて特電入賞装置３８１が第１開放状態となった後に、当該駆動信号の出力が停止される８ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる１００ミリ秒の期間とが交互に繰り返されている状態となるようにすることができる。これにより、遊技球が大入賞口３８１ａに入賞可能な状態を維持しながら、第１開放位置と第２開放位置との間で特電開閉部材３８２の往復動作が繰り返されている状態とすることができる。

10

【２２８４】

特電開放中処理（図１８６）が実行されている状態に復帰した場合には、特電開放用駆動テーブル３８４において参照対象となるエリアが動作電力の供給が停止される直前において参照対象となっていたエリアとは異なるエリア（開始アドレスに対応する２バイトのエリア）に変更される構成において、主側ＭＰＵ８２は、特電開閉タイマカウンタ３８７を利用して特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力状態を切り換えるタイミングを把握するとともに、特図側タイマカウンタ３８６を利用して特電開放用期間を計測する。これにより、特電開放中処理（図１８６）が実行されている状態において主側ＭＰＵ８２への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給が再開された後に特電開放中処理（図１８

20

【２２８５】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【２２８６】

ラウンド遊技の実行期間が開始される場合に、特電開閉部材３８２が第１開放位置まで移動して第１開放状態となるようにする処理が実行され、ラウンド遊技の実行期間が終了される場合に、特電開閉部材３８２が第１閉鎖位置まで移動して第１閉鎖状態となるようにする処理が実行される構成である。当該構成において、インターバル期間又はエンディング期間では、特電開閉部材３８２を第１開放位置から第２開放位置まで移動させるための処理（第１開放位置から第１閉鎖位置に向かう方向に向けて移動させるための処理）が実行される。インターバル期間又はエンディング期間において、特電開閉部材３８２の第１開放位置から第２開放位置への移動を発生させることにより、当該インターバル期間又はエンディング期間において特電入賞装置３８１の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となっていた場合には特電開閉部材３８２で当該遊技球を動かし、当該状態が解消されるようにすることができる。

30

【２２８７】

インターバル期間又はエンディング期間において実行される閉鎖中切換動作では、遊技球の特電入賞装置３８１への入球が不可となる動作範囲（第１閉鎖位置と第２閉鎖位置との間の範囲）で、特電開閉部材３８２の移動が行われる。これにより、インターバル期間又はエンディング期間において、遊技球が特電入賞装置３８１に入球不可である状態を維持しながら、特電開閉部材３８２の第１閉鎖位置から第２閉鎖位置への移動を発生させることができる。

40

【２２８８】

特電開閉部材３８２が第１開放位置から第１閉鎖位置に向かう方向に向けて移動することにより特電開閉部材３８２と大入賞口上部材３８３との間隔が狭まるとともに、特電開閉部材３８２が第１閉鎖位置から第１開放位置に向かう方向に向けて移動することにより

50

特電開閉部材 3 8 2 と大入賞口上部材 3 8 3 との間隔が広がる。このため、特電開閉部材 3 8 2 を第 1 閉鎖位置から第 2 閉鎖位置まで移動させるための処理（第 1 閉鎖位置から第 1 開放位置に向かう方向に向けて移動させるための処理）を実行することにより、特電開閉部材 3 8 2 及び大入賞口上部材 3 8 3 により挟まれて特電入賞装置 3 8 1 に入球できなくなっていた遊技球の特電入賞装置 3 8 1 に入球させることができる。これにより、当該挟まれていた遊技球が原因となって特電入賞装置 3 8 1 の周辺で滞留している遊技球が発生してしまうことを防止できる。

【 2 2 8 9 】

特電開閉部材 3 8 2 を第 1 閉鎖位置から第 2 閉鎖位置に向けて回動させるための処理、及び特電開閉部材 3 8 2 を第 2 閉鎖位置から第 1 閉鎖位置に向けて回動させるための処理が繰り返されることにより、遊技球の特電入賞装置 3 8 1 への入球が不可となる動作範囲で閉鎖中切換動作が実行される。これにより、特電入賞装置 3 8 1 の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となっていた場合には当該特電開閉部材 3 8 2 と接触した当該遊技球が動いて当該状態が解消される可能性を高めることができる。

【 2 2 9 0 】

閉鎖中切換動作が実行されるようにするための制御は、インターバル期間又はエンディング期間における一部の期間において実行される。インターバル期間又はエンディング期間において閉鎖中切換動作が実行される期間を短くすることにより、当該インターバル期間又はエンディング期間において目立たないように特電開閉部材 3 8 2 を動かすことができる。これにより、インターバル期間又はエンディング期間においても特電開閉部材 3 8 2 が動いていることに気付いた遊技者が遊技球を可変入球手段に入球させることができる状況であると誤認してしまう可能性を低減することができる。また、インターバル期間又はエンディング期間の全体に亘って閉鎖中切換動作が行われる構成と比較して、特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 を主側 ROM 8 3 に予め記憶させておくためのデータ容量を低減することができる。

【 2 2 9 1 】

主側 ROM 8 3 には、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒に対応する「2」という数値情報と、当該駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒に対応する「25」という数値情報とを含むデータが設定されている特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 が記憶されており、主側 MPU 8 2 は特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 に設定されているデータに基づいて閉鎖中切換動作が行われるようにするための制御を実行する。これにより、当該制御を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【 2 2 9 2 】

閉鎖中切換動作には、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止されて特電開閉部材 3 8 2 が第 1 閉鎖位置に復帰している状態となった後に、特電開閉部材 3 8 2 が当該第 1 閉鎖位置に維持される 84 ミリ秒の期間が設けられている。このため、閉鎖中切換動作において、基本的には特電入賞装置 3 8 1 が第 1 閉鎖状態となるようにしながら、一時的に特電開閉部材 3 8 2 が第 2 閉鎖位置に向けて回動した後に第 1 閉鎖位置に復帰する動作が繰り返されるようにすることができる。これにより、閉鎖中切換動作の実行期間において遊技球が特電入賞装置 3 8 1 に入球してしまう可能性を低減することができる。

【 2 2 9 3 】

主側 MPU 8 2 は、ラウンド遊技の実行期間において、遊技球の特電入賞装置 3 8 1 への入球が不可となる動作範囲（第 1 開放位置と第 2 開放位置との間の範囲）で特電開閉部材 3 8 2 が移動するように、特電開閉部材 3 8 2 を第 1 開放位置から第 2 開放位置まで移動させるための処理（特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力を停止して特電開閉部材 3 8 2 を第 1 開放位置から第 1 閉鎖位置に向かう方向に向けて移動させるための処理）を実行する。これにより、ラウンド遊技の実行期間において、遊技球が特電入賞装置 3 8 1 に入球可能である状況を維持しながら、特電開閉部材 3 8 2 の第 1 開放位置から第 1 閉鎖位置に向かう方向に向けての移動を発生させることができる。よって、ラウンド遊技の実行期間において特電入賞装置 3 8 1 の周辺で滞留している遊技球が発生している状態と

なっていた場合には特電開閉部材 3 8 2 で当該遊技球を動かし、当該状態が解消されるようにすることができる。

【 2 2 9 4 】

特電開閉部材 3 8 2 が第 1 閉鎖位置に配置されている状態において特電開閉部材 3 8 2 と窓パネル 6 2 との間隔は遊技球の直径よりも広い間隔であり、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置に配置されている状態において特電開閉部材 3 8 2 と窓パネル 6 2 との間隔は遊技球の直径よりも狭い間隔となる。特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置から第 1 閉鎖位置に向かう方向に向けて移動することにより特電開閉部材 3 8 2 と窓パネル 6 2 との間隔が広がる。このため、特電開閉部材 3 8 2 を第 1 開放位置まで回動させて第 1 開放状態となるようにするための処理が行われた後に、特電開閉部材 3 8 2 を第 1 開放位置から第 1 閉鎖位置に向かう方向に向けて回動させるための処理が実行されることにより、特電開閉部材 3 8 2 及び窓パネル 6 2 により挟まれて下流に流下できなくなっていた遊技球を下流に流下させることができる。よって、特電入賞装置 3 8 1 の周辺で滞留している遊技球が発生している状態を解消することができる。

10

【 2 2 9 5 】

開放中切換動作の実行期間では、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止されることにより特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置から第 2 開放位置に向けて回動する動作と、当該駆動信号の出力が行われることにより特電開閉部材 3 8 2 が第 2 開放位置から第 1 開放位置に向けて回動する動作とを含む動作が繰り返される。これにより、特電入賞装置 3 8 1 の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となっていた場合には特電開閉部材 3 8 2 と接触した当該遊技球が動いて当該状態が解消される可能性を高めることができる。

20

【 2 2 9 6 】

開放中切換動作が実行されている状況において動作電力の供給が停止され、当該動作電力の供給が再開されて開放中切換動作が実行されている状況に復帰する場合には、当該状況に復帰する前に特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置に配置されて第 1 開放状態となるようにするための処理が実行される。これにより、動作電力の供給停止が発生したことが原因となって、当該再開後に実行される開放中切換動作における特電開閉部材 3 8 2 の動作範囲が変化してしまうことを防止できる。

【 2 2 9 7 】

ラウンド遊技の実行期間における一部の期間において、開放中切換動作が行われるようにするための制御が実行される。ラウンド遊技の実行期間の全体に亘って当該制御が実行される構成と比較して、当該制御が実行される期間を短い期間とすることにより、ラウンド遊技の実行期間において目立たないように開放中切換動作が行われるようにすることができる。これにより、ラウンド遊技の実行期間においても特電開閉部材 3 8 2 が動いていることに気付いた遊技者が、一時的に遊技球を可変入球手段に入球させることができない状況が発生していると誤認してしまう可能性を低減することができる。また、ラウンド遊技の実行期間の全体に亘って開放中切換動作が実行される構成と比較して、特電開放用駆動テーブル 3 8 4 を主側 ROM 8 3 に予め記憶させておくためのデータ容量を低減することができる。

30

40

【 2 2 9 8 】

主側 ROM 8 3 には、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒に対応する「2」という数値情報と、当該駆動信号の出力が行われる 1 0 0 ミリ秒に対応する「25」という数値情報とを含むデータが設定されている特電開放用駆動テーブル 3 8 4 が記憶されており、主側 MPU 8 2 は特電開放用駆動テーブル 3 8 4 に設定されているデータに基づいて開放中切換動作が行われるようにするための制御を実行する。これにより、当該制御を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【 2 2 9 9 】

ラウンド遊技の開始時に、2 0 0 ミリ秒に亘って特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われて特電入賞装置 3 8 1 が第 1 開放状態となった後に、当該駆動信号の出力

50

が停止される８ミリ秒の期間が設けられていることにより、特電入賞装置３８１の開放動作において遊技球が特電開閉部材３８２及び窓パネル６２により挟まれている状態が発生した場合には、当該遊技球を挟む力を弱めて、当該遊技球を下流に流下させることができる。これにより、特電入賞装置３８１の開放動作後に特電入賞装置３８１の周辺で滞留する遊技球が発生してしまう可能性を低減することができる。

【２３００】

開放中切換動作期間では、特電入賞装置３８１の開放動作が行われた後に、第１開放状態と第２開放状態との間で特電入賞装置３８１の状態が交互に切り換えられている状態となる。第１開放状態及び第２開放状態は、遊技球が大入賞口３８１aに入賞可能な状態である。これにより、開放中切換動作期間において、遊技球が大入賞口３８１aに入賞可能な状態を維持しながら、第１開放位置と第２開放位置との間で特電開閉部材３８２の往復動作が繰り返されるようにして、特電入賞装置３８１の周辺で滞留する遊技球が発生してしまうことを防止できる。

【２３０１】

ラウンド遊技の開始時に特電入賞装置３８１の開放動作が行われて特電開閉部材３８２が第１開放位置に配置された後に特電開閉部材３８２の上に複数の遊技球が連なっている状態が発生した場合、開放中切換動作を行うための処理が実行されて特電開閉部材３８２が第２開放位置に向けて回動する動作と、特電開閉部材３８２が第１開放位置に向けて回動するとが交互に繰り返されるようにすることにより、特電開閉部材３８２の上で連なっている複数の遊技球に対して振動を与えることができる。これにより、遊技球が連なっている状態を解消し、当該遊技球が１つずつ特電検知センサ３８１dの検知領域に向けて流下するようにすることができる。

【２３０２】

ラウンド遊技の終了時に、２００ミリ秒に亘って特電用の駆動部３８１bへの駆動信号の出力が停止されて特電入賞装置３８１の閉鎖動作が行われた後に、当該駆動信号の出力が行われる８ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される１００ミリ秒の期間とが交互に繰り返されている状態となる。特電入賞装置３８１の閉鎖動作が行われた後に、当該駆動信号の出力が行われる８ミリ秒の期間が設けられていることにより、特電入賞装置３８１の閉鎖動作において遊技球が特電開閉部材３８２及び大入賞口上部材３８３により挟まれている状態が発生した場合には、当該遊技球が挟まれる力を弱めて、当該遊技球を特電入賞装置３８１に入球させることができる。よって、特電入賞装置３８１を正常に閉鎖可能な状態とすることができるとともに、特電入賞装置３８１の閉鎖動作後に特電入賞装置３８１の周辺で滞留する遊技球が発生してしまう可能性を低減することができる。

【２３０３】

インターバル期間又はエンディング期間において、閉鎖動作が行われて特電開閉部材３８２が第１閉鎖位置に配置された後に窓パネル６２と特電開閉部材３８２との間で複数の遊技球が連なって下流に向けて流下できない状態又は下流に向けて流下しづらい状態が発生した場合、閉鎖中切換動作を行うための処理が実行されて特電開閉部材３８２が第２閉鎖位置に向けて回動する動作と、特電開閉部材３８２が第１閉鎖位置に向けて回動する動作とが交互に繰り返されるようにすることにより、当該連なっている複数の遊技球に対して振動を与えることができる。これにより、遊技球が連なっている状態を解消し、当該遊技球が１つずつ下流に向けて流下するようにすることができる。

【２３０４】

インターバル期間において閉鎖中切換動作を実行するための処理にて参照される駆動テーブルは、エンディング期間において閉鎖中切換動作を実行するための処理にて参照される駆動テーブルと同一の駆動テーブル（具体的には特電閉鎖用駆動テーブル３８５）である。これにより、インターバル期間において閉鎖中切換動作を実行するための処理にて参照される駆動テーブルとして、エンディング期間において閉鎖中切換動作を実行するための処理にて参照される駆動テーブルとは異なる駆動テーブルが主側ＲＯＭ８３に記憶されている構成と比較して、閉鎖中切換動作を実行するために参照される駆動テーブルを主側

ROM 83に予め記憶しておくためのデータ容量を低減することができる。

【2305】

特電用の駆動部381bに駆動信号が出力される期間と当該駆動信号の出力が停止される期間とを交互に発生させるために、特電開放用駆動テーブル384に基づく特電入賞装置381の制御が行われている状況において呼び出されるサブルーチンのプログラムは、特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御が行われている状況において呼び出されるサブルーチンのプログラムと同一のプログラム（具体的には特電開閉制御処理（図187）に対応するプログラム）である。これにより、当該駆動信号が出力される期間と当該駆動信号の出力が停止される期間とを交互に発生させるために、特電開放用駆動テーブル384に基づく特電入賞装置381の制御が行われている状況において使用されるプログラムとは別のプログラムとして、特電閉鎖用駆動テーブル385に基づく特電入賞装置381の制御が行われている状況において使用されるプログラムが主側ROM 83に記憶されている構成と比較して、特電用の駆動部381bに駆動信号が出力される期間と当該駆動信号の出力が停止される期間とを交互に発生させるために使用されるプログラムを記憶しておくために必要となる主側ROM 83のデータ容量を低減することができる。

10

【2306】

＜第17の実施形態の別形態＞

（1）上記第17の実施形態を含む上記各実施形態及び後述する各実施形態において、遊技状態に対応する背景画像の表示が図柄表示装置41にて実行される構成としてもよい。具体的には、通常遊技状態と、大当たり結果が発生したことに基づいて設定される遊技状態であって、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な所定有利遊技状態とが存在している。通常遊技状態は上記第1の実施形態と同様に低確率モードであって低頻度サポートモードである遊技状態である。また、所定有利遊技状態は上記第1の実施形態における高確率状態と同様に高確率モードであって高頻度サポートモードである遊技状態である。なお、所定有利遊技状態は、大当たり結果が発生したことに基づいて設定される遊技状態であって、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態であればよく、例えば、所定有利遊技状態が上記第1の実施形態における時短状態と同様に低確率モードであって高頻度サポートモードである構成としてもよい。

20

【2307】

第1作動口33への入賞が発生したことに基づいて当否判定処理が実行され、当該当否判定処理にて大当たり結果に当選した場合には開閉実行モードが実行される。大当たり結果に当選した場合に振り分けられる大当たり結果として、開閉実行モードの終了後に所定有利遊技状態となる有利対応大当たり結果、及び開閉実行モードの終了後に通常遊技状態となる通常対応大当たり結果が存在している。遊技回の遊技結果が有利対応大当たり結果となった場合には当該有利対応大当たり結果に対応する開閉実行モードの終了後に、所定有利遊技状態となる。また、遊技回の遊技結果が通常対応大当たり結果となった場合には当該通常対応大当たり結果に対応する開閉実行モードの終了後に、通常遊技状態となる。図柄表示装置41では、大当たり結果の振り分け結果に対応する背景画像表示が実行される。具体的には、所定有利遊技状態では、当該所定有利遊技状態に対応する有利対応背景画像が表示される有利対応背景画像表示が実行されるとともに、通常遊技状態では、当該通常遊技状態に対応する通常対応背景画像が表示される通常対応背景画像表示が実行される。有利対応背景画像は所定有利遊技状態のみにおいて表示される画像であるとともに、通常対応背景画像は通常遊技状態のみにおいて表示される画像である。遊技者は、図柄表示装置41に表示されている背景画像の種類に基づいて現状の遊技状態を把握することができる。また、遊技者は、開閉実行モードの終了後に図柄表示装置41に表示される背景画像の種類に基づいて、当該開閉実行モードの契機となった大当たり結果の種類を把握することができる。

30

40

【2308】

第1特図表示部37aでは当否判定処理の結果に対応する絵柄の変動表示が実行される

50

とともに、図柄表示装置 4 1 では、当否判定処理の結果に対応する図柄の変動表示が実行される。通常遊技状態では、図柄が通常対応背景画像よりも手前側（遊技者側）に表示される態様で、図柄の変動表示及び通常対応背景画像表示が並行して実行される。また、所定有利遊技状態では、図柄が有利対応背景画像よりも手前側に表示される態様で、図柄の変動表示及び有利対応背景画像表示が並行して実行される。図柄表示装置 4 1 において図柄の変動表示及び背景画像表示が並行して実行される構成であることにより、図柄表示装置 4 1 を見ている遊技者が視線を動かすことなく、図柄の変動表示と、現状の遊技状態に対応する背景画像とを視認可能とすることができる。

【2309】

(2) 遊技状態に対応する背景画像の表示が図柄表示装置 4 1 にて実行される上記構成において、開閉実行モードの開始前に中止された背景画像表示が当該開閉実行モードの終了後に再開され得る構成としてもよい。開閉実行モードにおいて、図柄表示装置 4 1 では、通常遊技状態及び所定有利遊技状態では行われないキャラクタ画像の表示が行われる。有利対応背景画像表示が実行されている状況において当否判定処理の結果が大当たり結果となり、当該大当たり結果が有利対応大当たり結果に振り分けられた場合には、大当たり結果が発生したことに対応する図柄の変動表示が終了したことに基づいて、実行中であった有利対応背景画像表示が中止され、図柄表示装置 4 1 に有利対応背景画像が表示されていない状態となるとともにキャラクタ画像の表示が開始される。図柄表示装置 4 1 では、当該開閉実行モードの終了後に、当該中止された有利対応背景画像表示が再開される。また、通常対応背景画像表示が実行されている状況において当否判定処理の結果が大当たり結果となり当該大当たり結果が通常対応大当たり結果に振り分けられた場合には、大当たり結果が発生したことに対応する図柄の変動表示が終了したことに基づいて、実行中であった通常対応背景画像表示が中止されるとともにキャラクタ画像の表示が開始される。図柄表示装置 4 1 では、当該開閉実行モードの終了後に、当該中止された通常対応背景画像表示が再開される。

【2310】

有利対応背景画像表示が実行されている状況において当否判定処理の結果が大当たり結果となり当該大当たり結果が通常対応大当たり結果に振り分けられた場合には、大当たり結果が発生したことに対応する図柄の変動表示が終了したことに基づいて、実行中であった有利対応背景画像表示が終了されるとともにキャラクタ画像の表示が開始される。図柄表示装置 4 1 では、当該開閉実行モードの終了後に、通常対応背景画像表示が開始される。また、通常対応背景画像表示が実行されている状況において当否判定処理の結果が大当たり結果となり当該大当たり結果が有利対応大当たり結果に振り分けられた場合には、大当たり結果が発生したことに対応する図柄の変動表示が終了したことに基づいて、実行中であった通常対応背景画像表示が終了されるとともにキャラクタ画像の表示が開始される。図柄表示装置 4 1 では、当該開閉実行モードの終了後に、有利対応背景画像表示が開始される。

【2311】

このように、開閉実行モードの終了後に、当該開閉実行モードの開始前に実行されていた背景画像表示が再開される場合と、当該開閉実行モードの開始前に実行されていた背景画像表示とは異なる背景画像表示が新たに開始される場合と、が存在している構成とすることにより、開閉実行モードの終了後に実行される背景画像表示の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。背景画像表示が中止される場合及び背景画像表示が終了される場合のいずれにおいても、図柄表示装置 4 1 に表示されていた背景画像が表示されない状態となるとともに、開閉実行モードに対応するキャラクタ画像の表示が開始される。このため、背景画像表示が中止されるタイミング又は終了されるタイミングでは、実行中であった背景画像表示が開閉実行モードの終了後に再開されるか否か、及び実行中であった背景画像表示とは異なる背景画像表示が開閉実行モードの終了後に新たに開始されるか否かを遊技者が把握できない。これにより、背景画像表示が中止又は終了されて開閉実行モードが開始された場合に、当該開閉実行モードの終了後に実行される背景画像

表示の内容に注目させることができる。

【2312】

当否判定処理の結果が外れ結果となった場合には、当該外れ結果に対応する図柄の変動表示が終了しても図柄表示装置41において実行されている背景画像表示が継続される。このため、通常対応背景画像表示が実行されている状況において図柄の変動表示が複数回に亘って実行され得るとともに、有利対応背景画像表示が実行されている状況において図柄の変動表示が複数回に亘って実行され得る。遊技者は、通常対応背景画像表示が実行されている状況において図柄の変動表示が実行され、当該図柄の変動表示の終了後も当該通常対応背景画像表示が継続された場合、又は有利対応背景画像表示が実行されている状況において図柄の変動表示が実行され、当該図柄の変動表示の終了後も当該有利対応背景画像表示が継続された場合に、当否判定処理の結果が外れ結果となったことを把握することができる。これにより、図柄の変動表示の終了時に背景画像表示が継続されるか否かに注目させることができる。

10

【2313】

(3) 遊技状態に対応する背景画像の表示が図柄表示装置41にて実行される構成であって、開閉実行モードの開始前に中止された背景画像表示が当該開閉実行モードの終了後に再開され得る上記構成において、中止された背景画像表示が開閉実行モードの終了後に再開される場合には、当該中止されていた背景画像表示が最初の内容から再開される構成としてもよい。開閉実行モードが終了される場合、主側MPU82は当該開閉実行モードの終了後における遊技状態の情報が設定されている状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は、受信した状態指定コマンドに基づいて開閉実行モードの終了後における遊技状態が通常遊技状態であることを特定した場合には通常対応背景表示開始コマンドを表示側MPU103に送信するとともに、受信した状態指定コマンドに基づいて開閉実行モードの終了後における遊技状態が所定有利遊技状態であることを特定した場合には有利対応背景表示開始コマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は、通常対応背景表示開始コマンドを受信した場合には通常対応背景画像表示を実行するための表示データが「m」個（mは自然数であり、例えば「100」）設定されている通常対応背景表示用テーブルを表示側ROM104から表示側RAM105に読み出すとともに、有利対応背景表示開始コマンドを受信した場合には有利対応背景画像表示を実行するための表示データが「m」個設定されている有利対応背景表示用テーブルを表示側ROM104から表示側RAM105に読み出す。

20

30

【2314】

各背景表示用テーブルには、各表示データに1対1で対応させて「0」～「m-1」のいずれかのポインタ情報が設定されている。表示側RAM105には、これらの背景表示用テーブルにて現状において表示対象となっている表示データに対応するポインタ情報が設定される背景表示用ポインタカウンタが設けられている。背景表示用ポインタカウンタの値は、更新タイミングとなる度に1加算されて更新され、当該1加算後の背景表示用ポインタカウンタの値が最大値（「m-1」）を超えた場合には「0」クリアされて「0」に戻る。これにより、図柄表示装置41では、表示側RAM105に読み出された背景表示用テーブルに設定されている「m」個の表示データに基づく背景画像表示が繰り返される。

40

【2315】

表示側MPU103は、音光側MPU93からいずれかの背景表示開始コマンドを受信した場合、当該コマンドに対応する背景表示用テーブルを読み出し、背景表示用ポインタカウンタの値を「0」クリアする。これにより、中止された背景画像表示が開閉実行モードの終了後に再開される場合においても、当該読み出した背景表示用テーブルに設定されている複数の表示データのうち「0」というポインタ情報に対応する表示データから順番に表示対象となるようにして、背景画像表示が最初の内容から実行されるようにすることができる。また、背景画像表示が中止されてから開閉実行モードが終了するまでの間に背景表示用ポインタカウンタの値が最大値である「m-1」を超える値となるエラーが発生

50

している状態となった場合においても、開閉実行モードが終了して背景画像表示が再開される前に、背景表示用ポインタカウンタの値が「0」クリアされて当該状態が解消され、背景画像表示が正常に実行されるようにすることができる。

【2316】

中止された背景画像表示を開閉実行モードの終了後に再開する場合に当該中止直前の内容から背景画像表示を再開する構成とする場合には、背景画像表示を中止するタイミングにおいて実行されていた背景画像表示の内容を特定可能とする情報（具体的には読み出されていた背景表示用テーブルの種類の情報）を記憶しておき、開閉実行モード後に実行される背景画像表示の種類が当該開閉実行モードの開始前に実行されていた背景画像表示と同一であるか否かを判定する処理が必要となり、処理構成が複雑化してしまう。これに対して、中止された背景画像表示が開閉実行モードの終了後に再開される場合においても当該再開される背景画像表示が最初の内容から実行される構成とすることにより、背景画像表示を中止するタイミングにおいて実行されていた背景画像表示の内容を特定するための処理を不要とすることができるとともに、当該特定するための情報を記憶する処理を不要とすることができる。これにより、背景画像表示を実行するための処理構成が複雑化してしまうことを抑制しながら、中止された背景画像表示を開閉実行モードの終了後に再開可能とすることができる。

【2317】

（4）遊技状態に対応する背景画像の表示が図柄表示装置41にて実行される上記各構成において、当否判定処理の結果が大当たり結果となったことに基づいて開閉実行モードの終了後に実行される表示が通常対応背景画像表示及び有利対応背景画像表示に限定されることはなく、これらの背景画像表示が実行される構成に代えて、メニュー画面表示及びデモ画面表示が図柄表示装置41にて実行される構成としてもよい。メニュー画面表示では、パチンコ機10に設けられている操作ボタンを操作して音量や画面の明るさなどを選択するためのメニュー選択領域が図柄表示装置41の表示面における一部に設けられる。また、デモ画面表示では、予め記憶されているデモンストレーション用の動画が表示されるデモ領域が図柄表示装置41の表示面における一部に設けられる。メニュー画面表示又はデモ画面表示が実行されている状況において図柄の変動表示が実行される場合には、図柄表示装置41の表示面において図柄の変動表示が実行される領域と、メニュー選択領域又はデモ領域とが重複しない態様で、図柄の変動表示と、メニュー画面表示又はデモ画面表示とが並行して実行される。メニュー画面表示は通常遊技状態のみにおいて実行される表示であるとともに、デモ画面表示は所定有利遊技状態のみにおいて実行される表示である。このように、通常対応背景画像表示及び有利対応背景画像表示に代えてメニュー画面表示及びデモ画面表示が実行される構成としても、開閉実行モードの前後における図柄表示装置41の表示内容に注目させることができる。

【2318】

<第18の実施形態>

本実施形態では特電入賞装置381の開放中切換動作及び閉鎖中切換動作を実行するための処理構成が上記第17の実施形態と相違している。以下、上記第17の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第17の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2319】

特電入賞装置381の開放中切換動作は、ラウンド遊技の実行期間の全体に亘って実行される。本実施形態における特電開放用期間は29252ミリ秒に設定されている。ラウンド遊技の開始時には、200ミリ秒に亘って特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われることにより、第1閉鎖状態である特電入賞装置381を第1開放状態とする開放動作が行われる。その後、ラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、当該駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる100ミリ秒の期間とが交互に繰り返されている状態となる。これにより、ラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、第1開放位置と第2開放位置との間で特電開閉部材382の往復動作が

繰り返されている状態とすることができる。

【2320】

特電入賞装置381の閉鎖中切換動作は、インターバル期間（具体的には3000ミリ秒）の全体に亘って実行されるとともに、エンディング期間（具体的には5000ミリ秒）の全体に亘って実行される。インターバル期間又はエンディング期間の開始時には、200ミリ秒に亘って特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止されることにより、第1開放状態又は第2開放状態である特電入賞装置381を第1閉鎖状態とする閉鎖動作が行われる。その後、インターバル期間又はエンディング期間が終了するまでの期間に亘って、当該駆動信号の出力が行われる8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される100ミリ秒の期間とが交互に繰り返されている状態となる。これにより、インターバル期間又はエンディング期間が終了するまでの期間に亘って、第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態とすることができる。

10

【2321】

主側MPU82にて実行されるラウンド遊技の開始処理について図195のフローチャートを参照しながら説明する。上記第17の実施形態において既に説明したとおり、ラウンド遊技の開始処理は、特電開始処理（図185（a））のステップSC403及び特電閉鎖中処理（図189）のステップSC903にて実行される。ラウンド遊技の開始処理は、オープニング期間又はインターバル期間が終了してラウンド遊技が開始される場合に実行される。

20

【2322】

まず特電開放用期間の設定処理を実行する（ステップSD201）。特電開放用期間の設定処理（ステップSD201）では、特電開放用期間（具体的には29252ミリ秒）に対応する「7313」という数値情報を主側RAM84の特図側タイマカウンタ386にセットする。これにより、当該特電開放用期間の計測が開始される。ステップSD201にて特電開放用期間の設定処理を実行することにより、ラウンド遊技が開始される度に特電開放用期間に対応する数値情報が特図側タイマカウンタ386にセットされるようにすることができる。

【2323】

その後、ステップSD202～ステップSD204では、上記第17の実施形態におけるラウンド遊技の開始処理（図185（b））のステップSC502～ステップSC504と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM84の入賞カウンタに「10」をセットする（ステップSD202）。これにより、ラウンド遊技が開始される度に当該ラウンド遊技における入賞上限個数である「10」が入賞カウンタにセットされている状態とすることができる。

30

【2324】

その後、特電駆動信号の出力開始処理を実行する（ステップSD203）。特電駆動信号の出力開始処理では、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が開始されるようにする。その後、主側RAM84における特電駆動中フラグ388に「1」をセットする（ステップSD204）。これにより、タイマ割込み処理（図14）のポート出力処理（ステップS207）にて特電用の駆動部381bに駆動信号を出力する処理が実行されるようにすることができる。

40

【2325】

その後、第1閉鎖状態である特電入賞装置381を第1開放状態とする開放動作を行うために特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる200ミリ秒に対応する「50」という数値情報を主側RAM84の特電開閉タイマカウンタ387にセットする（ステップSD205）。これにより、当該200ミリ秒間の計測が開始される。

【2326】

次に、主側MPU82にて実行される特電開放中処理について図196のフローチャートを参照しながら説明する。上記第17の実施形態において既に説明したとおり、特電開

50

放中処理は特図特電制御処理（図18）のステップS610にて実行される。

【2327】

主側RAM84の特電復帰用フラグ391に「1」がセットされている場合（ステップSD301：YES）、すなわち特電開放中処理（図196）が実行されている状態において主側MPU82への動作電力の供給が停止された後、動作電力の供給が再開されて特電開放中処理（図196）が実行されている状態に復帰した場合には、ステップSD302～ステップSD304において既に説明したラウンド遊技の開始処理（図195）におけるステップSD203～ステップSD205と同様の処理を実行する。具体的には、まず特電駆動信号の出力開始処理を実行する（ステップSD302）。特電駆動信号の出力開始処理では、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が開始されるようにする。その後、主側RAM84における特電駆動中フラグ388に「1」をセットする（ステップSD303）。これにより、タイマ割込み処理（図14）のポート出力処理（ステップS207）にて特電用の駆動部381bに駆動信号を出力する処理が実行されるようにすることができる。その後、第1閉鎖状態である特電入賞装置381を第1開放状態とする開放動作を行うために特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる200ミリ秒に対応する「50」という数値情報を主側RAM84の特電開閉タイマカウンタ387にセットする（ステップSD304）。これにより、当該200ミリ秒間の計測が開始される。

10

【2328】

その後、特電復帰用フラグ391を「0」クリアする（ステップSD305）。これにより、特電開放中処理（図196）の次回以降の処理回ではステップSD301にて否定判定が行われるようにして、ステップSD302～ステップSD305の処理が重複して実行されないようにすることができる。

20

【2329】

このように、特電開放中処理（図196）が実行されている状態において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給が再開されて特電開放中処理（図196）が実行されている状態に復帰した後は、動作電力の供給が停止される直前に特電入賞装置381の開放動作が実行されていた場合及び動作電力の供給が停止される直前には既に当該開放動作が終了しており特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の期間と当該駆動信号の出力が行われる100ミリ秒の期間とが交互に繰り返されている状態となっていた場合のいずれにおいても、特電入賞装置381の開放動作が開始される。

30

【2330】

上記第17の実施形態と同様に、特電入賞装置381が第1開放状態となっている状況において特電開閉制御処理（図197）が開始されることにより、特電入賞装置381の開放中切換動作が正常に行われる。一方、特電入賞装置381が第1開放状態となっていない状況において特電開閉制御処理（図197）が開始された場合には、当該開放中切換動作を正常に行うことはできない。これに対して、特電開放中処理（図196）が実行されている状態において主側MPU82への動作電力の供給が停止され、動作電力の供給が再開されて特電開放中処理（図196）が実行されている状態に復帰した後は、まず特電入賞装置381を第1開放状態とするための処理が実行され、特電入賞装置381が第1開放状態となった後に特電開閉制御処理（図197）が実行される構成とすることにより、特電開放中処理（図196）の実行期間が停電の発生により中断された場合においても、動作電力の供給が再開されて特電開放中処理（図196）が実行されている状態に復帰した後に特電入賞装置381の開放中切換動作が正常に行われるようにすることができる。

40

【2331】

ステップSD301にて否定判定を行った場合又はステップSD305の処理を行った場合には、ステップSD306～ステップSD310において、上記第17の実施形態における特電開放中処理（図186）のステップSC605～ステップSC609と同様の

50

処理を実行する。具体的には、まず特電開放用期間が終了したか否かを判定する（ステップSD306）。ステップSD306では、主側RAM84における特図側タイマカウンタ386の値が「0」である場合に肯定判定を行う。

【2332】

特電開放用期間が終了していない場合（ステップSD306：NO）、すなわちラウンド遊技の実行期間が終了していない場合には、特電入賞装置381への入賞が発生しているか否かを判定する（ステップSD307）。特電入賞装置381への入賞が発生している場合（ステップSD307：YES）には、主側RAM84における入賞カウンタの値を1減算し（ステップSD308）、当該1減算後における入賞カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップSD309）。

10

【2333】

ステップSD307にて否定判定を行った場合又はステップSD309にて否定判定を行った場合、すなわち特電入賞装置381の閉鎖条件が成立していない場合には、特電開閉制御処理を実行する（ステップSD310）。図197は特電開閉制御処理を示すフローチャートである。上記第17の実施形態において既に説明したとおり、特電開閉制御処理は特電閉鎖中処理（図189）のステップSC902においても実行される。また、特電開閉制御処理は後述する特電終了処理（図198）のステップSD502においても実行される。このように、特電開閉制御処理は、特電開放中処理（図196）、特電閉鎖中処理（図189）及び特電終了処理（図198）のいずれかが実行されている状況において実行される処理である。

20

【2334】

主側RAM84における特電開閉タイマカウンタ387の値が1以上である場合（ステップSD401：NO）、すなわち特電入賞装置381への駆動信号の出力状態を切り換えるタイミングではない場合には、そのまま本特電開閉制御処理を終了する。これにより、特電駆動中フラグ388に「1」がセットされている場合には、ポート出力処理（ステップS207）にて特電用の駆動部381bに駆動信号を出力するための処理が実行される状態を維持することができるとともに、特電駆動中フラグ388に「1」がセットされていない場合には、ポート出力処理（ステップS207）にて特電用の駆動部381bに駆動信号を出力する処理が実行されない状態を維持することができる。

【2335】

主側RAM84における特電開閉タイマカウンタ387の値が「0」である場合（ステップSD401：YES）、すなわち特電入賞装置381への駆動信号の出力状態を切り換えるタイミングである場合には、主側RAM84の特電駆動中フラグ388に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSD402）。特電駆動中フラグ388に「1」がセットされている場合（ステップSD402：YES）、すなわち特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる期間が終了した場合には、特電駆動信号の出力停止処理を実行する（ステップSD403）。特電駆動信号の出力停止処理では、特電用の駆動部381bに駆動信号が出力されている状態を終了させる。その後、特電駆動中フラグ388を「0」クリアする（ステップSD404）。これにより、ポート出力処理（ステップS207）において特電用の駆動部381bに駆動信号を出力するための処理が実行されない状態とすることができる。

30

40

【2336】

その後、主側RAM84における特図特電カウンタの値が「4」である場合（ステップSD405：YES）、すなわち特電開放中処理（図196）が実行されている状態である場合には、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を停止する8ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ387にセットする（ステップSD406）。既に説明したとおり、特電開閉タイマカウンタ387にセットされた数値情報は、タイマ更新処理（ステップS210）が実行される状況において、特電開閉タイマカウンタ387の値が「0」となるまで、4ミリ秒の周期で1減算されて更新される。ステップSD406にて特電開閉タイマカウンタ387に「2」がセットされることにより

50

、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の計測が開始される。

【2337】

上述したとおり、特電開閉制御処理（図 197）は、特電開放中処理（図 196）、特電閉鎖中処理（図 189）及び特電終了処理（図 198）のいずれかが実行されている状況において実行される。ステップ SD405 にて否定判定を行った場合、すなわち特電閉鎖中処理（図 189）又は特電終了処理（図 198）が実行されている状態である場合には、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力を停止する 100 ミリ秒の期間に対応する「25」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ 387 にセットする（ステップ SD407）。これにより、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の計測が開始される。

10

【2338】

特電駆動中フラグ 388 に「1」がセットされていない場合（ステップ SD402：NO）、すなわち特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される期間が終了した場合には、特電駆動信号の出力開始処理を実行する（ステップ SD408）。特電駆動信号の出力開始処理では、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力を開始させる。その後、特電駆動中フラグ 388 に「1」をセットする（ステップ SD409）。これにより、ポート出力処理（ステップ S207）において特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力するための処理が実行される状態とすることができる。

【2339】

その後、主側 RAM 84 における特図特電カウンタの値が「4」である場合（ステップ SD410：YES）、すなわち特電開放中処理（図 196）が実行されている状態である場合には特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力する 100 ミリ秒の期間に対応する「25」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ 387 にセットする（ステップ SD411）。これにより、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の計測が開始される。一方、ステップ SD410 にて否定判定を行った場合、すなわち特電閉鎖中処理（図 189）又は特電終了処理（図 198）が実行されている状態である場合には、特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力する 8 ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ 387 にセットする（ステップ SD412）。これにより、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の計測が開始される。

20

30

【2340】

このように、特電開放中処理（図 196）のステップ SD310 にて特電開閉制御処理（図 197）が実行される場合、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われている状態で特電開閉タイマカウンタ 387 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を停止するための処理（ステップ SD403～ステップ SD404）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 387 にセットする処理（ステップ SD406）が実行される。また、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止されている状態で特電開閉タイマカウンタ 387 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を行うための処理（ステップ SD408～ステップ SD409）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 387 にセットする処理（ステップ SD411）が実行される。これにより、特電開放中処理（図 196）が実行されている状況において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間とが繰り返されて、特電入賞装置 381 の開放中切換動作が行われるようにすることができる。

40

【2341】

特電閉鎖中処理（図 189）のステップ SC902 又は特電終了処理（図 198）のステップ SD502 にて特電開閉制御処理（図 197）が実行される場合、すなわち特電閉鎖中処理（図 189）又は特電終了処理（図 198）が実行されている状態において特電

50

開閉制御処理（図１９７）が実行される場合、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われている状態で特電開閉タイマカウンタ３８７の値が「０」となったことに基
いて、当該駆動信号の出力を停止するための処理（ステップＳＤ４０３～ステップＳＤ４
０４）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が停止される１００ミリ秒の期間を特
電開閉タイマカウンタ３８７にセットする処理（ステップＳＤ４０７）が実行される。ま
た、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停止されている状態で特電開閉タイ
マカウンタ３８７の値が「０」となったことに基
いて、当該駆動信号の出力を行うための
処理（ステップＳＤ４０８～ステップＳＤ４０９）が実行されるとともに、当該駆動信号
の出力が行われる８ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ３８７にセットする処理（ス
テップＳＤ４１２）が実行される。これにより、特電閉鎖中処理（図１８９）又は特電終
了処理（図１９８）が実行されている状況において、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信
号の出力が行われる８ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される１００ミリ秒の
期間とが繰り返されて、特電入賞装置３８１の閉鎖中切換動作が行われるようにすること
ができる。

10

【２３４２】

特電開閉制御処理（図１９７）では、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停
止される期間が終了したことに基
いて当該駆動信号の出力が行われる期間をセットする
処理と、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われる期間が終了したことに基
づいて当該駆動信号の出力が停止される期間をセットする処理とが交互に繰り返される。
特電開閉制御処理（図１９７）は、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われ
る期間のデータ及び当該駆動信号の出力が停止される期間のデータが設定されているデー
タテーブルを利用することなく実行される。これにより、特電入賞装置３８１の開放中切
換動作及び閉鎖中切換動作を実行するために主側ＲＯＭ８３に予め記憶しておくことが必
要となるデータの容量を低減することができる。

20

【２３４３】

特電開放中処理（図１９６）の説明に戻り、ステップＳＤ３０６にて肯定判定を行った
場合又はステップＳＤ３０９にて肯定判定を行った場合、すなわち特電入賞装置３８１の
閉鎖条件が成立した場合には、ステップＳＤ３１１～ステップＳＤ３１３において上記第
１７の実施形態における特電開放中処理（図１８６）のステップＳＣ６１０～ステップＳ
Ｃ６１２と同様の処理を実行する。具体的には、まず特電駆動信号の出力停止処理を実行
する（ステップＳＤ３１１）。特電駆動信号の出力停止処理では、特電用の駆動部３８１
ｂへの駆動信号の出力を停止する。その後、特電駆動中フラグ３８８を「０」クリアする
（ステップＳＤ３１２）。これにより、タイマ割込み処理（図１４）のポート出力処理（
ステップＳ２０７）にて特電用の駆動部３８１ｂに駆動信号を出力する処理が実行されな
い状態とすることができる。その後、主側ＲＡＭ８４に設けられた特電用監視遅延タイマ
カウンタに特電用監視遅延期間の情報をセットする（ステップＳＤ３１３）。これにより
、特電入賞装置３８１に設けられた特電検知センサ３８１ｄにおける遊技球の検知を、特
電入賞装置３８１の閉鎖動作が開始された後においても有効として扱う特電用監視遅延期
間を主側ＭＰＵ８２にて特定可能とすることができる。

30

【２３４４】

その後、特電入賞装置３８１の閉鎖動作を実行するために特電用の駆動部３８１ｂへの
駆動信号の出力が停止される２００ミリ秒の期間に対応する「５０」という数値情報を主
側ＲＡＭ８４における特電開閉タイマカウンタ３８７にセットする（ステップＳＤ３１４
）。これにより、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停止される２００ミリ秒
の計測が開始される。その後、主側ＲＡＭ８４におけるラウンドカウンタの値を１減算し
（ステップＳＤ３１５）、当該１減算後のラウンドカウンタの値が１以上であるか否かを
判定する（ステップＳＤ３１６）。ラウンドカウンタの値が１以上である場合（ステップ
ＳＤ３１６：ＹＥＳ）、すなわち開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技が残っ
ている場合には、インターバル期間（具体的には３０００ミリ秒）に対応する「７５０」
という数値情報を主側ＲＡＭ８４における特図側タイマカウンタ３８６にセットする（ス

40

50

テップ S D 3 1 7)。これにより、当該インターバル期間の計測が開始される。

【2345】

その後、主側 R A M 8 4 における特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S D 3 1 8）。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップ S 6 1 1）に対応する「5」となる。

【2346】

ラウンドカウンタの値が「0」である場合（ステップ S D 3 1 6：N O）、すなわち開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技が全て終了した場合には、エンディング期間（具体的には 5 0 0 0 ミリ秒）に対応する「1250」という数値情報を主側 R A M 8 4 における特図側タイマカウンタ 3 8 6 にセットする（ステップ S D 3 1 9）。これにより、当該エンディング期間の計測が開始される。

10

【2347】

その後、エンディングコマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S D 3 2 0）。音光側 M P U 9 3 はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて行われるようにする。その後、主側 R A M 8 4 における特図特電カウンタの値を 2 加算する（ステップ S D 3 2 1）。これにより、特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップ S 6 1 2）に対応する「6」となる。

【2348】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される特電閉鎖中処理について説明する。上記第 1 7 の実施形態において既に説明したとおり、特電閉鎖中処理は特図特電制御処理（図 1 8）のステップ S 6 1 1 にて実行される。特電閉鎖中処理では、上記第 1 7 の実施形態において既に説明した特電閉鎖中処理（図 1 8 9）のステップ S C 9 0 1～ステップ S C 9 0 4 と同様の処理を実行する。

20

【2349】

特電閉鎖中処理では、インターバル期間が経過していない場合、既に説明した特電開放中処理（図 1 9 6）のステップ S D 3 1 0 と同様に、特電開閉制御処理（図 1 9 7）を実行する。特電開閉制御処理の内容は、図 1 9 7 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。特電閉鎖中処理（図 1 8 9）が実行されている状態において特電開閉制御処理（図 1 9 7）が実行される場合、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われている状態で特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を停止するための処理（ステップ S D 4 0 3～ステップ S D 4 0 4）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が停止される 1 0 0 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする処理（ステップ S D 4 0 7）が実行される。また、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止されている状態で特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を行うための処理（ステップ S D 4 0 8～ステップ S D 4 0 9）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする処理（ステップ S D 4 1 2）が実行される。これにより、特電閉鎖中処理（図 1 8 9）が実行されている状況において、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 1 0 0 ミリ秒の期間とが繰り返されて、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖中切換動作が行われるようにすることができる。

30

40

【2350】

特電閉鎖中処理では、インターバル期間が経過した場合、既に説明したラウンド遊技の開始処理（図 1 9 5）を実行する。ラウンド遊技の開始処理の内容は、図 1 9 5 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、特電開放用期間に対応する「7313」という数値情報を特図側タイマカウンタ 3 8 6 にセットする。これにより、当該特電開放用期間の計測が開始される。その後、主側 R A M 8 4 の入賞カウンタに「10」をセットする。これにより、ラウンド遊技が開始される度に当該ラウンド遊技における入賞上限個数である「10」が入賞カウンタにセットされている状態とすることが

50

できる。その後、特電駆動信号の出力開始処理を実行して、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が開始されるようにする。その後、特電駆動中フラグ 388 に「1」をセットする。これにより、タイマ割込み処理（図 14）のポート出力処理（ステップ S207）にて特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力する処理が実行されるようにすることができる。その後、特電入賞装置 381 の開放動作を行うために特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 200 ミリ秒に対応する「50」という数値情報を主側 RAM 84 の特電開閉タイマカウンタ 387 にセットする。これにより、当該 200 ミリ秒間の計測が開始される。特電閉鎖中処理では、ラウンド遊技の開始処理を実行した後は、特図特電カウンタの値を 1 減算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップ S610）に対応する「4」となる。

10

【2351】

次に、主側 MPU 82 にて実行される特電終了処理について図 198 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 17 の実施形態において既に説明したとおり、特電終了処理は特図特電制御処理（図 18）のステップ S612 にて実行される。

【2352】

主側 RAM 84 における特図側タイマカウンタ 386 の値が「0」ではない場合（ステップ SD501：NO）、すなわちエンディング期間が経過していない場合には、既に説明した特電開放中処理（図 196）のステップ SD310 及び特電閉鎖中処理（図 189）のステップ SC902 と同様に、特電開閉制御処理を実行する（ステップ SD502）。特電開閉制御処理の内容は図 197 のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。

20

【2353】

特電終了処理（図 198）が実行されている状態において特電開閉制御処理（図 197）が実行される場合、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われている状態で特電開閉タイマカウンタ 387 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を停止するための処理（ステップ SD403～ステップ SD404）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 387 にセットする処理（ステップ SD407）が実行される。また、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止されている状態で特電開閉タイマカウンタ 387 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を行うための処理（ステップ SD408～ステップ SD409）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 387 にセットする処理（ステップ SD412）が実行される。これにより、特電終了処理（図 198）が実行されている状況において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒の期間とが繰り返されて、特電入賞装置 381 の閉鎖中切換動作が行われるようにすることができる。

30

【2354】

特電終了処理（図 198）では、エンディング期間が経過している場合（ステップ SD501：YES）には、特電駆動信号の出力停止処理を実行する（ステップ SD503）。特電駆動信号の出力停止処理では、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力を停止する。その後、特電駆動中フラグ 388 を「0」クリアする（ステップ SD504）。これにより、タイマ割込み処理（図 14）のポート出力処理（ステップ S207）にて特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力する処理が実行されない状態とすることができる。特電駆動中フラグ 388 の値が「0」である状態は、次の開閉実行モードにおける最初のラウンド遊技が開始されるまで継続される。これにより、次の開閉実行モードにおける最初のラウンド遊技が開始されるまで、特電入賞装置 381 を第 1 閉鎖状態とすることができる。その後、主側 RAM 84 における特電開閉タイマカウンタ 387 を「0」クリアする（ステップ SD505）。

40

【2355】

その後、ステップ SD506～ステップ SD514 では、上記第 17 の実施形態におけ

50

る特電終了処理（図190）のステップSD103～ステップSD111と同一の処理を実行する。ステップSD506～ステップSD514の処理の内容は、上記第17の実施形態において既に説明したとおりである。

【2356】

図199は特電入賞装置381の開放中切換動作及び閉鎖中切換動作を説明するための説明図である。図199に示すように、開放中切換動作期間では、まず200ミリ秒に亘って特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われることにより、特電入賞装置381を第1閉鎖状態から第1開放状態に切り換える特電入賞装置381の開放動作が実行される。その後、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる100ミリ秒の期間とが交互に繰り返されている状態となる。

10

【2357】

開放中切換動作期間では、8ミリ秒に亘って特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止されることにより、特電開閉部材382が第1開放位置から第2開放位置まで遊技盤24側に向けて回動して特電入賞装置381が第2開放状態となる。また、開放中切換動作期間では、100ミリ秒に亘って当該駆動信号の出力が行われることにより、特電開閉部材382が第2開放位置から第1開放位置まで窓パネル62側に向けて回動して特電入賞装置381が第1開放状態となるとともに、駆動信号の出力が停止されるまで当該第1開放状態が維持される。開放中切換動作期間では、特電入賞装置381の開放動作が行われた後に、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の期間及び当該駆動信号の出力が行われる100ミリ秒の期間がそれぞれ269回発生する。但し、開放中切換動作期間の途中において特電入賞装置381への入球個数が予め定められた上限個数（具体的には10個）に達した場合には、ラウンド遊技が終了するとともに当該開放中切換動作期間が途中で終了する。

20

【2358】

ラウンド遊技の実行期間では、特電入賞装置381の開放動作が実行された後、当該ラウンド遊技の実行期間が終了するまでの期間に亘って、第1開放位置と第2開放位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態となる。これにより、当該ラウンド遊技の実行期間が終了するまでの期間に亘って、特電入賞装置381の周辺で滞留している遊技球が発生してしまうことを防止することができる。

30

【2359】

閉鎖中切換動作期間では、まず200ミリ秒に亘って特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止されることにより、特電入賞装置381を第1開放状態から第1閉鎖状態に切り換える特電入賞装置381の閉鎖動作が実行される。その後、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される100ミリ秒の期間とが交互に繰り返されている状態となる。閉鎖中切換動作期間では、8ミリ秒に亘って特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われることにより、特電開閉部材382が第1閉鎖位置から第2閉鎖位置まで回動して特電入賞装置381が第2閉鎖状態となる。また、閉鎖中切換動作期間では、100ミリ秒に亘って当該駆動信号の出力が停止されることにより、特電開閉部材382が第2閉鎖位置から第1閉鎖位置まで回動して特電入賞装置381が第1閉鎖状態となるとともに、駆動信号の出力が行われるまで当該第1閉鎖状態が維持される。

40

【2360】

インターバル期間では、特電入賞装置381の閉鎖動作が実行された後、当該インターバル期間が終了するまでの期間に亘って、第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態となる。これにより、当該インターバル期間が終了するまでの期間に亘って、特電入賞装置381の周辺で滞留している遊技球が発生してしまうことを防止することができる。

【2361】

エンディング期間では、特電入賞装置381の閉鎖動作が実行された後、当該エンディ

50

ング期間が終了するまでの期間に亘って、第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態となる。これにより、当該エンディング期間が終了するまでの期間に亘って、特電入賞装置381の周辺で滞留している遊技球が発生してしまうことを防止することができる。エンディング期間が終了した後は次に開閉実行モードのラウンド遊技が開始されるまで、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われない状態となる。このため、次にラウンド遊技が開始されるまで特電入賞装置381の第1閉鎖状態が継続される。

【2362】

次に、特電入賞装置381の開放中切換動作及び閉鎖中切換動作が実行される様子について図200のタイムチャートを参照しながら説明する。図200(a)は特電入賞装置381の開放中切換動作が実行される期間を示し、図200(b)は特電入賞装置381の閉鎖中切換動作が実行される期間を示し、図200(c)は特電入賞装置381の開放動作が実行される期間を示し、図200(d)は特電入賞装置381の閉鎖動作が実行される期間を示し、図200(e)はラウンド遊技の実行期間を示し、図200(f)はインターバル期間を示す。

10

【2363】

t1のタイミングで、図200(e)に示すようにラウンド遊技が開始される。当該t1のタイミングで、図200(a)に示すように特電入賞装置381の開放中切換動作が開始される。図200(e)に示すように、当該開放中切換動作では、まず第1閉鎖状態である特電入賞装置381を第1開放状態とする開放動作が行われる。開放動作は、t1のタイミングからt2のタイミングまでの200ミリ秒の期間に亘って行われる。

20

【2364】

t2のタイミングで、図200(c)に示すように特電入賞装置381の開放動作が終了すると、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる100ミリ秒の期間とが交互に繰り返されている状態となる。当該状態は、t2のタイミングからt3のタイミングまで、29052ミリ秒の期間に亘って実行される。

【2365】

t3のタイミングで、特図側タイマカウンタ386の値が「0」となり、図200(e)に示すようにラウンド遊技が終了すると、図200(a)に示すように開放中切換動作が終了する。また、当該t3のタイミングで、インターバル期間(具体的には3000ミリ秒)に対応する数値情報が特図側タイマカウンタ386にセットされて、図200(f)に示すようにインターバル期間が開始される。さらにまた、当該t3のタイミングで、図200(b)に示すように、特電入賞装置381の閉鎖中切換動作が開始される。図200(d)に示すように、当該閉鎖中切換動作では、まず第1開放状態である特電入賞装置381を第1閉鎖状態とする閉鎖動作が行われる。閉鎖動作は、t3のタイミングからt4のタイミングまでの200ミリ秒の期間に亘って行われる。

30

【2366】

図200(d)に示すように、t4のタイミングで特電入賞装置381の閉鎖動作が終了すると、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される100ミリ秒の期間とが交互に繰り返されている状態となる。当該状態は、t4のタイミングからt5のタイミングまで、2800ミリ秒の期間に亘って実行される。t5のタイミングで、特図側タイマカウンタ386の値が「0」となり、図200(f)に示すようにインターバル期間が終了すると、図200(b)に示すように閉鎖中切換動作が終了する。また、当該t5のタイミングで、図200(e)に示すようにラウンド遊技が開始されるとともに、図200(c)に示すように特電入賞装置381の開放動作が開始される。

40

【2367】

上記のとおり、主側MPU82は、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される期間が終了したことに基づいて当該駆動信号の出力が行われる8ミリ秒の期間を設

50

定する処理、及び当該駆動信号の出力が行われる期間が終了したことに基づいて当該駆動信号の出力が停止される１００ミリ秒の期間を設定する処理を含む特電開閉制御処理が繰り返し実行されるようにすることにより、閉鎖中切換動作が行われるようにする。特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停止される１００ミリ秒の期間に対応する「２５」という数値情報、及び当該駆動信号の出力が行われる８ミリ秒の期間に対応する「２」という数値情報は、特電開閉制御処理に対応するプログラムに設定されている。これにより、閉鎖中切換動作を実行するために主側ＲＯＭ８３に予め記憶される期間の情報のデータ容量を低減することができるとともに、特電開閉制御処理の処理構成を簡素化することができる。

【２３６８】

10

特電用の駆動部３８１ｂに駆動信号が出力される期間及び当該駆動信号の出力が停止される期間の情報が設定されているテーブルを利用することなく、特電開閉制御処理（図１９７）に対応するプログラムを利用して、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停止される８ミリ秒の期間と、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われる１００ミリ秒の期間とが繰り返されるようにする構成である。これにより、特電入賞装置３８１の開放中切換動作を行うために主側ＲＯＭ８３に予め記憶されるデータの容量が増加してしまうことを抑制しながら、特電入賞装置３８１の開放中切換動作において、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力状態が切り換えられる回数を増加させることができる。

【２３６９】

20

閉鎖中切換動作が行われるようにするための制御において、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われる期間は、当該駆動信号の出力が停止される期間よりも短い期間である。このため、当該制御において、当該駆動信号の出力が行われて特電開閉部材３８２が第１閉鎖位置から第２閉鎖位置に向けて回動した後に当該駆動信号の出力が停止された場合に特電開閉部材３８２が第１閉鎖位置に復帰する可能性を高めることができる。これにより、閉鎖中切換動作の実行期間において特電入賞装置３８１が第１閉鎖状態となっている時間を長く確保することができる。

【２３７０】

主側ＭＰＵ８２は、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われる期間が終了したことに基づいて当該駆動信号の出力が停止される８ミリ秒の期間を設定する処理、及び当該駆動信号の出力が停止される期間が終了したことに基づいて当該駆動信号の出力が行われる１００ミリ秒の期間を設定する処理を含む特電開閉制御処理が繰り返し実行されるようにすることにより、開放中切換動作が行われるようにする。特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停止される８ミリ秒の期間に対応する「２」という数値情報、及び当該駆動信号の出力が行われる１００ミリ秒の期間に対応する「２５」という数値情報は、特電開閉制御処理に対応するプログラムに設定されている。これにより、開放中切換動作を実行するために主側ＲＯＭ８３に予め記憶される期間の情報のデータ容量を低減することができるとともに、特電開閉制御処理の処理構成を簡素化することができる。

30

【２３７１】

開放中切換動作が実行されるようにするための制御において、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停止される期間は、当該駆動信号の出力が行われる期間よりも短い期間である。これにより、当該制御において、当該駆動信号の出力が停止されて特電開閉部材３８２が第１開放位置から第２開放位置に向かう方向に向けて移動した後に当該駆動信号を出力する処理が行われた場合に、特電開閉部材３８２が第１開放位置に復帰する可能性を高めることができる。これにより、開放中切換動作の実行期間において特電入賞装置３８１が第１開放状態となっている時間を長く確保することができる。

40

【２３７２】

開放中切換動作が実行されるようにするための制御において繰り返される動作には、特電開閉部材３８２を第２開放位置から第１開放位置に向けて移動させる動作が行われた後に特電開閉部材３８２が第１開放位置に維持される期間が含まれている。これにより、当

50

該制御において、基本的には特電入賞装置 3 8 1 が第 1 開放状態となるようにしながら、一時的に第 1 開放位置から第 2 開放位置に向かう方向に向けて移動した後に第 1 開放位置に復帰する動作が繰り返されるようにすることができる。よって、開放中切換動作の実行期間において遊技球が特電入賞装置 3 8 1 に入球してしまう可能性を低減することができる。

【 2 3 7 3 】

ラウンド遊技の開始時に特電入賞装置 3 8 1 の開放動作が行われた後、当該ラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返されている状態となる。これにより、ラウンド遊技の実行期間に亘って、特電開閉部材 3 8 2 の上に複数の遊技球が重なって動かなくなる球詰まりが発生する可能性を低減することができる。また、当該球詰まりが発生してしまった場合にも、特電開閉部材 3 8 2 が第 2 開放位置に向けて回動する動作と、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置に向けて回動する動作とが交互に繰り返されることで当該複数の重なっている遊技球に振動を与え、当該球詰まりを解消させることができる。

【 2 3 7 4 】

特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作が行われた後、インターバル期間が終了するまでの期間に亘って、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 1 0 0 ミリ秒の期間とが繰り返される構成とすることにより、当該インターバル期間が終了するまでの期間に亘って、第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返されるようにすることができる。これにより、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作が行われた後において、インターバル期間が終了するまでの期間に亘って、窓パネル 6 2 と特電開閉部材 3 8 2 との間で複数の遊技球が重なって動かなくなる球詰まりが発生する可能性を低減することができる。また、当該球詰まりが発生してしまった場合にも、特電開閉部材 3 8 2 が第 2 閉鎖位置に向けて回動する動作と、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 閉鎖位置に向けて回動する動作とが交互に繰り返されることで当該複数の重なっている遊技球に振動を与え、当該球詰まりを解消させることができる。

【 2 3 7 5 】

特電入賞装置 3 8 1 の開放中切換動作を実行するために呼び出されるサブルーチンのプログラムは、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖中切換動作を実行するために呼び出されるサブルーチンのプログラムと同一のプログラム（具体的には特電開閉制御処理（図 1 9 7））を実行するためのプログラム）である。これにより、特電入賞装置 3 8 1 の開放中切換動作を実行するために使用されるプログラムとは別のプログラムとして、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖中切換動作を実行するために使用されるプログラムが主側 ROM 8 3 に記憶されている構成と比較して、特電入賞装置 3 8 1 の開放中切換動作及び閉鎖中切換動作を実行するための主側 ROM 8 3 に予め記憶しておく必要があるプログラムのデータ容量を低減することができる。

【 2 3 7 6 】

< 第 1 9 の実施形態 >

本実施形態では、第 1 開放状態と第 2 開放状態との間で特電入賞装置 3 8 1 の状態を切り換える態様、及び第 1 閉鎖状態と第 2 閉鎖状態との間で特電入賞装置 3 8 1 の状態を切り換える態様が上記第 1 8 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 8 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 1 8 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 2 3 7 7 】

特電入賞装置 3 8 1 の開放中切換動作は、ラウンド遊技の実行期間の全体に亘って実行される。本実施形態における特電開放用期間は 2 9 1 1 2 ミリ秒に設定されている。開放中切換動作では、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 2 0 0 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間とが交互に繰り返される。これにより、ラウンド遊技の実行期間の全体に亘って、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で

特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されている状態とすることができる。

【2378】

特電入賞装置 381 の閉鎖中切換動作は、インターバル期間（具体的には 3000 ミリ秒）の全体に亘って実行されるとともに、エンディング期間（具体的には 5000 ミリ秒）の全体に亘って実行される。閉鎖中切換動作では、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 200 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間とが交互に繰り返される。これにより、インターバル期間の全体及びエンディング期間の全体に亘って、第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されている状態とすることができる。

【2379】

主側 MPU 82 にて実行される特電開放中処理について図 201 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 17 の実施形態において既に説明したとおり、特電開放中処理は特図特電制御処理（図 18）のステップ S610 にて実行される。

【2380】

ステップ SD601～ステップ SD616 では、上記第 18 の実施形態における特電開放中処理（図 196）のステップ SD306～ステップ SD321 と同様の処理を実行する。具体的には、まず特電開放用期間が終了したか否かを判定する（ステップ SD601）。ステップ SD601 では、主側 RAM 84 における特図側タイマカウンタ 386 の値が「0」である場合に肯定判定を行う。

【2381】

特電開放用期間が終了していない場合（ステップ SD601：NO）、すなわちラウンド遊技の実行期間が終了していない場合には、特電入賞装置 381 への入賞が発生しているか否かを判定する（ステップ SD602）。特電入賞装置 381 への入賞が発生している場合（ステップ SD602：YES）には、主側 RAM 84 における入賞カウンタの値を 1 減算し（ステップ SD603）、当該 1 減算後における入賞カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ SD604）。

【2382】

ステップ SD602 にて否定判定を行った場合又はステップ SD604 にて否定判定を行った場合、すなわち特電入賞装置 381 の閉鎖条件が成立していない場合には、特電開閉制御処理を実行する（ステップ SD605）。図 202 は特電開閉制御処理を示すフローチャートである。上記第 17 の実施形態において既に説明したとおり、特電開閉制御処理は特電閉鎖中処理（図 189）のステップ SC902 においても実行される。また、上記第 18 の実施形態において既に説明したとおり、特電開閉制御処理は特電終了処理（図 198）のステップ SD502 においても実行される。このように、特電開閉制御処理は、特電開放中処理（図 201）、特電閉鎖中処理（図 189）及び特電終了処理（図 198）のいずれかが実行されている状況において実行される処理である。

【2383】

ステップ SD701～ステップ SD706 では、上記第 18 の実施形態における特電開閉制御処理（図 197）のステップ SD401～ステップ SD406 と同様の処理を実行する。具体的には、主側 RAM 84 における特電開閉タイマカウンタ 387 の値が 1 以上である場合（ステップ SD701：NO）、すなわち特電入賞装置 381 への駆動信号の出力状態を切り換えるタイミングではない場合には、そのまま本特電開閉制御処理を終了する。これにより、特電駆動中フラグ 388 に「1」がセットされている場合には、ポート出力処理（ステップ S207）にて特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力するための処理が実行される状態を維持するとともに、特電駆動中フラグ 388 に「1」がセットされていない場合には、ポート出力処理（ステップ S207）にて特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力する処理が実行されない状態を維持することができる。

【2384】

主側 RAM 84 における特電開閉タイマカウンタ 387 の値が「0」である場合（ステップ SD701：YES）、すなわち特電入賞装置 381 への駆動信号の出力状態を切り

10

20

30

40

50

換えるタイミングである場合には、主側RAM84の特電駆動中フラグ388に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSD702）。特電駆動中フラグ388に「1」がセットされている場合（ステップSD702：YES）、すなわち特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる期間が終了した場合には、特電駆動信号の出力停止処理を実行する（ステップSD703）。特電駆動信号の出力停止処理では、特電用の駆動部381bに駆動信号が出力されている状態を終了させる。その後、特電駆動中フラグ388を「0」クリアする（ステップSD704）。これにより、ポート出力処理（ステップS207）において特電用の駆動部381bに駆動信号を出力するための処理が実行されない状態とすることができる。

【2385】

その後、主側RAM84における特図特電カウンタの値が「4」である場合（ステップSD705：YES）、すなわち特電開放中処理（図201）が実行されている状態である場合には、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を停止する8ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ387にセットする（ステップSD706）。既に説明したとおり、特電開閉タイマカウンタ387にセットされた数値情報は、タイマ更新処理（ステップS210）が実行される状況において、特電開閉タイマカウンタ387の値が「0」となるまで、4ミリ秒の周期で1減算されて更新される。ステップSD706にて特電開閉タイマカウンタ387に「2」がセットされることにより、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の計測が開始される。

【2386】

上述したとおり、特電開閉制御処理（図202）は、特電開放中処理（図201）、特電閉鎖中処理（図189）及び特電終了処理（図198）のいずれかが実行されている状況において実行される。ステップSD705にて否定判定を行った場合、すなわち特電閉鎖中処理（図189）又は特電終了処理（図198）が実行されている状態である場合には、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を停止する200ミリ秒の期間に対応する「50」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ387にセットする（ステップSD707）。これにより、当該200ミリ秒の計測が開始される。

【2387】

特電駆動中フラグ388に「1」がセットされていない場合（ステップSD702：NO）、すなわち特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される期間が終了した場合には、ステップSD708～ステップSD710において、上記第18の実施形態における特電開閉制御処理（図197）のステップSD408～ステップSD410と同様の処理を実行する。具体的には、まず特電駆動信号の出力開始処理を実行する（ステップSD708）。特電駆動信号の出力開始処理では、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を開始させる。その後、特電駆動中フラグ388に「1」をセットする（ステップSD709）。これにより、ポート出力処理（ステップS207）において特電用の駆動部381bに駆動信号を出力するための処理が実行される状態とすることができる。

【2388】

その後、主側RAM84における特図特電カウンタの値が「4」である場合（ステップSD710：YES）、すなわち特電開放中処理（図201）が実行されている状態である場合には特電用の駆動部381bに駆動信号を出力する200ミリ秒の期間に対応する「50」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ387にセットする（ステップSD711）。これにより、当該200ミリ秒の計測が開始される。一方、ステップSD710にて否定判定を行った場合、すなわち特電閉鎖中処理（図189）又は特電終了処理（図198）が実行されている状態である場合には、特電用の駆動部381bに駆動信号を出力する8ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ387にセットする（ステップSD712）。これにより、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止される8ミリ秒の計測が開始される。

【2389】

このように、特電開放中処理（図 201）のステップ S D 6 0 5 にて特電開閉制御処理（図 202）が実行される場合、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われている状態で特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を停止するための処理（ステップ S D 7 0 3 ～ステップ S D 7 0 4）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする処理（ステップ S D 7 0 6）が実行される。また、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止されている状態で特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を行うための処理（ステップ S D 7 0 8 ～ステップ S D 7 0 9）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が行われる 2 0 0 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする処理（ステップ S D 7 1 1）が実行される。これにより、特電開放中処理（図 196）が実行されている状況において、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 2 0 0 ミリ秒の期間とが繰り返されて、特電入賞装置 3 8 1 の開放中切換動作が行われるようにすることができる。

10

20

30

40

50

【2390】

特電閉鎖中処理（図 189）のステップ S C 9 0 2 又は特電終了処理（図 198）のステップ S D 5 0 2 にて特電開閉制御処理（図 202）が実行される場合、すなわち特電閉鎖中処理（図 189）又は特電終了処理（図 198）が実行されている状態において特電開閉制御処理（図 202）が実行される場合、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われている状態で特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を停止するための処理（ステップ S D 7 0 3 ～ステップ S D 7 0 4）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が停止される 2 0 0 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする処理（ステップ S D 7 0 7）が実行される。また、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止されている状態で特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を行うための処理（ステップ S D 7 0 8 ～ステップ S D 7 0 9）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする処理（ステップ S D 7 1 2）が実行される。これにより、特電閉鎖中処理（図 189）又は特電終了処理（図 198）が実行されている状況において、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 2 0 0 ミリ秒の期間とが繰り返されて、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖中切換動作が行われるようにすることができる。

【2391】

特電開閉制御処理（図 202）では、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される期間が終了したことに基づいて当該駆動信号の出力が行われる期間をセットする処理と、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる期間が終了したことに基づいて当該駆動信号の出力が停止される期間をセットする処理とが交互に繰り返される。特電開閉制御処理（図 202）は、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる期間のデータ及び当該駆動信号の出力が停止される期間のデータが設定されているデータテーブルを利用することなく実行される。これにより、特電入賞装置 3 8 1 の開放中切換動作及び閉鎖中切換動作を実行するために主側 R O M 8 3 に予め記憶しておくことが必要となるデータの容量を低減することができる。

【2392】

特電開放中処理（図 201）の説明に戻り、ステップ S D 6 0 1 にて肯定判定を行った場合又はステップ S D 6 0 4 にて肯定判定を行った場合、すなわち特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖条件が成立した場合には、特電駆動信号の出力停止処理を実行する（ステップ S D 6 0 6）。特電駆動信号の出力停止処理では、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力を停止する。その後、特電駆動中フラグ 3 8 8 を「0」クリアする（ステップ S D 6 0 7）。これにより、タイマ割込み処理（図 14）のポート出力処理（ステップ S 207）にて特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号を出力する処理が実行されない状態とすることがで

きる。その後、主側 R A M 8 4 に設けられた特電用監視遅延タイマカウンタに特電用監視遅延期間の情報をセットする（ステップ S D 6 0 8）。これにより、特電入賞装置 3 8 1 に設けられた特電検知センサ 3 8 1 d における遊技球の検知を、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作が開始された後においても有効として扱う特電用監視遅延期間を主側 M P U 8 2 にて特定可能とすることができる。

【 2 3 9 3 】

その後、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作を実行するために特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される 2 0 0 ミリ秒の期間に対応する「 5 0」という数値情報を主側 R A M 8 4 における特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする（ステップ S D 6 0 9）。これにより、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される 2 0 0 ミリ秒の計測が開始される。その後、主側 R A M 8 4 におけるラウンドカウンタの値を 1 減算し（ステップ S D 6 1 0）、当該 1 減算後のラウンドカウンタの値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ S D 6 1 1）。ラウンドカウンタの値が 1 以上である場合（ステップ S D 6 1 1 : Y E S）、すなわち開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技が残っている場合には、インターバル期間（具体的には 3 0 0 0 ミリ秒）に対応する「 7 5 0」という数値情報を主側 R A M 8 4 における特図側タイマカウンタ 3 8 6 にセットする（ステップ S D 6 1 2）。これにより、当該インターバル期間の計測が開始される。

【 2 3 9 4 】

その後、主側 R A M 8 4 における特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S D 6 1 3）。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップ S 6 1 1）に対応する「 5」となる。

【 2 3 9 5 】

ラウンドカウンタの値が「 0」である場合（ステップ S D 6 1 1 : N O）、すなわち開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技が全て終了した場合には、エンディング期間（具体的には 5 0 0 0 ミリ秒）に対応する「 1 2 5 0」という数値情報を主側 R A M 8 4 における特図側タイマカウンタ 3 8 6 にセットする（ステップ S D 6 1 4）。これにより、当該エンディング期間の計測が開始される。

【 2 3 9 6 】

その後、エンディングコマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S D 6 1 5）。音光側 M P U 9 3 はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて行われるようにする。その後、主側 R A M 8 4 における特図特電カウンタの値を 2 加算する（ステップ S D 6 1 6）。これにより、特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップ S 6 1 2）に対応する「 6」となる。

【 2 3 9 7 】

図 2 0 3 は本実施形態における特電入賞装置 3 8 1 の開放中切換動作及び閉鎖中切換動作を説明するための説明図である。既に説明したとおり、インターバル期間の全体及びエンディング期間の全体に亘って閉鎖中切換動作が行われる閉鎖中切換動作期間が設定されている。閉鎖中切換動作では、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止される 2 0 0 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間とが交互に繰り返される。閉鎖中切換動作では、2 0 0 ミリ秒に亘って特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が停止されることにより、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 閉鎖位置に回動して特電入賞装置 3 8 1 が第 1 閉鎖状態となるとともに、当該 2 0 0 ミリ秒の期間が終了するまで当該第 1 閉鎖状態が維持される。また、閉鎖中切換動作では、8 ミリ秒に亘って当該駆動信号の出力が行われることにより、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 閉鎖位置から第 2 閉鎖位置まで回動して、特電入賞装置 3 8 1 が第 2 閉鎖状態となる。

【 2 3 9 8 】

既に説明したとおり、ラウンド遊技の実行期間の全体に亘って開放中切換動作が行われる開放中切換動作期間が設定されている。図 2 0 3 に示すように、開放中切換動作では、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 2 0 0 ミリ秒の期間と、当該駆動

信号の出力が停止される８ミリ秒の期間とが交互に繰り返される。開放中切換動作では、２００ミリ秒に亘って特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われることにより、特電開閉部材３８２が第１開放位置まで回動して特電入賞装置３８１が第１開放状態となるとともに、当該２００ミリ秒の期間が終了するまで当該第１開放状態が維持される。また、開放中切換動作では、８ミリ秒に亘って当該駆動信号の出力が停止されることにより、特電開閉部材３８２が第１開放位置から第２開放位置まで回動して、特電入賞装置３８１が第２開放状態となる。

【２３９９】

開放中切換動作期間（２９１１２ミリ秒）では、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われる２００ミリ秒の期間及び当該駆動信号の出力が停止される８ミリ秒の期間がそれぞれ１３９回発生した後、当該駆動信号の出力が行われる２００ミリ秒の期間がさらにもう１回発生する。但し、開放中切換動作期間の途中において特電入賞装置３８１への入球個数が予め定められた上限個数（具体的には１０個）に達してラウンド遊技が終了する場合には、当該ラウンド遊技が終了するタイミングで開放中切換動作も終了する。

【２４００】

開放中切換動作では、最初に２００ミリ秒に亘って特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われることにより、第１閉鎖状態である特電入賞装置３８１を第１開放状態とする開放動作が行われる。その後、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停止される８ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる２００ミリ秒の期間とが交互に繰り返されることにより、第１開放位置と第２開放位置との間で特電開閉部材３８２の往復動作が繰り返されている状態とすることができる。

【２４０１】

上記第１７の実施形態において既に説明したとおり、特電用の駆動部３８１ｂに駆動信号が出力される２００ミリ秒という期間は、第１閉鎖位置に配置されている特電開閉部材３８２を第１開放位置まで回動させるために必要な期間（具体的には１６０ミリ秒）よりも長い期間である。このため、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が２００ミリ秒に亘って実行されると、当該駆動信号の出力の開始前の特電入賞装置３８１の状態が第１閉鎖状態である場合においても、特電入賞装置３８１は第１開放状態となる。本実施形態では、開放中切換動作期間に亘って特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われる２００ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される８ミリ秒の期間とが交互に繰り返される構成であることにより、特電開放中処理（図２０１）が実行されている状態において主側ＭＰＵ８２への動作電力の供給が停止された後、動作電力の供給が再開されて特電開放中処理（図２０１）が実行されている状態に復帰する場合、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停止される期間と当該駆動信号の出力が行われる期間とが交互に繰り返されている状態となる前に追加で特電入賞装置３８１を第１開放状態とするための処理を不要としながら、特電入賞装置３８１の開放中切換動作が正常に行われるようにすることができる。これにより、特電開放中処理（図２０１）の処理構成を簡素化することができる。

【２４０２】

開放中切換動作期間では、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われる期間（２００ミリ秒）と、当該駆動信号の出力が停止される期間（８ミリ秒）とが交互に繰り返されるとともに、閉鎖中切換動作期間では、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停止される期間（２００ミリ秒）と、当該駆動信号の出力が行われる期間（８ミリ秒）とが交互に繰り返される構成である。開放中切換動作期間において特電入賞装置３８１の制御を行うために呼び出されるサブルーチンのプログラムは、閉鎖中切換動作期間において特電入賞装置３８１の制御を行うために呼び出されるサブルーチンのプログラムと同一のプログラム（特電開閉制御処理（図２０２）に対応するプログラム）である。これにより、開放中切換動作期間において特電入賞装置３８１の制御を行うために使用されるプログラムとは別のプログラムとして閉鎖中切換動作期間において特電入賞装置３８１の制御を行うために使用されるプログラムが設けられている構成と比較して、開放中切換動作

期間及び閉鎖中切換動作期間において特電入賞装置 381 の制御を行うために主側 ROM 83 に設定されるプログラムのデータ容量を低減することができる。

【2403】

上記のとおり、インターバル期間又はエンディング期間の全体に亘って、閉鎖中切換動作が実行されるようにするための制御が実行されるようにすることにより、当該インターバル期間又はエンディング期間の全体に亘って、特電入賞装置 381 の周辺で滞留している遊技球が発生しづらい状態とすることができる。

【2404】

ラウンド遊技の実行期間の全体に亘って開放中切換動作が行われるようにするための制御が実行される。これにより、当該ラウンド遊技の実行期間の全体に亘って、特電入賞装置 381 の周りで滞留している遊技球が発生しづらい状態とすることができる。

【2405】

<第20の実施形態>

本実施形態では特電入賞装置 381 の閉鎖中切換動作が実行される状況が上記第18の実施形態と相違している。以下、上記第18の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第18の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2406】

特電入賞装置 381 の閉鎖中切換動作は開閉実行モードにおけるオープニング期間の全体に亘って実行される。また、上記第18の実施形態と同様に、閉鎖中切換動作はラウンド遊技の終了後にも実行される。

【2407】

オープニング期間が開始される状況において、特電入賞装置 381 は第1閉鎖状態となっている。オープニング期間において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる2ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される100ミリ秒の期間とが交互に繰り返されることにより、オープニング期間の全体に亘って第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されている状態となる。

【2408】

図204(a)は本実施形態における主側 RAM 84 の構成を説明するための説明図である。図204(a)に示すように、主側 RAM 84 にはオープニング中切換フラグ 393 が設けられている。オープニング中切換フラグ 393 は、オープニング期間において閉鎖中切換動作が実行されている状態であることを主側 MPU 82 にて把握可能とするフラグである。

【2409】

次に、主側 MPU 82 にて実行される特電開始処理について図204(b)のフローチャートを参照しながら説明する。上記第17の実施形態において既に説明したとおり、特電開始処理は特図特電制御処理(図18)のステップ S609 にて実行される。

【2410】

特図側タイマカウンタ 386 の値が1以上である場合(ステップ SD801:NO)、すなわちオープニング期間が経過していない場合には、主側 RAM 84 におけるオープニング中切換フラグ 393 に「1」がセットされているか否かを判定する(ステップ SD802)。オープニング中切換フラグ 393 に「1」がセットされていない場合(ステップ SD802:NO)、すなわちオープニング期間において未だ閉鎖中切換動作を開始するための処理(ステップ SD803~ステップ SD806)が実行されていない状態である場合には、当該閉鎖中切換動作を開始するための処理(ステップ SD803~ステップ SD806)を実行する。具体的には、まず特電駆動信号の出力開始処理を実行する(ステップ SD803)。特電駆動信号の出力開始処理では、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力を開始する。その後、主側 RAM 84 における特電駆動中フラグ 388 に「1」をセットする(ステップ SD804)。これにより、ポート出力処理(ステップ S207)において特電用の駆動部 381b に駆動信号を出力するための処理が実行される状態とすることができる。

10

20

30

40

50

【2411】

その後、特電用の駆動部381bに駆動信号を出力する8ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報を主側RAM84の特電開閉タイマカウンタ387にセットする（ステップSD805）。その後、オープニング切替中フラグに「1」をセットする（ステップSD806）。これにより、オープニング期間において閉鎖中切替動作が実行されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【2412】

主側RAM84のオープニング中切替フラグ393に「1」がセットされている場合（ステップSD802：YES）には、特電開閉制御処理を実行する（ステップSD807）。上記第18の実施形態において既に説明したとおり、特電開閉制御処理は、特電開放中処理（図196）のステップSD310、特電閉鎖中処理（図189）のステップSC902及び特電終了処理（図198）のステップSD502においても実行される。特電開閉制御処理の内容は、上記第18の実施形態において図197のフローチャートを参照しながら既に説明した内容と同様である。具体的には、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われている状態で特電開閉タイマカウンタ387の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を停止するための処理（ステップSD403～ステップSD404）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が停止される100ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ387にセットする処理（ステップSD407）が実行される。また、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が停止されている状態で特電開閉タイマカウンタ387の値が「0」となったことに基づいて、当該駆動信号の出力を行
うための処理（ステップSD408～ステップSD409）が実行されるとともに、当該駆動信号の出力が行われる8ミリ秒の期間を特電開閉タイマカウンタ387にセットする処理（ステップSD412）が実行される。これにより、オープニング期間においても、インターバル期間及びエンディング期間と同様に、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる8ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される100ミリ秒の期間とが繰り返されて、特電入賞装置381の閉鎖中切替動作が行われるようにすることができる。

【2413】

特図側タイマカウンタ386の値が「0」である場合（ステップSD801：YES）、すなわちオープニング期間が経過している場合には、主側RAM84におけるオープニング中切替フラグ393を「0」クリアする（ステップSD808）。これにより、オープニング期間において閉鎖中切替動作が実行されていた状態が終了したことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【2414】

その後、ステップSD809～ステップSD811では、上記第17の実施形態における特電開始処理（図185（a））のステップSC402～ステップSC404と同様の処理を実行する。具体的には、まず開閉回数の設定処理を実行する（ステップSD809）。開閉回数の設定処理では、今回の遊技結果が5R低確結果又は5R高確結果であれば主側RAM84におけるラウンドカウンタに「5」をセットし、今回の遊技結果が10R高確結果であれば主側RAM84のラウンドカウンタに「10」をセットする。

【2415】

その後、ラウンド遊技の開始処理を実行する（ステップSD810）。ラウンド遊技の開始処理の内容は、上記第18の実施形態において図195のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、特電開放用期間に対応する「7313」という数値情報を特図側タイマカウンタ386にセットする。これにより、当該特電開放用期間の計測が開始される。その後、主側RAM84の入賞カウンタに「10」をセットする。これにより、ラウンド遊技が開始される度に当該ラウンド遊技における入賞上限個数である「10」が入賞カウンタにセットされている状態とすることができる。その後、特電駆動信号の出力開始処理を実行して、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が開始されるようにする。その後、特電駆動中フラグ388に「1」をセットする。これによ

り、タイマ割込み処理（図 1 4）のポート出力処理（ステップ S 2 0 7）にて特電用の駆動部 3 8 1 b に駆動信号を出力する処理が実行されるようにすることができる。その後、特電入賞装置 3 8 1 の開放動作を行うために特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が行われる 2 0 0 ミリ秒に対応する「5 0」という数値情報を主側 R A M 8 4 の特電開閉タイマカウンタ 3 8 7 にセットする。これにより、当該 2 0 0 ミリ秒間の計測が開始される。

【 2 4 1 6 】

その後、主側 R A M 8 4 における特図特電カウンタの値を 1 減算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップ S 6 1 0）に対応する「4」となる。

【 2 4 1 7 】

上記第 1 7 の実施形態において既に説明したとおり、窓パネル 6 2 と特電開閉部材 3 8 2 との間で複数の遊技球が連なって下流に向けて流下できない状態又は下流に向けて流下しづらい状態となる球詰まりが発生している状況において、閉鎖中切換動作が実行されて第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 3 8 2 の往復動作が繰り返されるようにすることにより当該連なっている複数の遊技球に対して振動を与え、当該球詰まりが発生している状態を解消することができる。

【 2 4 1 8 】

上記のとおり、オープニング期間において、特電開閉部材 3 8 2 を第 1 開放位置から第 2 開放位置まで移動させるための処理（特電開閉部材 3 8 2 を第 1 開放位置から第 1 閉鎖位置に向かう方向に向けて移動させるための処理）が実行される。オープニング期間において、特電開閉部材 3 8 2 の第 1 開放位置から第 1 閉鎖位置に向かう方向への移動が発生させることにより、当該オープニング期間において特電入賞装置 3 8 1 の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となっていた場合には特電開閉部材 3 8 2 で当該遊技球を動かし、当該状態が解消されるようにすることができる。

【 2 4 1 9 】

オープニング期間の全体に亘って、閉鎖中切換動作を実行することにより、オープニング期間中に特電入賞装置 3 8 1 への入球が発生してしまうことを防止しながら、ラウンド遊技の開始前に特電開閉部材 3 8 2 と窓パネル 6 2 との間に滞留している遊技球が存在しない状況とすることができる。これにより、遊技球が特電入賞装置 3 8 1 の周辺をスムーズに流下可能な状況でラウンド遊技が実行されるようにすることができる。

【 2 4 2 0 】

インターバル期間及びエンディング期間において特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖中切換動作を実行するために呼び出されるサブルーチンのプログラムは、オープニング期間において特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖中切換動作を実行するために呼び出されるサブルーチンのプログラムと同一のプログラム（特電開閉制御処理に対応するプログラム）である。これにより、インターバル期間及びエンディング期間において特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖中切換動作を行うために使用されるプログラムとは別のプログラムとしてオープニング期間において特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖中切換動作を実行するために使用されるプログラムが設けられている構成と比較して、オープニング期間、インターバル期間及びエンディング期間において特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖中切換動作を実行するために主側 R O M 8 3 に予め記憶しておくことが必要となるプログラムのデータ容量を低減することができる。

【 2 4 2 1 】

< 第 2 1 の実施形態 >

本実施形態では開閉実行モードのオープニング期間中に特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 を利用して閉鎖中切換動作が実行されることが上記第 1 7 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 7 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 1 7 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 2 4 2 2 】

上記第 1 7 の実施形態において既に説明したとおり、特電閉鎖用駆動テーブル 3 8 5 （図 1 8 3）において、「0 1 2 F H」～「0 1 3 0 H」のアドレス範囲には特電入賞装置

10

20

30

40

50

381の閉鎖動作を実行するためのデータが設定されているとともに、「0131H」～「015CH」のアドレス範囲には特電入賞装置381の閉鎖中切換動作を実行するためのデータが設定されている。そして、当該「0131H」～「015CH」のアドレス範囲のうち、「0131H」～「0158H」のアドレス範囲には、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる8ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報と、当該駆動信号の出力が停止される100ミリ秒の期間に対応する「25」という数値情報とが交互に設定されている。開閉実行モードのオープニング期間では、当該「0131H」～「0158H」のアドレス範囲に設定されているデータを利用して閉鎖中切換動作を実行する。

【2423】

上記第17の実施形態において既に説明したとおり、特電開閉制御処理（図187）では、主側RAM84に読み出された特電閉鎖用駆動テーブル385にて現状において参照対象となっているエリアに設定されている期間が経過し、更新タイミングとなる度に参照対象のエリアが次のエリアに更新される。オープニング期間では、「0131H」～「0158H」のアドレス範囲に対応するエリアのうち最後のエリア（「0157H」～「0158H」のアドレス範囲に対応するエリア）が参照対象となっている状況において参照対象のエリアの更新タイミングとなった場合、当該アドレス範囲に対応するエリアのうち最初のエリア（「0131H」～「0132H」のアドレス範囲に対応するエリア）を参照対象に設定する。「0131H」～「0158H」のアドレス範囲に設定されているデータを繰り返し利用することにより、オープニング期間（5000ミリ秒）に亘って閉鎖中切換動作が実行されるようにすることができる。

【2424】

上記第20の実施形態と同様に、主側RAM84には、オープニング中切換フラグ393が設けられている。オープニング中切換フラグ393は、オープニング期間において閉鎖中切換動作が実行されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。

【2425】

図205は本実施形態における主側MPU82にて実行される特電開始処理を示すフローチャートである。上記第17の実施形態において既に説明したとおり、特電開始処理は特図特電制御処理（図18）のステップS609にて実行される。

【2426】

ステップSD901～ステップSD904では、上記第20の実施形態における特電開始処理（図204（b））のステップSD801～ステップSD804と同様の処理を実行する。具体的には、特図側タイマカウンタ386の値が1以上である場合（ステップSD901：NO）、すなわちオープニング期間が経過していない場合には、主側RAM84におけるオープニング中切換フラグ393に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSD902）。

【2427】

オープニング中切換フラグ393に「1」がセットされていない場合（ステップSD902：NO）、すなわちオープニング期間において未だ閉鎖中切換動作を開始するための処理（ステップSD903～ステップSD908）が実行されていない状態である場合には、当該閉鎖中切換動作を開始するための処理（ステップSD903～ステップSD908）を実行する。具体的には、まず特電駆動信号の出力開始処理を実行する（ステップSD903）。特電駆動信号の出力開始処理では、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を開始する。その後、主側RAM84における特電駆動中フラグ388に「1」をセットする（ステップSD904）。これにより、ポート出力処理（ステップS207）において特電用の駆動部381bに駆動信号が出力されるようにすることができる。

【2428】

その後、特電閉鎖用駆動テーブル385を主側ROM83から主側RAM84に読み出し（ステップSD905）、主側RAM84の参照アドレスカウンタ389に「0131

10

20

30

40

50

H」というアドレスをセットする（ステップSD906）。これにより、特電閉鎖用駆動テーブル385において「0131H」～「0132H」のアドレス範囲に対応するエリアを参照対象に設定することができる。当該エリアには、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を行う8ミリ秒の期間に対応する「2」という数値情報が設定されている。その後、特電開閉タイマカウンタ387の設定処理を実行する（ステップSD907）。特電開閉タイマカウンタ387の設定処理では、参照アドレスカウンタ389に設定されているアドレスに基づいて参照対象のエリアを把握し、当該把握したエリアに設定されているデータ（「2」という数値情報）を特電開閉タイマカウンタ387にセットする。その後、オープニング切換中フラグに「1」をセットする（ステップSD908）。これにより、オープニング期間において閉鎖中切換動作が実行されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

10

【2429】

主側RAM84のオープニング中切換フラグ393に「1」がセットされている場合（ステップSD902：YES）には、参照アドレスカウンタ389に「0157H」というアドレスが設定されているか否かを判定する（ステップSD909）。参照アドレスカウンタ389に「0157H」というアドレスが設定されている場合（ステップSD909：YES）、すなわち特電閉鎖用駆動テーブル385において「0131H」～「0158H」のアドレス範囲に対応するエリアのうち最後のエリアが参照対象になっている場合には、特電開閉タイマカウンタ387の値が「0」であるか否かを判定する（ステップSD910）。特電開閉タイマカウンタ387の値が「0」である場合（ステップSD910：YES）、すなわち特電閉鎖用駆動テーブル385において「0131H」～「0158H」のアドレス範囲に対応するエリアのうち最後のエリアが参照対象になっている状態が終了するタイミングである場合には、参照アドレスカウンタ389に「012FH」というアドレスを設定する（ステップSD911）。これにより、当該ステップSD911の次に設定されているステップSD912にて実行される特電開閉制御処理において、参照アドレスカウンタ389の値に「2」が加算されて参照アドレスカウンタ389に「0131H」というアドレスが設定されている状態とすることができるとともに、「0131H」～「0158H」のアドレス範囲に対応するエリアのうち最初のエリアが参照対象に設定されるようにすることができる。

20

【2430】

ステップSD909にて否定判定を行った場合、ステップSD910にて否定判定を行った場合又はステップSD911の処理を行った場合には、特電開閉制御処理を実行する（ステップSD912）。上記第17の実施形態において既に説明したとおり、特電開閉制御処理は、特電開放中処理（図186）のステップSC609、特電閉鎖中処理（図189）のステップSC902及び特電終了処理（図190）のステップSD102においても実行される。特電開閉制御処理の内容は、上記第17の実施形態において図187のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。オープニング期間において特電開閉制御処理（図187）が実行されることにより、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が行われる8ミリ秒の期間と、駆動信号の出力が停止される100ミリ秒の期間とが交互に繰り返される。8ミリ秒に亘って駆動信号が出力されることにより特電開閉部材382が第2閉鎖位置に配置されている第2閉鎖状態となるとともに、100ミリ秒に亘って駆動信号の出力が停止されることにより特電開閉部材382が第1閉鎖位置に配置されている第1閉鎖状態となる。

30

40

【2431】

特図側タイマカウンタ386の値が「0」である場合（ステップSD901：YES）、すなわちオープニング期間が経過している場合には、主側RAM84におけるオープニング中切換フラグ393を「0」クリアする（ステップSD913）。これにより、オープニング期間において閉鎖中切換動作が実行されていた状態が終了したことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【2432】

50

その後、ステップSD914～ステップSD916において上記第17の実施形態における特電開始処理（図185（a））のステップSC402～ステップSC404と同様の処理を実行する。具体的には、開閉回数の設定処理を実行する（ステップSD914）。開閉回数の設定処理では、今回の遊技結果が5R低確結果又は5R高確結果であれば主側RAM84におけるラウンドカウンタに「5」をセットし、今回の遊技結果が10R高確結果であれば主側RAM84のラウンドカウンタに「10」をセットする。

【2433】

その後、ラウンド遊技の開始処理を実行する（ステップSD915）。ラウンド遊技の開始処理の内容は、上記第17の実施形態において図185（b）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、まず特電開放用期間（29288ミリ秒）に対応する「7322」という数値情報を特図側タイマカウンタ386にセットする。これにより、当該特電開放用期間の計測が開始される。その後、主側RAM84の入賞カウンタに入賞上限個数である「10」をセットし、特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力を開始する。その後、特電駆動中フラグ388に「1」をセットすることにより、ポート出力処理（ステップS207）にて当該駆動信号を出力するための処理が実行される状態とする。その後、特電開放用駆動テーブル384を主側ROM83から主側RAM84に読み出し、当該特電開放用駆動テーブル384の開始アドレス（「0101H」）を参照アドレスカウンタ389にセットする。これにより、特電開放用駆動テーブル384において「0101H」～「0102H」のアドレスに対応するエリアが現状における参照対象のエリアに設定される。その後、参照アドレスカウンタ389に設定されているアドレス（「0101H」）に対応するエリア（「0101H」～「0102H」のアドレスに対応するエリア）に設定されている「50」という数値情報を特電開閉タイマカウンタ387にセットする。インターバル期間が終了するタイミングにおいて特電開閉タイマカウンタ387には閉鎖維持期間の残り時間（具体的には2000ミリ秒）に対応する数値情報（「500」）が格納されている状態であるが、ステップSC903にてラウンド遊技の開始処理が実行されることにより、特電開閉タイマカウンタ387に「50」がセットされている状態となる。これにより、特電入賞装置381の開放動作を行うために特電用の駆動部381bに駆動信号の出力が行われる200ミリ秒間の計測が開始される。

【2434】

その後、主側RAM84における特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSD916）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップS610）に対応する「4」となる。

【2435】

上記のとおり、オープニング期間の全体に亘って閉鎖中切換動作を実行することにより、オープニング期間中に特電入賞装置381への入球が発生してしまうことを防止しながら、ラウンド遊技の開始前に特電開閉部材382と窓パネル62との間に滞留している遊技球が存在しない状況とすることができる。これにより、遊技球が特電入賞装置381の周辺をスムーズに流下可能な状況でラウンド遊技が実行されるようにすることができる。

【2436】

インターバル期間及びエンディング期間において閉鎖中切換動作を実行するためのデータが設定されている特電閉鎖用駆動テーブル385を利用して、オープニング期間においても第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態とする構成である。このため、インターバル期間及びエンディング期間において閉鎖中切換動作を実行するためのデータが設定されている駆動テーブル（特電閉鎖用駆動テーブル385）に加えてオープニング期間において第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返されている状態とするためのデータが設定されている駆動テーブルが主側ROM83に記憶されている構成と比較して、オープニング期間、インターバル期間及びエンディング期間において特電入賞装置381の周辺で滞留する遊技球が発生している状態が継続されてしまうことを防止するために主側ROM83に

記憶される駆動テーブルのデータ容量を低減することができる。

【2437】

＜第22の実施形態＞

本実施形態では遊技内容が上記第1の実施形態と相違している。以下、上記第1の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第1の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2438】

図206は本実施形態における遊技領域PAの構成を説明するための遊技盤24の正面図である。

【2439】

遊技盤24には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部25と外レール部26とが取り付けられており、これら内レール部25と外レール部26とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。遊技球発射機構27（図2参照）から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域PAの上部に案内されるようになっている。

【2440】

遊技盤24には、上記第1の実施形態と同様に、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、スルーゲート35、可変表示ユニット36、特図ユニット37及び普図ユニット38が設けられている。また、上記第1の実施形態における第2作動口34に代えて第2作動口402を備えた普電装置401が設けられている。さらにまた、本実施形態では振分装置部411を備えた振分ユニット410が設けられている。

【2441】

スルーゲート35への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口402及び振分装置部411のいずれかへの入球が発生した場合、遊技者が使用可能な遊技媒体数を増加させるべく所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、一般入賞口31への入球が発生した場合には3個の遊技球の払い出しが実行され、特電入賞装置32への入球が発生した場合には5個の遊技球の払い出しが実行され、第1作動口33への入球が発生した場合には3個の遊技球の払い出しが実行され、第2作動口402への入球が発生した場合には1個の遊技球の払い出しが実行され、振分装置部411への入球が発生した場合には1個の遊技球の払い出しが実行される。

【2442】

なお、振分装置部411には後述するように振分排出通路領域412b及びV入賞通路領域412c（図207参照）が設けられており、振分装置部411に入球した遊技球は振分排出通路領域412b及びV入賞通路領域412cのいずれかを通過することとなるが、振分排出通路領域412b及びV入賞通路領域412cのいずれを遊技球が通過したとしても同一個数（具体的には1個）の遊技球の払い出しが実行される。また、上記賞球個数は任意であり、例えば第1作動口33及び第2作動口402の賞球個数が同一である構成としてもよく、振分装置部411の賞球個数の方が特電入賞装置32の賞球個数よりも多い構成としてもよく、振分装置部411の賞球個数及び特電入賞装置32の賞球個数が同一である構成としてもよい。

【2443】

その他に、遊技盤24の最下部にはアウト口24aが設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口24aを通して遊技領域PAから排出される。また、遊技盤24には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘24bが植設されているとともに、風車等の各種部材が配設されている。

【2444】

遊技領域PAの中央部を含むようにして可変表示ユニット36が設けられている。当該可変表示ユニット36の周縁部が遊技盤24の表面よりもパチンコ機10前方に突出していることに起因して、遊技領域PAに発射された遊技球が流下可能な領域が区画されている。具体的には、遊技領域PAにおいて可変表示ユニット36の所定の高さ位置よりも上

10

20

30

40

50

方の領域である上側領域 P A 5 と、当該上側領域 P A 5 に対してその下方にて連続し可変表示ユニット 3 6 よりも左方の領域である左側領域 P A 6 と、上側領域 P A 5 に対してその下方にて連続し可変表示ユニット 3 6 よりも右方の領域である右側領域 P A 7 と、左側領域 P A 6 及び右側領域 P A 7 のそれぞれに対してその下方にて連続し可変表示ユニット 3 6 よりも下方の領域である下側領域 P A 8 と、に区画されている。

【 2 4 4 5 】

遊技者が第 1 発射操作として基準回動量未満である第 1 範囲の回動量で発射操作装置 2 8 の操作を行うことで、上側領域 P A 5 において横方向の中央位置よりも左方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域 P A 5 → 左側領域 P A 6 → 下側領域 P A 8 の順で遊技球が流下することとなる。その一方、遊技者が第 2 発射操作として基準回動量以上である第 2 範囲の回動量で発射操作装置 2 8 の操作を行うことで、上側領域 P A 5 において横方向の中央位置よりも右方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域 P A 5 → 右側領域 P A 7 → 下側領域 P A 8 の順で遊技球が流下することとなる。つまり、遊技者は発射操作装置 2 8 の回動操作量を調整することで、左側領域 P A 6 及び右側領域 P A 7 のうち左側領域 P A 6 を遊技球が流下するように遊技を行うことができるとともに、右側領域 P A 7 を遊技球が流下するように遊技を行うことができる。ちなみに、最大回動量で発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合、上側領域 P A 5 → 右側領域 P A 7 → 下側領域 P A 8 の順で遊技球が流下することとなる。

【 2 4 4 6 】

第 1 作動口 3 3 は、下側領域 P A 8 に設置されている。第 1 作動口 3 3 は上向きに開放されており、第 1 作動口 3 3 への遊技球の入球を阻止するための開閉部材といった部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく第 1 作動口 3 3 への入賞確率は一定となっている。換言すれば、第 1 作動口 3 3 は、遊技領域 P A を当該第 1 作動口 3 3 に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっている。また、第 1 作動口 3 3 は可変表示ユニット 3 6 に形成されたステージ部 3 6 b の真下に配置されており、可変表示ユニット 3 6 に形成された誘導通路を介してステージ部 3 6 b 上に流入した遊技球であってステージ部 3 6 b の横方向の中央から可変表示ユニット 3 6 外に排出される遊技球は第 1 作動口 3 3 に入賞し易くなっている。

【 2 4 4 7 】

上記のように第 1 作動口 3 3 は下側領域 P A 8 に設けられているが、第 1 作動口 3 3 に対して右側領域 P A 7 に向けた上流側には当該右側領域 P A 7 を流下した遊技球が第 1 作動口 3 3 に到達することを不可とするように流入規制釘 2 4 d が設けられている。また、ステージ部 3 6 b への誘導通路の入口 3 6 g が左側領域 P A 6 に対して設けられており右側領域 P A 7 に対して設けられていない。これらの構成により、左側領域 P A 6 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には第 1 作動口 3 3 への入賞は可能であるが、右側領域 P A 7 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には第 1 作動口 3 3 への入賞が不可となる。但し、これに限定されることはなく、流入規制釘 2 4 d が設けられていない又はステージ部 3 6 b への誘導通路の入口が右側領域 P A 7 に設けられていることにより、右側領域 P A 7 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合であっても第 1 作動口 3 3 への入賞が可能である構成としてもよい。

【 2 4 4 8 】

普電装置 4 0 1 及び振分ユニット 4 1 0 は、普電装置 4 0 1 が上流側となり振分ユニット 4 1 0 が下流側となるようにして右側領域 P A 7 に設けられている。また、右側領域 P A 7 において、普電装置 4 0 1 の上方にはスルーゲート 3 5 が設けられているとともに、振分ユニット 4 1 0 よりも下流側には特電入賞装置 3 2 が設けられている。このように、スルーゲート 3 5、普電装置 4 0 1、振分ユニット 4 1 0 及び特電入賞装置 3 2 が右側領域 P A 7 に設けられていることにより、これらスルーゲート 3 5、普電装置 4 0 1、振分ユニット 4 1 0 及び特電入賞装置 3 2 は、左側領域 P A 6 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P A 7 を遊技球が流

下するように発射操作装置 28 が操作されている場合には入賞が可能である。

【2449】

スルーゲート 35 は縦方向に貫通した貫通孔を有しており、スルーゲート 35 を通過した遊技球はスルーゲート 35 から鉛直下方に流下して普電装置 401 に到達する。また、上述したとおり、右側領域 PA7 において普電装置 401 よりも下流側には振分ユニット 410 及び特電入賞装置 32 が設けられている。これらの構成により、スルーゲート 35 に入賞した遊技球が、普電装置 401、特電入賞装置 32 又は振分装置部 411 に入賞することが可能となっている。

【2450】

スルーゲート 35、普電装置 401、振分ユニット 410 及び特電入賞装置 32 が集約配置された右側領域 PA7 は、左方が可変表示ユニット 36 において遊技盤 24 の盤面よりもパチンコ機 10 前方に膨出している側壁 36h により規定されているとともに、右方が内枠 13 の樹脂ベース 21（図 2 参照）に設けられ遊技盤 24 の盤面よりもパチンコ機 10 前方に突出した規制壁により規定されている。

【2451】

右側領域 PA7 においてスルーゲート 35 よりも上流側には、上側領域 PA5 から右側領域 PA7 に流入した遊技球の全てをスルーゲート 35 に誘導するための誘導釘群 403 が設けられている。誘導釘群 403 は、外レール部 26 からスルーゲート 35 の右側上部に向けて下り傾斜となる誘導部を生じさせるようにして複数の釘 24b が左下がりに配列されていることで形成されている。誘導釘群 403 において右端に存在する釘 24b と外レール部 26 との間の距離は遊技球の半径未満に設定されているとともに、誘導釘群 403 において左端に存在する釘 24b とスルーゲート 35 の右側上部との間の距離は遊技球の半径未満に設定されている。また、誘導釘群 403 における隣り合う釘 24b 間の距離も遊技球の半径未満に設定されている。したがって、誘導釘群 403 上に到達した遊技球は当該誘導釘群 403 による誘導部により、スルーゲート 35 に向けて誘導されることとなる。また、可変表示ユニット 36 の右側上部はスルーゲート 35 が存在する右方に向けて下り傾斜となっているとともに、可変表示ユニット 36 とスルーゲート 35 の左側上部との間の距離は遊技球の半径未満に設定されている。このため、スルーゲート 35 と可変表示ユニット 36 との間を遊技球が通過することが防止されており、可変表示ユニット 36 の右側上部に載った遊技球は自重により右方に向けて転導してスルーゲート 35 に入球する。これらの構成により、右側領域 PA7 を流下する全ての遊技球がスルーゲート 35 を通過して普電装置 401 に向けて流下するようにすることができる。遊技者は、遊技球が右側領域 PA7 を流下するように発射操作装置 28 の操作を行うことにより遊技球がスルーゲート 35 を通過して普電装置 401 に向けて流下する状態とすることができる。

【2452】

普電装置 401 の構成について詳細に説明する。

【2453】

図 207 は普電装置 401 及び振分ユニット 410 の周辺を拡大して示す遊技盤 24 の正面図である。図 207 に示すように、普電装置 401 は、第 2 作動口 402 への遊技球の入球を阻止又は許容する普電開閉部材 404 と、普電通路形成体 405 とを備えている。遊技盤 24 には、第 2 作動口 402 に入球した遊技球を検知するための第 2 作動口検知センサ 406 が設けられているとともに、普電通路形成体 405 には、第 2 作動口 402 と、当該第 2 作動口 402 に入球した遊技球を第 2 作動口検知センサ 406 の検知範囲まで案内する普電案内通路 407 とが形成されている。第 2 作動口 402 は普電案内通路 407 の入口部に設けられており、遊技球は第 2 作動口 402 を通過して普電案内通路 407 に流入する。これら普電開閉部材 404 及び普電通路形成体 405 は、合成樹脂により形成されている。

【2454】

遊技盤 24 の背面には、第 2 作動口 402 に対応させて普電排出通路部 408 が形成されている。普電排出通路部 408 に流入した遊技球はその流入した普電排出通路部 408

10

20

30

40

50

を流下することにより、遊技盤 24 の背面側において遊技盤 24 の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機 10 が設置された島設備の球循環装置に排出される。

【2455】

第2作動口検知センサ 406 は、普電排出通路部 408 の上流部に検知範囲が存在するようにして設けられている。第2作動口検知センサ 406 の検知結果は主側 MPU 82 に入力されている。主側 MPU 82 は、第2作動口検知センサ 406 にて遊技球が検知されたことに基づいて、第2作動口 402 に遊技球が入賞したことを特定する。普電案内通路 407 を通過して普電排出通路部 408 に流入した遊技球は、当該遊技球が普電排出通路部 408 に流入したタイミングで第2作動口検知センサ 406 にて検知される。これにより、普電排出通路部 408 の下流部に検知範囲が存在するようにして第2作動口検知センサ 406 が設けられている構成と比較して、遊技球が第2作動口 402 に入球してから第2作動口検知センサ 406 にて検知されるまでに要する時間が短縮されている。

【2456】

普電通路形成体 405 において普電開閉部材 404 よりも左方に位置している普電左側部 405a は、可変表示ユニット 36 における図柄表示装置 41 の表示面の右方の部分である側壁 36h に一体化されており、遊技盤 24 の盤面よりもパチンコ機 10 前方に突出している。また、普電通路形成体 405 において普電左側部 405a を除く普電右側部 405b は、当該側壁 36h から右方に向かって横方向に延在している。既に説明したとおり、右側領域 PA7 の右方は内枠 13 の樹脂ベース 21 (図2参照) に設けられ遊技盤 24 の盤面よりもパチンコ機 10 前方に突出した規制壁により規定されている。そして、普電装置 401 の右端と遊技領域 PA の右端部分との間の距離は、遊技球の直径 (具体的には 11mm) よりも長い距離であるとともに遊技球の直径の3倍よりも短い距離に設定されており、普電装置 401 の右端と遊技領域 PA の右端部分との間を通して遊技球が普電装置 401 よりも下流に流下可能となっている。

【2457】

図207に示すように、遊技盤 24 を前後方向に貫通させて普電スライド貫通孔 24e が形成されている。普電スライド貫通孔 24e は、普電開閉部材 404 の正面視での外縁部分よりもひと回り大きく形成されている。普電スライド貫通孔 24e には普電開閉部材 404 が挿入されており、当該普電開閉部材 404 が前後方向にスライド移動可能となっている。普電開閉部材 404 を前後方向にスライド移動させることにより、普電開閉部材 404 が普電案内通路 407 への遊技球の入球を阻止する普電閉鎖位置に配置されている閉鎖状態と、普電開閉部材 404 が普電案内通路 407 への遊技球の入球を許容する普電開放位置に配置されている開放状態との間で普電開閉部材 404 の開閉制御が実行される。主側 MPU 82 は、後述する普電用の駆動部 415 (図209(a)参照) の駆動制御を行うことにより普電開閉部材 404 の開閉制御を実行する。

【2458】

図208(a)は普電装置 401 の閉鎖状態における普電開閉部材 404 及び普電通路形成体 405 の斜視図であり、図208(b)は普電装置 401 の開放状態における普電開閉部材 404 及び普電通路形成体 405 の斜視図である。また、図209(a)は普電装置 401 が閉鎖状態である様子を示す遊技盤 24 の横断面図であり、図209(b)は普電装置 401 が開放状態である様子を示す遊技盤 24 の横断面図である。

【2459】

普電開閉部材 404 は、普電装置 401 の閉鎖状態では図209(a)に示すように遊技盤 24 の盤面からのパチンコ機 10 前側への突出量が最大となる普電閉鎖位置に配置されるとともに、普電装置 401 の開放状態では図209(b)に示すように遊技盤 24 の盤面からのパチンコ機 10 前側への突出量が最小となる普電開放位置に配置される。普電装置 401 の閉鎖状態では、図208(a)及び図209(a)に示すように、普電開閉部材 404 により第2作動口 402 (図208(b)及び図209(b)参照) が閉鎖されており、第2作動口 402 への遊技球の入球が不可となっている。また、普電装置 40

1の開放状態では、図208(b)及び図209(b)に示すように、第2作動口402が上方に向けて開放されており、第2作動口402への遊技球の入球が可能となっている。

【2460】

図208(a)に示すように、普電開閉部材404は、普電装置401が閉鎖状態である状況において普電装置401に流下した遊技球を普電装置401の右端まで誘導する横長矩形の普電誘導板409を備えている。普電誘導板409はその板面の面積が、第2作動口402(図208(b))への遊技球の入球を阻止するように、より具体的には第2作動口402を完全に閉鎖することが可能な大きさに設定されている。

【2461】

図209(a)及び図209(b)に示すように、普電誘導板409及び普電通路形成体405における普電右側部405bの前後方向の寸法は、遊技球の直径よりも大きく設定されている。また、普電誘導板409及び普電右側部405bの横方向の寸法は、遊技球の直径の2倍以上の寸法に設定されており、具体的には遊技球の直径の9倍よりも大きく遊技球の直径の10倍よりも小さい寸法に設定されている。

【2462】

既に説明したとおり、右側領域PA7を流下する遊技球はスルーゲート35を通過して普電装置401に向けて流下する。スルーゲート35は、普電装置401が閉鎖状態である状況において、普電誘導板409の左側端部近傍に設定された着地領域409a(図209(a))の鉛直上方に存在するように配置されている。これにより、スルーゲート35を通過した後の遊技球が普電装置401に到達するタイミングにおいて普電装置401が閉鎖状態である場合には、当該遊技球を着地領域409aに着地させることができる。

【2463】

図209(a)に示すように、普電装置401が閉鎖状態である状況において、普電誘導板409は遊技盤24の盤面からパチンコ機10前方に突出しているとともに、普電誘導板409の前側端部と窓パネル62との間の距離寸法は遊技球の半径未満となっている。これにより、当該状況において、遊技球は普電誘導板409の前側端部と窓パネル62との間を通過不可となっている。スルーゲート35(図207)を通過した後の遊技球が普電装置401に到達するタイミングにおいて普電装置401が閉鎖状態である場合には、当該遊技球は当該遊技球の重心が普電誘導板409の上に存在する状態で、普電誘導板409の着地領域409aに着地することとなる。

【2464】

図207に示すように、普電誘導板409は右方に向けて下り傾斜となっている。このため、普電装置401が閉鎖状態となっている状況において普電誘導板409の上面に載った遊技球は、自重により右方に移動する。図209(a)に示すように、普電誘導板409において、普電装置401が閉鎖状態となっている状況にて遊技盤24の盤面よりもパチンコ機10前方に突出している突出領域409bには、普電誘導板409の上で転動する遊技球と接触して当該遊技球を減速させるとともに蛇行させる上流側減速壁413及び下流側減速壁414が設けられている。上流側減速壁413及び下流側減速壁414は、上流側減速壁413が下流側減速壁414よりも普電誘導板409上における遊技球の移動方向の上流側(左側)に位置する状態で、横方向に離間させて設けられている。これらの減速壁413、414は、普電誘導板409を縦方向に起立させて当該普電誘導板409に一体形成されている。

【2465】

上流側減速壁413は、着地領域409aよりも普電誘導板409上における遊技球の移動方向における下流側(右側)に設けられている。普電装置401が閉鎖状態である状況において上流側減速壁413は、遊技盤24の盤面からパチンコ機10前方に向けて延在している。当該状況において、上流側減速壁413の前側端部と窓パネル62の間には、遊技球の直径(具体的には11mm)よりも若干大きい寸法(具体的には13mm)の隙間が存在している。これにより、遊技球は、窓パネル62に接近している状態となる

10

20

30

40

50

ことにより当該隙間を通過して下流（右方）に移動可能となっている。また、普電装置 4 0 1 が閉鎖状態である状況において下流側減速壁 4 1 4 は、普電誘導板 4 0 9 の前側端部からパチンコ機 1 0 後方に向けて延在している。当該状況において、下流側減速壁 4 1 4 の後側端部と遊技盤 2 4 の盤面との間には、遊技球の直径よりも若干大きい寸法の隙間（具体的には 1 3 mm）が存在している。これにより、遊技球は、遊技盤 2 4 に接近している状態となることにより当該隙間を通過して下流（右方）に移行可能となっている。

【 2 4 6 6 】

このように、上流側減速壁 4 1 3 及び下流側減速壁 4 1 4 が形成された構成において、普電誘導板 4 0 9 の上面は全体的に右方に向けて下り傾斜となっている。そして、上流側減速壁 4 1 3 はパチンコ機 1 0 前方に向けて右方に傾斜しているとともに、下流側減速壁 4 1 4 はパチンコ機 1 0 後方に向けて右方に傾斜している。これにより、普電装置 4 0 1 が閉鎖状態である状況において着地領域 4 0 9 a に着地した遊技球は、上流側減速壁 4 1 3 に案内されて窓パネル 6 2 に接近している状態となり当該上流側減速壁 4 1 3 の前側端部と窓パネル 6 2 との間を通過するとともに、下流側減速壁 4 1 4 に案内されて遊技盤 2 4 に接近している状態となり当該下流側減速壁 4 1 4 の後側端部と遊技盤 2 4 の盤面との間を通過する態様で、前後方向に蛇行しながら自重により下流（右方）に移動する。このように、普電開閉部材 4 0 4 は、普電誘導板 4 0 9 の着地領域 4 0 9 a に着地した遊技球を、前後方向に蛇行させながら、普電誘導板 4 0 9 の左端近傍から普電誘導板 4 0 9 の右端まで自重により移動させる構成を備えている。

【 2 4 6 7 】

スルーゲート 3 5 と窓パネル 6 2 との間には、遊技球の半径未満の寸法を有する隙間が設けられている。このため、スルーゲート 3 5 を通過して鉛直下方に流下した遊技球は、窓パネル 6 2 よりも遊技盤 2 4 側に寄った状態で着地領域 4 0 9 a に着地する。その後、当該遊技球が右方に向けて直線的に移動した場合には上流側減速壁 4 1 3 に接触する。これにより、遊技球が上流側減速壁 4 1 3 に接触することなく上流側減速壁 4 1 3 と窓パネル 6 2 との間を通過して遊技球の移動速度が上がり過ぎてしまうことを防止することができる。

【 2 4 6 8 】

普電誘導板 4 0 9 において着地領域 4 0 9 a と上流側減速壁 4 1 3 との距離は、遊技球の直径以上の距離（具体的には遊技球の直径以上の距離であるとともに遊技球の直径の 3 倍未満の距離）に設定されている。また、スルーゲート 3 5 と普電誘導板 4 0 9 の着地領域 4 0 9 a との距離は、遊技球の直径の 2 倍以上の距離（具体的には遊技球の直径の 2 倍以上であるとともに 3 倍未満である距離）に設定されている。これにより、普電誘導板 4 0 9 の上を転動する遊技球の移動速度が抑えられている構成において、スルーゲート 3 5 及び普電誘導板 4 0 9 の着地領域 4 0 9 a の周辺にて滞留する遊技球が発生してしまうことが防止されている。

【 2 4 6 9 】

図 2 0 9 （b）に示すように、普電通路形成体 4 0 5 は、遊技盤 2 4 の盤面からパチンコ機 1 0 前方に突出しており、普電装置 4 0 1 が開放状態に切り換えられた状況において、第 2 作動口 4 0 2 の全体が上方に向けて開放されている。普電通路形成体 4 0 5 の前側端部と窓パネル 6 2 との間の距離寸法は遊技球の半径未満である。このため、当該状況において遊技球が普電通路形成体 4 0 5 と窓パネル 6 2 との間を通過することはない。スルーゲート 3 5 （図 2 0 7）を通過した後の遊技球が普電装置 4 0 1 に到達するタイミングにおいて普電装置 4 0 1 が開放状態である場合には、当該遊技球は確実に第 2 作動口 4 0 2 に入球して、普電案内通路 4 0 7 の下端を規定する普電案内板部 4 0 7 a の上面に載ることとなる。これにより、普電装置 4 0 1 が開放状態となっている状況において、当該普電装置 4 0 1 よりも下流側に設けられた振分ユニット 4 1 0 に向けて遊技球が流下してしまうことが防止されている。

【 2 4 7 0 】

図 2 0 7 に示すように、普電案内板部 4 0 7 a は、普電排出通路部 4 0 8 の入口が存在

する左方に向けて下り傾斜となっている。既に説明したとおり、普電排出通路部 408 の上流部には第 2 作動口検知センサ 406 の検知範囲が設定されている。普電案内板部 407 a の上面に載った遊技球は、自重により普電排出通路部 408 の入口まで左方に移動する。普電排出通路部 408 の入口には、普電案内通路 407 を通過する遊技球の普電排出通路部 408 への流入を阻止するための開閉部材といった部材は設けられておらず、普電左側部 405 a の内部において当該入口は上方に向けて開放されている。第 2 作動口 402 に入賞して普電案内通路 407 を通過した遊技球は普電排出通路部 408 に流入する。普電排出通路部 408 は通路方向に対して直交する方向の寸法が遊技球 1 個分以上であって遊技球 2 個分未満となっているため、通路方向に対して直交する方向に複数の遊技球が並んだ状態で普電排出通路部 408 を遊技球が通過することが阻止されている。既に説明したとおり、第 2 作動口 402 に入球した遊技球は、当該遊技球が普電排出通路部 408 に流入するタイミングで第 2 作動口検知センサ 406 にて検知される。

10

【2471】

図 209 (a) に示すように、下流側減速壁 414 の後側端部は、前方に向けて左方に傾斜している。このため、普電装置 401 が閉鎖状態から開放状態に切り換えられる過程で遊技球が下流側減速壁 414 と遊技盤 24 との間に存在している状況となった場合に、当該遊技球に対して当該遊技球を左方に移動させる力を働かせることができる。これにより、当該遊技球が下流側減速壁 414 と遊技盤 24 との間に挟まれて普電装置 401 が正常に閉鎖されない状態となってしまうことを防止することができる。また、当該遊技球を左方に移動させて第 2 作動口 402 に入球させることができるため、当該遊技球が右方に移動して普電装置 401 よりも下流に流下してしまうことを防止することができる。

20

【2472】

図 207 に示すように、普電開閉部材 404 と普電スライド貫通孔 24 e の上端との間の寸法は遊技球の半径未満に設定されている。これにより、遊技球が普電誘導板 409 の上面に載っている状況において、普電装置 401 の閉鎖状態から開放状態への切り換えが行われた場合に当該遊技球が遊技盤 24 の盤面よりも後方に移動してしまうことが防止されている。当該遊技球は、普電装置 401 が開放状態に切り換えられる過程において遊技盤 24 の盤面によりパチンコ機 10 前方に押され、自重により第 2 作動口 402 に入球する。但し、遊技球が既に普電誘導板 409 の右端近傍まで移動している状況において普電装置 401 の閉鎖状態から開放状態への切り換えが行われた場合、当該遊技球は第 2 作動口 402 に入球することなく普電装置 401 の右側端部と遊技領域 PA の右端部分との間を通過して普電装置 401 よりも下流に流下し得る。

30

【2473】

図 209 (a) に示すように、普電用の駆動部 415 は、普電開閉部材 404 のパチンコ機 10 後方に設けられている。普電用の駆動部 415 は、電動アクチュエータであるソレノイドであり、普電用付勢部材 416 及び普電用出力部 417 を備えている。普電用の駆動部 415 に主側 MPU 82 から駆動信号が出力されていない非駆動状態においては、普電用付勢部材 416 の付勢力により普電用出力部 417 が突出位置に配置される。一方、普電用の駆動部 415 に主側 MPU 82 から駆動信号が出力されている駆動状態においては、普電用出力部 417 に対してパチンコ機 10 後側へと引っ張る力が付与されることにより、普電用出力部 417 が普電用付勢部材 416 の付勢力に抗してパチンコ機 10 後側へと移動し後退位置に配置される。普電用出力部 417 の先端は普電開閉部材 404 の後端部に接続されている。したがって、普電用の駆動部 415 が非駆動状態であり普電用出力部 417 が突出位置に配置されている場合には、普電開閉部材 404 は図 209 (a) に示すように普電閉鎖位置に配置され、普電用の駆動部 415 が駆動状態であり普電用出力部 417 が後退位置に配置されている場合には、普電開閉部材 404 は図 209 (b) に示すように普電開放位置に配置される。なお、普電用の駆動部 415 はその本体部 418 が遊技盤 24 の背面側に存在しているとともに普電用出力部 417 は普電開閉部材 404 の後端部に接続されているため、パチンコ機 10 前方から普電用の駆動部 415 は視認不可となっている又は視認しづらくなっている。

40

50

【2474】

スルーゲート35への入賞に基づき普電開閉部材404が普電閉鎖位置から普電開放位置にスライド移動されることで、普電装置401が閉鎖状態から開放状態となる。具体的には、スルーゲート35への入賞をトリガとして普図当否判定処理が行われるとともに、遊技領域PAにおいて遊技球が通過しない領域である右下の隅部に設けられた普図ユニット38の普図表示部38aにて絵柄の変動表示が行われる。そして、普図当否判定処理の結果が電役開放当選であり、当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部38aの変動表示が終了された場合に普電開放状態へ移行する。普電開放状態では、普電開閉部材404が普電開放位置に配置されることで、普電装置401が開放状態となる。

【2475】

本実施形態では、サポートモードとして低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとが設定されている。低頻度サポートモードでは、上記第1の実施形態と同様に、普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は長期間（10秒）となり、普電開放状態の実行モードは短開放（0.7秒）が1回発生する低期待度モードとなる。また、高頻度サポートモードでは、上記第1の実施形態における第1高頻度サポートモードと同様に、普図当否判定処理の判定モードは普図側の高確率モードとなり、普図の変動期間は短期間（1秒）となり、普電開放状態の実行モードは長開放（2秒）が3回発生する高期待度モードとなる。普図側の低確率モードでは1回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が約 $1/5$ （具体的には $50/251$ ）であるのに対して、普図側の高確率モードでは1回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が約 $1/1$ （具体的には $250/251$ ）である。

【2476】

上記第1の実施形態において既に説明したとおり、普図当否判定処理が実行された場合には、長期間（10秒）又は短期間（1秒）に亘って、普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が行われる。普図表示部38aの変動表示回が終了する場合に普図表示部38aに停止結果が表示される確定表示期間は0.4秒である。

【2477】

上記第1の実施形態と同様に、低頻度サポートモードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは低期待度モードとなる。低期待度モードでは、普電装置401の開放継続期間が0.7秒となり、開放回数が1回となり、上限入賞個数が10個となる。また、上記第1の実施形態と同様に、開閉実行モードではなくさらに高頻度サポートモードである状態において発生する普電開放状態の実行モードは高期待度モードとなる。高期待度モードでは、普電装置401の開放継続期間が2秒となり、開放回数が3回となり、上限入賞個数が10個となり、普電側のインターバル期間が1秒となる。さらにまた、上記第1の実施形態と同様に、開閉実行モードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは、サポートモードとは無関係に、低頻度サポートモードにおいて発生する普電開放状態の実行モードと同様に、低期待度モードとなる。このため、開閉実行モードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは、高頻度サポートモードである場合においても低期待度モードとなる。

【2478】

高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも普電装置401に設けられた第2作動口402への入賞発生確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは第2作動口402よりも第1作動口33への入賞発生確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは第1作動口33よりも第2作動口402への入賞発生確率が高くなる。そして、第2作動口402への入賞が発生した場合には、所定個数（具体的には1個）の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【2479】

第1作動口33又は第2作動口402への入賞が発生したことに基づいて当否判定処理が行われる。そして、当該当否判定処理の結果は特図ユニット37及び可変表示ユニット

10

20

30

40

50

36の図柄表示装置41における表示演出を通じて明示される。特図ユニット37には上記第1の実施形態と同様に第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bが設けられている。第1特図表示部37aでは第1作動口33への入賞が発生することで取得された第1保留情報に対して当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の判定結果に対応した停止結果が表示される。この場合、当否判定処理の判定結果として大当たり結果及び外れ結果が存在しているが、第1特図表示部37aの停止結果の内容は大当たり結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間の終了時には絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が設定される。第1特図表示部37aにおける停止結果の表示は、当該絵柄の最終停止期間が終了した後、次の遊技回が開始されて第1特図表示部37aにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。

10

【2480】

第2特図表示部37bでは第2作動口402への入賞が発生することで取得された第2保留情報に対して当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、当否判定処理の判定結果に対応した結果が表示される。この場合、当否判定処理の判定結果として大当たり結果及び外れ結果が存在しているとともにそれ以外にも小当たり結果が存在している。第2特図表示部37bの停止結果の内容は大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時には絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が設定される。第2特図表示部37bにおける停止結果の表示は、当該絵柄の最終停止期間が終了した後、次の遊技回が開始されて第2特図表示部37bにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。

20

【2481】

図206に示すように、特図ユニット37において、第1特図表示部37aに隣接した位置には第1特図保留表示部37cが設けられている。遊技球が第1作動口33に入賞した個数は最大4個まで保留され、第1特図保留表示部37cの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。一方、第2特図表示部37bに対応する特図保留表示部は設けられていない。遊技球が第2作動口402に入賞した個数は第1作動口33とは異なり保留記憶されない。つまり、遊技回を開始させることが可能な状況において第2作動口402への入賞が発生した場合には第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されるものの、遊技回を開始させることができない状況において第2作動口402への入賞が発生したとしてもそれに対して遊技回を開始契機となる保留情報は記憶されない。但し、遊技回を開始させることができない状況において第2作動口402への入賞が発生した場合であってもそれに対する遊技球の払い出しは実行される。

30

【2482】

第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおいて絵柄の変動表示が行われる場合、すなわち遊技回が実行されている場合、図柄表示装置41においてそれに合わせて表示演出が行われる。図柄表示装置41において遊技回用の演出が実行される場合、上記第1の実施形態と同様に図柄列Z1～Z3（図4（a））及び第1保留表示領域42a（図4（b））が設定される。但し、本実施形態では第2保留表示領域42b及び状態示唆領域43（図4（b））は表示されない。また、図柄表示装置41では遊技回用の表示演出だけでなく、大当たり結果となった後などに移行する開閉実行モード中の表示演出などが行われる。

40

【2483】

第1作動口33又は第2作動口402への入賞に基づき実行された当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合、当該大当たり結果に対応する遊技回が終了した後に開閉実行モードに移行する。開閉実行モードにおいては特電入賞装置32への入賞が可能となる。特電入賞装置32は、上記第1の実施形態と同様に、遊技盤24の背面側へ通じる図示しない大入賞口を備えているとともに、当該大入賞口を開閉する開閉扉32aを備えている。開閉扉32aは閉鎖状態及び開放状態のいずれかに配置される。具体的には、開閉

50

扉 3 2 a は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態になっており、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に遊技球が入賞可能な開放状態に切り換えられるようになっている。なお、閉鎖状態では入賞が不可ではないが開放状態よりも入賞が発生しづらい状態となる構成としてもよい。また、開閉実行モードの実行内容は上記第 1 の実施形態と同様である。

【 2 4 8 4 】

第 2 作動口 4 0 2 への入賞に基づき実行された当否判定処理にて小当たり結果が選択された場合、当該小当たり結果に対応する遊技回が終了した後に振分実行モードに移行する。振分実行モードにおいては、振分ユニット 4 1 0 に到達した遊技球の振分装置部 4 1 1 への入賞が可能となる。上述したとおり、普電装置 4 0 1 が開放状態である状況において、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は第 2 作動口 4 0 2 に入賞した後、普電案内通路 4 0 7 及び普電排出通路部 4 0 8 を通過して遊技盤 2 4 の背面側に排出される。このため、当該状況において、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は振分ユニット 4 1 0 には到達しない。

【 2 4 8 5 】

高頻度サポートモードにおいて遊技球がスルーゲート 3 5 に入賞した場合には、普図表示部 3 8 a において、1 秒に亘って絵柄の変動表示が行われた後に、0.4 秒に亘って停止結果の確定表示が行われる。遊技球がスルーゲート 3 5 に入賞してから普電装置 4 0 1 が開放状態となるまでに要する時間は 1.4 秒である。また、上述したとおり、高頻度サポートモードでは普図側の高確率モードとなり、普図側の高確率モードでは 1 回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が約 1 / 1 である。このため、高頻度サポートモードにおいて、遊技球がスルーゲート 3 5 に入賞してから、当該遊技球が普電装置 4 0 1 の普電誘導板 4 0 9 に落下し、自重により普電誘導板 4 0 9 の右端まで移動して普電誘導板 4 0 9 から離れるまでに要する時間が上記 1.4 秒未満である構成とすると、高頻度サポートモードにおいて遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われる場合に、普電装置 4 0 1 に入球することなく振分ユニット 4 1 0 に到達する遊技球が発生してしまう。

【 2 4 8 6 】

これに対して本実施形態では、既に説明したとおり、スルーゲート 3 5 を通過した後の遊技球が着地する着地領域 4 0 9 a が普電誘導板 4 0 9 の左端近傍に設定されている。これにより、着地領域 4 0 9 a が普電誘導板 4 0 9 の横方向における途中位置に設けられている構成と比較して、遊技球が普電誘導板 4 0 9 の右端に到達するまでに移動する距離を延ばすことができるとともに、遊技球が普電誘導板 4 0 9 の上に滞在する時間を延ばすことができる。また、既に説明したとおり、普電誘導板 4 0 9 には、当該普電誘導板 4 0 9 の上を転動する遊技球と接触して当該遊技球を減速させるとともに蛇行させる減速壁 4 1 3 , 4 1 4 が設けられている。これらの構成により、遊技球がスルーゲート 3 5 に入賞してから、当該遊技球が普電誘導板 4 0 9 の着地領域 4 0 9 a に着地し、自重により普電誘導板 4 0 9 の右端まで移動して普電誘導板 4 0 9 から離れるまでに要する時間を上記 1.4 秒以上（具体的には約 2 秒）の時間とすることができる。

【 2 4 8 7 】

開閉実行モードではなく高頻度サポートモードであるとともに普電装置 4 0 1 の開放継続期間中である状況において、遊技球が普電装置 4 0 1 に到達した場合には、当該遊技球は第 2 作動口 4 0 2 に入球する。このため、当該遊技球は普電装置 4 0 1 よりも下流には流下しない。また、既に説明したとおり、開閉実行モードではなく高頻度サポートモードである状況において発生する普電開放状態の実行モードは高期待度モードとなるとともに、高期待度モードにおいて普電側のインターバル期間は 1 秒となる。このため、開閉実行モードではなく高頻度サポートモードであるとともに普電側のインターバル期間中である状況において遊技球が普電誘導板 4 0 9 の着地領域 4 0 9 a に着地した場合には、当該遊技球が普電誘導板 4 0 9 の右端に到達するタイミングよりも前のタイミングにおいて当該インターバル期間が終了するとともに普電装置 4 0 1 が開放状態に切り換えられる。これ

により、当該遊技球を第2作動口402に入球させて、普電装置401よりも下流に流下しないようにすることができる。

【2488】

既に説明したとおり、開閉実行モードではなく高頻度サポートモードである状況では普図側の高確率モードとなるとともに、普図側の高確率モードでは1回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が約 $1/1$ （具体的には $250/251$ ）となる。開閉実行モードではなく高頻度サポートモードであるとともに電役開放当選が発生していない状況において遊技球がスルーゲート35に入賞し、普図当否判定処理において電役開放当選が発生した場合には、当該遊技球が普電誘導板409の右端に到達するタイミングよりも前のタイミングにて当該電役開放当選が発生したことに基づいて普電装置401が開放状態に切り換えられる。これにより、当該遊技球を第2作動口402に入球させて、普電装置401よりも下流に流下しないようにすることができる。

【2489】

このように、開閉実行モードではなく高頻度サポートモードであるとともに電役開放当選が発生していない状況において、遊技球がスルーゲート35に入賞し、普図当否判定処理にて電役開放当選となり、スルーゲート35を通過した後の当該遊技球が普電誘導板409の着地領域409aに着地した場合に、当該遊技球が普電誘導板409の右端に到達するタイミングよりも前のタイミングにおいて当該電役開放当選が発生したことに基づいて普電装置401が開放状態に切り換えられる構成とするとともに、開閉実行モードではなく高頻度サポートモードである状況において実行される普図当否判定処理にて電役開放当選となる確率が約 $1/1$ （具体的には $250/251$ ）に設定されている構成とすることにより、高頻度サポートモードでは右側領域PA7を流下する遊技球が基本的に普電装置401に入球し、振分ユニット410には遊技球が到達しないようにすることができる。但し、開閉実行モードではなく高頻度サポートモードであるとともに電役開放当選が発生していない状況において遊技球がスルーゲート35に入賞し、普図当否判定処理において $1/251$ の確率で電役開放当選が発生しない結果となった場合には、当該遊技球が普電誘導板409の右端に到達するまで普電装置401の閉鎖状態が継続され得る。当該場合には、第2作動口402に入球しなかった当該遊技球が振分ユニット410に到達し得る。

【2490】

低頻度サポートモードにおいて遊技球がスルーゲート35に入賞した場合には、普図表示部38aにおいて、10秒に亘って絵柄の変動表示が行われた後に、0.4秒に亘って停止結果の確定表示が行われる。遊技球がスルーゲート35に入賞してから普電装置401が開放状態となるまでに要する時間は10.4秒である。また、上述したとおり、低頻度サポートモードでは普図側の低確率モードとなるとともに、普図側の低確率モードでは1回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が約 $1/5$ となる。これに対して、上述したとおり、遊技球がスルーゲート35に入賞してから、当該遊技球が普電誘導板409の着地領域409aに着地し、自重により普電誘導板409の右端まで移動して普電誘導板409から離れるまでに要する時間は約2秒であり、上記10.4秒よりも短い。このため、低頻度サポートモードであるとともに電役開放当選が発生していない状況において遊技球がスルーゲート35に入賞した場合には、普図当否判定処理の結果とは無関係に、当該遊技球が普電誘導板409の右端に移動するまで普電装置401の閉鎖状態が継続されて、当該遊技球は普電誘導板409の右端に到達した後に普電装置401よりも下流に流下する。

【2491】

このように、低頻度サポートモードでは、普図当否判定処理において電役開放当選が発生しない結果となる場合に加えて、普図当否判定処理にて電役開放当選が発生する場合においても、第2作動口402に入球しなかった遊技球が普電装置401よりも下流に流下し得る。

【2492】

次に、振分ユニット４１０の構成について詳細に説明する。

【２４９３】

図２０６に示すように、振分ユニット４１０が設けられた位置は、右側領域ＰＡ７における縦方向の中間位置であり、スルーゲート３５及び普電装置４０１よりも下流側の位置であるとともに、特電入賞装置３２よりも上流側の位置である。右側領域ＰＡ７における縦方向の中間位置において振分ユニット４１０は、可変表示ユニット３６における図柄表示装置４１の表示面の右方の部分である側壁３６ｈから遊技領域ＰＡの右端部分に亘って横方向に延在している。このように横方向に延在させて振分ユニット４１０が設けられていることにより、右側領域ＰＡ７において普電装置４０１の右端部分と遊技領域ＰＡの右端部分との間を通して下流に流下した遊技球は振分ユニット４１０が設けられた領域に確実に到達することとなる。

10

【２４９４】

図２０７に示すように、振分ユニット４１０は、遊技球が入球可能な分岐通路４１２が形成された振分装置部４１１と、分岐通路４１２への遊技球の入球を阻止又は許容する振分開閉部材４１９と、振分開閉部材４１９の移動をガイドするガイド部材４２１と、を備えている。これら振分装置部４１１、振分開閉部材４１９及びガイド部材４２１は、合成樹脂により形成されている。振分装置部４１１は可変表示ユニット３６の側壁３６ｈに一体化されており、遊技盤２４の盤面よりもパチンコ機１０前方に突出している。

【２４９５】

振分装置部４１１には、遊技球が通過可能な大きさの振分入口４１１ａが設けられている。振分入口４１１ａに入球した遊技球は、振分装置部４１１に形成された分岐通路４１２に導出される。分岐通路４１２は、振分入口４１１ａから当該分岐通路４１２の途中位置に亘って通路方向が左方に向けて下り傾斜となるように設定された振分上流通路領域４１２ａと、振分上流通路領域４１２ａの下流側端部に連続し通路方向が鉛直下方となるように設定された振分排出通路領域４１２ｂと、振分上流通路領域４１２ａの途中位置から分岐させて通路方向が鉛直下方となるように設けられ振分排出通路領域４１２ｂとは異なる側に遊技球を導くためのＶ入賞通路領域４１２ｃとを備えている。

20

【２４９６】

振分装置部４１１は、振分上流通路領域４１２ａを流下する遊技球がＶ入賞通路領域４１２ｃに流入可能なＶ入賞開放状態と、振分上流通路領域４１２ａを流下する遊技球がＶ入賞通路領域４１２ｃに流入不可であるＶ入賞閉鎖状態との間で切り換え可能とするＶ入賞切換片４２２を備えている。Ｖ入賞切換片４２２はＶ入賞通路領域４１２ｃの上流側端部に設けられており、後述するＶ入賞用の駆動部４５３（図２１３（ａ）参照）により図示しないリンク機構を通じてＶ入賞切換片４２２が駆動されることでＶ入賞開放状態となる。一方、振分排出通路領域４１２ｂの上流側には、振分上流通路領域４１２ａを流下する遊技球の振分排出通路領域４１２ｂへの流入を阻止するための開閉部材といった部材は設けられておらず、振分排出通路領域４１２ｂは上方に向けて開放されている。振分入口４１１ａに入球して振分上流通路領域４１２ａを流下する遊技球は、当該遊技球がＶ入賞切換片４２２の設置位置に到達するタイミングにおいてＶ入賞開放状態である場合にはＶ入賞通路領域４１２ｃに入球し易くなっているとともに、当該遊技球がＶ入賞切換片４２２の設置位置に到達するタイミングにおいてＶ入賞閉鎖状態である場合にはＶ入賞通路領域４１２ｃに入球不可であり振分排出通路領域４１２ｂに入球するようになっている。

30

40

【２４９７】

Ｖ入賞通路領域４１２ｃは通路方向に対して直交する方向の寸法が遊技球１個分以上であって遊技球２個分未満となっているため、通路方向に対して直交する方向に複数の遊技球が並んだ状態でＶ入賞通路領域４１２ｃを遊技球が通過することが阻止されている。また、振分排出通路領域４１２ｂは通路方向に対して直交する方向の寸法が遊技球１個分以上であって遊技球２個分未満となっているため、通路方向に対して直交する方向に複数の遊技球が並んだ状態で振分排出通路領域４１２ｂを遊技球が通過することが阻止されている。

50

【2498】

振分上流通路領域412aにおいてV入賞切換片422よりも上流側（振分入口411a側）には、振分装置部411に入球した遊技球を検知するためのカウント検知センサ423が設けられている。また、振分排出通路領域412bには当該振分排出通路領域412bを通過する遊技球を検知するための排出検知センサ424が設けられているとともに、V入賞通路領域412cには当該V入賞通路領域412cを通過する遊技球を検知するためのV入賞検知センサ425が設けられている。これらの検知センサ423～425の検知結果は主側MPU82に入力されている。主側MPU82は、カウント検知センサ423にて遊技球が検知されたことを特定した場合、振分装置部411に遊技球が入球したことを把握する。また、主側MPU82は、排出検知センサ424にて遊技球が検知されたことを特定した場合に振分排出通路領域412bを遊技球が通過したことを把握するとともに、V入賞検知センサ425にて遊技球が検知されたことを特定した場合にV入賞通路領域412cを遊技球が通過したことを把握する。

10

【2499】

振分実行モードにおいて、主側MPU82は、カウント検知センサ423から入力される検知信号に基づいて振分装置部411に入球した遊技球の数を把握する。また、排出検知センサ424から入力される検知信号に基づいて当該振分装置部411に入球した遊技球のうち振分排出通路領域412bを通過した遊技球の数を把握するとともに、V入賞検知センサ425から入力される検知信号に基づいて当該振分装置部411に入球した遊技球のうちV入賞通路領域412cを通過した遊技球の数を把握する。そして、振分排出通路領域412bを通過した遊技球の数と、V入賞通路領域412cを通過した遊技球の数との合計値が振分装置部411に入球した遊技球の数と一致している状態である場合に、振分装置部411に入球した遊技球の遊技盤24の背面側への排出が終了した状態であることを特定する。

20

【2500】

上述したとおり、振分入口411aを開閉するように振分開閉部材419が設けられている。図210は振分開閉部材419の斜視図である。また、図211(a)は振分開閉部材419により振分入口411aが閉鎖されている振分開鎖状態における振分装置部411及び振分開閉部材419の斜視図であり、図211(b)は振分入口411aが開放されている振分開放状態における振分装置部411及び振分開閉部材419の斜視図である。

30

【2501】

振分開閉部材419は、図210に示すように横長であって前後方向に所定の幅を有する外縁四角形状のベース部426と、当該ベース部426の横方向の一端側において縦方向に起立させて当該ベース部426に一体形成された阻止部427と、を備えている。ベース部426には当該ベース部426を縦方向に貫通する開口部428が形成されている。開口部428は横長の四角形状に形成されており、前後方向の寸法は遊技球の直径よりも大きく、遊技球の直径の2倍よりも小さく設定されている。また、開口部428の横方向の寸法は遊技球の直径の複数倍以上に設定されており、具体的には遊技球の直径の7倍よりも大きく遊技球の直径の8倍よりも小さく設定されている。この開口部428が形成された位置はベース部426においてパチンコ機10後側に偏倚した位置ではあるもののベース部426における前後方向及び横方向のいずれにおいても途中位置となっており、ベース部426には開口部428の周囲に板状部が存在している。

40

【2502】

ベース部426において開口部428の左側の周縁部から上方に起立するようにして阻止部427が形成されている。阻止部427は板状に形成されており表裏一對の板面が横方向を向いている。阻止部427はその板面の面積が、図211(a)に示すように振分入口411a（図211(b)）への遊技球の流入を阻止するように、より具体的には当該振分入口411aを完全に閉鎖することが可能な大きさに設定されている。

【2503】

50

図 2 0 7 に示すように、振分開閉部材 4 1 9 は、パチンコ機 1 0 の前後方向にスライド移動可能な状態で振分装置部 4 1 1 及びガイド部材 4 2 1 のそれぞれに支持されている。詳細には、ガイド部材 4 2 1 は、遊技盤 2 4 の盤面よりもパチンコ機 1 0 前方に突出するように設けられており、右端側の受け部 4 2 9 と、受け部 4 2 9 から振分装置部 4 1 1 の手前に亘って横方向に延在させて設けられているガイド左側領域 4 3 1 とを備えている。そして、振分装置部 4 1 1 及びガイド部材 4 2 1 における受け部 4 2 9 は、これら振分装置部 4 1 1 及び受け部 4 2 9 を前後方向に貫通する振分スライド貫通孔 4 3 3 を備えている。当該振分スライド貫通孔 4 3 3 は振分開閉部材 4 1 9 の正面視での外縁部分よりも一回り大きく形成されている。この振分スライド貫通孔 4 3 3 に振分開閉部材 4 1 9 が挿入されており、当該振分スライド貫通孔 4 3 3 に沿って振分開閉部材 4 1 9 が前後方向にスライド移動可能となっている。

10

【 2 5 0 4 】

振分開閉部材 4 1 9 が振分スライド貫通孔 4 3 3 に挿入された状態において阻止部 4 2 7 は、振分装置部 4 1 1 において振分入口 4 1 1 a が形成された右側の板面と近い位置にて対峙することとなる。この右側の板面と阻止部 4 2 7 との間の距離は遊技球の半径未満に設定されているが、阻止部 4 2 7 によって振分上流通路領域 4 1 2 a への遊技球の入球を阻止することが可能であればその距離は任意であり、さらに振分装置部 4 1 1 の右側の板面と阻止部 4 2 7 とが当接しており振分開閉部材 4 1 9 の移動に際して阻止部 4 2 7 が振分装置部 4 1 1 の右側の板面上を摺動する構成としてもよい。

【 2 5 0 5 】

20

振分開閉部材 4 1 9 は、図 2 1 1 (a) に示すように阻止部 4 2 7 により振分入口 4 1 1 a (図 2 1 1 (b)) が閉鎖される振分閉鎖位置と、図 2 1 1 (b) に示すように振分入口 4 1 1 a よりもパチンコ機 1 0 後側に阻止部 4 2 7 が移動し当該振分入口 4 1 1 a が右方に向けて開放される振分開放位置とのそれぞれに移動可能となっている。

【 2 5 0 6 】

振分ユニット 4 1 0 は振分開閉部材 4 1 9 を前後方向にスライド移動させるための振分の駆動部 4 3 4 (図 2 1 2) を備えている。図 2 1 2 は振分開閉部材 4 1 9 及び振分の駆動部 4 3 4 の平面図である。図 2 1 2 に示すように、振分の駆動部 4 3 4 は、振分開閉部材 4 1 9 のパチンコ機 1 0 後側に設けられている。振分の駆動部 4 3 4 は、電動アクチュエータであるソレノイドであり、振分用付勢部材 4 3 5 及び振分用出力部 4 3 6 を備えている。

30

【 2 5 0 7 】

振分の駆動部 4 3 4 に主側 M P U 8 2 から駆動信号が出力されていない非駆動状態においては、振分用付勢部材 4 3 5 の付勢力により振分用出力部 4 3 6 が突出位置に配置される。一方、振分の駆動部 4 3 4 に主側 M P U 8 2 から駆動信号が出力されている駆動状態においては、振分用出力部 4 3 6 に対してパチンコ機 1 0 後側へと引っ張る力が付与されることにより、振分用出力部 4 3 6 が振分用付勢部材 4 3 5 の付勢力に抗してパチンコ機 1 0 後側へと移動し後退位置に配置される。振分用出力部 4 3 6 の先端は振分開閉部材 4 1 9 の後端部に接続されている。したがって、振分の駆動部 4 3 4 が非駆動状態であり振分用出力部 4 3 6 が突出位置に配置されている場合には振分開閉部材 4 1 9 は図 2 1 1 (a) に示すように振分閉鎖位置に配置され、振分の駆動部 4 3 4 が駆動状態であり振分用出力部 4 3 6 が後退位置に配置されている場合には振分開閉部材 4 1 9 は図 2 1 1 (b) に示すように振分開放位置に配置される。なお、振分の駆動部 4 3 4 はその本体部 4 3 7 が遊技盤 2 4 の背面側に存在しているとともに振分用出力部 4 3 6 は振分開閉部材 4 1 9 の後端部に接続されているため、パチンコ機 1 0 前方から振分の駆動部 4 3 4 は視認不可となっている又は視認しづらくなっている。

40

【 2 5 0 8 】

振分開閉部材 4 1 9 が振分閉鎖位置に配置されている振分閉鎖状態、及び振分開閉部材 4 1 9 が振分開放位置に配置されている振分開放状態における振分ユニット 4 1 0 の様子について、図 2 1 1 (a) 及び図 2 1 1 (b) に加え、図 2 1 3 (a) 及び図 2 1 3 (b)

50

）を参照しながら説明する。図 2 1 3（a）は振分閉鎖状態における振分ユニット 4 1 0 の横断面図であり、図 2 1 3（b）は振分開放状態における振分ユニット 4 1 0 の横断面図である。

【2 5 0 9】

まず振分閉鎖状態について説明する。図 2 1 3（a）に示すように、振分閉鎖状態において振分入口 4 1 1 a は振分開閉部材 4 1 9 の阻止部 4 2 7 により閉鎖される。これにより、振分上流通路領域 4 1 2 a への遊技球の入球が阻止される。

【2 5 1 0】

図 2 1 1（a）及び図 2 1 1（b）に示すように、振分開閉部材 4 1 9 が振分閉鎖位置に配置されているか否かに関係なく、阻止部 4 2 7 の右方には既に説明したとおりベース部 4 2 6 の開口部 4 2 8 が存在している。また、図 2 1 3（a）に示すように、ベース部 4 2 6 において開口部 4 2 8 よりもパチンコ機 1 0 前側の領域である振分誘導板部 4 3 8 は、振分閉鎖状態においてその前側の先端部が前扉枠 1 4（図 2）の窓パネル 6 2 と近い位置にて対峙している。この振分誘導板部 4 3 8 の先端部と窓パネル 6 2 との間の距離は遊技球の半径未満となっている。これにより、振分誘導板部 4 3 8 の上に載った遊技球が振分誘導板部 4 3 8 の前側の先端部から下方に向けて流下しようとしてもそれが窓パネル 6 2 に阻止される。

【2 5 1 1】

図 2 1 1（a）に示すように、振分閉鎖状態において、振分誘導板部 4 3 8 の左側端部は振分装置部 4 1 1 において振分入口 4 1 1 a の下方の位置にて前後方向に延びるように形成された振分スライド貫通孔 4 3 3 内に入り込んでいる。この場合に、振分誘導板部 4 3 8 の上面はパチンコ機 1 0 後側に向けて下り傾斜となっており、同時に左方に向けて下り傾斜となっている。当該構成において、図 2 1 3（a）に示すように、振分装置部 4 1 1 は遊技盤 2 4 の盤面よりもパチンコ機 1 0 前側に突出しており振分装置部 4 1 1 の前側の端部は前扉枠 1 4 の窓パネル 6 2 と近い位置にて対峙している。この振分装置部 4 1 1 の前側の端部と窓パネル 6 2 との間の距離は遊技球の半径未満となっている。これにより、振分誘導板部 4 3 8 の左端部から当該振分誘導板部 4 3 8 の左方に遊技球が移動しようとしてもそれが振分装置部 4 1 1 により阻止される。そして、振分誘導板部 4 3 8 の上面は既に説明したとおり左方に向けて下り傾斜となっているだけでなく、パチンコ機 1 0 後側に向けて下り傾斜となっているため、振分開閉部材 4 1 9 が閉鎖位置に配置されている状態において振分誘導板部 4 3 8 の上に載った遊技球は自重により開口部 4 2 8 に向けて移動し開口部 4 2 8 内に流入することとなる。

【2 5 1 2】

上述したとおり、ガイド部材 4 2 1 は遊技盤 2 4 の盤面よりもパチンコ機 1 0 前方に突出するように設けられている。そして、図 2 1 3（a）に示すようにその前方に突出した部分は振分閉鎖位置に配置されている振分開閉部材 4 1 9 のベース部 4 2 6 に上方から対向している。この前方に突出した部分において右端側の受け部 4 2 9 を除いたガイド左側領域 4 3 1 は、振分開閉部材 4 1 9 が振分閉鎖位置に配置されている振分閉鎖状態においてベース部 4 2 6 の開口部 4 2 8 に沿って横方向に延在することとなるが、ガイド左側領域 4 3 1 のパチンコ機 1 0 前側への突出量はベース部 4 2 6 の開口部 4 2 8 が対向範囲に含まれない程度となっている。これにより、振分開閉部材 4 1 9 が振分閉鎖位置に配置されている振分閉鎖状態において開口部 4 2 8 がガイド部材 4 2 1 によって塞がれてしまわないようになっている。また、ガイド左側領域 4 3 1 の前後方向寸法は遊技球の半径未満となっているため、ガイド左側領域 4 3 1 の上に遊技球が乗り上げることはない。

【2 5 1 3】

一方、ガイド部材 4 2 1 において振分開閉部材 4 1 9 の開口部 4 2 8 よりも右側に存在している受け部 4 2 9 は、ガイド左側領域 4 3 1 よりもパチンコ機 1 0 前方に突出しており、その前方の先端部は前扉枠 1 4（図 2）の窓パネル 6 2 と近い位置にて対峙している。この受け部 4 2 9 の先端部と窓パネル 6 2 との間の距離は遊技球の半径未満となっている。これにより、受け部 4 2 9 の上に載った遊技球が受け部 4 2 9 の前方の先端部から下

方に向けて流下しようとしてもそれが窓パネル 6 2 により阻止されることとなる。なお、受け部 4 2 9 は遊技盤 2 4 の右端部分に存在しているため、受け部 4 2 9 の上に載った遊技球が受け部 4 2 9 の右端部から下方に向けて流下しようとしてもそれが樹脂ベース 2 1 において遊技盤 2 4 の右方に設けられた部位により阻止されることとなる。

【2 5 1 4】

受け部 4 2 9 の上面は、前後方向の寸法及び横方向の寸法が共に遊技球の直径よりも大きく設定されている。この場合、図 2 1 3 (a) に示すように受け部 4 2 9 の上面において前側領域 4 3 9 は、閉鎖位置に配置されている振分開閉部材 4 1 9 の開口部 4 2 8 よりもパチンコ機 1 0 前側に存在している。この前側領域 4 3 9 の左縁部には、前側領域 4 3 9 に載っている遊技球が当該前側領域 4 3 9 の左縁部から当該前側領域 4 3 9 の左方に落下することを阻止するための規制部 4 5 1 が一体形成されている。また、前側領域 4 3 9 はパチンコ機 1 0 後側に向けて下り傾斜となっている。したがって、受け部 4 2 9 の上面において前側領域 4 3 9 に載った遊技球は受け部 4 2 9 の上面における後側領域 4 3 2 に自重により移動することとなる。後側領域 4 3 2 は左方に向けて下り傾斜となっており、後側領域 4 3 2 の左端部から当該後側領域 4 3 2 の左方に遊技球が流下することを阻止する部位は存在していない。したがって、振分開閉部材 4 1 9 が閉鎖位置に配置されている場合に受け部 4 2 9 の上面における後側領域 4 3 2 の上に載った遊技球は自重により、振分開閉部材 4 1 9 の開口部 4 2 8 に向けて移動し開口部 4 2 8 内に流入することとなる。

10

【2 5 1 5】

次に、振分開放状態について説明する。振分開閉部材 4 1 9 が振分開放位置に配置されている振分開放状態において、図 2 1 1 (b) 及び図 2 1 3 (b) に示すように振分入口 4 1 1 a は振分開閉部材 4 1 9 の阻止部 4 2 7 に閉鎖されることなく右方に向けて開放されている。これにより、分岐通路 4 1 2 への遊技球の入球が可能となる。

20

【2 5 1 6】

振分開閉部材 4 1 9 が振分開放位置に配置されている場合、振分開閉部材 4 1 9 のベース部 4 2 6 における開口部 4 2 8 はその全体が振分スライド貫通孔 4 3 3 内に配置されることとなり、振分入口 4 1 1 a の右方には振分開閉部材 4 1 9 のベース部 4 2 6 における振分誘導板部 4 3 8 が存在することとなる。この場合、振分誘導板部 4 3 8 は、図 2 1 3 (b) に示すように振分入口 4 1 1 a と、ガイド部材 4 2 1 の受け部 4 2 9 における後側領域 4 3 2 との間に亘って横方向に延在することとなる。そして、既に説明したとおり受け部 4 2 9 の上面は当該後側領域 4 3 2 の左端部に向けて下り傾斜となっているため受け部 4 2 9 の上面に載った遊技球は自重により振分誘導板部 4 3 8 に向けて移動することとなるとともに、振分誘導板部 4 3 8 の上面は左方に向けて下り傾斜となっているため振分誘導板部 4 3 8 の上面に載った遊技球は自重により振分入口 4 1 1 a に向けて移動することとなる。つまり、振分開放状態においては、受け部 4 2 9 の上面又は振分誘導板部 4 3 8 の上面に載った遊技球が自重により振分入口 4 1 1 a に向けて移動し、当該入口部に入球することとなる。よって、振分開閉部材 4 1 9 が振分開放位置に配置されている場合には、振分入口 4 1 1 a への遊技球の入球が可能となるだけでなく、振分入口 4 1 1 a への遊技球の入球が振分開閉部材 4 1 9 によってガイドされることとなる。

30

【2 5 1 7】

振分開閉部材 4 1 9 が振分開放位置に配置されている場合、振分開閉部材 4 1 9 が振分閉鎖位置に配置されている場合よりも振分開閉部材 4 1 9 がパチンコ機 1 0 後側に移動するため、振分誘導板部 4 3 8 の前側の先端部と窓パネル 6 2 との間の距離が広がる。そして、この距離は遊技球の直径以上の距離となる。したがって、右側領域 P A 7 (図 2 0 6 参照) において振分ユニット 4 1 0 に向けて流下してきた遊技球の流下方向や流下の勢いによっては、振分誘導板部 4 3 8 と窓パネル 6 2 との間の空間に遊技球が入り込み、当該空間を流下することで振分ユニット 4 1 0 の下方に遊技球が流下することも起こり得る。つまり、振分開放状態においても、振分ユニット 4 1 0 の位置に到達した遊技球が振分装置部 4 1 1 に入球することなく振分ユニット 4 1 0 の下方に流下していくことが起こり得る。これにより、開閉実行モードではなく高頻度サポートモードである状況において振

40

50

分ユニット 4 1 0 に到達する遊技球が偶発的に発生した場合においても当該遊技球が振分装置部 4 1 1 に入球して V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生してしまう可能性が低減されている。但し、これに限定されることはなく、振分誘導板部 4 3 8 の前側端部の全体に亘って上方に突出した突状部を一体形成することで振分誘導板部 4 3 8 に載った遊技球が当該振分誘導板部 4 3 8 の前側端部から下方に向けて落下不可又は落下しづらい構成としてもよい。

【 2 5 1 8 】

次に、V 入賞開放状態及び V 入賞閉鎖状態について説明する。図 2 1 4 (a) は V 入賞閉鎖状態における振分装置部 4 1 1 の縦断面図であり、図 2 1 4 (b) は V 入賞開放状態における振分装置部 4 1 1 の縦断面図である。

10

【 2 5 1 9 】

既に説明したとおり、振分上流通路領域 4 1 2 a において、遊技球が振分入口 4 1 1 a から振分排出通路領域 4 1 2 b に向かう途中の位置に V 入賞通路領域 4 1 2 c が存在していると同時に、当該 V 入賞通路領域 4 1 2 c は V 入賞切換片 4 2 2 により開閉可能となっている。図 2 1 4 (a) 及び図 2 1 4 (b) に示すように、V 入賞切換片 4 2 2 は振分上流通路領域 4 1 2 a の上流側に回動自在に軸 4 5 2 で支持されている。振分上流通路領域 4 1 2 a において、振分入口 4 1 1 a から V 入賞通路領域 4 1 2 c の入口に向かう通路部分の下端を規定する面、及び当該 V 入賞通路領域 4 1 2 c の入口から振分排出通路領域 4 1 2 b に向かう通路部分の下端を規定する面は、左方に向けて下り傾斜となっている。V 入賞切換片 4 2 2 が V 入賞閉鎖位置に配置されて V 入賞閉鎖状態となった場合、V 入賞通路領域 4 1 2 c の入口の右端近傍から左端近傍に亘って V 入賞切換片 4 2 2 が存在している状態となり、遊技球の V 入賞通路領域 4 1 2 c への流入が阻止される。また、当該 V 入賞閉鎖状態において、V 入賞切換片 4 2 2 は左方に向けて下り傾斜となっている。このため、振分入口 4 1 1 a を通過した遊技球が V 入賞通路領域 4 1 2 c の入口に到達したタイミングにおいて V 入賞閉鎖状態である場合、当該遊技球は自重により下流側の振分排出通路領域 4 1 2 b に向けて V 入賞切換片 4 2 2 の上を移動することとなる。このように、V 入賞閉鎖状態では、遊技球の V 入賞通路領域 4 1 2 c への流入が阻止されており、V 入賞検知センサ 4 2 5 において検知対象となる遊技球が発生しない状態となっている。

20

【 2 5 2 0 】

図 2 1 4 (a) 及び図 2 1 4 (b) に示すように、V 入賞切換片 4 2 2 が軸 4 5 2 の周りを下方に向けて反時計回りに回動することにより、V 入賞閉鎖状態から V 入賞開放状態に切り換えられる。図 2 1 4 (b) に示すように、V 入賞開放状態において V 入賞切換片 4 2 2 は振分上流通路領域 4 1 2 a から V 入賞通路領域 4 1 2 c への遊技球の流入を可能とする V 入賞開放位置に配置されている。V 入賞開放状態において V 入賞切換片 4 2 2 は V 入賞通路領域 4 1 2 c の通路壁に沿って鉛直方向に延在している。V 入賞開放状態における V 入賞通路領域 4 1 2 c の入口付近において、V 入賞通路領域 4 1 2 c は通路方向に対して直交する方向の寸法が遊技球 1 個分以上であって遊技球 2 個分未満となっている。このため、振分入口 4 1 1 a を通過した遊技球が V 入賞通路領域 4 1 2 c の入口に到達したタイミングにおいて V 入賞開放状態である場合、当該遊技球は自重により V 入賞通路領域 4 1 2 c に流入可能となっている。

30

40

【 2 5 2 1 】

図 2 1 3 (a) に示すように、振分ユニット 4 1 0 には、V 入賞切換片 4 2 2 を動作させて V 入賞閉鎖状態と V 入賞開放状態との間の切り換えを行うための V 入賞用の駆動部 4 5 3 が設けられている。既に説明したとおり、V 入賞切換片 4 2 2 は、図示しないリンク機構を介して V 入賞用の駆動部 4 5 3 に連結されている。V 入賞切換片 4 2 2 には、V 入賞閉鎖状態となるように V 入賞切換片 4 2 2 を V 入賞開放位置から V 入賞閉鎖位置に向けて回動させる付勢力が作用している。V 入賞用の駆動部 4 5 3 への駆動信号の出力が行われない場合には当該付勢力により、図 2 1 4 (a) に示すように V 入賞切換片 4 2 2 が V 入賞閉鎖位置に配置されて V 入賞閉鎖状態となる。V 入賞用の駆動部 4 5 3 への駆動信号の出力が行われる場合には当該付勢力に抗する力が作用して、図 2 1 4 (b) に示すよう

50

にV入賞切換片422がV入賞開放位置に配置されてV入賞開放状態となる。

【2522】

振分装置部411が振分開放状態となる場合、当該振分開放状態に維持される期間は遊技球の発射周期よりも長い期間である6秒で一定となっており、振分実行モードにおいて振分装置部411に入球可能な遊技球の上限個数は10個で一定となっている。また、発射操作装置28が遊技者により操作されている状況では、0.6secに1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構27が駆動制御される。さらにまた、既に説明したとおり、低頻度サポートモードにおいて右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合にはスルーゲート35を通過した後の遊技球が普電装置401に入球することなく振分ユニット410まで流下し易い状態となる。そうすると、低頻度サポートモードにおいて振分入口411aが開放されている振分開放状態となった場合に振分装置部411に入賞する遊技球の個数は5個～9個となることが多く最大でも10個程度である。

10

【2523】

これに対して、V入賞切換片422は振分実行モードが開始された場合に動作が開始され、V入賞切換片422は一定の周期で一定の期間に亘ってV入賞開放位置に配置される。そして、V入賞切換片422がV入賞開放位置に配置される周期は1.5秒に1回であり、さらにV入賞開放位置に保持される期間は0.5秒である。具体的には、振分実行モードにおいて、1秒に亘るV入賞閉鎖状態→0.5秒に亘るV入賞開放状態→1秒に亘るV入賞閉鎖状態→0.5秒に亘るV入賞開放状態→…→1秒に亘るV入賞閉鎖状態→0.5秒に亘るV入賞開放状態の順番で、V入賞閉鎖状態とV入賞開放状態とが交互に繰り返される。振分実行モードにおいて振分装置部411に入賞した遊技球の数が上限個数に達しない場合、当該振分実行モードにおいて振分装置部411が振分開放状態となる6秒間のうちV入賞開放状態となる期間は合計2秒間であり、振分装置部411に入球した遊技球は約1/3の確率でV入賞通路領域412cに入球する。

20

【2524】

排出検知センサ424により遊技球が検知された場合及びV入賞検知センサ425により遊技球が検知された場合のいずれであっても、振分ユニット410に対応する同一個数（具体的には1個）の賞球の払い出しが実行される。また、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425にて遊技球が検知された場合には、当該振分実行モード後に開閉実行モードが発生する。一方、V入賞検知センサ425にて遊技球が検知されことなく振分実行モードが終了した場合には開閉実行モードが発生しない。

30

【2525】

本実施形態では、低頻度サポートモードにおいて実行される振分実行モードの実行期間に亘って右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が継続される場合には、略100%の確率でV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生する。一方、既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合にはスルーゲート35を通過した後の遊技球が基本的に普電装置401に入球するため、振分ユニット410には遊技球が到達しづらい。このため、高頻度サポートモードにおいて振分閉閉部材419が開放状態となった場合、振分装置部411への入賞は基本的に発生しない。また、振分装置部411への入賞が発生しない場合にはV入賞検知センサ425における遊技球の検知も発生しない。このように、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行された場合、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させて当該振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行させることは困難である。

40

【2526】

振分開放状態である振分装置部411に遊技球が入球したとしても当該遊技球がV入賞切換片422の設置位置に到達したタイミングにおいてV入賞閉鎖状態である場合、当該遊技球はV入賞通路領域412cではなく振分排出通路領域412bに入球することとなるため、当該遊技球のV入賞検知センサ425における検知は発生しない。上述したとお

50

り、振分装置部 4 1 1 に入球した遊技球が V 入賞検知センサ 4 2 5 にて検知される確率は約 1 / 3 である。このため、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行され、偶発的に普電装置 4 0 1 に入球することなく振分ユニット 4 1 0 まで流下した遊技球が振分装置部 4 1 1 に入球した場合においても、当該遊技球が V 入賞通路領域 4 1 2 c に入球して V 入賞検知センサ 4 2 5 にて検知される確率は、当該遊技球が振分排出通路領域 4 1 2 b に入球して排出検知センサ 4 2 4 にて検知される確率よりも低くなっている。これにより、高頻度サポートモードにおいて実行される振分実行モードにて偶発的に V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行してしまう可能性が低減されている。

【 2 5 2 7 】

図 2 1 5 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

【 2 5 2 8 】

上述したとおり、主側 M P U 8 2 の入力側には、第 2 作動口検知センサ 4 0 6、カウンタ検知センサ 4 2 3、排出検知センサ 4 2 4 及び V 入賞検知センサ 4 2 5 が接続されている。これらの検知センサ 4 0 6、4 2 3 ~ 4 2 5 としては、電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、これらの検知センサ 4 0 6、4 2 3 ~ 4 2 5 は、遊技球を検知していない状況では L O W レベル信号を出力し、遊技球を検知している状況では H I レベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなく H I 及び L O W の関係が逆であってもよい。

【 2 5 2 9 】

上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、主側 M P U 8 2 の入力側には、一般入賞口 3 1 に設けられた検知センサ 8 6 a、特電入賞装置 3 2 に設けられた検知センサ 8 6 b、第 1 作動口 3 3 に設けられた検知センサ 8 6 c 及びスルーゲート 3 5 に設けられた検知センサ 8 6 e が接続されている。主側 M P U 8 2 では、これらの検知センサ 8 6 a ~ 8 6 c、8 6 e、4 0 6、4 2 3 ~ 4 2 5 の検知結果に基づいて、各入賞対応入球部への入賞判定が行われる。

【 2 5 3 0 】

上記第 1 の実施形態と同様に、主側 M P U 8 2 の出力側には、特電入賞装置 3 2 の開閉扉 3 2 a を開閉動作させる特電用の駆動部 3 2 b、特図ユニット 3 7 及び普図ユニット 3 8 が接続されている。また、図 2 1 5 に示すように、主側 M P U 8 2 の出力側には、普電装置 4 0 1 の普電開閉部材 4 0 4 を開閉動作させる普電用の駆動部 4 1 5、振分ユニット 4 1 0 の振分開閉部材 4 1 9 を開閉動作させる振分用の駆動部 4 3 4、V 入賞切換片 4 2 2 を開閉動作させる V 入賞用の駆動部 4 5 3 が接続されている。主制御基板 8 1 には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて主側 M P U 8 2 は各種駆動部の駆動制御を実行する。つまり、開閉実行モードにおいては特電入賞装置 3 2 が開閉されるように、主側 M P U 8 2 において特電用の駆動部 3 2 b の駆動制御が実行される。また、振分実行モードにおいては、振分開閉部材 4 1 9 の開閉動作が行われるように、主側 M P U 8 2 において振分用の駆動部 4 3 4 の駆動制御が実行されるとともに、V 入賞切換片 4 2 2 の開閉動作が行われるように、主側 M P U 8 2 において V 入賞用の駆動部 4 5 3 の駆動制御が実行される。さらにまた、普電当否判定処理にて電役開放当選となった場合には普電開閉部材 4 0 4 の開閉動作が行われるように、主側 M P U 8 2 において普電用の駆動部 4 1 5 の駆動制御が実行される。また、各遊技回に際しては、主側 M P U 8 2 において特図ユニット 3 7 の表示制御が実行される。さらにまた、普電装置 4 0 1 が開放状態となる普電開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、主側 M P U 8 2 において普図ユニット 3 8 の表示制御が実行される。

【 2 5 3 1 】

図 2 1 6 は主側 M P U 8 2 にて各種抽選を行うための電氣的な構成を説明するための説明図である。

【 2 5 3 2 】

上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、主側 R A M 8 4 の抽選用カウンタエ

10

20

30

40

50

リア 8 4 b には、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、乱数初期値カウンタ C I N I、変動種別カウンタ C S 及び普電乱数カウンタ C 4 が設けられている。本実施形態では、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及び乱数初期値カウンタ C I N I において更新される数値情報の数値範囲が上記第 1 の実施形態と相違している。当たり乱数カウンタ C 1 は、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値＝0 ～ 6 5 5 3 5）。種別乱数カウンタ C 2 は、0 ～ 2 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。当たり乱数カウンタ C 1 及び種別乱数カウンタ C 2 は定期的に更新される。

10

【2 5 3 3】

リーチ乱数カウンタ C 3、普電乱数カウンタ C 4 及び変動種別カウンタ C S における数値情報の更新態様、これらのカウンタ C 3、C 4、C S の内容及びこれらのカウンタ C 3、C 4、C S を利用する処理の内容は、上記第 1 の実施形態において既に説明したとおりである。また、スルーゲート 3 5 への入賞が発生した場合に普電乱数カウンタ C 4 の数値情報が普図保留エリア 8 4 c に格納される点、及び普図保留エリア 8 4 c の構成は上記第 1 の実施形態と同様である。

【2 5 3 4】

当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報は、第 1 作動口 3 3 への入賞が発生した場合に、主側 R A M 8 4 に設けられた第 1 特図用エリア 4 6 1 に格納される。また、当たり乱数カウンタ C 1 及び種別乱数カウンタ C 2 の各数値情報は、普電装置 4 0 1 に設けられた第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生した場合に、主側 R A M 8 4 に設けられた第 2 特図用の実行エリア 4 6 4 に格納される。

20

【2 5 3 5】

第 1 特図用エリア 4 6 1 は、第 1 エリア 4 6 2 a、第 2 エリア 4 6 2 b、第 3 エリア 4 6 2 c 及び第 4 エリア 4 6 2 d を備えており、第 1 作動口 3 3 への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報が第 1 保留情報として、いずれかのエリア 4 6 2 a ～ 4 6 2 d に格納される。この場合、第 1 エリア 4 6 2 a ～ 第 4 エリア 4 6 2 d には、第 1 作動口 3 3 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア 4 6 2 a → 第 2 エリア 4 6 2 b → 第 3 エリア 4 6 2 c → 第 4 エリア 4 6 2 d の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように 4 つのエリア 4 6 2 a ～ 4 6 2 d が設けられていることにより、第 1 作動口 3 3 への遊技球の入賞履歴が最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。なお、第 1 特図用エリア 4 6 1 において保留記憶可能な数は、4 個に限定されることはなく任意であり、2 個、3 個又は 5 個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

30

【2 5 3 6】

第 1 特図用エリア 4 6 1 には第 1 エリア 4 6 2 a ～ 第 4 エリア 4 6 2 d 以外にも第 1 特図用の実行エリア 4 6 3 が設けられている。第 1 特図用の実行エリア 4 6 3 は、第 1 特図表示部 3 7 a にて絵柄の変動表示を開始する際に、当否判定処理や各種振分判定処理などを行う対象の第 1 保留情報が格納されるエリアである。第 1 特図用の実行エリア 4 6 3 には、第 1 特図表示部 3 7 a の変動表示を開始する際に第 1 エリア 4 6 2 a に格納された保留情報がシフトされる。

40

【2 5 3 7】

第 2 特図用の実行エリア 4 6 4 には、遊技回を開始させることが可能な状況において普電装置 4 0 1 に設けられた第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生した場合に当たり乱数カウンタ C 1 及び種別乱数カウンタ C 2 の各数値情報が第 2 保留情報として格納される。ここで、第 1 特図用エリア 4 6 1 には既に説明したとおり第 1 ～ 第 4 エリア 4 6 2 a ～ 4 6 2 d が設けられており、遊技回を開始させることが不可な状況であっても第 1 保留情報が保留記憶される構成であるのに対して、第 2 保留情報については第 2 特図用の実行エリア 4 6

50

4のみが設けられており当該第2保留情報を保留記憶するためのエリアは設けられていない。これにより、第1保留情報と第2保留情報とで保留記憶の有無の扱いを異ならせることが可能となる。また、第2保留情報が契機となった遊技回においては最終的に外れとなるリーチ演出が発生しないため、第1保留情報にはリーチ乱数カウンタC3の数値情報が含まれるのに対して、第2保留情報にはリーチ乱数カウンタC3の数値情報は含まれない。但し、これに限定されることはなく第2保留情報にリーチ乱数カウンタC3の数値情報が含まれる構成としてもよい。

【2538】

当たり乱数カウンタC1を利用して当否判定処理が実行されることとなる。上記第1の実施形態では当否抽選モードとして低確率モードと高確率モードとが設定されていたが、本実施形態では当否抽選モードは1種類のみとなっている。図215に示すように、主側ROM83には、第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される第1当否テーブル471及び第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される第2当否テーブル472が記憶されている。図217(a)は第1当否テーブル471及び第2当否テーブル472を説明するための説明図である。

【2539】

上記第1の実施形態において既に説明したとおり、本パチンコ機10には単位時間当たりの有利度を定める設定値として「設定1」～「設定6」が存在しており、設定値は「設定n」（nは「1」～「6」の整数）のnが大きい値ほど（すなわち設定値が高いほど）有利度が高くなる。図217(a)に示すように第1当否テーブル471では、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。

【2540】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として636個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64900個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として646個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64890個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として656個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64880個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として666個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64870個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として676個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64860個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として686個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64850個が設定されている。

【2541】

第2当否テーブル472では、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【2542】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として636個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として30000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として34900個が設定されている。また、「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として646個が

設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として3000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として34890個が設定されている。また、「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として656個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として30000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として34880個が設定されている。また、「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として666個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として30000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として34870個が設定されている。また、「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として676個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として30000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として34860個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として686個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として30000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として34850個が設定されている。

10

【2543】

第1当否テーブル471と第2当否テーブル472とで大当たり結果の発生確率は同一（具体的には「設定3」では約 $1/99.9$ ）となっている。これにより、第1保留情報を契機とした場合と第2保留情報を契機とした場合とで大当たり結果の発生確率に差異が生じないようにすることが可能となる。その一方、小当たり結果は、第1保留情報を契機とした場合には発生することなく、第2保留情報を契機とした場合にのみ発生するように設定されている。第2当否テーブル472において、小当たり結果の発生確率は約 $1/2.2$ に設定されている。

20

【2544】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

30

【2545】

第1保留情報を契機とした当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合、種別乱数カウンタC2を利用して大当たり結果の種類が選択される。この大当たり結果の種類を決定するための大当たり用の振分判定処理が実行される場合、主側ROM83に記憶された大当たり振分テーブル473（図215）が参照される。大当たり振分テーブル473には大当たり用の振分判定処理の結果として、第1大当たり結果と第2大当たり結果とが設定されている。また、第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果として発生し得る大当たり結果は第3大当たり結果のみであるため、第2保留情報を契機とした当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合、当該大当たり結果は第3大当たり結果となる。

40

【2546】

図217（b）は各大当たり結果の内容を説明するための説明図である。図217（b）に示すように、大当たり振分テーブル473には、第1大当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として0～149が設定されているとともに、第2大当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として150～299が設定されている。第1保留情報に対する当否判定処理の結果が大当たり結果となった場合、当該大当たり結果は50.0%の確率で第1大当たり結果となるとともに、50.0%の確率で第2大当たり結果となる。

【2547】

50

第1～第3大当たり結果は開閉実行モードの移行契機となる。第1大当たり結果又は第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が3回となるとともに、第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が10回となる。また、第1～第3大当たり結果のいずれかを契機とした開閉実行モードの終了後のサポートモードは高頻度サポートモードとなる。

【2548】

第2保留情報を契機とした当否判定処理にて小当たり結果が選択された場合、種別乱数カウンタC2を利用して小当たり結果の種類が選択される。この小当たり結果の種類を決定するための小当たり用の振分判定処理が実行される場合、主側ROM83に記憶された小当たり振分テーブル474（図215）が参照される。小当たり振分テーブル474には小当たり用の振分判定処理の結果として、第1小当たり結果、第2小当たり結果、第3小当たり結果、第4小当たり結果、第5小当たり結果、第6小当たり結果及び第7小当たり結果という7種類の小当たり結果が設定されている。

【2549】

図217（c）は各小当たり結果の内容を説明するための説明図である。図217（c）に示すように、小当たり振分テーブル474には、第1小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として0～99が設定されており、第2小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として100～144が設定されており、第3小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として145～154が設定されており、第4小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として155～224が設定されており、第5小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として225～234が設定されており、第6小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として235～279が設定されており、第7小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として280～299が設定されている。第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は約33.3%の確率で第1小当たり結果となり、15.0%の確率で第2小当たり結果となり、約3.3%の確率で第3小当たり結果となり、約23.3%の確率で第4小当たり結果となり、約3.3%の確率で第5小当たり結果となり、約15.0%の確率で第6小当たり結果となり、約6.7%の確率で第7小当たり結果となる。

【2550】

既に説明したとおり、遊技回の遊技結果が小当たり結果となった場合には振分実行モードに移行し、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には当該振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行する。第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は9回に設定されている。また、第3小当たり結果又は第4小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は7回に設定されているとともに、第2小当たり結果又は第5小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は5回に設定されている。さらにまた、第6小当たり結果又は第7小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は2回に設定されている。

【2551】

本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態STA0、第1時短状態STA1、第2時短状態STA2、第3時短状態STA3及び終了準備状態STA4が存在している。図218は各遊技状態STA0～STA4の内容を説明するための説明図である。通常遊技状態STA0におけるサポートモードは低頻度サポートモードであるとともに、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4におけるサポートモードは高頻度サポートモードである。主側MPU82にてRAMクリア処理が実行された場合には

、通常遊技状態 S T A 0 となる。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、R A M クリア処理は、メイン処理（図 1 3）において設定値更新処理（ステップ S 1 1 7）が実行される場合には当該設定値更新処理において実行されるとともに、メイン処理（図 1 3）においてステップ S 1 1 9 の処理が実行される場合にはステップ S 1 1 9 にて実行される。

【2 5 5 2】

まず大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後における遊技状態について説明する。

【2 5 5 3】

図 2 1 7（b）に示すように、いずれかの遊技状態 S T A 0 ～ S T A 4 において第 1 大当たり結果が発生し、当該第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が終了準備状態 S T A 4 となる。また、いずれかの遊技状態 S T A 0 ～ S T A 4 において第 2 大当たり結果が発生し、当該第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第 1 時短状態 S T A 1 となるとともに、いずれかの遊技状態 S T A 0 ～ S T A 4 において第 3 大当たり結果が発生し、当該第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第 3 時短状態 S T A 3 となる。

【2 5 5 4】

既に説明したとおり、遊技状態が通常遊技状態 S T A 0 である場合にはサポートモードが低頻度サポートモードとなるとともに、低頻度サポートモードでは第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生しづらくなる。このため、第 2 作動口 4 0 2 よりも第 1 作動口 3 3 への入賞が発生し易くなる。したがって、通常遊技状態 S T A 0 では基本的には遊技回の実行対象が第 1 特図表示部 3 7 a となり、偶発的に第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生した場合には第 2 特図表示部 3 7 b が遊技回の実行対象となる。

【2 5 5 5】

一方、既に説明したとおり、遊技状態が第 1 ～第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかである場合にはサポートモードが高頻度サポートモードとなるとともに、高頻度サポートモードでは第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生し易くなる。このため、第 1 作動口 3 3 よりも第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生し易くなる。また、既に説明したとおり、第 1 作動口 3 3 に対して右側領域 P A 7 に向けた上流側に流入規制釘 2 4 d（図 2 0 6）が設けられているとともに、ステージ部 3 6 b への誘導通路の入口 3 6 g が左側領域 P A 6 に対して設けられており右側領域 P A 7 に対して設けられていないことから、右側領域 P A 7 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には第 1 作動口 3 3 への入賞が不可となる。したがって、高頻度サポートモードでは基本的には遊技回の実行対象が第 2 特図表示部 3 7 b となり、偶発的に第 1 作動口 3 3 への入賞が発生した場合には第 1 特図表示部 3 7 a が遊技回の実行対象となる。

【2 5 5 6】

既に説明したとおり、第 1 大当たり結果及び第 2 大当たり結果は第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回にて発生し得る大当たり結果であり、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回では発生しない。また、第 3 大当たり結果は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回にて発生し得る大当たり結果であり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回では発生しない。通常遊技状態 S T A 0 では基本的には遊技回の実行対象が第 1 特図表示部 3 7 a となるため、通常遊技状態 S T A 0 において発生する大当たり結果は基本的に第 1 大当たり結果又は第 2 大当たり結果である。図 2 1 8 に示すように、通常遊技状態 S T A 0 において第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態 S T A 4 に移行する。また、通常遊技状態 S T A 0 において第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第 1 時短状態 S T A 1 に移行する。

【2 5 5 7】

第 1 ～第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 では基本的には遊技回の実行対象が第 2 特図表示部 3 7 b となるため、これらの遊技状態 S T A 1 ～ S T A 4

10

20

30

40

50

において発生する大当たり結果は基本的に第3大当たり結果である。図218に示すように、第1時短状態STA1、第2時短状態STA2又は終了準備状態STA4において第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第3時短状態STA3に移行する。また、第3時短状態STA3において第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に再度第3時短状態STA3が開始される。

【2558】

次に、小当たり結果が発生したことに基づいて設定される遊技状態の説明に先立ち、高頻度サポートモードを終了させる条件である高頻度終了条件について説明する。

【2559】

既に説明したとおり、小当たり結果は第2特図表示部37bにおける遊技回において発生し得る遊技結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回では発生しない。また、上述したとおり、通常遊技状態STA0では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37aとなるとともに、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4では基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37bとなる。このため、小当たり結果は基本的には第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4、すなわち高頻度サポートモードにおいて発生する。しかし、既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合、スルーゲート35を通過した後の遊技球は基本的に普電装置401に入球し、振分装置部411には遊技球が到達しないため、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることは困難である。

【2560】

第1～第3時短状態STA1～STA3又は終了準備状態STA4が開始される場合には、高頻度サポートモードを終了させるための条件（高頻度終了条件）として、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件、及び遊技回の実行回数による高頻度終了条件という2種類の高頻度終了条件が設定される。第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4では、これら2種類の高頻度終了条件の少なくとも一方が満たされた場合に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。そして、低頻度サポートモードとなることにより遊技状態が通常遊技状態STA0となる。

【2561】

図219(a)は小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図である。図219(a)に示すように、第1時短状態STA1では、第2小当たり結果、第3小当たり結果又は第6小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第1時短状態STA1では、当該第1時短状態STA1が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【2562】

第2時短状態STA2では、第4小当たり結果、第5小当たり結果又は第7小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第2時短状態STA2では、当該第2時短状態STA2が継続されている状況における第3小当たり結果の発生回数が2回となった場合にも、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。さらにまた、第2時短状態STA2では、当該第2時短状態STA2が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【2563】

第3時短状態STA3では、第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果

の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第3時短状態STA3では、当該第3時短状態STA3が継続されている状況における第2小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【2564】

終了準備状態STA4では、第4小当たり結果又は第5小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。終了準備状態STA4では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第6小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数は参照されない。終了準備状態STA4では、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第6小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数に基づいて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。

【2565】

第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。

【2566】

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が実行されている状況において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、当該普図表示部38aにおける絵柄の変動表示を終了されて、普図表示部38aにおいて即時停止用の絵柄の確定表示が開始される。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、普図表示部38aにおいて普図当選結果用の絵柄又は普図外れ結果用の絵柄の確定表示が実行されている状況において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、当該普図表示部38aにおける絵柄の確定表示が終了されて、普図表示部38aにおいて即時停止用の絵柄の確定表示が開始される。即時停止用の絵柄の確定表示は、確定表示期間（具体的には0.4秒）に亘って継続され、当該即時停止用の絵柄の確定表示後に普電開放状態には移行しない。さらにまた、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、実行中であつた普電開放状態が終了される。

【2567】

このように、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合、高頻度サポートモードが終了するタイミングは、小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始されるタイミングよりも前のタイミングであり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードは低頻度サポートモードにおいて実行されることとなる。また、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードは普電装置401が閉鎖状態となっている状況において開始されることとなる。これにより、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードの開始時から、振分装置部411に遊技球を入球させることが可能な状態とすることができるとともに、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させて開閉実行モードに移行させることを可能とすることができ。

【2568】

一方、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であ

り、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で振分実行モードが実行される。当該場合には、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われても振分装置部411に遊技球を到達させることが困難となる。また、既に説明したとおり、振分開閉部材419が振分開放位置に配置されている状態において振分誘導板部438の前側の先端部と窓パネル62との間の距離は遊技球の直径以上の距離となるため、振分ユニット410に向けて流下してきた遊技球の流下方向や流下の勢いによっては、振分ユニット410の位置に到達した遊技球が振分装置部411に入賞することなく振分誘導板部438と窓パネル62との間の空間に入り込み、当該空間を流下することで振分ユニット410の下方に流下することも起こり得る。さらにまた、既に説明したとおり、偶発的に振分装置部411に遊技球が入球した場合においても当該遊技球がV入賞検知センサ425にて検知される確率は約1/3である。このため、高頻度サポートモードが維持された状態で振分実行モードが実行された場合に、V入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることは困難である。

10

【2569】

第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に、当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。具体的には、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第1小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第1時短状態STA1が開始される。また、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第2小当たり結果又は第3小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第2時短状態STA2が開始される。さらにまた、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第4小当たり結果又は第5小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第3時短状態STA3が開始される。また、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第6小当たり結果又は第7小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に終了準備状態STA4が開始される。

20

【2570】

小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、当該開閉実行モードの終了時には、振分実行モードの契機となった小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態が第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかであったことを条件として、当該小当たり結果の種類に対応する遊技状態を開始するための処理（後述する第1時短状態STA1の設定処理、第2時短状態STA2の設定処理、第3時短状態STA3の設定処理又は終了準備状態STA4の設定処理）が実行される。振分実行モードの契機となった小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態が通常遊技状態STA0であった場合には、当該小当たり結果の種類に対応する遊技状態を開始するための処理は実行されない。

30

【2571】

既に説明したとおり、第2当否テーブル472において小当たり結果の発生確率は約1/2.2に設定されている。通常遊技状態STA0において遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われ、第2作動口402への入賞が発生して第2特図表示部37bにおける遊技回が実行された場合には、約1/2.2の確率でいずれかの小当たり結果が発生する。通常遊技状態STA0において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となった場合には、当該小当たり結果の種類とは無関係に、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されるため、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状態となってしまうとともに開閉実行モードが実行され易い状態となってしまう。これに対して、当該開閉実行モードが終了しても小当たり結果の種類に対

40

50

応する遊技状態を開始するための処理が実行されることはなく、当該開閉実行モードの終了後の遊技状態は通常遊技状態 S T A 0 となる構成である。これにより、通常遊技状態 S T A 0 において、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合に、遊技球が左側領域 P A 6 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われる場合よりも遊技者にとって有利な結果が発生し易い状況となってしまうことが防止されている。

【 2 5 7 2 】

第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて小当たり結果が発生して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立し、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードにおいて当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなっており、振分実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態 S T A 0 となる。

【 2 5 7 3 】

次に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件について説明する。

【 2 5 7 4 】

第 1 時短状態 S T A 1 は、第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了する場合に設定される遊技状態である。また、第 1 時短状態 S T A 1 は、第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となり、当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了する場合にも設定される。図 2 1 7 (b) 及び図 2 1 7 (c) に示すように、第 1 時短状態 S T A 1 の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第 1 時短状態 S T A 1 が継続されている状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、当該第 1 時短状態 S T A 1 が継続されている状況において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、が設定される。第 1 時短状態 S T A 1 では、これら 2 つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【 2 5 7 5 】

第 2 時短状態 S T A 2 は、第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 3 小当たり結果となり、当該第 2 小当たり結果又は第 3 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了する場合に設定される遊技状態である。図 2 1 7 (b) 及び図 2 1 7 (c) に示すように、第 2 時短状態 S T A 2 の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第 2 時短状態 S T A 2 が継続されている状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、当該第 2 時短状態 S T A 2 が継続されている状況において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、が設定される。第 2 時短状態 S T A 2 では、これら 2 つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【 2 5 7 6 】

第 3 時短状態 S T A 3 は、第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了する場合に設定される遊技状態である。また、第 3 時短状態 S T A 3 は、第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b に

おける遊技回の遊技結果が第4小当たり結果又は第5小当たり結果となり、当該第4小当たり結果又は第5小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了する場合にも設定される。図217(b)及び図217(c)に示すように、第3時短状態STA3の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第3時短状態STA3が継続されている状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に到達するという条件と、当該第3時短状態STA3が継続されている状況において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が10000回に到達するという条件と、が設定される。第3時短状態STA3では、これら2つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

10

【2577】

いずれかの時短状態STA1～STA3において、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STA0となる。具体的には、いずれかの時短状態STA1～STA3が継続されており当該時短状態STA1～STA3において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が9999回である状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STA1～STA3において実行された遊技回の合計実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。この場合、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STA0に移行する。

20

【2578】

いずれかの時短状態STA1～STA3において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STA0となる。具体的には、いずれかの時短状態STA1～STA3が継続されており当該時短状態STA1～STA3において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999回である状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STA1～STA3において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。また、いずれかの時短状態STA1～STA3が継続されており当該時短状態STA1～STA3において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STA1～STA3において実行された遊技回の合計実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。これらの場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STA0に移行する。

30

40

【2579】

遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、既に説明した小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合とは異なり、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理は実行されない。このため、普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が実行されている状況において、遊技回の実行回数による高頻度終

50

了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、当該高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなった後も当該普図表示部 38a における絵柄の変動表示が継続される。そして、普図表示部 38a において普電当選結果用の絵柄の確定表示が行われた場合には、当該確定表示後に普電開放状態が開始される。また、普図表示部 38a において普図当選結果用の絵柄の確定表示が実行されている状況において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、当該高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなった後も普図表示部 38a において普電当選結果用の絵柄の確定表示が継続され、当該確定表示後に普電開放状態が開始される。さらにまた、普図表示部 38a において外れ結果用の絵柄の確定表示が実行されている状況において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、当該高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなった後も普図表示部 38a において当該外れ結果用の絵柄の確定表示が継続される。また、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、当該高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなった後も当該普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間が継続される。

10

【2580】

いずれかの時短状態 STA1～STA3 において、第2特図表示部 37b における遊技回が実行されて遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることなく、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。具体的には、いずれかの時短状態 STA1～STA3 が継続されており当該時短状態 STA1～STA3 において実行された第2特図表示部 37b における遊技回の実行回数が 9999 回である状況、又はいずれかの時短状態 STA1～STA3 が継続されており当該時短状態 STA1～STA3 において実行された遊技回の合計実行回数が 9999 回である状況において実行された第2特図表示部 37b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。

20

30

【2581】

既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて実行される振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知を発生させることは困難である。当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 STA0 となる。一方、当該振分実行モードにおいて偶発的に V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。

【2582】

40

いずれかの時短状態 STA1～STA3 において、第2特図表示部 37b における遊技回が実行されて遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件、及び遊技回の実行回数による高頻度終了条件の双方が満たされた場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて、第2特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部 38a における絵柄の変動表示、普図表示部 38a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。具体的には、いずれかの時短状態 STA1～STA3 が継続されており当該時短状態 STA1～STA3 において実行された第2特図表示部 37b における遊技回の実行回数が 9999 回である状況、又はいずれかの時短状態 STA1～STA3 が

50

継続されており当該時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 において実行された遊技回の合計実行回数が 9 9 9 9 回である状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示、普図表示部 3 8 a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

10

【 2 5 8 3 】

当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態 S T A 0 となる。

【 2 5 8 4 】

20

既に説明したとおり、第 1 時短状態 S T A 1 では、第 2 小当たり結果、第 3 小当たり結果又は第 6 小当たり結果が 1 回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第 2 時短状態 S T A 2 では、第 4 小当たり結果、第 5 小当たり結果及び第 7 小当たり結果のいずれかが 1 回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、当該第 2 時短状態 S T A 2 における第 3 小当たり結果の発生回数が 2 回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。さらにまた、第 3 時短状態 S T A 3 では、第 1 小当たり結果が 1 回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、既に説明したとおり、7 種類の小当たり結果が存在している構成において、第 2 保留情報を契機とした当否判定処理では約 $1/2$ の確率でいずれかの小当たり結果が発生するとともに、第 2 保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合に当該小当たり結果が第 1 小当たり結果となる確率 ~ 当該小当たり結果が第 7 小当たり結果となる確率は、約 3.3 % ~ 約 33.3 % の範囲で設定されている。これにより、第 1 ~ 第 3 時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率の方が、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率よりも高くなるようにすることが可能となっている。

30

【 2 5 8 5 】

終了準備状態 S T A 4 は、第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了する場合に設定される遊技状態である。また、終了準備状態 S T A 4 は、第 1 ~ 第 3 時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 6 小当たり結果又は第 7 小当たり結果となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、当該第 6 小当たり結果又は第 7 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了する場合にも設定される。図 2 1 7 (b) 及び図 2 1 7 (c) に示すように、終了準備状態 S T A 4 が開始される場合には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、終了準備状態 S T A 4 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が 1 回実行されるという条件と、終了準備状態 S T A 4 が継続されている状況において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 5 回となるという条件とが設定される。終了準

40

50

備状態 S T A 4 では、これら 2 つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【 2 5 8 6 】

終了準備状態 S T A 4 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が 4 回である状況において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態 S T A 4 において実行された遊技回の合計実行回数が 5 回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。この場合、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間（具体的には 0 . 5 秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態 S T A 0 に移行する。

【 2 5 8 7 】

終了準備状態 S T A 4 において未だ第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されていない状況において、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態 S T A 4 において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 1 回となり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。当該場合には、当該遊技回において第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間（具体的には 0 . 5 秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態 S T A 0 に移行する。

【 2 5 8 8 】

上述したとおり、終了準備状態 S T A 4 では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第 1 小当たり結果の発生回数～第 3 小当たり結果の発生回数、第 6 小当たり結果の発生回数及び第 7 小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態 S T A 4 において未だ第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されていない状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 ～第 3 小当たり結果、第 6 小当たり結果及び第 7 小当たり結果のいずれかである場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされないため、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて実行される振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知を発生させることは困難である。当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T A 0 となる。一方、当該振分実行モードにおいて偶発的に V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。

【 2 5 8 9 】

終了準備状態 S T A 4 において未だ第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されていない状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果となった場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件、及び遊技回の実行回数による高頻度終了条件の双方が満たされる。当該場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示、普図表示部 3 8 a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

【 2 5 9 0 】

当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態STAOとなる。

【2591】

いずれかの遊技状態STAO～STA4において、第1特図表示部37aにおける遊技回又は第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて遊技結果がいずれかの10
大当たり結果となり、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件の成立の有無、及び遊技回の実行回数による高頻度終了条件の成立の有無とは無関係に、当該大当たり結果に対応する遊技状態が開始される。具体的には、第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には終了準備状態STA4が開始されるとともに、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第1時短状態STA1が開始される。また、第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第3時短状態STA3が開始される。

【2592】

既に説明したとおり、第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は約33.3%の確率で第1小当たり結果となり、15.0%
20
の確率で第2小当たり結果となり、約3.3%の確率で第3小当たり結果となり、約23.3%の確率で第4小当たり結果となり、約3.3%の確率で第5小当たり結果となり、約15.0%の確率で第6小当たり結果となり、約6.7%の確率で第7小当たり結果となる。これに対して、第1時短状態STA1では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数、第3小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第1時短状態STA1において、第1小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数、
30
第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第1時短状態STA1において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第2小当たり結果、第3小当たり結果又は第6小当たり結果が1回発生する場合である。

【2593】

第2時短状態STA2では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数
40
として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第4小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数の100倍であるとともに、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数の50倍である回数が設定されている。このため、第2時短状態STA2において、第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第2時短状態STA2において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第4小当たり結果が1回発生する場合、第5小当たり結果が1回発生する場合、第7小当たり結果が1回発生する場合、又は当該第2時短状態STA2における第3小当たり結果の発生回数が2回となる場合である。

【2594】

第3時短状態STA3では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2

10

20

30

40

50

小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第3時短状態STA3において、第2小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第3時短状態STA3において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果が1回発生する場合である。

【2595】

既に説明したとおり、終了準備状態STA4において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を終了させるために必要な第4小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数は1回である。また、既に説明したとおり、終了準備状態STA4では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第6小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態STA4において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第4小当たり結果又は第5小当たり結果が1回発生する場合である。

【2596】

このように、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果と、高頻度サポートモードを実質的に終了させない小当たり結果とが設けられていることにより、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが可能な状況になる場合と、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが困難な状況になる場合と、を生じさせることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回において高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果が発生することを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2597】

第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4では、遊技状態STA1～STA4毎に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果の種類が相違している。これにより、これらの遊技状態STA1～STA4と、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果の種類との関係を遊技者に意識させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2598】

第1時短状態STA1において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数が1回に設定されている第2小当たり結果、第3小当たり結果及び第6小当たり結果のうち小当たり振分テーブル474において最も振り分けられる確率が低いのは第3小当たり結果であるとともに、最も振り分けられる確率が高いのは第2小当たり結果及び第6小当たり結果である。小当たり振分テーブル474において、第3小当たり結果が発生する確率は $1/30$ であるとともに、第2小当たり結果が発生する確率及び第6小当たり結果が発生する確率は約 $1/6.7$ である。また、既に説明したとおり、第2当否テーブル472において小当たり結果が発生する確率は約 $1/2.2$ である。第1時短状態STA1における第3小当たり結果の発生回数が1回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる確率（具体的には約 $1/65.5$ ）は、第1時短状態STA1における第2小当たり結果の発生回数が1回となることにより当該高頻度終了条件が満たされる確率（具体的には約 $1/14.6$ ）の $1/4.5$ である。これにより、第1時短状態STA1において、第2小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される場合と、第3小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される場合と、第6小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される場合と、を実質的に生じさせることができる。

【2599】

当該第1時短状態STA1において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数が100回に設定されている第1小当たり結果、第4小当たり結果、第5小当たり結果及び第7小当たり結果のうち小当たり振分テーブル474において最も振り分けられる確率が高いのは第1小当たり結果である。第1小当たり結果が発生する確率は $1/3$ である。また、上述したとおり、第2当否テーブル472において小当たり結果が発生する確率は約 $1/2.2$ である。このため、第1時短状態STA1における第1小当たり結果の発生回数が100回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる確率は、第1時短状態STA1における第2小当たり結果の発生回数が1回となることにより当該高頻度終了条件が満たされる確率の「 $1 \times (10 \text{ の マイナス } 81 \text{ 乗})$ 」以下（具体的には約「 $3.3 \times (10 \text{ の マイナス } 81 \text{ 乗})$ 」以下）である。これにより、第1時短状態STA1において、第1小当たり結果、第4小当たり結果、第5小当たり結果及び第7小当たり結果を、実質的には小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たさない小当たり結果とすることができる。

10

【2600】

第1時短状態STA1において、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率は、第2小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/1000$ 以下であることが好ましく、第2小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/100000$ 以下であることがより好ましく、第2小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/10000000$ 以下であることがさらに好ましい。

20

【2601】

第1時短状態STA1において、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第2小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/1000$ 以下であることにより、偶発的に発生する場合を除いて、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることが無いようにすることができる。また、第1時短状態STA1において、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第2小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/100000$ 以下であることにより、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることが偶発的にも起こり難いようにすることができる。さらにまた、第1時短状態STA1において、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第2小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/10000000$ 以下であることにより、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることが実質的に無いようにすることができる。

30

【2602】

第2時短状態STA2において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数が1回に設定されている第4小当たり結果、第5小当たり結果及び第7小当たり結果のうち小当たり振分テーブル474において最も振り分けられる確率が低いのは第5小当たり結果であるとともに、最も振り分けられる確率が高いのは第4小当たり結果である。小当たり振分テーブル474において、第5小当たり結果が発生する確率は $1/30$ であり、第4小当たり結果が発生する確率は約 $1/4.3$ であり、第3小当たり結果が発生する確率は $1/30$ である。また、上述したとおり、第2当否テーブル472において小当たり結果が発生する確率は約 $1/2.2$ である。第2時短状態STA2における第5小当たり結果の発生回数が1回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる確率は、第2時短状態STA2における第4小当たり結果の発生回数が1回となることにより当該高頻度終了条件が満たされる確率の $1/7$ である。また、第2時短状態STA2における第3小当たり結果の発生回数が2回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる確率は、第2時短状態STA2における第5小当たり結果の発生回数が1回となることにより当該高頻度終了条件が満たされる確率の約 $1/459$ である。これにより、第2時短状態STA2に

40

50

において、第3小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される場合と、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される場合と、第5小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される場合と、第7小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される場合と、を実質的に生じさせることができる。

【2603】

当該第2時短状態STA2において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数が100回に設定されている第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第6小当たり結果のうち小当たり振分テーブル474において最も振り分けられる確率が高いのは第1小当たり結果である。上述したとおり、小当たり振分テーブル474において第1小当たり結果が発生する確率は $1/3$ であるとともに、第2当否テーブル472において小当たり結果が発生する確率は約 $1/2.2$ である。このため、第2時短状態STA2における第1小当たり結果の発生回数が100回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる確率は、第2時短状態STA2における第4小当たり結果の発生回数が1回となることにより当該高頻度終了条件が満たされる確率の「 $1 \times (10 \text{ の マイナス } 181 \text{ 乗})$ 」以下（具体的には約「 $2.1 \times (10 \text{ の マイナス } 181 \text{ 乗})$ 」以下）である。これにより、第2時短状態STA2において、第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第6小当たり結果を、実質的には小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たさない小当たり結果とすることができる。

【2604】

第2時短状態STA2において、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率は、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/1000$ 以下であることが好ましく、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/100000$ 以下であることがより好ましく、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/100000000$ 以下であることがさらに好ましい。

【2605】

第2時短状態STA2において、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/1000$ 以下であることにより、偶発的に発生する場合を除いて、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることが無いようにすることができる。また、第2時短状態STA2において、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/100000$ 以下であることにより、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることが偶発的にも起こり難いようにすることができる。さらにまた、第2時短状態STA2において、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/100000000$ 以下であることにより、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることが実質的に無いようにすることができる。

【2606】

第3時短状態STA3において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数が1回に設定されている小当たり結果は第1小当たり結果のみである。上述したとおり、小当たり振分テーブル474において第1小当たり結果が発生する確率は $1/30$ であるとともに、第2当否テーブル472において小当たり結果が発生する確率は約 $1/2.2$ である。これにより、第3時短状態STA3において、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される場合を実質的に生じさせることができる。

【2607】

当該第3時短状態STA3において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を

満たすために必要となる発生回数が100回に設定されている第2～第7小当たり結果のうち小当たり振分テーブル474において最も振り分けられる確率が高いのは第4小当たり結果である。上述したとおり、第4小当たり結果が発生する確率は約 $1/4.3$ であるとともに、第2当否テーブル472において小当たり結果が発生する確率は約 $1/2.2$ である。このため、第3時短状態STA3における第4小当たり結果の発生回数が100回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる確率は、第3時短状態STA3における第1小当たり結果の発生回数が1回となることにより当該高頻度終了条件が満たされる確率の「 $1 \times (10 \text{ の マイナス } 97 \text{ 乗})$ 」以下（具体的には約「 $4.8 \times (10 \text{ の マイナス } 97 \text{ 乗})$ 」以下）である。これにより、第3時短状態STA3において、第2～第7小当たり結果を、実質的には小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たさない小当たり結果とすることができる。

10

【2608】

第3時短状態STA3において、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率は、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/1000$ 以下であることが好ましく、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/100000$ 以下であることがより好ましく、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/10000000$ 以下であることがさらに好ましい。

【2609】

第3時短状態STA3において、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/1000$ 以下であることにより、偶発的に発生する場合を除いて、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることが無いようにすることができる。また、第3時短状態STA3において、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/100000$ 以下であることにより、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることが偶発的にも起こり難いようにすることができる。さらにまた、第3時短状態STA3において、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第1小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の $1/10000000$ 以下であることにより、第4小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることが実質的に無いようにすることができる。

20

30

【2610】

図219(b)は現状の使用対象の設定値が「設定3」であり、高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4のいずれかに移行する場合において、当該移行の契機となる遊技結果の実質の発生割合を説明するための説明図である。また、図219(c)は現状の使用対象の設定値が「設定3」である場合における時短継続確率を説明するための説明図であり、図219(d)は高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4のいずれかにおいて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数の割合を説明するための説明図である。「時短継続確率」とは、いずれかの時短状態STA1～STA3において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3大当たり結果となり当該第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第3時短状態STA3が開始される場合と、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードの終了後に第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかが開始される場合

40

50

とにおいて、開閉実行モードの終了後における遊技状態がいずれかの時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 となる確率である。

【 2 6 1 1 】

既に説明したとおり、第 1 時短状態 S T A 1 において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第 2 小当たり結果、第 3 小当たり結果又は第 6 小当たり結果が 1 回発生する場合である。図 2 1 8 に示すように、第 1 時短状態 S T A 1 において、第 3 大当たり結果が発生した場合には、当該第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第 3 時短状態 S T A 3 に移行する。また、第 1 時短状態 S T A 1 において、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果、第 3 小当たり結果又は第 6 小当たり結果となった場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。そして、低頻度サポートモードにおいて第 2 小当たり結果又は第 3 小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に第 2 時短状態 S T A 2 に移行する。また、低頻度サポートモードにおいて第 6 小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態 S T A 4 に移行する。一方、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードに移行することなく、低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態 S T A 0 となる。

10

20

【 2 6 1 2 】

第 1 時短状態 S T A 1 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 のいずれかに移行する場合とは、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 3 大当たり結果となり、当該第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第 3 時短状態 S T A 3 に移行する場合と、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 3 小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後に第 2 時短状態 S T A 2 に移行する場合と、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 6 小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後に終了準備状態 S T A 4 に移行する場合とのいずれかである。図 2 1 9 (b) に示すように、使用対象の設定値が「設定 3」であり、第 1 時短状態 S T A 1 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 のいずれかに遊技状態が移行する場合、当該遊技回の遊技結果が第 3 大当たり結果である確率は約 6 . 2 % であり、当該遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果である確率は約 4 2 . 2 % であり、当該遊技回の遊技結果が第 3 小当たり結果である確率は約 9 . 4 % であり、当該遊技回の遊技結果が第 6 小当たり結果である確率は約 4 2 . 2 % である。

30

40

【 2 6 1 3 】

第 1 時短状態 S T A 1 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 のいずれかに遊技状態が移行する場合において、当該遊技回の遊技結果が第 3 大当たり結果、第 2 小当たり結果及び第 3 小当たり結果のいずれかである場合には開閉実行モードの終了後における遊技状態が時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 となる一方、当該遊技回の遊技結果が第 6 小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後における遊技状態が終了準備状態 S T A 4 となる。図 2 1 9 (c) に示すように、使用対象の設定値が「設定 3」である場合において、第 1 時短状態 S T A 1 における時短継続確率は約 5 7 . 8 % である。

50

【2614】

図219(d)に示すように、第1時短状態STA1において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果、第3小当たり結果及び第6小当たり結果のいずれかとなり、これらいずれかの小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが実行される場合に、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が2回となる確率は45.0%であり、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が5回となる確率は45.0%であり、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が7回となる確率は10.0%である。

【2615】

既に説明したとおり、第2時短状態STA2において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第4小当たり結果、第5小当たり結果又は第7小当たり結果が1回発生する場合と、当該第2時短状態STA2における第3小当たり結果の発生回数が2回となる場合とのいずれかである。図218に示すように、第2時短状態STA2において、第3大当たり結果が発生した場合には、当該第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第3時短状態STA3に移行する。第2時短状態STA2において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第4小当たり結果、第5小当たり結果又は第7小当たり結果となった場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。また、第2時短状態STA2において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3小当たり結果となり、当該第3小当たり結果が当該第2時短状態STA2において2回目の第3小当たり結果である場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。低頻度サポートモードにおいて第3小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に再度第2時短状態STA2が開始される。また、低頻度サポートモードにおいて第4小当たり結果又は第5小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に第3時短状態STA3に移行する。さらにまた、低頻度サポートモードにおいて第7小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STA4に移行する。一方、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードに移行することなく、低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態STA0となる。

【2616】

第2時短状態STA2において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4のいずれかに移行する場合とは、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3大当たり結果となり、当該第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第3時短状態STA3に移行する場合と、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後に再び第2時短状態STA2が開始される場合と、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第4小当たり結果又は第5小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後に第3時短状態STA3に移行する場合と、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第7小当たり結

10

20

30

40

50

果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後に終了準備状態STA4に移行する場合とのいずれかである。図219(b)に示すように、使用対象の設定値が「設定3」であり、第2時短状態STA2において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態STA1~STA4のいずれかに遊技状態が移行する場合、当該遊技回の遊技結果が第3大当たり結果である確率は約6.1%であり、当該遊技回の遊技結果が第3小当たり結果である確率は約0.7%であり、当該遊技回の遊技結果が第4小当たり結果である確率は約65.2%であり、当該遊技回の遊技結果が第5小当たり結果である確率は約9.3%であり、当該遊技回の遊技結果が第7小当たり結果である確率は約18.6%である。

10

【2617】

第2時短状態STA2において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態STA1~STA4のいずれかに遊技状態が移行する場合において、当該遊技回の遊技結果が第3大当たり結果及び第3~第5小当たり結果のいずれかである場合には開閉実行モードの終了後における遊技状態が時短状態STA1~STA3となる一方、当該遊技回の遊技結果が第7小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後における遊技状態が終了準備状態STA4となる。図219(c)に示すように、使用対象の設定値が「設定3」である場合において、第2時短状態STA2における時短継続確率は約81.4%であり、第1時短状態STA1における時短継続確率(57.8%)よりも高く設定されている。

20

【2618】

図219(d)に示すように、第2時短状態STA2において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3~第5小当たり結果及び第7小当たり結果のいずれかとなり、これらいずれかの小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが実行される場合に、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が2回となる確率は19.8%であり、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が5回となる確率は9.9%であり、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が7回となる確率は70.2%である。

30

【2619】

既に説明したとおり、第3時短状態STA3において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果が1回発生する場合である。図218に示すように、第3時短状態STA3において、第3大当たり結果が発生した場合には、当該第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に再度第3時短状態STA3が開始される。第3時短状態STA3において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。低頻度サポートモードにおいて第1小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に第1時短状態STA1に移行する。一方、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードに移行することなく、低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態STA0となる。

40

【2620】

第3時短状態STA3において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態STA1~STA4のいずれかに移行する場合とは、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3大当たり結果となり、当該第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に再び第3時短

50

状態 S T A 3 が開始される場合と、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後に第 1 時短状態 S T A 1 に移行する場合とのいずれかである。図 2 1 9 (b) に示すように、使用対象の設定値が「設定 3」であり、第 3 時短状態 S T A 3 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 のいずれかに遊技状態が移行する場合、当該遊技回の遊技結果が第 3 大当たり結果である確率は約 6 . 2 % であり、当該遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果である確率は約 9 3 . 8 % である。

【 2 6 2 1 】

10

第 3 時短状態 S T A 3 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 のいずれかに遊技状態が移行する場合、当該遊技回の遊技結果が第 3 大当たり結果及び第 1 小当たり結果のいずれである場合においても、開閉実行モードの終了後における遊技状態が時短状態 S T A 1 , S T A 3 となる。図 2 1 9 (c) に示すように、使用対象の設定値が「設定 3」である場合において、第 3 時短状態 S T A 3 における時短継続確率は 1 0 0 . 0 % であり、第 1 時短状態 S T A 1 における時短継続確率 (5 7 . 8 %) 及び第 2 時短状態 S T A 2 における時短継続確率 (8 1 . 4 %) よりも高く設定されている。

【 2 6 2 2 】

20

図 2 1 9 (d) に示すように、第 3 時短状態 S T A 3 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となり、当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが実行される場合に、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数は 1 0 0 . 0 % の確率で 9 回となる。

【 2 6 2 3 】

既に説明したとおり、終了準備状態 S T A 4 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果が 1 回発生する場合である。図 2 1 8 に示すように、終了準備状態 S T A 4 において、第 3 大当たり結果が発生した場合には、当該第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第 3 時短状態 S T A 3 に移行する。終了準備状態 S T A 4 において、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果となった場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。低頻度サポートモードにおいて第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に第 3 時短状態 S T A 3 に移行する。一方、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードに移行することなく、低頻度サポートモードが維持されて、通常遊技状態 S T A 0 となる。

30

40

【 2 6 2 4 】

終了準備状態 S T A 4 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 のいずれかに移行する場合とは、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 3 大当たり結果となり、当該第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第 3 時短状態 S T A 3 に移行する場合と、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後に第 3 時短状態 S T A 3 に移行する場合とのいずれかである。図 2 1 9 (b) に示すように、使用対象の設定値が「設定 3」であり、終了準備状

50

態 S T A 4 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードである遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 のいずれかに遊技状態が移行する場合、当該遊技回の遊技結果が第 3 大当たり結果である確率は約 7 . 6 % であり、当該遊技回の遊技結果が第 4 小当たり結果である確率は約 8 0 . 9 % であり、当該遊技回の遊技結果が第 5 小当たり結果である確率は約 1 1 . 6 % である。

【 2 6 2 5 】

図 2 1 9 (d) に示すように、終了準備状態 S T A 4 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果となり、当該第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが実行される場合に、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が 5 回となる確率は 1 2 . 5 % であるとともに、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数が 7 回となる確率は 8 7 . 5 % である。

10

【 2 6 2 6 】

第 1 ~ 第 3 時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 では、同一の小当たり振分テーブル 4 7 4 が参照される。このため、これらの遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 毎に異なる小当たり振分テーブルが記憶されている構成と比較して、主側 R O M 8 3 に予め記憶しておく小当たり振分テーブル 4 7 4 の数を抑えることができる。これにより、主側 R O M 8 3 において小当たり振分テーブル 4 7 4 を記憶するために必要となるデータ容量を低減することができる。

20

【 2 6 2 7 】

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件として、遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 毎に異なる条件が設定される。このため、第 1 ~ 第 3 時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 にて同一の小当たり振分テーブル 4 7 4 が参照される構成においても、これらの遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 毎に遊技状態の移行契機となる小当たり結果の種類及び遊技状態の移行契機となる小当たり結果の発生割合を相違させることができる。これにより、これらの遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 において遊技状態の移行契機となる小当たり結果の種類及び遊技状態の移行契機となる小当たり結果の発生割合が固定されている構成と比較して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 2 6 2 8 】

30

上記のとおり、第 2 時短状態 S T A 2 における時短継続確率は、第 1 時短状態 S T A 1 における時短継続確率よりも高く設定されている。また、第 1 時短状態 S T A 1 又は第 2 時短状態 S T A 2 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、ラウンド遊技の回数が 2 回、5 回又は 7 回の開閉実行モードが実行される構成において、第 2 時短状態 S T A 2 において当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数が 7 回となる確率は、第 1 時短状態 S T A 1 において当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数が 7 回となる確率よりも高く設定されているとともに、第 2 時短状態 S T A 2 において当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数が 2 回となる確率は、第 1 時短状態 S T A 1 において当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数が 2 回となる確率よりも低く設定されている。このように、第 2 時短状態 S T A 2 は第 1 時短状態 S T A 1 よりも遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。

40

【 2 6 2 9 】

第 3 時短状態 S T A 3 における時短継続確率は、第 1 時短状態 S T A 1 における時短継続確率及び第 2 時短状態 S T A 2 における時短継続確率よりも高く設定されている。また、第 1 時短状態 S T A 1 又は第 2 時短状態 S T A 2 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、ラウンド遊技の回数が 2 回、5 回又は 7 回の開閉実行モードが実行される構成において、第 3 時短状態 S T A 3 では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、小当たり結果を契機とし

50

た振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に、ラウンド遊技の回数が9回の開閉実行モードが実行される。このように、第3時短状態STA3は、第1時短状態STA1及び第2時短状態STA2よりも遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。

【2630】

第1～第3時短状態STA1～STA3では、時短継続確率が相違しているとともに、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数の選択比率が相違している。このように、有利度の異なる複数の時短状態STA1～STA3が設けられていることにより、時短状態の種類が2種類以下である構成と比較して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2631】

図218に示すように、第1時短状態STA1において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第3小当たり結果となり、当該第2小当たり結果又は第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モード後に第2時短状態STA2に移行する。また、当該第2時短状態STA2において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第4小当たり結果又は第5小当たり結果となり、当該第4小当たり結果又は第5小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モード後に第3時短状態STA3に移行する。さらにまた、当該第3時短状態STA3において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となり、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モード後に第1時短状態STA1に移行する。第3時短状態STA3から第1時短状態STA1に移行し得る構成とすることにより、時短状態STA1～STA3の数の増加を抑えながら、第3時短状態STA3が終了した後も時短状態STA1～STA3である状況が継続され得るようにすることができる。

【2632】

第1時短状態STA1→第2時短状態STA2→第3時短状態STA3→第1時短状態STA1という順番で遊技状態が変化し得る構成において、第1時短状態STA1から第2時短状態STA2に移行することにより時短継続確率が上昇するとともに、第2時短状態STA2から第3時短状態STA3に移行することにより時短継続確率がさらに上昇して100%となる。また、第1時短状態STA1から第2時短状態STA2に移行することにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数が7回となる確率が上昇するとともに、第2時短状態STA2から第3時短状態STA3に移行することにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数が9回に増加する。

【2633】

図柄表示装置41では、第1～第3時短状態STA1～STA3のいずれかが開始される場合、当該開始される時短状態STA1～STA3における時短継続確率、高頻度終了条件成立時の2ラウンド獲得確率、高頻度終了条件成立時の5ラウンド獲得確率、高頻度終了条件成立時の7ラウンド獲得確率及び高頻度終了条件成立時の9ラウンド獲得確率を報知する時短状態開始時の確率報知が実行される。本実施形態において、高頻度終了条件成立時のnラウンド獲得確率（nは2、5、7又は9）とは、いずれかの時短状態STA1～STA3において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果が発生し、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入

賞検知センサ４２５における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合に、当該開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の数が「 n 」となる確率である。開閉実行モードが終了する場合、主側MPU８２は後述する特電終了処理（図２３１）のステップSF３１１にて状態指定コマンドを音光側MPU９３に送信する。音光側MPU９３は、主側MPU８２から受信した状態指定コマンドに設定されている情報に基づいて第１～第３時短状態STA１～STA３のいずれかが開始されることを特定した場合に、図柄表示装置４１にて時短状態開始時の確率報知が実行されるようにする。

【２６３４】

時短状態開始時の確率報知では、開始される時短状態STA１～STA３における時短継続確率を示す文字、高頻度終了条件成立時の２ラウンド獲得確率を示す文字、高頻度終了条件成立時の５ラウンド獲得確率を示す文字、高頻度終了条件成立時の７ラウンド獲得確率を示す文字及び高頻度終了条件成立時の９ラウンド獲得確率を示す文字が２秒間に亘って図柄表示装置４１に表示される。具体的には、第１時短状態STA１の開始時には「時短継続確率…５７．８％」という文字、「高頻度終了条件成立時の２ラウンド獲得確率…４５．０％」という文字、「高頻度終了条件成立時の５ラウンド獲得確率…４５．０％」という文字、「高頻度終了条件成立時の７ラウンド獲得確率…１０．０％」という文字、及び「高頻度終了条件成立時の９ラウンド獲得確率…０％」という文字が図柄表示装置４１に表示される。また、第２時短状態STA２の開始時には「時短継続確率…８１．４％」という文字、「高頻度終了条件成立時の２ラウンド獲得確率…１９．８％」という文字、「高頻度終了条件成立時の５ラウンド獲得確率…９．９％」という文字、「高頻度終了条件成立時の７ラウンド獲得確率…７０．２％」という文字、及び「高頻度終了条件成立時の９ラウンド獲得確率…０％」という文字が図柄表示装置４１に表示される。さらにまた、第３時短状態STA３の開始時には「時短継続確率…１００．０％」という文字、「高頻度終了条件成立時の２ラウンド獲得確率…０％」という文字、「高頻度終了条件成立時の５ラウンド獲得確率…０％」という文字、「高頻度終了条件成立時の７ラウンド獲得確率…０％」という文字、及び「高頻度終了条件成立時の９ラウンド獲得確率…１００．０％」という文字が図柄表示装置４１に表示される。遊技者は、第１～第３時短状態STA１～STA３のいずれかが開始される場合に図柄表示装置４１にて実行される時短状態開始時の確率報知に基づいて、当該開始される時短状態STA１～STA３における時短継続確率、高頻度終了条件成立時の２ラウンド獲得確率、高頻度終了条件成立時の５ラウンド獲得確率、高頻度終了条件成立時の７ラウンド獲得確率及び高頻度終了条件成立時の９ラウンド獲得確率を把握することができる。

【２６３５】

上述したとおり、時短継続確率は、第１時短状態STA１→第２時短状態STA２→第３時短状態STA３の順番で、５７．８％→８１．４％→１００．０％というように、段階的に上昇する。これにより、第１時短状態STA１から第２時短状態STA２に移行した場合、及び第２時短状態STA２から第３時短状態STA３に移行した場合に、時短状態開始時の確率報知に基づいて時短継続確率が上昇したことを遊技者に把握させて、当該順番における次の時短状態STA１～STA３への移行が発生することを期待させることができる。

【２６３６】

上述したとおり、第１時短状態STA１から第２時短状態STA２に移行した場合、高頻度終了条件成立時の２ラウンド獲得確率及び高頻度終了条件成立時の５ラウンド獲得確率が減少するとともに、高頻度終了条件成立時の７ラウンド獲得確率が増大する。また、第２時短状態STA２から第３時短状態STA３に移行した場合、高頻度終了条件成立時の２ラウンド獲得確率、高頻度終了条件成立時の５ラウンド獲得確率及び高頻度終了条件成立時の７ラウンド獲得確率が減少して０％となるとともに、高頻度終了条件成立時の９ラウンド獲得確率が増大して１００．０％となる。これにより、第１時短状態STA１から第２時短状態STA２に移行した場合、及び第２時短状態STA２から第３時短状態STA３に移行した場合に、時短状態開始時の確率報知に基づいて、小当たり結果を契機と

した振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の数が増える可能性が高まったことを把握させて、当該開閉実行モードにおいて多くのラウンド遊技が実行されることを期待させることができる。

【2637】

高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4のいずれかにおいて小当たり結果が発生したときに、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易くなる場合と、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされずに、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生させることが困難となる場合とが存在している。このため、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となったときに、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に高頻度サポートモードが終了するか否かに注目させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2638】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が小当たり結果となった場合には、図柄表示装置41にて当該小当たり結果に対応する図柄の組合せの停止表示が行われる。第1小当たり結果に対応する図柄の組合せは「1・2・3」であり、第2小当たり結果に対応する図柄の組合せは「2・3・4」であり、第3小当たり結果に対応する図柄の組合せは「3・4・5」であり、第4小当たり結果に対応する図柄の組合せは「4・5・6」であり、第5小当たり結果に対応する図柄の組合せは「5・6・7」であり、第6小当たり結果に対応する図柄の組合せは「6・7・8」であり、第7小当たり結果に対応する図柄の組合せは「7・8・9」である。遊技者は、図柄表示装置41に停止表示される図柄の組合せに基づいて小当たり結果の発生の有無及び小当たり結果が発生した場合における当該小当たり結果の種類を把握することができる。

【2639】

第1時短状態STA1において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合に、当該小当たり結果の種類が第1時短状態STA1よりも遊技者にとって有利な第2時短状態STA2への移行を可能とする第2小当たり結果又は第3小当たり結果であるか否かに注目させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2640】

第2時短状態STA2において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合に、当該小当たり結果の種類が第2時短状態STA2よりも遊技者にとって有利な第3時短状態STA3への移行を可能とする第4小当たり結果又は第5小当たり結果であるか否かに注目させることができる。また、当該小当たり結果の種類が第4小当たり結果又は第5小当たり結果ではない場合においても、当該小当たり結果の種類が第2時短状態STA2を再度開始させる第3小当たり結果であるか否かに注目させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2641】

既に説明したとおり、第2保留情報を契機とした当否判定処理の結果が大当たり結果となる確率は、第1保留情報を契機とした当否判定処理の結果が大当たり結果となる確率と同一である。このため、終了準備状態STA4において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行された場合に遊技結果が第3大当たり結果となる確率は、通常遊技状態STA0において第1特図表示部37aにおける遊技回が実行された場合に遊技結果が第1大当たり結果及び第2大当たり結果のいずれかとなる確率と同一である。また、終了準備状態

10

20

30

40

50

ＳＴＡ４において第３大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に移行する第３時短状態ＳＴＡ３は、通常遊技状態ＳＴＡ０において第１大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に移行する終了準備状態ＳＴＡ４及び通常遊技状態ＳＴＡ０において第２大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に移行する第１時短状態ＳＴＡ１よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。さらに、終了準備状態ＳＴＡ４において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第４小当たり結果又は第５小当たり結果となった場合には低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ４２５における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には第３時短状態ＳＴＡ３に移行する。一方、通常遊技状態ＳＴＡ０において第１特図表示部３７ａにおける遊技回が実行された場合に小当たり結果は発生しない。このように、終了準備状態ＳＴＡ４は、通常遊技状態ＳＴＡ０よりも時短状態ＳＴＡ１，ＳＴＡ３への移行が発生し易く、遊技者にとって有利な遊技状態である。

10

【２６４２】

第１時短状態ＳＴＡ１において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第６小当たり結果となり、当該第６小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ４２５における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが実行された場合、及び第２時短状態ＳＴＡ２において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第７小当たり結果となり、当該第７小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ４２５における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが実行された場合には、通常遊技状態ＳＴＡ０よりも時短状態ＳＴＡ１，ＳＴＡ３への移行が発生し易い終了準備状態ＳＴＡ４に移行する。このため、これらの場合に終了準備状態ＳＴＡ４を経由することなく通常遊技状態ＳＴＡ０に移行する構成と比較して、高頻度サポートモードが継続される可能性が残ったと遊技者に感じさせて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【２６４３】

第１時短状態ＳＴＡ１において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第３小当たり結果の発生回数は１回に設定されているとともに、第２時短状態ＳＴＡ２において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第３小当たり結果の発生回数は２回に設定されている。これにより、第１時短状態ＳＴＡ１と第２時短状態ＳＴＡ２とにおいて第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第３小当たり結果となる確率を一定としながら、第２時短状態ＳＴＡ２において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第３小当たり結果となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる確率が、第１時短状態ＳＴＡ１において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第３小当たり結果となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる確率よりも低くなるようにすることができる。また、第２時短状態ＳＴＡ２において再度第２時短状態ＳＴＡ２を開始させることを可能とする振分実行モードの契機となる小当たり結果として、第３小当たり結果とは別に追加の小当たり結果が設けられている構成と比較して、小当たり結果の種類が増加してしまうことを抑制することができる。

30

【２６４４】

各時短状態ＳＴＡ１～ＳＴＡ３において小当たり結果の種類毎に高頻度サポートモードを終了させるために必要な発生回数が設定されており、各時短状態ＳＴＡ１～ＳＴＡ３において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たす可能性が有る小当たり結果の種類と、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たす可能性が無い小当たり結果の種類とが相違している。これにより、各時短状態ＳＴＡ１～ＳＴＡ３において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第１小当たり結果となる確率、第２小当たり結果となる確率、第３小当たり結果となる確率、第４小当たり結果となる確率、第５小当たり結果となる確率、第６小当たり結果となる確率及び第７小当たり結果となる確率を一定としながら、各時短状態ＳＴＡ１～ＳＴＡ３における時短継続確率を相違させることができる。

40

【２６４５】

50

既に説明したとおり、第1時短状態STA1において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第3小当たり結果となり、当該第2小当たり結果又は第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に第2時短状態STA2に移行する。図219(b)に示すように、使用対象の設定値が「設定3」であり、第1時短状態STA1において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて開閉実行モードの終了後に第2時短状態STA2、第3時短状態STA3及び終了準備状態STA4のいずれかに移行する場合、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である確率は約42.2%であり、当該遊技回の遊技結果が第3小当たり結果である確率は約9.4%である。また、第2時短状態STA2において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3小当たり結果となり、当該第3小当たり結果が当該第2時短状態STA2において2回目に発生する第3小当たり結果であり、当該第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に再度第2時短状態STA2が開始される。図219(b)に示すように、使用対象の設定値が「設定3」であり、第2時短状態STA2において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて開閉実行モードの終了後に第2時短状態STA2、第3時短状態STA3及び終了準備状態STA4のいずれかに遊技状態が移行する場合、当該遊技回の遊技結果が第3小当たり結果である確率は約0.7%である。

10

20

30

40

50

【2646】

第1時短状態STA1から第2時短状態STA2への移行を可能とする小当たり結果として第3小当たり結果のみが設けられている構成とすると、第1時短状態STA1において第2時短状態STA2への移行を可能とする小当たり結果の発生確率に連動して第2時短状態STA2において再度第2時短状態STA2を開始させる小当たり結果の発生確率も変動してしまう。具体的には、第1時短状態STA1において第2時短状態STA2への移行を可能とする小当たり結果の発生確率を高く設定すると第2時短状態STA2において再度第2時短状態STA2を開始させる小当たり結果の発生確率も高くなってしまう。これに対して本実施形態では、第1時短状態STA1から第2時短状態STA2への移行を可能とする小当たり結果として第3小当たり結果に加えて第2小当たり結果が設けられている。これにより、第2時短状態STA2において再度第2時短状態STA2を開始させる小当たり結果の発生確率が増加してしまうことを防止しながら、第1時短状態STA1において第2時短状態STA2への移行を可能とする小当たり結果の発生確率を増加させることが可能となっている。具体的には、第1時短状態STA1から第2時短状態STA2への移行を可能とする小当たり結果として第3小当たり結果に加えて第2小当たり結果が設けられていることにより、第2小当たり結果が設けられていない構成と比較して、第1時短状態STA1において第1時短状態STA1から第2時短状態STA2への移行を可能とする小当たり結果の発生確率を高く設定することが可能となっている。

【2647】

図220は主側RAM84の構成を説明するための説明図である。

【2648】

図220に示すように、主側RAM84には、高頻度フラグエリア481が設けられている。そして、高頻度フラグエリア481には、第1高頻度フラグ481a、第2高頻度フラグ481b、第3高頻度フラグ481c及び第4高頻度フラグ481dが設けられている。第1高頻度フラグ481aは遊技状態が第1時短状態STA1であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第2高頻度フラグ481bは遊技状態が第2時短状態STA2であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第3高頻度フラグ481cは遊技状態が第3時短状態STA3であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第4高頻度フラグ481dは遊技状態が終了準備状態STA4であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。主側MPU82は、第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれかに「1」がセットされていること

に基づいてサポートモードが高頻度サポートモードであることを把握する。また、主側 MPU 82 は、第 1 ～ 第 4 高頻度フラグ 481a ～ 481d の値が「0」であることに基
づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであること、及び遊技状態が通常遊技状態
STAO であることを把握する。

【2649】

主側 RAM 84 には、第 2 特図高頻度終了カウンタ 482 及び合計高頻度終了カウンタ
483 が設けられている。第 2 特図高頻度終了カウンタ 482 は、サポートモードが高頻
度サポートモードとなる遊技状態 STA1 ～ STA4 のいずれかの開始時に、当該遊技状
態 STA1 ～ STA4 において遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされるまで
に第 2 特図表示部 37b において実行可能な遊技回の回数がセットされるカウンタである
。また、合計高頻度終了カウンタ 483 は、サポートモードが高頻度サポートモードとな
る遊技状態 STA1 ～ STA4 のいずれかの開始時に、当該遊技状態 STA1 ～ STA4
において遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされるまでに第 1 特図表示部 37
a 及び第 2 特図表示部 37b において実行可能な遊技回の合計回数がセットされるカウン
タである。

10

【2650】

高頻度サポートモードにおいて、第 1 特図表示部 37a における遊技回が実行され、当
該遊技回の遊技結果が外れ結果である場合、第 1 特図表示部 37a における絵柄の最終停
止期間（具体的には 0.5 秒）の終了時に合計高頻度終了カウンタ 483 の値が 1 減算さ
れる。また、高頻度サポートモードにおいて、第 2 特図表示部 37b における遊技回が実
行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果である場合又は当該遊技回の遊技結果がいず
れかの小当たり結果であり当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度条件が
満たされない場合、第 2 特図表示部 37b における絵柄の最終停止期間（具体的には 0.
5 秒）の終了時に第 2 特図高頻度終了カウンタ 482 の値が 1 減算されるとともに、合計
高頻度終了カウンタ 483 の値が 1 減算される。主側 MPU 82 は、高頻度サポートモー
ドにおいて、第 2 特図高頻度終了カウンタ 482 及び合計高頻度終了カウンタ 483 の少
なくとも一方の値が「0」となったことに基づいて、遊技回の実行回数による高頻度終了
条件が満たされたことを把握する。

20

【2651】

主側 RAM 84 には、小当たりカウンタエリア 485 が設けられている。そして、小当
たりカウンタエリア 485 には、第 1 小当たりカウンタ 485a、第 2 小当たりカウンタ
485b、第 3 小当たりカウンタ 485c、第 4 小当たりカウンタ 485d、第 5 小当
たりカウンタ 485e、第 6 小当たりカウンタ 485f 及び第 7 小当たりカウンタ 485g
が設けられている。第 1 小当たりカウンタ 485a は、いずれかの時短状態 STA1 ～ S
TA3 の開始時に、当該時短状態 STA1 ～ STA3 において小当たり結果の発生回数に
よる高頻度終了条件を成立させるために必要な第 1 小当たり結果の発生回数がセットさ
れるカウンタであり、第 2 小当たりカウンタ 485b は、いずれかの時短状態 STA1 ～ S
TA3 の開始時に、当該時短状態 STA1 ～ STA3 において小当たり結果の発生回数に
よる高頻度終了条件を成立させるために必要な第 2 小当たり結果の発生回数がセットさ
れるカウンタであり、第 3 小当たりカウンタ 485c は、いずれかの時短状態 STA1 ～ S
TA3 の開始時に、当該時短状態 STA1 ～ STA3 において小当たり結果の発生回数に
よる高頻度終了条件を成立させるために必要な第 3 小当たり結果の発生回数がセットさ
れるカウンタであり、第 6 小当たりカウンタ 485f は、いずれかの時短状態 STA1 ～ S
TA3 の開始時に、当該時短状態 STA1 ～ STA3 において小当たり結果の発生回数に
よる高頻度終了条件を成立させるために必要な第 4 小当たり結果の発生回数がセットさ
れるカウンタであり、第 7 小当たりカウンタ 485g は、いずれかの時短状態 STA1 ～ S
TA3 の開始時に、当該時短状態 STA1 ～ STA3 において小当たり結果の発生回数に
よる高頻度終了条件を成立させるために必要な第 7 小当たり結果の発生回数がセットさ
れるカウンタである。

30

40

【2652】

50

第4小当たりカウンタ485dは、サポートモードが高頻度サポートモードとなる遊技状態STA1～STA4のいずれかの開始時に、当該遊技状態STA1～STA4において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させるために必要な第4小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタであり、第5小当たりカウンタ485eは、サポートモードが高頻度サポートモードとなる遊技状態STA1～STA4のいずれかの開始時に、当該遊技状態STA1～STA4において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させるために必要な第5小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタである。

【2653】

主側MPU82は、時短状態STA1～STA3において、第1～第7小当たりカウンタ485a～485gのいずれかの値が「0」となったことに基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを把握する。また、主側MPU82は、終了準備状態STA4において、第4小当たりカウンタ485d及び第5小当たりカウンタ485eのいずれかの値が「0」となったことに基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを把握する。主側MPU82は、終了準備状態STA4において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを把握するために当該第1～第3小当たりカウンタ485a～485c、第6小当たりカウンタ485f及び第7小当たりカウンタ485gを参照しない。これにより、終了準備状態STA4の開始時に当該第1～第3小当たりカウンタ485a～485c、第6小当たりカウンタ485f及び第7小当たりカウンタ485gに数値情報をセットする処理を不要としながら、当該終了準備状態STA4において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1～第3小当たり結果、第6小当たり結果及び第7小当たり結果のいずれかとなった場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたと判定されてしまうことを防止することができる。

【2654】

主側RAM84には、高頻度終了小当たりフラグ484が設けられている。高頻度終了小当たりフラグ484は、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了した状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。高頻度終了小当たりフラグ484には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了する場合に「1」がセットされる。これにより、開閉実行モードの終了時における第1～第4高頻度フラグ481a～481dの値が「0」である場合、すなわち開閉実行モードの終了時に低頻度サポートモードである場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了された状態であるか否かを判定することが可能となる。

【2655】

主側RAM84には、V入賞フラグ486及び残存球カウンタ487が設けられている。V入賞フラグ486は、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生したことを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。残存球カウンタ487は、振分装置部411の内部に残存している遊技球の数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。既に説明したとおり、振分入口411aに入球した遊技球はカウント検知センサ423にて検知される。また、振分排出通路領域412bを通過する遊技球は排出検知センサ424にて検知されるとともに、V入賞通路領域412cを通過する遊技球はV入賞検知センサ425にて検知される。残存球カウンタ487の値は、カウント検知センサ423における遊技球の検知が発生した場合に1加算されるとともに、排出検知センサ424又はV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に1減算される。主側MPU82は、残存球カウンタ487の値が「0」であることに基づいて、振分装置部411の内部に遊技球が残存していない状態であることを把握する。そして、振分実行モードにおいて、振分装置部411の開放期間（具体的には6秒）

が終了した後、振分装置部 4 1 1 の内部に遊技球が残存していない状態となったことに基
づいて当該振分実行モードを終了する。

【2 6 5 6】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される R A M クリア処理について説明する。既に説明し
たとおり、R A M クリア処理は、メイン処理（図 1 3）のステップ S 1 1 7 における設定
値更新処理にて実行されるとともに、ステップ S 1 1 9 にて実行される。

【2 6 5 7】

R A M クリア処理では、主側 R A M 8 4 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定
値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア）及び主側 R A M 8 4 において
役比を算出するための情報が記憶されたエリアを除いて、主側 R A M 8 4 を「0」クリア
するとともに初期設定を実行する。これにより、主側 R A M 8 4 に設けられた第 1 ～第 4
高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d が「0」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電
力の供給が停止される直前における遊技状態に関係なく遊技状態は通常遊技状態 S T A 0
となるとともに、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。また、R A M クリア処
理が実行されることにより、遊技回が実行されていない状況となるとともに振分実行モ
ード及び開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表
示されていない状況であって普電装置 4 0 1 が閉鎖状態である状況となる。R A M クリア
処理では、特図保留エリア 8 4 a 及び普図保留エリア 8 4 c も「0」クリアされるため、
第 1 保留情報、第 2 保留情報及び普図側の保留情報が消去される。また、R A M クリア
処理では、主側 M P U 8 2 の各種レジスタを「0」クリアした後に初期設定を実行する。こ
の初期設定では、上記第 1 の実施形態において既に説明した内部機能レジスタ設定処理（
ステップ S 1 0 2）と同様の処理を実行する。具体的には、メイン処理（図 1 3）に対し
て定期的に割り込んで起動される処理であるタイマ割り込み処理（図 1 4）の割り込み周期を
所定周期（具体的には 4 ミリ秒）に設定するとともに、当たり乱数カウンタ C 1 の数値範
囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。さらにまた、R A M クリ
ア処理では、第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2、合計高頻度終了カウンタ 4 8 3、高頻
度終了小当たりフラグ 4 8 4、第 1 ～第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 a ～ 4 8 5 g、V 入賞
フラグ 4 8 6 及び残存球カウンタ 4 8 7 を「0」クリアする。

【2 6 5 8】

< 普図変動開始処理 >

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される普図変動開始処理について図 2 2 1 のフローチャ
ートを参照しながら説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、タイマ
割り込み処理（図 1 4）のステップ S 2 1 4 では普図普電制御処理が実行される。そして、
普図変動開始処理は、当該普図普電制御処理（図 1 5）のステップ S 3 0 7 にて実行され
る。

【2 6 5 9】

ステップ S E 1 0 1 ～ステップ S E 1 0 3 では、上記第 1 の実施形態における普図変動
開始処理（図 1 6）のステップ S 4 0 1 ～ステップ S 4 0 3 と同様の処理を実行する。具
体的には、普図側の保留情報が普図保留エリア 8 4 c に記憶されていることを条件として
（ステップ S E 1 0 1：Y E S）、データ設定処理を実行する（ステップ S E 1 0 2）。
データ設定処理では、普図保留エリア 8 4 c の第 1 エリア 1 1 4 a に格納されたデータを
普図用の実行エリア 1 1 5 に移動する。その後、普図保留エリア 8 4 c の記憶エリアに格
納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ～第 4 エ
リア 1 1 4 a ～ 1 1 4 d に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理
であり、具体的には、第 2 エリア 1 1 4 b → 第 1 エリア 1 1 4 a、第 3 エリア 1 1 4 c →
第 2 エリア 1 1 4 b、第 4 エリア 1 1 4 d → 第 3 エリア 1 1 4 c といった具合に各エリア
内のデータをシフトさせる。そして、第 4 エリア 1 1 4 d を「0」クリアする。また、デ
ータ設定処理では、普図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて普図保留表
示部 3 8 b の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

【2 6 6 0】

その後、現状が開閉実行モードであるか否かを判定し（ステップ S E 1 0 3）、開閉実行モードではない場合（ステップ S E 1 0 3：N O）には、主側 R A M 8 4 における第 1～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a～4 8 1 d のいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S E 1 0 4）。既に説明したとおり、第 1～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a～4 8 1 d のいずれにも「1」がセットされていない状態は、低頻度サポートモードであるとともに通常遊技状態 S T A 0 である状態に対応している。

【2 6 6 1】

開閉実行モードである場合（ステップ S E 1 0 3：Y E S）、又は通常遊技状態 S T A 0 である場合（ステップ S E 1 0 4：N O）には、主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に普図側の低確率テーブルを読み出す（ステップ S E 1 0 5）。一方、開閉実行モードではなくさらに第 1～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a～4 8 1 d のいずれかに「1」がセットされている場合（ステップ S E 1 0 4：Y E S）、つまり開閉実行モードではなくさらにサポートモードが高頻度サポートモードとなる遊技状態 S T A 1～S T A 4 のいずれかである場合、主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に普図側の高確率テーブルを読み出す（ステップ S E 1 0 6）。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、普電乱数カウンタ C 4 は、例えば、0～2 5 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。普図側の低確率テーブルには、電役開放当選となる普電乱数カウンタ C 4 の数値情報の数として 5 0 個が設定されているとともに、普図側の高確率テーブルには、電役開放当選となる普電乱数カウンタ C 4 の数値情報の数として 2 5 0 個が設定されている。普図側の低確率テーブルは電役開放当選となる確率が約 1 / 5 となるように設定されているとともに、普図側の高確率テーブルは電役開放当選となる確率が約 1 / 1 となるように設定されている。

【2 6 6 2】

このように、開閉実行モードである場合には、サポートモードとは無関係に、普図側の低確率テーブルが読み出される。これにより、開閉実行モードの実行期間においては高頻度サポートモードである場合においても普図当否判定処理の判定モードを普図側の低確率モードとすることができる。

【2 6 6 3】

ステップ S E 1 0 7～ステップ S E 1 1 0 では、上記第 1 の実施形態における普図変動開始処理（図 1 6）のステップ S 4 0 7～ステップ S 4 1 0 と同様の処理を実行する。具体的には、普図当否判定処理を実行する（ステップ S E 1 0 7）。普図当否判定処理ではステップ S E 1 0 5 又はステップ S E 1 0 6 にて読み出したテーブルに対して、今回の普図当否判定処理の実行対象となっている普図側の保留情報における普電乱数カウンタ C 4 についての数値情報を照合する。

【2 6 6 4】

普図当否判定処理の結果が電役開放当選である場合（ステップ S E 1 0 8：Y E S）、普図当選結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップ S E 1 0 9）。具体的には、普図表示部 3 8 a における今回の変動表示回において最終的に停止表示させる普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報を、主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す。なお、普図当選結果用の絵柄の停止態様として 1 種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよく、複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。

【2 6 6 5】

普図当否判定処理の結果が電役開放当選ではない場合（ステップ S E 1 0 8：N O）、普図外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップ S E 1 1 0）。具体的には、普図表示部 3 8 a に今回の変動表示回において最終的に停止表示させる普図外れ結果用の絵柄の停止態様の情報を、主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報とは異なっている。

【2 6 6 6】

ステップ S E 1 0 9 の処理又はステップ S E 1 1 0 の処理を実行した場合、現状が開閉実行モードであるか否かを判定し（ステップ S E 1 1 1）、開閉実行モードではない場合

には主側 R A M 8 4 における第 1 ～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d のいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S E 1 1 2）。

【2 6 6 7】

開閉実行モードである場合（ステップ S E 1 1 1：Y E S）、又は通常遊技状態 S T A 0 である場合（ステップ S E 1 1 2：N O）には、今回の普図表示部 3 8 a における変動表示回の継続期間として長期間である 1 0 秒に対応する情報を、主側 R A M 8 4 に設けられた普図側タイマカウンタに設定する（ステップ S E 1 1 3）。普図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理（図 1 4）におけるステップ S 2 1 0 のタイマ更新処理にて実行される。これにより、開閉実行モードである場合又は遊技状態が通常遊技状態 S T A 0 である場合には普図表示部 3 8 a における変動表示回が相対的に長い継続期間である長期間（具体的には 1 0 秒）に亘って行われる。

10

【2 6 6 8】

このように、開閉実行モードである場合には、サポートモードとは無関係に、普図の変動期間として普図側の長期間（1 0 秒）が設定される。これにより、開閉実行モードの実行期間においては高頻度サポートモードである場合においても普図表示部 3 8 a における変動表示回が相対的に長い普図側の長期間（1 0 秒）とすることができる。

【2 6 6 9】

開閉実行モードではなくさらに第 1 ～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d のいずれかに「1」がセットされている場合（ステップ S E 1 1 2：Y E S）、つまり開閉実行モードではなくさらにサポートモードが高頻度サポートモードとなる遊技状態 S T A 1 ～ S T A 4 のいずれかである場合、今回の普図表示部 3 8 a における変動表示回の継続期間として短期間である 1 秒に対応する情報を、主側 R A M 8 4 の普図側タイマカウンタに設定する（ステップ S E 1 1 4）。これにより、開閉実行モードではなくさらにサポートモードが高頻度サポートモードとなる遊技状態 S T A 1 ～ S T A 4 のいずれかである場合には、普図表示部 3 8 a における変動表示回が相対的に短い継続期間である短期間（具体的には 1 秒）に亘って行われる。

20

【2 6 7 0】

その後、ステップ S E 1 1 5 ～ステップ S E 1 1 6 では、上記第 1 の実施形態における普図変動開始処理（図 1 6）のステップ S 4 1 5 ～ステップ S 4 1 6 と同様の処理を実行する。具体的には、まず普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示を開始させる（ステップ S E 1 1 5）。普図表示部 3 8 a にて絵柄の変動表示を行わせる場合に主側 M P U 8 2 にて参照されるテーブルとして、普図用の変動表示テーブルが主側 R O M 8 3 に予め記憶されている。普図表示部 3 8 a において絵柄の変動表示が実行される場合には、普図当否判定処理の結果に関係なく同一の変動表示テーブルが使用される。普図表示部 3 8 a において絵柄の変動表示が行われる場合、所定のパターンによる絵柄の変動表示が繰り返されることとなるが、普図用の変動表示テーブルにはその所定のパターンによる絵柄の変動表示における 1 周分の制御データが設定されている。したがって、普図表示部 3 8 a において絵柄の変動表示が行われる場合、確定表示を行う直前まで普図用の変動表示テーブルが繰り返し使用されることとなる。その後、普図普電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S E 1 1 6）。これにより、普図普電カウンタの値は普図変動中処理（ステップ S 3 0 8）に対応する「1」となる。

30

40

【2 6 7 1】

上記のとおり、低頻度サポートモードでは、普図側の低確率モードとなるとともに、普図側の長期間（1 0 秒）が選択される。また、開閉実行モードではなくさらにサポートモードが高頻度サポートモードとなる遊技状態 S T A 1 ～ S T A 4 のいずれかである場合には、普図側の高確率モードとなるとともに、普図側の短期間（1 秒）が選択される。一方、開閉実行モードである場合には、サポートモードとは無関係に、低頻度サポートモードである場合と同様に、普図側の低確率モードとなるとともに、普図側の長期間（1 0 秒）が選択される。

【2 6 7 2】

50

< 普図変動中処理 >

次に、主側 MPU 8 2 にて実行される普図変動中処理について説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、普図変動中処理は普図普電制御処理（図 1 5）のステップ S 3 0 8 にて実行される。

【 2 6 7 3 】

普図変動中処理では、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示中であって確定表示前のタイミングであるか否かを判定する。具体的には、今回の変動表示回の継続期間を計測している普図側タイマカウンタの値が残り 0 . 4 秒となっている場合に確定表示前のタイミングであると判定する。確定表示前であれば、普図表示部 3 8 a における絵柄の表示態様を規則的に変化させるための処理を実行する。この規則的な変化は、確定表示を開始させるタイミングとなるまで継続される。また、この規則的な変化は、普図当否判定処理（ステップ S E 1 0 7）の結果が電役開放当選となったか否かに関係なく一定の態様で行われる。また、確定表示させるタイミングとなった場合には、普図表示部 3 8 a における絵柄の表示態様を今回の普図当否判定処理の結果に対応した停止態様とする。この停止態様は既に説明した普図変動開始処理（図 2 2 1）のステップ S E 1 0 9 又はステップ S E 1 1 0 にて主側 RAM 8 4 に読み出された情報に対応する停止態様である。その後、確定表示期間（具体的には 0 . 4 秒）に対応する数値情報を主側 RAM 8 4 における普図側タイマカウンタにセットすることで、確定表示期間の計測を開始させる。その後、普図普電カウンタの値を 1 加算することで、当該カウンタの値を普図確定中処理に対応したものに更新する。

【 2 6 7 4 】

< 普図確定中処理 >

次に、主側 MPU 8 2 にて実行される普図確定中処理について説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、普図確定中処理は普図普電制御処理（図 1 5）のステップ S 3 0 9 にて実行される。

【 2 6 7 5 】

普図確定中処理では、今回の変動表示回の継続期間を計測している普図側タイマカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで、今回の変動表示回の確定表示期間（具体的には 0 . 4 秒）が経過したか否かを判定する。確定表示期間が経過している場合には、今回の変動表示回における普図当否判定処理の結果が電役開放当選であるか否かを判定する。具体的には、既に説明した普図変動開始処理（図 2 2 1）のステップ S E 1 0 9 における普図当選結果用の停止結果設定処理にて読み出される普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報が主側 RAM 8 4 に設定されているか否かを判定し、当該普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報が設定されている場合には今回の変動表示回における普図当否判定処理の結果が電役開放当選であると判定するとともに、当該普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報が設定されていない場合には今回の変動表示回における普図当否判定処理の結果が電役開放当選ではないと判定する。詳細は後述するが、高頻度サポートモードである遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示又は確定表示の実行中に第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了した場合には、主側 RAM 8 4 に読み出されている普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報又は外れ結果用の絵柄の停止態様の情報に代えて、即時停止用の絵柄の停止態様の情報が読み出される。確定表示期間が経過しているとともに、即時停止用の絵柄の停止態様の情報が設定されている場合には今回の変動表示回における普図当否判定処理の結果が電役開放当選ではないと判定する。今回の変動表示回における普図当否判定処理の結果が電役開放当選ではない場合には、普図普電カウンタの値を「0」クリアした後に、本普図確定中処理を終了する。これにより、普図普電カウンタの値が普図変動開始処理に対応したものとなる。

【 2 6 7 6 】

一方、今回の変動表示回における普図当否判定処理の結果が電役開放当選である場合に

は、現状が開閉実行モードであるか否かを判定し、開閉実行モードではない場合には主側 R A M 8 4 における第 1 ～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～4 8 1 d のいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する。開閉実行モードである場合、又はサポートモードが低頻度サポートモードとなる通常遊技状態 S T A 0 である場合には、まず主側 R A M 8 4 における普電開放カウンタに「1」をセットする。これにより、今回の普電開放状態において普電装置 4 0 1 を普電開放状態とする回数が 1 回となる。その後、主側 R A M 8 4 における普電入賞カウンタに「1 0」をセットする。これにより、今回の普電開放状態において第 2 作動口 4 0 2 への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である 1 0 個に設定される。その後、主側 R A M 8 4 の普図側タイマカウンタに普電側の短開放の継続期間である 0 . 7 秒に対応する情報をセットし、普図普電カウンタの値を 1 加算することで、当該カウンタの値を普電制御処理に対応したものに更新する。

10

【 2 6 7 7 】

このように、低頻度サポートモードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは低期待度モードとなる。また、開閉実行モードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは、サポートモードとは無関係に、低頻度サポートモードにおいて発生する普電開放状態の実行モードと同様に低期待度モードとなる。低期待度モードの普電開放状態では、普電装置 4 0 1 の短開放が 1 回発生する。既に説明したとおり遊技球の発射周期は 0 . 6 秒であるため、普電装置 4 0 1 の短開放が 1 回発生した場合には第 2 作動口 4 0 2 への遊技球の入球が基本的には発生することなく発生したとしても入球個数は 1 個程度である。

【 2 6 7 8 】

20

開閉実行モードではなくさらに第 1 ～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～4 8 1 d のいずれかに「1」がセットされている場合、すなわち開閉実行モードではなくさらにサポートモードが高頻度サポートモードとなる遊技状態 S T A 1 ～S T A 4 のいずれかである場合には、主側 R A M 8 4 の普電開放カウンタに「3」をセットする。これにより、今回の普電開放状態において普電装置 4 0 1 を普電開放状態とする回数が 3 回となる。その後、主側 R A M 8 4 における普電入賞カウンタに「1 0」をセットする。これにより、今回の普電開放状態において第 2 作動口 4 0 2 への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である 1 0 個に設定される。その後、主側 R A M 8 4 の普図側タイマカウンタに普電側の長開放の継続期間である 2 秒に対応する情報をセットし、普図普電カウンタの値を 1 加算することで、当該カウンタの値を普電制御処理に対応したものに更新する。

30

【 2 6 7 9 】

このように、開閉実行モードではなくさらにサポートモードが高頻度サポートモードとなる遊技状態 S T A 1 ～S T A 4 のいずれかである場合において発生する普電開放状態の実行モードは高期待度モードとなる。高期待度モードの普電開放状態では、普電装置 4 0 1 の長開放が 3 回発生する。既に説明したとおり遊技球の発射周期は 0 . 6 秒であるため、普電装置 4 0 1 の長開放が 1 回発生した場合には第 2 作動口 4 0 2 に 3 個程度の遊技球が入球し得る。そして、高期待度モードの普電開放状態では普電装置 4 0 1 が閉鎖状態となっている普電側のインターバル期間（具体的には 1 秒）を挟んで長開放が 3 回発生する。したがって、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第 2 作動口 4 0 2 に 9 個程度の遊技球が入球し得る。なお、普電開放状態は第 2 作動口 4 0 2 への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である 1 0 個となった場合に終了するため、高期待度モードの普電開放状態が発生した場合には第 2 作動口 4 0 2 に普電側の上限個数の遊技球が入球することで当該普電開放状態が終了する事象が発生し得る。

40

【 2 6 8 0 】

上記のとおり、開閉実行モードにおいては、サポートモードとは無関係に、低頻度サポートモードである場合と同様に、普図側の低確率モードとなるとともに、普図側の長期間（1 0 秒）が選択される。さらに、開閉実行モードの実行期間において発生する普電開放状態の実行モードは、サポートモードとは無関係に、低頻度サポートモードにおいて発生する普電開放状態の実行モードと同様に、低期待度モードとなる。これにより、開閉実行モードの実行期間においては、高頻度サポートモードである場合においても低頻度サポー

50

トモードである場合と同様に、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合に、特電入賞装置 3 2 への入賞が発生し易い状態とすることができる。

【2681】

＜普電制御処理＞

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される普電制御処理について説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、普電制御処理は普図普電制御処理（図 1 5）におけるステップ S 3 1 0 にて実行される。

【2682】

普電制御処理では、第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生している場合にその入賞個数に対応する値を主側 R A M 8 4 の普電入賞カウンタの値から減算する。そして、普電入賞カウンタの値が「0」である場合には主側 R A M 8 4 の普電開放カウンタの値を「0」クリアし、さらに普電用の駆動部 4 1 5 への駆動信号の出力を停止することで普電装置 4 0 1 を閉鎖状態とする。そして、普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図普電制御処理（図 1 5）のステップ S 3 0 7 における普図変動開始処理（図 2 2 1）となる。

【2683】

第 2 作動口 4 0 2 への入賞が発生していない場合又は普電入賞カウンタの値が「0」ではない場合、主側 R A M 8 4 の普図側タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。普図側タイマカウンタの値が「0」である場合には、普電用の駆動部 4 1 5 への駆動信号の出力を停止することで普電装置 4 0 1 を閉鎖状態とする。そして、主側 R A M 8 4 の普電開放カウンタの値を 1 減算し、1 減算後における普電開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。1 減算後における普電開放カウンタの値が 1 以上である場合、普電側のインターバル期間（具体的には 1 秒）に亘って普電装置 4 0 1 を閉鎖状態に維持した後に、普電用の駆動部 4 1 5 への駆動信号の出力を再度行うことで普電装置 4 0 1 を開放状態とする。また、主側 R A M 8 4 の普図側タイマカウンタに普電側の長開放の継続期間である 2 秒に対応する情報をセットする。これにより、普電装置 4 0 1 が再度開放状態となるとともに、当該開放状態の継続期間として普電側の長開放の継続期間である 2 秒が設定される。1 減算後における普電開放カウンタの値が「0」である場合には普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図普電制御処理（図 1 5）のステップ S 3 0 7 における普図変動開始処理（図 2 2 1）となる。

【2684】

＜特図特電制御処理＞

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される特図特電制御処理について図 2 2 2 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、特図特電制御処理はタイマ割込み処理（図 1 4）のステップ S 2 1 3 にて実行される。

【2685】

まず保留情報の取得処理を実行する（ステップ S E 2 0 1）。図 2 2 3 は保留情報の取得処理を示すフローチャートである。保留情報の取得処理では、ステップ S E 3 0 1 ～ステップ S E 3 0 5 において、上記第 1 の実施形態における保留情報取得処理（図 1 9）のステップ S 7 0 1 ～ステップ S 7 0 5 と同様の処理を実行する。具体的には、第 1 作動口 3 3 への入賞が発生しており（ステップ S E 3 0 1：Y E S）、さらに第 1 特図用エリア 4 6 1 に記憶されている第 1 保留情報の数が上限記憶数未満（「4」未満）である場合（ステップ S E 3 0 2：Y E S）、第 1 保留情報を取得するための処理を実行する。

【2686】

第 1 保留情報を取得するための処理では、まず第 1 特図用エリア 4 6 1 に記憶されている未処理の第 1 保留情報の数を主側 M P U 8 2 にて把握するために主側 R A M 8 4 に設けられた第 1 特図保留カウンタの値を 1 加算する（ステップ S E 3 0 3）。当該第 1 特図保留カウンタの値に応じて、特図ユニット 3 7 における第 1 特図保留表示部 3 7 c の表示内

容が調整される。これにより、第1特図保留表示部37cの表示内容が第1特図用エリア461に格納されている第1保留情報の数に対応することとなる。その後、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、第1特図用エリア461のうち最初の記憶エリア、すなわちステップSE303にて1加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する(ステップSE304)。その後、第1保留コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSE305)。これにより、図柄表示装置41の第1保留表示領域42aの表示内容が第1保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

【2687】

ステップSE301にて否定判定をした場合、ステップSE302にて否定判定をした場合又はステップSE305の処理を実行した場合には、普電装置401に設けられた第2作動口402への入賞が発生しているか否かを判定する(ステップSE306)。ステップSE306にて肯定判定をした場合、現状が遊技回、振分実行モード及び開閉実行モードのいずれもが実行されていない状況であることを条件として(ステップSE307: YES)、第2特図用の実行エリア464への格納処理を実行する(ステップSE308)。当該格納処理では、当たり乱数カウンタC1及び種別乱数カウンタC2の各数値情報を第2保留情報として、第2特図用の実行エリア464に格納する。つまり、第2保留情報は、第1特図表示部37aにおける遊技回、第2特図表示部37bにおける遊技回、振分実行モード及び開閉実行モードのいずれもが実行されていない状況においてのみ取得される。そして、詳細は後述するように当否判定処理の実行に関して、換言すれば遊技回の実行に関して、第2保留情報は第1保留情報よりも実行契機として優先されるため、第2保留情報が第2特図用の実行エリア464に格納された場合には即座に当該第2保留情報を契機とした当否判定処理が実行され、当該第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される。

【2688】

特図特電制御処理(図222)の説明に戻り、ステップSE201にて保留情報の取得処理を実行した後は、主側ROM83に記憶されている特図特電アドレステーブルを読み出す(ステップSE202)。特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応する処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。特図特電カウンタは、特図特電制御処理にて実行すべき処理内容を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。

【2689】

特図特電カウンタは「0」～「8」の値を取り得るものであり、「0」～「8」の各値は各処理(ステップSE205～ステップSE213)の開始アドレスに対応している。具体的には、特図特電カウンタの値が「0」である場合には遊技回用の演出を開始させるための処理である特図変動開始処理(ステップSE205)が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「1」である場合には遊技回用の演出を進行させるための処理である特図変動中処理(ステップSE206)が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「2」である場合には遊技回用の演出を終了させるための処理である特図確定中処理(ステップSE207)が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「3」である場合には振分実行モードの開始設定を行うための処理である振分開始用処理(ステップSE208)が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「4」である場合には振分実行モード中の各種処理を実行するための振分用処理(ステップSE209)が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「5」である場合には開閉実行モードのオープニングを制御するための処理である特電開始処理(ステップSE210)が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「6」である場合には特電入賞装置32の開放中の状態を制御するための処理である特電開放中処理(ステップSE211)が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「7」である場合には特電入賞装置32の閉鎖中の状態を制御するための処理である特電閉鎖中処理(ステップSE212)が実行対象となり、特図特電カウンタの値が「8」である場合には開閉実行モードのエンディング及び開閉実行モード終了時の遊技状態の移行を制御するため

の処理である特電終了処理（ステップ S E 2 1 3）が実行対象となる。

【2 6 9 0】

特図特電制御処理では、特図特電アドレステーブルを読み出した後は（ステップ S E 2 0 2）、特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを特図特電アドレステーブルから取得し（ステップ S E 2 0 3）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップ S E 2 0 4）。以下、ステップ S E 2 0 5～ステップ S E 2 1 3の各処理について個別に説明する。

【2 6 9 1】

＜特図変動開始処理＞

まずステップ S E 2 0 5の特図変動開始処理について、図 2 2 4のフローチャートを参照しながら説明する。

【2 6 9 2】

特図変動開始処理では、第 1 保留情報又は第 2 保留情報が記憶されていることを条件として（ステップ S E 4 0 1：Y E S）、データ設定処理を実行する（ステップ S E 4 0 2）。データ設定処理では、第 2 特図用の実行エリア 4 6 4 に第 2 保留情報が記憶されている場合、第 1 特図用エリア 4 6 1 に当該第 2 保留情報よりも先に取得された第 1 保留情報が取得されているか否かに関係なく、第 2 特図用の実行エリア 4 6 4 に記憶されている第 2 保留情報を実行対象として設定する。これにより、第 2 保留情報を第 1 保留情報よりも当否判定処理の実行契機として優先させることが可能となるとともに、遊技回の実行契機として優先させることが可能となる。なお、第 2 特図用の実行エリア 4 6 4 に記憶された第 2 保留情報は当該第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が終了した場合に消去される。

【2 6 9 3】

一方、データ設定処理では、第 2 特図用の実行エリア 4 6 4 に第 2 保留情報が記憶されていない場合、第 1 特図用エリア 4 6 1 の第 1 エリア 4 6 2 a に格納されたデータを第 1 特図用の実行エリア 4 6 3 に移動する。その後、第 1 特図用エリア 4 6 1 の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1～第 4 エリア 4 6 2 a～4 6 2 d に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第 2 エリア 4 6 2 b→第 1 エリア 4 6 2 a、第 3 エリア 4 6 2 c→第 2 エリア 4 6 2 b、第 4 エリア 4 6 2 d→第 3 エリア 4 6 2 c といった具合に各エリア内のデータがシフトされた後に第 4 エリア 4 6 2 d が「0」クリアされる。また、データ設定処理では、第 1 特図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第 1 特図保留表示部 3 7 c の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 1 における第 1 保留表示領域 4 2 a の画像が第 1 保留情報の減少に対応させて更新される。

【2 6 9 4】

データ設定処理を実行した後は当否判定処理を実行する（ステップ S E 4 0 3）。当否判定処理では、今回の遊技回の実行対象が第 1 保留情報であれば第 1 当否テーブル 4 7 1（図 2 1 7（a）参照）を主側 R O M 8 3 から読み出し、今回の遊技回の実行対象が第 2 保留情報であれば第 2 当否テーブル 4 7 2（図 2 1 7（a）参照）を主側 R O M 8 3 から読み出す。既に説明したとおり当否抽選モードは 1 種類である。当否テーブル 4 7 1，4 7 2 を読み出した後は、第 1 保留情報が今回の遊技回の契機である場合には第 1 特図用の実行エリア 4 6 3 に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 についての数値情報を読み出し、第 2 保留情報が今回の遊技回の契機である場合には第 2 特図用の実行エリア 4 6 4 に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 についての数値情報を読み出す。そして、その読み出した当たり乱数カウンタ C 1 についての数値情報が、上記読み出した当否テーブル 4 7 1，4 7 2 のうち現状の使用対象の設定値に対応するデータ群において、大当たり結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。また、大当たり結果として設定されている数値情報と一致していない場合には、第 2 当否テーブル 4 7 2 が読み出されていることを条件として、上記読み出した当たり乱数カウンタ C 1 についての数値情報が、当該第 2 当否テーブル 4 7 2 のうち現状の使用対象の設定値に対応す

10

20

30

40

50

るデータ群において、小当たり結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。

【2695】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合（ステップSE404：YES）、大当たり用の振分判定処理を実行する（ステップSE405）。大当たり用の振分判定処理では、遊技回の開始対象が第1保留情報であれば大当たり振分テーブル473（図215参照）を主側ROM83から主側RAM84に読み出し、第1特図用の実行エリア463に格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタC2から取得した数値情報を読み出し、上記大当たり振分テーブル473を参照することにより、その読み出した数値情報が第1大当たり結果及び第2大当たり結果のいずれに対応しているのかを

10

【2696】

大当たり用の振分判定処理を実行した後は、当該大当たり用の振分判定処理にて特定した大当たり結果の種類に対応する主側RAM84のフラグに「1」をセットする（ステップSE406）。その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSE407）。具体的には、今回の遊技回の開始対象である特図表示部37a、37bに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップSE407では、ステップSE405にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。なお、各大当たり結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている大当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別乱数カウンタC2の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

20

【2697】

当否判定処理の結果が小当たり結果である場合（ステップSE408：YES）、小当たり用の振分判定処理を実行する（ステップSE409）。既に説明したとおり、小当たり結果は、第2特図表示部37bにおける遊技回において発生し得る遊技結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回においては発生しない。小当たり用の振分判定処理（ステップSE409）では、主側ROM83に記憶された小当たり振分テーブル474（図215）を参照し、第2特図用の実行エリア464に格納されている種別乱数カウンタC2についての数値情報が小当たり振分テーブル474に設定されている小当たり結果のいずれと一致しているのかを判定する。

30

【2698】

その後、小当たり用のフラグセット処理を実行する（ステップSE410）。小当たり用のフラグセット処理では、ステップSE409における小当たり用の振分判定処理にて、第1小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第2小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第3小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第4小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第5小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第6小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第7小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行う。

40

【2699】

その後、小当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSE411）。小当たり結果用の停止結果設定処理では、第2特図表示部37bに今回の遊技回において最終

50

的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている小当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この小当たり結果用の停止結果テーブルには、第2特図表示部37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、小当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップSE411では、ステップSE409にて特定した小当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。なお、各小当たり結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の小当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。

【2700】

当否判定処理の結果が外れ結果である場合（ステップSE408：NO）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSE412）。具体的には、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【2701】

いずれかの停止結果設定処理を実行した後は、変動表示期間の特定処理を実行する（ステップSE413）。変動表示期間の特定処理（ステップSE413）では、現状が高頻度サポートモードであれば、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を高頻度サポート用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間（具体的には15秒、20秒、25秒及び30秒のいずれか）の情報を読み出す。また、今回の遊技回において小当たり結果が発生する場合には、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を高頻度サポート用のテーブル群における小当たり対応のテーブルに対して照合することで、小当たり態様の変動表示期間の情報を読み出す。また、今回の遊技回において大当たり結果、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合には、第2保留情報が遊技回の実行対象であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最短期間（具体的には3秒）の情報を読み出す。これにより、高頻度サポートモードにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の消化効率を高めることが可能となる。一方、今回の遊技回において大当たり結果、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の中期間（具体的には10秒）の情報を読み出す。

【2702】

変動表示期間の特定処理（ステップSE413）では、現状が低頻度サポートモードであれば、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。また、今回の遊技回において小当たり結果が発生する場合には、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用のテーブル群における小当たり対応のテーブルに対して照合することで、小当たり態様の変動表示期間の情報を読み出す。また、今回の遊技回において大当たり結果、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合には、第2保留情報が遊技回の実行対象であれば、今回の遊技

10

20

30

40

50

回の変動表示期間として特図側の最長期間（具体的には10分）の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートモードにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の消化効率を低下させることが可能となる。一方、今回の遊技回において大当たり結果、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、第1特図用エリア461に3個以上の第1保留情報が記憶されている状態で開始された遊技回であれば、今回の遊技回の変動表示期間として特図側の最長期間（具体的には3秒）の情報を読み出し、第1特図用エリア461に1個又は2個の第1保留情報が記憶されている状態で開始された遊技回である場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用のテーブル群における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間（具体的には5秒、6秒、7秒及び8秒のいずれか）の情報を読み出す。

10

【2703】

通常遊技状態STA0において遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われ、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となった場合には、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてしまう。このため、通常遊技状態STA0において遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われるおそれがある。これに対して、通常遊技状態STA0において第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される場合には絵柄の変動表示期間として10分が選択される構成である。これにより、通常遊技状態STA0において遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合における遊技回の消化効率が低くなるようにして、通常遊技状態STA0では基本的に遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われるようにすることができる。

20

【2704】

ステップSE413にて変動表示期間の特定処理を実行した後は、今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSE414）。変動用コマンドには、ステップSE413にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。なお、変動用コマンドにはリーチ表示を実行するか否かの情報が含まれていないが、リーチ表示が発生する場合の変動表示期間はリーチ表示が発生しない場合の変動表示期間よりも長い期間として設定されているため、音光側MPU93は変動表示期間の情報からリーチ表示の発生の有無を特定することが可能となる。種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の種類の大当たり結果であるかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が小当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、小当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の種類の小当たり結果であるかを示す情報が含まれる。

30

【2705】

その後、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち今回の遊技回の開始対象となっている表示部において、絵柄の変動表示を開始させる（ステップSE415）。そして、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSE416）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップSE206）に対応する「1」となる。

40

【2706】

<特図変動中処理>

次に、特図特電制御処理（図222）のステップSE206にて実行される特図変動中処理について図225のフローチャートを参照しながら説明する。

【2707】

主側RAM84における特図側タイマカウンタの値が1以上であり今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合（ステップSE501：NO）、今回の遊技回の実行対象

50

となっている特図表示部 37 a, 37 b の表示内容の更新タイミングであるか否かを判定する (ステップ S E 5 0 2)。ステップ S E 5 0 2 にて肯定判定を行った場合には、当該特図表示部 37 a, 37 b の表示内容を更新するためのデータ設定を行う (ステップ S E 5 0 3)。これにより、制御対象の特図表示部 37 a, 37 b における絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。

【2708】

特図表示部 37 a, 37 b における絵柄の変動表示の開始時の態様、及び絵柄の変動表示の更新態様は、当否判定結果及び振分判定結果に関係なく一定の態様で行われるとともに、図柄表示装置 41 における遊技回用の演出の内容に関係なく一定の態様で行われる。例えば、所定の複数回の更新タイミングが発生することで絵柄の表示内容が 1 周するとともに表示順序が一定の順序である表示パターンが繰り返し行われ、変動表示期間が経過した場合には当該表示パターンのいずれの順序の表示が行われている状況であっても、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、特図表示部 37 a, 37 b を表示制御するための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【2709】

一方、特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち変動表示期間が経過している場合 (ステップ S E 5 0 1: Y E S) には、最終停止コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する (ステップ S E 5 0 4)。音光側 M P U 9 3 は最終停止コマンドを受信し、今回の遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされていない場合には、当該受信した最終停止コマンドに対応したコマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する。表示側 M P U 1 0 3 は当該コマンドを受信した場合、今回の遊技回の停止結果に対応する図柄の組合せを最終停止期間に亘って図柄表示装置 41 にて確定表示させる。なお、詳細は後述するが、今回の遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第 2 特図表示部 37 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミングよりも前のタイミングにおいて、当該遊技回にて発生した小当たり結果の種類に対応する図柄の組合せの確定表示が図柄表示装置 41 にて開始される時短終了予告演出が実行される。

【2710】

その後、遊技回の開始時に、既に説明した特図変動開始処理 (図 2 2 4) におけるステップ S E 4 0 7、ステップ S E 4 1 1 及びステップ S E 4 1 2 のいずれかにて主側 R A M 8 4 に記憶された特図表示部 37 a, 37 b の絵柄の停止態様の情報を読み出す (ステップ S E 5 0 5)。これにより、制御対象の特図表示部 37 a, 37 b において今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。その後、特図側タイマカウンタに、最終停止期間 (具体的には 0.5 s e c) の情報をセットする (ステップ S E 5 0 6)。これにより、最終停止期間の計測が開始される。

【2711】

その後、主側 R A M 8 4 における第 1 ~ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ~ 4 8 1 d のいずれかに「1」がセットされている場合 (ステップ S E 5 0 7: Y E S)、すなわち高頻度サポートモードである第 1 ~ 第 3 時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかである場合には、小当たり結果対応処理を実行する (ステップ S E 5 0 8)。図 2 2 6 は小当たり結果対応処理を示すフローチャートである。

【2712】

小当たり結果対応処理では、今回の遊技回の遊技結果が第 1 ~ 第 7 小当たり結果のいずれかである場合 (ステップ S E 6 0 1: Y E S)、小当たりカウンタ 4 8 5 a ~ 4 8 5 g の減算処理を実行する (ステップ S E 6 0 2)。既に説明したとおり、第 1 ~ 第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 a ~ 4 8 5 c、第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f 及び第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 g には、いずれかの時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 の開始時に、当該時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させるために必要な対応する小当たり結果の発生回数がセットされるとともに、第 4 小当たりカウンタ 4 8 5 d 及び第 5 小当たりカウンタ 4 8 5 e には、高頻度サポートモードとなる遊技状

態 S T A 1 ~ S T A 4 のいずれかの開始時に、当該遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させるために必要な対応する小当たり結果の発生回数がセットされる。小当たりカウンタ 4 8 5 a ~ 4 8 5 g の減算処理（ステップ S E 6 0 2）では、第 1 ~ 第 3 時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 のいずれかである場合、主側 R A M 8 4 における第 1 ~ 第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 a ~ 4 8 5 g のうち今回の小当たり結果の種類に対応する小当たりカウンタ 4 8 5 a ~ 4 8 5 g の値を 1 減算する。例えば、今回の小当たり結果の種類が第 1 小当たり結果である場合には第 1 小当たりカウンタ 4 8 5 a の値を 1 減算するとともに、今回の小当たり結果の種類が第 4 小当たり結果である場合には第 4 小当たりカウンタ 4 8 5 d の値を 1 減算する。

【 2 7 1 3 】

小当たりカウンタ 4 8 5 a ~ 4 8 5 g の減算処理（ステップ S E 6 0 2）では、終了準備状態 S T A 4 であるとともに今回の小当たり結果が第 4 小当たり結果である場合には、主側 R A M 8 4 における第 4 小当たりカウンタ 4 8 5 d の値を 1 減算する。また、終了準備状態 S T A 4 であるとともに今回の小当たり結果が第 5 小当たり結果である場合には、主側 R A M 8 4 における第 5 小当たりカウンタ 4 8 5 e の値を 1 減算する。一方、終了準備状態 S T A 4 であるとともに今回の小当たり結果が第 1 ~ 第 3 小当たり結果、第 6 小当たり結果及び第 7 小当たり結果のいずれかである場合には、小当たりカウンタ 4 8 5 a ~ 4 8 5 g の値を減算する処理を実行しない。これにより、終了準備状態 S T A 4 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定する場合に参照されない第 1 ~ 第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 a ~ 4 8 5 c、第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f 及び第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 g の値が「0」に維持されるようにすることができる。

【 2 7 1 4 】

その後、主側 R A M 8 4 の第 4 高頻度フラグ 4 8 1 d に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S E 6 0 3）。既に説明したとおり、小当たり結果対応処理（図 2 2 6）は、特図変動中処理（図 2 2 5）において第 1 ~ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ~ 4 8 1 d のいずれかに「1」がセットされている場合（ステップ S E 5 0 7 : Y E S）に実行される。ステップ S E 6 0 3 にて否定判定を行った場合、すなわち第 1 ~ 第 3 高頻度フラグ 4 8 1 a ~ 4 8 1 c のいずれかに「1」がセットされておりいずれかの時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 である場合には、主側 R A M 8 4 における第 1 ~ 第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 a ~ 4 8 5 c、第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f 及び第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 g のいずれかの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S E 6 0 4）。

【 2 7 1 5 】

ステップ S E 6 0 3 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S E 6 0 4 にて否定判定を行った場合には、主側 R A M 8 4 における第 4 小当たりカウンタ 4 8 5 d 及び第 5 小当たりカウンタ 4 8 5 e のいずれかの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S E 6 0 5）。ステップ S E 6 0 4 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S E 6 0 5 にて肯定判定を行った場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを意味するため、主側 R A M 8 4 における高頻度終了小当たりフラグ 4 8 4 に「1」をセットする（ステップ S E 6 0 6）。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了された状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。その後、即時高頻度終了処理を実行する（ステップ S E 6 0 7）。図 2 2 7（a）は即時高頻度終了処理を示すフローチャートである。

【 2 7 1 6 】

即時高頻度終了処理では、主側 R A M 8 4 における普図普電カウンタの値が「1」又は「2」であるか否かを判定する（ステップ S E 7 0 1）。既に説明したとおり、普図普電カウンタの値が「1」である場合には、普図普電制御処理（図 1 5）における実行対象の処理が普図変動中処理（ステップ S 3 0 8）である状態であるとともに、普図表示部 3 8 a において絵柄の変動表示が行われている状態である。また、普図普電カウンタの値が「

10

20

30

40

50

2」である場合には、普図普電制御処理（図15）における実行対象の処理が普図確定中処理（ステップS309）である状態であるとともに、普図表示部38aにおいて絵柄の確定表示が行われている状態である。普図普電カウンタの値が「1」又は「2」である場合（ステップSE701：YES）には、主側RAM84に読み出されている普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報又は普図外れ結果用の停止態様の情報をクリアするとともに、今回の変動表示回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報として、即時停止用の絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83から主側RAM84に読み出す（ステップSE702）。既に説明したとおり、普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報は、普図変動開始処理（図221）のステップSE109における普図当選結果用の停止結果設定処理にて主側RAM84に読み出されるとともに、普図外れ結果用の停止態様の情報は、普図変動開始処理（図221）のステップSE110における普図外れ結果用の停止結果設定処理にて主側RAM84に読み出される。ステップSE702にて読み出される即時停止用の絵柄の停止態様の情報は、普図当選結果用の絵柄の停止態様の情報及び普図外れ結果用の停止態様の情報とは異なっている。

10

【2717】

その後、確定表示期間（具体的には0.4秒）に対応する情報を、主側RAM84における普図側タイマカウンタにセットし（ステップSE703）、主側RAM84の普図普電カウンタに「2」をセットする（ステップSE704）。これにより、普図普電制御処理（図15）における実行対象の処理がステップS309における普図確定中処理となる。

20

【2718】

このように、普図普電カウンタの値が「1」であり、普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が実行されている状況においてステップSE701にて肯定判定を行ってステップSE702～ステップSE704の処理を実行することにより、当該絵柄の変動表示を終了させて、普図表示部38aにおいて即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。また、普図普電カウンタの値が「2」であり、普図表示部38aにおいて普図当選結果用の絵柄又は普図外れ結果用の絵柄の確定表示が実行されている状況においてステップSE701にて肯定判定を行ってステップSE702～ステップSE704の処理を実行することにより、当該絵柄の確定表示を終了させて、普図表示部38aにおいて即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。即時停止用の絵柄の確定表示は、確定表示期間（具体的には0.4秒）に亘って継続される。

30

【2719】

主側RAM84における普図普電カウンタの値が「3」である場合（ステップSE701：NO、ステップSE705：YES）には、普電閉鎖処理を実行する（ステップSE706）。普電閉鎖処理では、普電用の駆動部415への駆動信号の出力を停止することで普電装置401を閉鎖状態とする。その後、主側RAM84における普電開放カウンタを「0」クリアし（ステップSE707）、主側RAM84における普電入賞カウンタを「0」クリアする（ステップSE708）。その後、主側RAM84における普図側タイマカウンタを「0」クリアし（ステップSE709）、主側RAM84における普図普電カウンタを「0」クリアする（ステップSE710）。

40

【2720】

このように、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間においてステップSE706～ステップSE710の処理を実行することにより、実行中であった普電開放状態を終了させることができるとともに、普図普電制御処理（図15）における実行対象の処理がステップS307における普図変動開始処理（図221）となるようにすることができる。

【2721】

上記第1の実施形態において既に説明したとおり、主側RAM84における普図普電カウンタには「0」～「3」のいずれかの数値情報が設定される。普図普電カウンタの値が「0」である状況、すなわち普図普電制御処理（図15）における実行対象の処理がステ

50

ップ S 3 0 7 における普図変動開始処理（図 2 2 1）である状況において即時高頻度終了処理（図 2 2 7（a））が実行された場合には、ステップ S E 7 0 1 及びステップ S E 7 0 5 にて否定判定が行われる。

【2 7 2 2】

ステップ S E 7 0 4 の処理を行った場合、ステップ S E 7 0 5 にて否定判定を行った場合、又はステップ S E 7 1 0 の処理を行った場合には、即時高頻度終了コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S E 7 1 1）。即時高頻度終了コマンドには、現状における高頻度フラグエリア 4 8 1 の第 1～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a～4 8 1 d に設定されている情報が、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた遊技回の開始時における遊技状態を示す情報として設定されている。音光側 M P U 9 3 は、即時高頻度終了コマンドに設定されている情報に基づいて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた遊技回の開始時における遊技状態を把握するとともに、当該把握して遊技状態に対応する態様で、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて、振分実行モード中の演出（後述する振分中演出）及び振分実行モード後の演出（後述する振分後演出）を実行する。

10

【2 7 2 3】

その後、高頻度終了設定処理を実行する（ステップ S E 7 1 2）。図 2 2 7（b）は高頻度終了設定処理を示すフローチャートである。高頻度終了設定処理は、即時高頻度終了処理（図 2 2 7（a））のステップ S E 7 1 2、後述する特図確定中処理（図 2 2 8）のステップ S E 9 1 4、及び振分用処理（図 2 3 0）のステップ S F 2 2 8 にて実行される。

20

【2 7 2 4】

高頻度終了設定処理では、まず高頻度フラグ 4 8 1 a～4 8 1 d のクリア処理を実行することにより主側 R A M 8 4 における第 1～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a～4 8 1 d を「0」クリアする（ステップ S E 8 0 1）。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなる。その後、小当たりカウンタ 4 8 5 a～4 8 5 g のクリア処理を実行することにより主側 R A M 8 4 における第 1～第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 a～4 8 5 g を「0」クリアする（ステップ S E 8 0 2）。その後、高頻度終了カウンタ 4 8 2、4 8 3 のクリア処理を実行することにより主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 を「0」クリアする（ステップ S E 8 0 3）。

30

【2 7 2 5】

このように、高頻度終了設定処理を実行することにより、高頻度サポートモードを終了させて、低頻度サポートモードとすることができる。既に説明したとおり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に即時高頻度終了処理（図 2 2 7（a））が実行されることにより普電開放状態が終了されている状態となる。そして、即時高頻度終了処理（図 2 2 7（a））のステップ S E 7 1 2 にて高頻度終了設定処理（図 2 2 7（b））が実行されることにより高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。これにより、普電開放状態が終了されているとともに普電装置 4 0 1 が閉鎖されている状況において振分実行モードが開始されるようにすることができる。

40

【2 7 2 6】

即時高頻度終了処理（図 2 2 7（a））では、ステップ S E 7 1 2 にて高頻度フラグエリア 4 8 1 の第 1～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a～4 8 1 d が「0」クリアされる前に、ステップ S E 7 1 1 にて即時高頻度終了コマンドを送信する構成であることにより、当該「0」クリアされる前の第 1～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a～4 8 1 d に設定されている情報を当該即時高頻度終了コマンドに設定することができる。これにより、音光側 M P U 9 3 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた遊技回の開始時における遊技状態を把握可能とすることができる。

【2 7 2 7】

50

小当たり結果対応処理（図 2 2 6）の説明に戻り、ステップ S E 6 0 7 にて即時高頻度終了処理を実行した後は、通常遊技状態 S T A 0 に対応する状態指定コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信されるようにする（ステップ S E 6 0 8）。音光側 M P U 9 3 は、受信した状態指定コマンドに基づいて、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなったこと、及び通常遊技状態 S T A 0 となったことを把握する。

【 2 7 2 8 】

上記のとおり、今回の遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートとなるとともに、通常遊技状態 S T A 0 となる。また、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示又は確定表示が行われている状況において当該第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了した場合には、当該普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示又は確定表示が終了されて即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるとともに、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間である状況において当該第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了した場合には、当該普電開放状態が終了される。

10

【 2 7 2 9 】

特図変動中処理（図 2 2 5）の説明に戻り、第 1 ～ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d のいずれにも「1」がセットされていない通常遊技状態 S T A 0 である場合（ステップ S E 5 0 7 : N O）、又はステップ S E 5 0 8 にて小当たり結果対応処理を行った場合には、主側 R A M 8 4 における特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S E 5 0 9）。これにより、特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップ S E 2 0 7）に対応する「2」となる。

20

【 2 7 3 0 】

< 特図確定中処理 >

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される特図確定中処理について図 2 2 8 のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、特図確定中処理は特図特電制御処理（図 2 2 2）のステップ S E 2 0 7 にて実行される。

【 2 7 3 1 】

特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合（ステップ S E 9 0 1 : Y E S）には、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であるか否かを判定する（ステップ S E 9 0 2）。今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合（ステップ S E 9 0 2 : Y E S）には、オープニング期間に対応する情報（具体的には 5 秒）を特図側タイマカウンタにセットし（ステップ S E 9 0 3）、オープニングコマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S E 9 0 4）。音光側 M P U 9 3 はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて行われるようにする。その後、特図特電カウンタの値を 3 加算する（ステップ S E 9 0 5）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理に対応する「5」となる。

30

【 2 7 3 2 】

ステップ S E 9 0 2 にて否定判定を行った場合、すなわち今回の遊技回の遊技結果が小当たり結果又は外れ結果である場合には、主側 R A M 8 4 における第 1 ～ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d のいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S E 9 0 6）。通常遊技状態 S T A 0 において今回の遊技回が実行された場合にはステップ S E 9 0 6 にて否定判定が行われる。既に説明したとおり、第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて今回の遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に高頻度終了設定処理（図 2 2 7（b））が実行されることにより第 1 ～ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d が「0」クリアされる。このため、当該場合にはステッ

40

50

ブ S E 9 0 6 にて否定判定が行われる。一方、第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて今回の遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果である場合にはステップ S E 9 0 6 にて肯定判定が行われる。また、第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて今回の遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合にはステップ S E 9 0 6 にて肯定判定が行われる。

【 2 7 3 3 】

ステップ S E 9 0 6 にて肯定判定を行った場合には、主側 R A M 8 4 における合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 の値を 1 減算する（ステップ S E 9 0 7）。その後、今回の遊技回が第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回である場合（ステップ S E 9 0 8 : Y E S）には、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 の値を 1 減算する（ステップ S E 9 0 9）。これにより、今回の遊技回が実行されたことにより遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 の少なくとも一方の値が「 0 」となる。

【 2 7 3 4 】

ステップ S E 9 0 6 にて否定判定を行った場合、又はステップ S E 9 0 9 の処理を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が第 1 ～ 第 7 小当たり結果のいずれかであるか否かを判定し（ステップ S E 9 1 0）、当該遊技結果が第 1 ～ 第 7 小当たり結果のいずれかである場合（ステップ S E 9 1 0 : Y E S）には、特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S E 9 1 1）。これにより、特図特電カウンタの値は振分開始用処理（ステップ S E 2 0 8）に対応する「 3 」となる。

【 2 7 3 5 】

今回の遊技回が第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回であり、当該遊技回の遊技結果が外れ結果である場合にはステップ S E 9 0 8 にて否定判定が行われる。また、今回の遊技回が第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回であり、当該遊技回の遊技結果が外れ結果である場合にはステップ S E 9 1 0 にて否定判定が行われる。ステップ S E 9 0 8 又はステップ S E 9 1 0 にて否定判定を行った場合には、主側 R A M 8 4 における第 1 ～ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d のいずれかに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S E 9 1 2）。通常遊技状態 S T A 0 において今回の遊技回が実行された場合にはステップ S E 9 1 2 にて否定判定が行われる。第 1 ～ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d のいずれかに「 1 」がセットされている場合（ステップ S E 9 1 2 : Y E S）、すなわち第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて今回の遊技回が実行された場合には、第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 の少なくとも一方の値が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S E 9 1 3）。

【 2 7 3 6 】

ステップ S E 9 1 3 にて肯定判定を行った場合、すなわち遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、既に説明した即時高頻度終了処理（図 2 2 7（ a ））のステップ S E 7 1 2 と同様に、高頻度終了設定処理を実行する（ステップ S E 9 1 4）。高頻度終了設定処理の内容は図 2 2 7（ b ）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、まず主側 R A M 8 4 の第 1 ～ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d を「 0 」する。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T A 0 となる。その後、主側 R A M 8 4 の第 1 ～ 第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 a ～ 4 8 5 g を「 0 」クリアするとともに、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 を「 0 」クリアする。

【 2 7 3 7 】

その後、通常遊技状態 S T A 0 に対応する状態指定コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信されるようにする（ステップ S E 9 1 5）。音光側 M P U 9 3 は、受信した状態指定コマ

10

20

30

40

50

ンドに基づいて、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなったこと、及び通常遊技状態 S T A 0 となったことを把握する。

【 2 7 3 8 】

このように、第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b のいずれかにおける遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度終了設定処理が実行されて、高頻度サポートモードが終了されるとともに低頻度サポートモードとなる。当該場合には、実行中である普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示、普図表示部 3 8 a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理（即時高頻度終了処理（図 2 2 7（a）））は実行されない。このため、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示又は確定表示が実行されている状況である場合には当該普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示又は確定表示が継続される。また、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間である場合には当該普電開放状態が継続される。

10

【 2 7 3 9 】

ステップ S E 9 1 2 にて否定判定を行った場合、ステップ S E 9 1 3 にて否定判定を行った場合、又はステップ S E 9 1 5 の処理を行った場合には、主側 R A M 8 4 における特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S E 9 1 6）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップ S E 2 0 5）に対応する「0」となる。

【 2 7 4 0 】

20

第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されて遊技結果が小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に高頻度サポートモードが終了された場合には、ステップ S E 9 0 6 にて否定判定が行われるとともにステップ S E 9 1 0 にて肯定判定が行われ、ステップ S E 9 1 1 の処理が実行された後に本特図確定中処理（図 2 2 8）が終了される。このため、当該場合には、ステップ S E 9 1 2 ～ ステップ S E 9 1 6 の処理は実行されない。また、通常遊技状態 S T A 0 において第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b のいずれかにおける遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となった場合には、ステップ S E 9 1 2 にて否定判定が行われてステップ S E 9 1 6 に進む。このため、当該場合には、ステップ S E 9 1 3 ～ ステップ S E 9 1 5 の処理は実行されない。

30

【 2 7 4 1 】

< 振分開始用処理 >

次に、特図特電制御処理（図 2 2 2）のステップ S E 2 0 8 にて実行される振分開始用処理について図 2 2 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 2 7 4 2 】

まず振分開始コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S F 1 0 1）。高頻度終了小当たりフラグ 4 8 4 に「1」がセットされていない場合、すなわち小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされていない場合、振分開始コマンドには、現状における高頻度フラグエリア 4 8 1 の第 1 ～ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d に設定されている情報が、今回の振分実行モードの契機となる小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態を示す情報として設定されている。音光側 M P U 9 3 は、主側 M P U 8 2 から即時高頻度終了コマンドを受信していない場合、振分開始コマンドに設定されている情報に基づいて、今回の振分実行モードの契機となる小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態を把握するとともに、当該把握して遊技状態に対応する態様で、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて、振分実行モード中の演出（後述する振分中演出）及び振分実行モード後の演出（後述する振分後演出）を実行する。

40

【 2 7 4 3 】

その後、主側 R A M 8 4 に設けられた振分入賞カウンタに「10」をセットする（ステ

50

ップSF102)。振分入賞カウンタは、振分実行モードにおいて開放状態となっている振分装置部411に入球した遊技球の個数との関係で当該振分装置部411を振分開放状態から振分閉鎖状態に切り換える契機を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。その後、振分開放期間のセット処理を実行する（ステップSF103）。振分開放期間のセット処理では、振分装置部411が振分開放状態に維持される期間が振分開放期間である6秒となるように当該6秒に対応する情報を主側RAM84のタイマカウンタにセットする。

【2744】

その後、振分用の開放設定処理を実行する（ステップSF104）。振分用の開放設定処理では、振分装置部411を振分開放状態とするために振分用の駆動部434への駆動信号の出力を開始するとともに、主側RAM84に設けられた振分開放フラグに「1」をセットする。振分開放フラグは、振分装置部411が振分開放状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。振分開放フラグに「1」をセットすることにより、タイマ割込み処理（図14）のステップS207におけるポート出力処理にて振分用の駆動部434への駆動信号の出力が行われるようにすることができる。これにより、振分開放フラグが「0」クリアされるまでの期間に亘って振分装置部411の振分開放状態が維持されるようにすることができる。

【2745】

その後、主側ROM83からV入賞用切換テーブル488（図215）を主側RAM84に読み出す（ステップSF105）。V入賞用切換テーブル488は、振分装置部411におけるV入賞切換片422がV入賞閉鎖位置に配置されているV入賞閉鎖状態と、当該V入賞切換片422がV入賞開放位置に配置されているV入賞開放状態との間の切り換えを行うタイミングを主側MPU82にて把握するために参照される。V入賞用切換テーブル488には、1秒間に亘るV入賞閉鎖状態→0.5秒間に亘るV入賞開放状態→…→1秒間に亘るV入賞閉鎖状態→0.5秒間に亘るV入賞開放状態の順番で、V入賞閉鎖状態及びV入賞開放状態の切り換えが行われるようにするためのデータが設定されている。

【2746】

その後、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSF106）。振分開始用処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「3」であるため、1加算されることで特図特電カウンタの値は振分用処理（ステップSE209）に対応する「4」となる。

【2747】

<振分用処理>

次に、特図特電制御処理（図222）のステップSE209にて実行される振分用処理について図230のフローチャートを参照しながら説明する。

【2748】

まず主側RAM84の振分開放フラグに「1」がセットされているか否かを判定することにより振分装置部411が振分開放状態であるか否かを判定する（ステップSF201）。振分開放状態である場合（ステップSF201：YES）には、主側RAM84に読み出されているV入賞用切換テーブル488における参照対象エリアを更新し（ステップSF202）、当該更新後の参照対象エリアに設定されているデータに基づいてV入賞切換片422のV入賞開放位置からV入賞閉鎖位置への切り換えタイミング、又はV入賞切換片422のV入賞閉鎖位置からV入賞開放位置への切り換えタイミングであるか否かを判定する（ステップSF203）。

【2749】

ステップSF203にて肯定判定を行った場合には、V入賞切換片422の切換処理を実行する（ステップSF204）。V入賞切換片422の切換処理では、まず主側RAM84に設けられたV入賞開放フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。V入賞開放フラグは、V入賞切換片422がV入賞開放位置に配置されているV入賞開放状態であるか否かを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。V入賞開放フラグに「1」がセットされていない場合、すなわちV入賞切換片422がV入賞閉鎖位置に配置さ

れているV入賞閉鎖状態において切り換えのタイミングを迎えた場合には、V入賞用の駆動部453への駆動信号の出力を開始するとともに、V入賞開放フラグに「1」をセットする。これにより、タイマ割込み処理（図14）のステップS207におけるポート出力処理にてV入賞用の駆動部453への駆動信号の出力が行われるようにすることができる。また、V入賞開放フラグが「0」クリアされるまでの期間に亘ってV入賞開放状態が維持されるようにすることができる。また、V入賞切換片422の切換処理（ステップSF204）では、V入賞開放フラグに「1」がセットされている場合、すなわちV入賞開放状態において切り換えのタイミングを迎えた場合には、V入賞用の駆動部453への駆動信号の出力を停止するとともに、V入賞開放フラグを「0」クリアする。これにより、V入賞閉鎖状態とすることができる。

10

【2750】

ステップSF201にて否定判定を行った場合、ステップSF203にて否定判定を行った場合、又はステップSF204の処理を行った場合、カウント検知センサ423における検知が発生したか否かを判定する（ステップSF205）。カウント検知センサ423における検知が発生した場合（ステップSF205：YES）、すなわち振分装置部411への入球が発生した場合には、主側RAM84における残存球カウンタ487の値を1加算するとともに、振分入賞カウンタの値を1減算する（ステップSF206）。

【2751】

その後、当該1減算後の振分入賞カウンタの値が「0」である場合（ステップSF207：YES）には、振分用の閉鎖設定処理を実行する（ステップSF208）。振分用の閉鎖設定処理では、振分用の駆動部434への駆動信号の出力を停止するとともに、主側RAM84における振分開放フラグを「0」クリアする。これにより、振分装置部411を振分閉鎖状態とすることができる。また、振分用の閉鎖設定処理（ステップSF208）では、V入賞用の駆動部453への駆動信号の出力を停止するとともに、主側RAM84のV入賞開放フラグを「0」クリアする。これにより、V入賞切換片422がV入賞閉鎖位置に配置されているV入賞閉鎖状態とすることができる。このように、振分実行モードにおいて振分装置部411に入賞した遊技球が上限数（具体的には10個）に達した場合には、振分開放期間（具体的には6秒）の経過前においても振分装置部411が振分閉鎖状態となるとともに、V入賞閉鎖状態となる。

20

【2752】

ステップSF205にて否定判定を行った場合、ステップSF207にて否定判定を行った場合、又はステップSF208の処理を行った場合には、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生したか否かを判定し（ステップSF209）、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合（ステップSF209：YES）には、主側RAM84に設けられたV入賞検知フラグに「1」をセットする（ステップSF210）。V入賞検知フラグは、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生したことに基づいて1個の賞球を行うために参照されるフラグである。タイマ割込み処理（図14）のステップS217における払出出力処理では、V入賞検知フラグに「1」がセットされている場合、1個の賞球の払い出しが行われるようにするための賞球コマンドを払出制御装置77に送信し、V入賞検知フラグを「0」クリアする。

30

40

【2753】

その後、主側RAM84に設けられたV入賞フラグ486に「1」をセットする（ステップSF211）。これにより、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生したことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、V入賞コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSF212）。音光側MPU93は主側MPU82からV入賞コマンドを受信した場合、V入賞検知センサ425にて遊技球が検知されたことに対応する演出が実行されるように表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。また、音光側MPU93は表示側MPU103にV入賞コマンドを送信する。表示側MPU103は、音光側MPU93からV入賞コマンドを受信した場合、V入賞検知センサ425にて遊技球が検知されたことを示す表

50

示演出が実行されるように図柄表示装置 4 1 を表示制御する。その後、主側 R A M 8 4 における残存球カウンタ 4 8 7 の値を 1 減算する（ステップ S F 2 1 3）。これにより、振分装置部 4 1 1 から 1 個の遊技球が排出されたことを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

【 2 7 5 4 】

ステップ S F 2 0 9 にて否定判定を行った場合、又はステップ S F 2 1 3 の処理を行った場合には、排出検知センサ 4 2 4 における遊技球の検知が発生したか否かを判定し（ステップ S F 2 1 4）、排出検知センサ 4 2 4 における遊技球の検知が発生した場合（ステップ S F 2 1 4 : Y E S）には、主側 R A M 8 4 に設けられた排出検知フラグに「1」をセットする（ステップ S F 2 1 5）。排出検知フラグは、排出検知センサ 4 2 4 における遊技球の検知が発生したに基づいて 1 個の賞球を行うために参照されるフラグである。タイマ割込み処理（図 1 4）のステップ S 2 1 7 における払出出力処理では、排出検知フラグに「1」がセットされている場合、1 個の賞球の払い出しが行われるようにするための賞球コマンドを払出制御装置 7 7 に送信し、排出検知フラグを「0」クリアする。ステップ S F 2 1 5 にて排出検知フラグに「1」をセットした後は、主側 R A M 8 4 における残存球カウンタ 4 8 7 の値を 1 減算する（ステップ S F 2 1 6）。これにより、振分装置部 4 1 1 から 1 個の遊技球が排出されたことを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

10

【 2 7 5 5 】

ステップ S F 2 1 4 にて否定判定を行った場合、又はステップ S F 2 1 6 の処理を行った場合には、振分装置部 4 1 1 が振分開放状態である状況において振分開放期間（具体的には 6 秒）が経過したか否かを判定する（ステップ S F 2 1 7）。ステップ S F 2 1 7 では、振分開放フラグに「1」がセットされている状態で特図側タイマカウンタの値が「0」となった場合に肯定判定を行う。

20

【 2 7 5 6 】

ステップ S F 2 1 7 にて肯定判定を行った場合には、既に説明したステップ S F 2 0 8 と同様に、振分用の閉鎖設定処理を実行する（ステップ S F 2 1 8）。振分用の閉鎖設定処理では、振分用の駆動部 4 3 4 への駆動信号の出力を停止するとともに、主側 R A M 8 4 における振分開放フラグを「0」クリアする。これにより、振分装置部 4 1 1 を振分閉鎖状態とすることができる。また、振分用の閉鎖設定処理（ステップ S F 2 0 8）では、V 入賞用の駆動部 4 5 3 への駆動信号の出力を停止するとともに、主側 R A M 8 4 の V 入賞開放フラグを「0」クリアする。これにより、V 入賞切換片 4 2 2 が V 入賞閉鎖位置に配置されている V 入賞閉鎖状態とすることができる。このように、振分開放期間（具体的には 6 秒）が経過した場合には、振分装置部 4 1 1 が振分閉鎖状態となるとともに、V 入賞閉鎖状態となる。

30

【 2 7 5 7 】

ステップ S F 2 1 7 にて否定判定を行った場合、又はステップ S F 2 1 8 の処理を行った場合には、振分装置部 4 1 1 が振分閉鎖状態であるとともに主側 R A M 8 4 における残存球カウンタ 4 8 7 の値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S F 2 1 9）。ステップ S F 2 1 9 では、主側 R A M 8 4 における振分開放フラグ及び残存球カウンタ 4 8 7 の値が「0」である場合に肯定判定を行う。ステップ S F 2 1 9 にて否定判定を行った場合には、そのまま本振分用処理を終了する。これにより、振分装置部 4 1 1 に入球したものの未だ排出検知センサ 4 2 4 及び V 入賞検知センサ 4 2 5 のいずれにおいても検知されていない遊技球が振分装置部 4 1 1 の内部に存在している場合には、当該遊技球が当該排出検知センサ 4 2 4 及び V 入賞検知センサ 4 2 5 のいずれかにおいて検知されるまで振分実行モードの終了が待機されるようにすることができる。

40

【 2 7 5 8 】

ステップ S F 2 1 9 にて肯定判定を行った場合には、振分終了コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S F 2 2 0）。振分終了コマンドは、振分実行モードが終了したことを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とするフラグである。主側 M P U 8 2 は、振分実

50

行モードの契機となった小当たり結果が発生した遊技回において遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを示す情報を振分終了コマンドに設定する。また、主側MPU82は、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生したことを示す情報を振分終了コマンドに設定する。音光側MPU93は、主側MPU82から振分終了コマンドを受信した場合、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行していた振分実行モード中の演出（後述する振分中演出）を終了するとともに、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて振分実行モード後の演出（後述する振分後演出）を開始する。

10

【2759】

その後、V入賞フラグ486に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSF221）。V入賞フラグ486に「1」がセットされている場合（ステップSF221：YES）、すなわち振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生している場合には、V入賞フラグ486を「0」クリアする（ステップSF222）。その後、オープニング期間に対応する情報（具体的には5秒）を特図側タイマカウンタにセットし（ステップSF223）、オープニングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSF224）。音光側MPU93はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。その後、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSF225）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理に対応する「5」となる。

20

【2760】

ステップSF221にて否定判定を行った場合、すなわち振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、フラグクリア処理を実行する（ステップSF226）。フラグクリア処理では、今回の遊技回において利用した主側RAM84の各種フラグを「0」クリアする。具体的には、主側RAM84における高頻度終了小当たりフラグ484を「0」クリアする。また、振分実行モードにおいては主側RAM84における第1小当たり結果に対応するフラグ～第7小当たり結果に対応するフラグのいずれかに「1」がセットされているが、フラグクリア処理（ステップSF226）では、その「1」がセットされているフラグを「0」クリアする。

30

【2761】

その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483の少なくとも一方の値が「0」であるか否かを判定する（ステップSF227）。ステップSF227にて肯定判定を行った場合、すなわち遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、既に説明した特図変動中処理（図225）のステップSE515及び小当たり結果対応処理（図226）のステップSE607と同様に、高頻度終了設定処理を実行する（ステップSF228）。高頻度終了設定処理の内容は図227（b）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、まず主側RAM84の第1～第4高頻度フラグ481a～481dを「0」する。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STA0となる。その後、主側RAM84の第1～第7小当たりカウンタ485a～485gを「0」クリアするとともに、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483を「0」クリアする。

40

【2762】

その後、通常遊技状態STA0に対応する状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする（ステップSF229）。音光側MPU93は、受信した状態指定コマンドに基づいて、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなったこと、及び通常遊技状態STA0となったことを把握する。

【2763】

50

ステップ S F 2 2 7 にて否定判定を行った場合、又はステップ S F 2 2 9 の処理を行った場合には、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S F 2 3 0）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップ S E 2 0 5）に対応する「0」となる。

【2764】

振分実行モードに移行したものの V 入賞検知センサ 4 2 5 にて遊技球が検知されなかった場合には、サポートモードを変更するための処理は実行されない。このため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了された後に振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、振分実行モードの終了後におけるサポートモードが低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T A 0 となる。

10

【2765】

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることなく高頻度サポートモード（第 1～第 3 時短状態 S T A 1～S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれか）にて振分実行モードが実行され、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することなく、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされなかった場合には、振分実行モードの終了後においても高頻度サポートモードが維持されるとともに、当該振分実行モードの開始直前の遊技状態（第 1～第 3 時短状態 S T A 1～S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれか）が維持される。

【2766】

20

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることなく高頻度サポートモードにて振分実行モードが実行され、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することなく、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、振分実行モードの終了時に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T A 0 となる。

【2767】

<特電開始処理>

次に、特図特電制御処理（図 2 2 2）のステップ S E 2 1 0 にて実行される特電開始処理について説明する。

【2768】

30

特図側タイマカウンタの値が「0」であること、すなわちオープニング期間が経過していることを条件として、開閉回数の設定処理を実行する。この場合、今回の遊技結果が第 1 大当たり結果又は第 2 大当たり結果であれば主側 R A M 8 4 のラウンドカウンタに「3」をセットするとともに、今回の遊技結果が第 3 大当たり結果であれば主側 R A M 8 4 のラウンドカウンタに「10」をセットする。また、今回の遊技結果が第 1 小当たり結果であれば主側 R A M 8 4 のラウンドカウンタに「9」をセットし、今回の遊技結果が第 3 小当たり結果又は第 4 小当たり結果であれば主側 R A M 8 4 のラウンドカウンタに「7」をセットし、今回の遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 5 小当たり結果であれば主側 R A M 8 4 のラウンドカウンタに「5」をセットし、今回の遊技結果が第 6 小当たり結果又は第 7 小当たり結果であれば主側 R A M 8 4 のラウンドカウンタに「2」をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおける残りのラウンド遊技の回数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。また、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には 2 7 秒）を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側 R A M 8 4 の入賞カウンタに「10」をセットする。入賞カウンタは、入賞上限個数の残り個数を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。また、特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置 3 2 を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を 1 加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップ S E 2 1 1）に対応する「6」となる。

40

【2769】

<特電開放中処理>

50

次に、特図特電制御処理（図 2 2 2）のステップ S E 2 1 1 にて実行される特電開放中処理について説明する。

【 2 7 7 0 】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち開放継続期間が経過している場合、主側 R A M 8 4 のラウンドカウンタの値を 1 減算するとともに特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置 3 2 を閉鎖状態とする。また、特電入賞装置 3 2 への遊技球の入球が発生している場合には入賞カウンタの値を 1 減算し、1 減算後における入賞カウンタの値が「0」である場合には主側 R A M 8 4 のラウンドカウンタの値を 1 減算するとともに特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力が停止されるようにすることで特電入賞装置 3 2 を閉鎖状態とする。また、ラウンドカウンタの値を 1 減算した場合、その 1 減算後のラウンドカウンタの値が 1 以上であれば、インターバル期間の情報（具体的には 3 秒）を特図側タイマカウンタにセットした後に、特図特電カウンタの値を 1 加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップ S E 2 1 2）に対応する「7」となる。一方、1 減算後のラウンドカウンタの値が「0」であれば、エンディング期間の情報（具体的には 5 秒）を特図側タイマカウンタにセットするとともに、エンディングコマンドを音光側 M P U 9 3 に送信した後に、特図特電カウンタの値を 2 加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップ S E 2 1 3）に対応する「8」となる。なお、音光側 M P U 9 3 はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて行われるようにする。

【 2 7 7 1 】

< 特電閉鎖中処理 >

次に、特図特電制御処理（図 2 2 2）のステップ S E 2 1 2 にて実行される特電閉鎖中処理について説明する。

【 2 7 7 2 】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちインターバル期間が経過している場合、ラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には 2 7 秒）を特図側タイマカウンタにセットする。また、主側 R A M 8 4 の入賞カウンタに「10」をセットする。また、特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力が行われるようにすることで特電入賞装置 3 2 を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を 1 減算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップ S E 2 1 1）に対応する「6」となる。

【 2 7 7 3 】

< 特電終了処理 >

次に、特図特電制御処理（図 2 2 2）のステップ S E 2 1 3 にて実行される特電終了処理について図 2 3 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 2 7 7 4 】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップ S F 3 0 1 : Y E S）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第 1 大当たり結果であるか否かを判定し（ステップ S F 3 0 2）、当該遊技結果が第 1 大当たり結果である場合（ステップ S F 3 0 2 : Y E S）には、終了準備状態 S T A 4 の設定処理を実行する（ステップ S F 3 0 3）。図 2 3 2（a）は終了準備状態 S T A 4 の設定処理を示すフローチャートである。終了準備状態 S T A 4 の設定処理は、後述する特電終了時の状態設定処理（図 2 3 3）のステップ S F 8 0 8 においても実行される。

【 2 7 7 5 】

終了準備状態 S T A 4 の設定処理では、まず高頻度フラグ 4 8 1 a ~ 4 8 1 d のクリア処理を実行することにより主側 R A M 8 4 における第 1 ~ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ~ 4 8 1 d を「0」クリアし（ステップ S F 4 0 1）、第 4 高頻度フラグ 4 8 1 d に「1」をセットする（ステップ S F 4 0 2）。これにより、遊技状態を終了準備状態 S T A 4 とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。

【 2 7 7 6 】

その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 に「1」をセットするとともに、合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 に「5」をセットする（ステップ S F 4 0 3）。これにより、終了準備状態 S T A 4 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が 1 回実行されるという条件、及び終了準備状態 S T A 4 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 5 回となるという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

【2777】

その後、小当たりカウンタ 4 8 5 a ~ 4 8 5 g のクリア処理を実行することにより主側 R A M 8 4 における第 1 ~ 第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 a ~ 4 8 5 g を「0」クリアし（ステップ S F 4 0 4）、第 4 小当たりカウンタ 4 8 5 d 及び第 5 小当たりカウンタ 4 8 5 e に「1」をセットする（ステップ S F 4 0 5）。これにより、終了準備状態 S T A 4 において第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果が 1 回発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。既に説明したとおり、終了準備状態 S T A 4 では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第 1 小当たり結果の発生回数 ~ 第 3 小当たり結果の発生回数、第 6 小当たり結果の発生回数及び第 7 小当たり結果の発生回数が参照されることはない。これにより、終了準備状態 S T A 4 の開始時に当該第 1 ~ 第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 a ~ 4 8 5 c、第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f 及び第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 g に数値情報をセットする処理を不要としながら、当該終了準備状態 S T A 4 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 ~ 第 3 小当たり結果、第 6 小当たり結果及び第 7 小当たり結果のいずれかとなった場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたと判定されてしまうことを防止することができる。

【2778】

特電終了処理（図 2 3 1）の説明に戻り、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第 2 大当たり結果である場合（ステップ S F 3 0 2 : N O、ステップ S F 3 0 4 : Y E S）には、第 1 時短状態 S T A 1 の設定処理を実行する（ステップ S F 3 0 5）。図 2 3 2（b）は第 1 時短状態 S T A 1 の設定処理を示すフローチャートである。第 1 時短状態 S T A 1 の設定処理は、後述する特電終了時の状態設定処理（図 2 3 3）のステップ S F 8 0 3 においても実行される。

【2779】

第 1 時短状態 S T A 1 の設定処理では、まず高頻度フラグ 4 8 1 a ~ 4 8 1 d のクリア処理を実行することにより主側 R A M 8 4 における第 1 ~ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ~ 4 8 1 d を「0」クリアし（ステップ S F 5 0 1）、第 1 高頻度フラグ 4 8 1 a に「1」をセットする（ステップ S F 5 0 2）。これにより、遊技状態を第 1 時短状態 S T A 1 とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。

【2780】

その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 に「1 0 0 0 0」をセットする（ステップ S F 5 0 3）。これにより、第 1 時短状態 S T A 1 において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 1 0 0 0 0 回となるという条件、及び第 1 時短状態 S T A 1 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 1 0 0 0 0 回となるという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

【2781】

その後、主側 R A M 8 4 における第 2 小当たりカウンタ 4 8 5 b、第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 c 及び第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f に「1」をセットする（ステップ S F 5 0 4）。これにより、第 1 時短状態 S T A 1 において第 2 小当たり結果、第 3 小当たり結果

及び第6小当たり結果のいずれかが1回発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1小当たりカウンタ485a、第4小当たりカウンタ485d、第5小当たりカウンタ485e及び第7小当たりカウンタ485gに「100」をセットする(ステップSF505)。これにより、第1時短状態STA1における第1小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回となった場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【2782】

特電終了処理(図231)の説明に戻り、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第3大当たり結果である場合(ステップSF304:NO、ステップSF306:YES)には、第3時短状態STA3の設定処理を実行する(ステップSF307)。図232(c)は第3時短状態STA3の設定処理を示すフローチャートである。第3時短状態STA3の設定処理は、後述する特電終了時の状態設定処理(図233)のステップSF807においても実行される。

【2783】

第3時短状態STA3の設定処理では、まず高頻度フラグ481a~481dのクリア処理を実行することにより主側RAM84における第1~第4高頻度フラグ481a~481dを「0」クリアし(ステップSF601)、第3高頻度フラグ481cに「1」をセットする(ステップSF602)。これにより、遊技状態を第3時短状態STA3とすることができる。同時に、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。

【2784】

その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする(ステップSF603)。これにより、第3時短状態STA3において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回となるという条件、及び第3時短状態STA3において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が10000回となるという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【2785】

その後、主側RAM84における第1小当たりカウンタ485aに「1」をセットする(ステップSF604)。これにより、第3時短状態STA3において第1小当たり結果が1回発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第2~第7小当たりカウンタ485b~485gに「100」をセットする(ステップSF605)。これにより、第3時短状態STA3における第2小当たり結果の発生回数~第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回となった場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【2786】

特電終了処理(図231)の説明に戻り、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果がいずれの大当たり結果でもない場合(ステップSF306:NO)には、主側RAM84における高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされているか否かを判定し(ステップSF308)、高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされていない場合(ステップSF308:NO)には主側RAM84における第1~第4高頻度フラグ481a~481dのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSF309)。ステップSF308にて肯定判定を行った場合、又はステップSF309にて肯定判定を行った場合には、特電終了時の状態設定処理を実行する(ステップS

10

20

30

40

50

F 3 1 0)。一方、ステップ S F 3 0 8 及びステップ S F 3 0 9 にて否定判定を行った場合には、特電終了時の状態設定処理（ステップ S F 3 1 0）を実行することなくステップ S F 3 1 1 に進む。

【 2 7 8 7 】

第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度終了小当たりフラグ 4 8 4 に「1」がセットされているため、ステップ S F 3 0 8 にて肯定判定が行われて、特電終了時の状態設定処理（ステップ S F 3 1 0）が実行される。また、第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされなかった場合には、第 1 ～ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d のいずれかに「1」がセットされているため、ステップ S F 3 0 9 にて肯定判定が行われて、特電終了時の状態設定処理（ステップ S F 3 1 0）が実行される。一方、通常遊技状態 S T A 0 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には、高頻度終了小当たりフラグ 4 8 4 及び第 1 ～ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d のいずれにも「1」がセットされていないため、特電終了時の設定処理（ステップ S F 3 1 0）は実行されない。図 2 3 3 は特電終了時の状態設定処理を示すフローチャートである。

【 2 7 8 8 】

まず高頻度終了小当たりフラグ 4 8 4 を「0」クリアする（ステップ S F 8 0 1）。ステップ S F 8 0 1 では、高頻度終了小当たりフラグ 4 8 4 の値が「0」である状態である場合には当該状態が維持されるようにする。その後、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果である場合（ステップ S F 8 0 2：Y E S）には、既に説明した特電終了処理（図 2 3 1）のステップ S F 3 0 5 と同様に、第 1 時短状態 S T A 1 の設定処理を実行する（ステップ S F 8 0 3）。第 1 時短状態 S T A 1 の設定処理の処理内容は、図 2 3 2（b）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、まず主側 R A M 8 4 における第 1 ～ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d を「0」クリアし、第 1 高頻度フラグ 4 8 1 a に「1」をセットする。これにより、遊技状態を第 1 時短状態 S T A 1 とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 に「1 0 0 0 0」をセットする。これにより、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。その後、第 2 小当たりカウンタ 4 8 5 b、第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 c 及び第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f に「1」をセットするとともに、第 1 小当たりカウンタ 4 8 5 a、第 4 小当たりカウンタ 4 8 5 d、第 5 小当たりカウンタ 4 8 5 e 及び第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 g に「1 0 0」をセットする。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

【 2 7 8 9 】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 3 小当たり結果である場合（ステップ S F 8 0 2：N O、ステップ S F 8 0 4：Y E S）には、第 2 時短状態 S T A 2 の設定処理を実行する（ステップ S F 8 0 5）。図 2 3 2（d）は第 2 時短状態 S T A 2 の設定処理を示すフローチャートである。

【 2 7 9 0 】

第 2 時短状態 S T A 2 の設定処理では、まず高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d のクリア処理を実行することにより主側 R A M 8 4 における第 1 ～ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d を「0」クリアし（ステップ S F 7 0 1）、第 2 高頻度フラグ 4 8 1 b に「1」を

セットする（ステップ S F 7 0 2）。これにより、遊技状態を第 2 時短状態 S T A 2 とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。

【2791】

その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 に「1 0 0 0 0」をセットする（ステップ S F 7 0 3）。これにより、第 2 時短状態 S T A 2 において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 1 0 0 0 0 回となるという条件、及び第 2 時短状態 S T A 2 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

10

【2792】

その後、主側 R A M 8 4 における第 4 小当たりカウンタ 4 8 5 d、第 5 小当たりカウンタ 4 8 5 e 及び第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 g に「1」をセットする（ステップ S F 7 0 4）。これにより、第 2 時短状態 S T A 2 において第 4 小当たり結果、第 5 小当たり結果及び第 7 小当たり結果のいずれかが 1 回発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。その後、第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 c に「2」をセットする（ステップ S F 7 0 5）。これにより、第 2 時短状態 S T A 2 における第 3 小当たり結果の発生回数が 2 回となった場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。その後、第 1 小当たりカウンタ 4 8 5 a、第 2 小当たりカウンタ 4 8 5 b 及び第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f に「1 0 0」をセットする（ステップ S F 7 0 6）。これにより、第 2 時短状態 S T A 2 における第 1 小当たり結果の発生回数、第 2 時短状態 S T A 2 における第 2 小当たり結果の発生回数及び第 2 時短状態 S T A 2 における第 6 小当たり結果の発生回数のいずれかが 1 0 0 回となった場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

20

【2793】

特電終了時の状態設定処理（図 2 3 3）の説明に戻り、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果である場合（ステップ S F 8 0 4：N O、ステップ S F 8 0 6：Y E S）には、既に説明した特電終了処理（図 2 3 1）のステップ S F 3 0 7 と同様に、第 3 時短状態 S T A 3 の設定処理を実行する（ステップ S F 8 0 7）。第 3 時短状態 S T A 3 の設定処理の内容は、図 2 3 2（c）を参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、まず主側 R A M 8 4 における第 1～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a～4 8 1 d を「0」クリアし、第 3 高頻度フラグ 4 8 1 c に「1」をセットする。これにより、遊技状態を第 3 時短状態 S T A 3 とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 に「1 0 0 0 0」をセットする。これにより、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 1 小当たりカウンタ 4 8 5 a に「1」をセットするとともに、第 2～第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 b～4 8 5 g に「1 0 0」をセットする。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

30

40

【2794】

既に説明したとおり、特電終了時の状態設定処理（図 2 3 3）は、第 1～第 3 時短状態 S T A 1～S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合に、特電終了処理（図 2 3

50

1) のステップ S F 3 1 0 にて実行される処理である。ステップ S F 8 0 6 にて否定判定を行った場合には、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第 6 小当たり結果又は第 7 小当たり結果であることを意味するため、既に説明した特電終了処理（図 2 3 1）のステップ S F 3 0 3 と同様に、終了準備状態 S T A 4 の設定処理を実行する（ステップ S F 8 0 8）。終了準備状態 S T A 4 の設定処理の処理内容は図 2 3 2（a）を参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、まず主側 R A M 8 4 における第 1 ～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～4 8 1 d を「0」クリアし、第 4 高頻度フラグ 4 8 1 d に「1」をセットする。これにより、遊技状態を終了準備状態 S T A 4 とすることができる。同時に、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 に「1」をセットするとともに、合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 に「5」をセットする。これにより、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 1 ～第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 a ～4 8 5 g を「0」クリアするとともに、第 4 小当たりカウンタ 4 8 5 d 及び第 5 小当たりカウンタ 4 8 5 e に「1」をセットする。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

10

【2 7 9 5】

既に説明したとおり、通常遊技状態 S T A 0 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には、特電終了時の状態設定処理（図 2 3 3）は実行されない。当該場合には、第 1 ～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～4 8 1 d の値が「0」である状態が継続され、通常遊技状態 S T A 0 において遊技回が実行されることとなる。

20

【2 7 9 6】

特電終了処理（図 2 3 1）の説明に戻り、ステップ S F 3 0 3 の処理を行った場合、ステップ S F 3 0 5 の処理を行った場合、ステップ S F 3 0 7 の処理を行った場合、ステップ S F 3 0 9 にて否定判定を行った場合、又はステップ S F 3 1 0 の処理を行った場合には、ステップ S F 3 0 2 ～ステップ S F 3 1 0 の処理により設定された遊技状態の情報を含む状態指定コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信されるようにする（ステップ S F 3 1 1）。音光側 M P U 9 3 は、受信した状態指定コマンドの内容に対応する演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S F 3 1 2）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップ S E 2 0 5）に対応する「0」となる。

30

【2 7 9 7】

次に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了する様子について図 2 3 4 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 2 3 4（a）は第 1 高頻度フラグ 4 8 1 a の状態を示し、図 2 3 4（b）は第 2 高頻度フラグ 4 8 1 b の状態を示し、図 2 3 4（c）は遊技結果が第 2 小当たり結果となる遊技回において第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミングを示し、図 2 3 4（d）は遊技結果が第 4 小当たり結果となる遊技回において第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミングを示し、図 2 3 4（e）は V 入賞フラグ 4 8 6 の状態を示し、図 2 3 4（f）は普電装置 4 0 1 に設けられた第 2 作動口 4 0 2 に遊技球が入賞するタイミングを示し、図 2 3 4（g）は振分装置部 4 1 1 に遊技球が入球するタイミングを示し、図 2 3 4（h）は振分実行モードの実行期間を示し、図 2 3 4（i）は開閉実行モードの実行期間を示す。

40

【2 7 9 8】

図 2 3 4（a）に示すように、t 1 のタイミングにおいて第 1 高頻度フラグ 4 8 1 a には「1」がセットされている。このため、サポートモードは高頻度サポートモードである

50

とともに、遊技状態は第1時短状態 S T A 1 である。図 2 3 4 (f) に示すように、t 1 のタイミングにて第2作動口 4 0 2 に遊技球が入賞する。このように、高頻度サポートモードでは第2作動口 4 0 2 への入賞が発生し易くなる。

【2799】

その後、t 2 のタイミングで、図 2 3 4 (d) に示すように遊技結果が第4小当たり結果となる態様で第2特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する。既に説明したとおり、第1時短状態 S T A 1 において、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第4小当たり結果の発生回数は100回であり、t 2 のタイミングにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件は満たされない。このため、図 2 3 4 (a) に示すように高頻度サポートモード及び第1時短状態 S T A 1 は維持される。

10

【2800】

その後、t 3 のタイミングで、図 2 3 4 (h) に示すように第4小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始される。その後、図 2 3 4 (f) に示すように t 4 のタイミング及び t 5 のタイミングにて第2作動口 4 0 2 への遊技球の入賞が発生する。その後、t 6 のタイミングで図 2 3 4 (h) に示すように振分実行モードが終了する。

【2801】

このように、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行され、右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合、右側領域 P A 7 を流下する遊技球は普電装置 4 0 1 に入球する。遊技球を振分装置部 4 1 1 に到達させることは困難である。このため、図 2 3 4 (e) に示すように振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知は発生しない。また、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知は発生しない場合には、図 2 3 4 (i) に示すように振分実行モードが終了しても開閉実行モードには移行しない。

20

【2802】

第1時短状態 S T A 1 である t 7 のタイミングで、図 2 3 4 (c) に示すように遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する。既に説明したとおり、第1時短状態 S T A 1 において、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数は1回であり、当該 t 7 のタイミングにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。このため、図 2 3 4 (a) に示すように第1高頻度フラグ 4 8 1 a が「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T A 0 となる。また、当該 t 7 のタイミングで、実行中である普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示、普図表示部 3 8 a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理（即時高頻度終了処理（図 2 2 7 (a) ））が実行される。これにより、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されるようにすることができる。

30

【2803】

その後、t 8 のタイミングで図 2 3 4 (h) に示すように振分実行モードが開始される。その後、図 2 3 4 (g) に示すように、t 9 のタイミング及び t 1 0 のタイミングにおいて振分装置部 4 1 1 に遊技球が入球する。その後、当該 t 1 0 のタイミングにおいて振分装置部 4 1 1 に入球した遊技球が t 1 1 のタイミングで V 入賞検知センサ 4 2 5 にて検知されると、図 2 3 4 (e) に示すように V 入賞フラグ 4 8 6 に「1」がセットされる。その後、t 1 2 のタイミングで図 2 3 4 (h) に示すように振分実行モードが終了すると、V 入賞フラグ 4 8 6 に「1」がセットされていることに基づいて、図 2 3 4 (i) に示すように開閉実行モードが開始される。

40

【2804】

このように、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、振分実行モードの開始前に高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、普電開放状態ではない状況となる。低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が

50

行われた場合、右側領域 P A 7 を流下する遊技球が普電装置 4 0 1 に入球する可能性が低いため、振分装置部 4 1 1 まで遊技球が到達する。これにより、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生し易くなるとともに、開閉実行モードに移行し易くなる。

【2805】

その後、t 1 3 のタイミングで、図 2 3 4 (i) に示すように開閉実行モードが終了すると、図 2 3 4 (b) に示すように第 2 高頻度フラグ 4 8 1 b に「1」がセットされる。これにより、第 2 時短状態 S T A 2 に移行する。

【2806】

次に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了する様子、及び終了準備状態 S T A 4 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了する様子について図 2 3 5 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 2 3 5 (a) は第 4 高頻度フラグ 4 8 1 d の状態を示し、図 2 3 5 (b) は第 3 高頻度フラグ 4 8 1 c の状態を示し、図 2 3 5 (c) は低頻度サポートモードである期間を示し、図 2 3 5 (d) は遊技結果が第 5 小当たり結果となる遊技回において第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミングを示し、図 2 3 5 (e) は遊技結果が第 1 小当たり結果となる遊技回において第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミングを示し、図 2 3 5 (f) は V 入賞フラグ 4 8 6 の状態を示し、図 2 3 5 (g) は振分実行モードの実行期間を示し、図 2 3 5 (h) は開閉実行モードの実行期間を示す。

【2807】

まず遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了する様子について説明する。

【2808】

図 2 3 5 (a) に示すように、t 1 のタイミングにおいて第 4 高頻度フラグ 4 8 1 d に「1」がセットされている。このため、高頻度サポートモードであるとともに、終了準備状態 S T A 4 である。t 1 のタイミングで図 2 3 5 (e) に示すように遊技結果が第 1 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する。既に説明したとおり、終了準備状態 S T A 4 において第 1 小当たり結果が発生したことに基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。このため、図 2 3 5 (a) に示すように高頻度サポートモード及び終了準備状態 S T A 4 が維持される。

【2809】

その後、図 2 3 5 (g) に示すように、t 2 のタイミングで第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始されるとともに、t 3 のタイミングで当該振分実行モードが終了する。図 2 3 5 (f) に示すように当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知は発生しない。このように、高頻度サポートモードにおいて実行される振分実行モードにて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知を発生させることは困難である。

【2810】

既に説明したとおり、終了準備状態 S T A 4 では、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が 1 回実行されることにより遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。このため、振分実行モードが終了される t 3 のタイミングで、図 2 3 5 (a) に示すように第 4 高頻度フラグ 4 8 1 d が「0」クリアされることにより、高頻度サポートモードが終了されて、図 2 3 5 (c) に示すように低頻度サポートモードとなるとともに通常遊技状態 S T A 0 となる。

【2811】

このように、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされことなく遊技回の実行回数による高頻度終了条件のみが満たされた場合には、高頻度サポート

モードが維持された状態で振分実行モードが実行される。当該場合には、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されることとなるため、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることは困難であり、当該振分実行モードの終了時に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STA0となる。

【2812】

次に、終了準備状態STA4において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了する様子について説明する。

【2813】

終了準備状態STA4であるt4のタイミングで、図235(d)に示すように遊技回の遊技結果が第5小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する。既に説明したとおり、終了準備状態STA4において、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第5小当たり結果の発生回数は1回であるため、当該t4のタイミングで小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。既に説明したとおり、終了準備状態STA4では第2特図表示部37bにおける遊技回が1回実行されることにより遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされるため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件に加えて、遊技回の実行回数による高頻度終了条件も満たされることとなるが、このように両方の高頻度終了条件が満たされた場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことが優先されて、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に高頻度サポートモードが終了される。このため、当該t4のタイミングで、図235(a)に示すように第4高頻度フラグ481dが「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了して、図235(c)に示すように低頻度サポートモードとなる。また、当該t4のタイミングで、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理(即時高頻度終了処理(図227(a)))が実行される。これにより、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されるようにすることができる。

【2814】

その後、t5のタイミングで図235(g)に示すように第5小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始される。その後、t6のタイミングでV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生すると、図235(f)に示すようにV入賞フラグ486に「1」がセットされる。その後、t7のタイミングで図235(g)に示すように振分実行モードが終了すると、V入賞フラグ486に「1」がセットされていることに基づいて、図235(h)に示すように開閉実行モードが開始される。図235(f)に示すように、V入賞フラグ486は当該t7のタイミングで「0」クリアされる。その後、t8のタイミングで、図235(h)に示すように開閉実行モードが終了すると、図235(b)に示すように第3高頻度フラグ481cに「1」がセットされる。これにより、図235(c)に示すように低頻度サポートモードが終了して、高頻度サポートモードである第3時短状態STA3に移行する。

【2815】

上記のとおり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることにより高頻度サポートモードが終了される場合と、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされることにより高頻度サポートモードが終了される場合とが存在している構成において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることにより高頻度サポートモードが終了される場合には、振分実行モードが開始される前に高頻度サポートモードが終了されるとともに即時高頻度終了処理(図227(a))が実行されるため、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが実行される。これにより、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが容易になる。一方、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされることにより高頻度サポートモードが終了される場合には、振分実行モードの終了

時に高頻度サポートモードが終了されるため、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されることとなる。これにより、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが困難となる。

【2816】

このように、高頻度サポートモードが終了するタイミングに応じて、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが容易になる場合と、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが困難になる場合とを生じさせることにより、高頻度サポートモードが終了するタイミングに注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2817】

次に、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる小当たり結果の発生回数が小当たり結果の種類に応じて相違している様子について図236のタイムチャートを参照しながら説明する。図236(a)は遊技結果が第3小当たり結果となる遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングを示し、図236(b)は遊技結果が第5小当たり結果となる遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングを示し、図236(c)は第2高頻度フラグ481bの状態を示し、図236(d)は第3高頻度フラグ481cの状態を示し、図236(e)はV入賞フラグ486の状態を示し、図236(f)は振分実行モードの実行期間を示し、図236(g)は開閉実行モードの実行期間を示す。

【2818】

まず第5小当たり結果が1回発生することにより第2時短状態STA2が終了する様子について説明する。

【2819】

図236(c)に示すように、t1のタイミングにおいて第2高頻度フラグ481bに「1」がセットされている。このため、高頻度サポートモードであるとともに、第2時短状態STA2である。図236(b)に示すようにt1のタイミングで、遊技回の遊技結果が第5小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する。既に説明したとおり、第2時短状態STA2において、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第5小当たり結果の発生回数は1回である。このため、当該t1のタイミングにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて、図236(c)に示すように第2高頻度フラグ481bが「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなる。また、当該t1のタイミングで、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理(即時高頻度終了処理(図227(a)))が実行される。これにより、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されるようにすることができる。

【2820】

その後、t2のタイミングで、図236(f)に示すように、低頻度サポートモードにおいて第5小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始される。その後、t3のタイミングで、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより、図236(e)に示すようにV入賞フラグ486に「1」がセットされる。その後、t4のタイミングで、図236(f)に示すように振分実行モードが終了すると、V入賞フラグ486に「1」がセットされていることに基づいて、図236(g)に示すように開閉実行モードが開始される。図236(e)に示すようにV入賞フラグ486は当該t4のタイミングで「0」クリアされる。

【2821】

その後、t5のタイミングで、図236(g)に示すように開閉実行モードが終了すると、図236(d)に示すように第3高頻度フラグ481cに「1」がセットされる。これにより、第3時短状態STA3に移行する。このように、第2時短状態STA2では、第5小当たり結果が1回発生することにより振分実行モードが開始される前に高頻度サポ

10

20

30

40

50

ートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、普電開放状態ではない状況となる。そして、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されることにより、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易くなるとともに、開閉実行モードに移行し易くなる。

【2822】

次に、第2時短状態STA2における第3小当たり結果の発生回数が2回となることにより第2時短状態STA2が終了する様子について説明する。

【2823】

図236(c)に示すように、t6のタイミングにおいて第2高頻度フラグ481bに「1」がセットされている。このため、高頻度サポートモードであるとともに、第2時短状態STA2である。図236(a)に示すようにt6のタイミングで、遊技回の遊技結果が第3小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する。既に説明したとおり、第2時短状態STA2において、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数は2回である。このため、当該t1のタイミングでは、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはなく、図236(c)に示すように第2時短状態STA2が維持される。

【2824】

その後、図236(f)に示すように、t7のタイミングで高頻度サポートモードにおいて第3小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始され、t8のタイミングで当該振分実行モードが終了する。図236(e)に示すように、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知は発生していない。このため、図236(g)に示すように開閉実行モードには移行しない。

【2825】

その後、図236(a)に示すようにt9のタイミングで、遊技回の遊技結果が第3小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する。これにより、第2時短状態STA2における第2小当たり結果の発生回数が2回となり、当該t9のタイミングにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて、図236(c)に示すように第2高頻度フラグ481bが「0」クリアされる。第2高頻度フラグ481bが「0」クリアされることにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなる。また、当該t9のタイミングで、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理（即時高頻度終了処理（図227(a）））が実行される。これにより、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されるようにすることができる。

【2826】

その後、t10のタイミングで、図236(f)に示すように、低頻度サポートモードにおいて第3小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始される。その後、t11のタイミングで、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより、図236(e)に示すようにV入賞フラグ486に「1」がセットされる。その後、t12のタイミングで、図236(f)に示すように振分実行モードが終了すると、V入賞フラグ486に「1」がセットされていることに基づいて、図236(g)に示すように開閉実行モードが開始される。図236(e)に示すようにV入賞フラグ486は当該t12のタイミングで「0」クリアされる。

【2827】

その後、t13のタイミングで、図236(g)に示すように開閉実行モードが終了すると、図236(c)に示すように第2高頻度フラグ481bに「1」がセットされる。これにより、再び第2時短状態STA2が開始される。このように、第2時短状態STA2では、第3小当たり結果が2回発生することにより振分実行モードが開始される前に高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、普電開放状態ではない状況となる。そして、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状

況において振分実行モードが開始されることにより、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行し易くなる。

【2828】

上記のとおり、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる小当たり結果の発生回数が小当たり結果の種類に応じて相違している。これにより、高頻度サポートモードにおいて小当たり結果が発生した場合に、当該小当たり結果の種類及び当該小当たり結果の発生回数に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2829】

次に、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65において、振分実行モード中に実行される振分中演出及び振分実行モードの終了時から所定期間（具体的には1秒間）に亘って実行される振分後演出の内容について説明する。

【2830】

第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて小当たり結果が発生した場合には、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードの実行期間に亘って、振分中演出として、振分実行モードの終了後における遊技状態を選択中であることを示す状態選択演出が実行される。そして、振分実行モードが終了したことに基づいて、状態選択演出が終了されるとともに、振分後演出として、選択された遊技状態を報知する選択結果報知演出が実行される。また、通常遊技状態STA0において小当たり結果が発生した場合には、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードの実行期間に亘って振分中演出として、振分実行モード中であることを示す通常振分中演出が実行される。そして、振分実行モードが終了したことに基づいて、通常振分中演出が終了されるとともに、振分後演出として、振分実行モードの実行前後において通常遊技状態STA0が維持されることを報知する通常遊技維持報知演出が実行される。

【2831】

図237(a)は状態選択演出の内容を説明するための説明図であり、図237(b)は選択結果報知演出の内容を説明するための説明図である。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、図柄表示装置41の下部には、保留表示領域42が設定されているとともに、保留表示領域42には、第1作動口33への入賞に基づき取得された第1保留情報の数を遊技者に報知するための第1保留画像G1が表示される第1保留表示領域42aが設けられている。

【2832】

図237(a)に示すように、状態選択演出では、図柄表示装置41に、振分実行モード中であることを示す「振分実行モード」という文字画像G41と、振分実行モードの終了後における遊技状態を選択中であることを示す「遊技状態選択中」という文字画像画像G42とが表示される。また、「遊技状態選択中」という文字画像画像G42の下方に、振分実行モードの終了後における遊技状態の候補が表示される状態選択表示領域G43が表示されるとともに、当該状態選択表示領域G43に振分実行モードの終了後における遊技状態の候補を示す文字画像G44が表示される。

【2833】

第1時短状態STA1において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて実行される第1状態選択演出では、状態選択表示領域G43において、「第2時短状態へ移行」、「終了準備状態へ移行」、「第1時短状態を維持」及び「通常遊技状態へ移行」という4種類の文字画像G44が、「第2時短状態へ移行」→「終了準備状態へ移行」→「第1時短状態を維持」→「通常遊技状態へ移行」という順番で順次表示された後に「第2時短状態へ移行」という文字画像G44に戻り、これらの文字画像G44の表示が繰り返されるスクロール表示が実行される。また、第2時短状態STA2において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて実行される第2状態選択演出で

は、状態選択表示領域 G 4 3 において、「第 3 時短状態へ移行」、「終了準備状態へ移行」、「第 2 時短状態を維持」及び「通常遊技状態へ移行」という 4 種類の文字画像 G 4 4 が、「第 3 時短状態へ移行」→「終了準備状態へ移行」→「第 2 時短状態を維持」→「通常遊技状態へ移行」という順番で順次表示された後に「第 3 時短状態へ移行」という文字画像 G 4 4 に戻り、これらの文字画像 G 4 4 の表示が繰り返されるスクロール表示が実行される。

【 2 8 3 4 】

第 3 時短状態 S T A 3 において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて実行される第 3 状態選択演出では、状態選択表示領域 G 4 3 において、「第 1 時短状態へ移行」、「第 3 時短状態を維持」及び「通常遊技状態へ移行」という 3 種類の文字画像 G 4 4 が、「第 1 時短状態へ移行」→「第 3 時短状態を維持」→「通常遊技状態へ移行」という順番で順次表示された後に「第 1 時短状態へ移行」という文字画像 G 4 4 に戻り、これらの文字画像 G 4 4 の表示が繰り返されるスクロール表示が実行される。また、終了準備状態 S T A 4 において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて実行される第 4 状態選択演出では、状態選択表示領域 G 4 3 において、「第 3 時短状態へ移行」及び「通常遊技状態へ移行」という 2 種類の文字画像 G 4 4 が交互に繰り返して表示されるスクロール表示が実行される。

【 2 8 3 5 】

状態選択演出（具体的には第 1 ～ 第 4 状態選択演出のいずれか）におけるスクロール表示にて 1 つの文字画像 G 4 4 が表示される期間は約 0.5 秒である。また、状態選択演出では、振分実行モードの終了後における遊技状態を選択中である状況に対応する態様で表示発光部 6 4 の発光制御が実行されるとともに、振分実行モードの終了後における遊技状態を選択中であることを示す選択中効果音が出力されるようにスピーカ部 6 5 の音出力制御が実行される。

【 2 8 3 6 】

状態選択演出の後に実行される選択結果報知演出として、第 1 時短状態 S T A 1 に移行することを報知する第 1 時短移行報知演出、第 2 時短状態 S T A 2 に移行することを報知する第 2 時短移行報知演出、第 3 時短状態 S T A 3 に移行することを報知する第 3 時短移行報知演出、終了準備状態 S T A 4 に移行することを報知する終了準備移行報知演出、通常遊技状態 S T A 0 に移行することを報知する通常遊技移行報知演出、第 1 時短状態 S T A 1 が維持されることを報知する第 1 時短維持報知演出、第 2 時短状態 S T A 2 が維持されることを報知する第 2 時短維持報知演出及び第 3 時短状態 S T A 3 が維持されることを報知する第 3 時短維持報知演出が存在している。

【 2 8 3 7 】

図 2 3 7 (b) に示すように、選択結果報知演出では、図柄表示装置 4 1 の右側上部に振分後表示領域 G 4 5 が表示されるとともに、当該振分後表示領域 G 4 5 の中に、振分実行モードの終了後における遊技状態を報知する文字画像 G 4 6 が表示される。例えば、第 2 時短移行報知演出では、図 2 3 7 (b) に示すように「第 2 時短状態へ移行」という文字画像 G 4 6 が 1 秒間に亘って振分後表示領域 G 4 5 に表示される。

【 2 8 3 8 】

選択結果報知演出では、当該 1 秒間に亘って、振分後演出の種類に対応する態様で表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御が実行される。具体的には、第 1 時短移行報知演出、第 2 時短移行報知演出及び第 3 時短移行報知演出では、振分実行モードの終了後における遊技状態がいずれかの時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 であることを報知する態様で表示発光部 6 4 の発光制御が実行されるとともに、振分実行モードの終了後における遊技状態がいずれかの時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 であることを報知する時短移行報知音が出力されるようにスピーカ部 6 5 の音出力制御が実行される。また、終了準備移行報知演出では、振分実行モードの終了後における遊技状態が終了準備状態 S T A 4 であ

ることを報知する態様で表示発光部 64 の発光制御が実行されるとともに、振分実行モードの終了後における遊技状態が終了準備状態 S T A 4 であることを報知する終了準備移行報知音が出力されるようにスピーカ部 65 の音出力制御が実行される。さらにまた、通常遊技移行報知演出では、振分実行モードの終了後における遊技状態が通常遊技状態 S T A 0 であることを報知する態様で表示発光部 64 の発光制御が実行されるとともに、振分実行モードの終了後における遊技状態が通常遊技状態 S T A 0 であることを報知する通常遊技移行報知音が出力されるようにスピーカ部 65 の音出力制御が実行される。また、第 1 時短維持報知演出、第 2 時短維持報知演出及び第 3 時短維持報知演出では、振分実行モードの実行前後で遊技状態が維持されることを報知する態様で表示発光部 64 の発光制御が実行されるとともに、振分実行モードの実行前後で遊技状態が維持されることを報知する維持報知音が出力されるようにスピーカ部 65 の音出力制御が実行される。

10

【2839】

既に説明したとおり、第 2 特図表示部 37b における遊技回において小当たり結果の発生確率は約 $1/2$ に設定されており、第 2 特図表示部 37b における遊技回において小当たり結果は発生し易い。また、既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合には V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知を発生させることが困難となる。そして、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生しない場合には、開閉実行モードが実行されることはなく、開閉実行モード後に遊技状態が移行することもない。このため、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される状況が頻繁に発生した場合には、振分実行モードが開始されても遊技者にとって有利な遊技状態への移行が発生することへの遊技者の期待感が薄れてしまうおそれがある。これに対して、振分実行モードでは状態選択演出が実行されるとともに、当該振分実行モードの終了後には選択結果報知演出が実行される。これにより、振分実行モードが開始される度に遊技者にとって有利な遊技状態への移行が発生するかもしれないと遊技者に思わせて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【2840】

図示は省略するが、振分実行モードの終了時に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、図柄表示装置 41 の振分後表示領域 G 45 に「遊技回の実行回数が上限回数に到達」という文字画像を表示する上限到達報知演出が実行される。また、図示は省略するが、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生した場合には、選択結果報知演出に加えて、図柄表示装置 41 の振分後表示領域 G 45 に「V 入賞発生」という文字画像を表示する V 入賞発生報知演出が実行される。

30

【2841】

通常振分中演出では、図柄表示装置 41 に、振分実行モード中であることを示す「振分実行モード」という文字画像 G 41 (図 237 (b) 参照) 及び「V 入賞を狙え」という文字画像 (図示略) が表示される。また、通常遊技状態 S T A 0 において発生した小当たり結果を契機とした振分実行モードであることに対応する態様で表示発光部 64 の発光制御及びスピーカ部 65 の音出力制御が実行される。また、通常振分中演出の終了後に実行される通常遊技維持報知演出では、図柄表示装置 41 の右側上部に振分後表示領域 G 45 (図 237 (b) 参照) が表示されるとともに、当該振分後表示領域 G 45 の中に、振分実行モードの実行前後で通常遊技状態 S T A 0 が維持されることを報知する「通常遊技状態を維持」という文字画像 (図示略) が表示される。

40

【2842】

図 237 (c) は音光側 R O M 94 の構成を説明するための説明図である。図 237 (c) に示すように、音光側 R O M 94 には、図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 にて振分中演出を実行するためのデータが設定されている演出テーブルを複数含む振分中演出テーブル群 491 と、図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 にて振分後演出を実行するためのデータが設定されている演出テーブルを複数含む振分後演出テーブル群 492 とが記憶されている。

50

【2843】

振分中演出テーブル群491には、第1状態選択演出を実行するためのデータが設定されている第1状態選択演出テーブルと、第2状態選択演出を実行するためのデータが設定されている第2状態選択演出テーブルと、第3状態選択演出を実行するためのデータが設定されている第3状態選択演出テーブルと、第4状態選択演出を実行するためのデータが設定されている第4状態選択演出テーブルと、通常振分中演出を実行するためのデータが設定されている通常振分中演出テーブルとが含まれている。

【2844】

振分後演出テーブル群492には、第1時短移行報知演出を実行するためのデータが設定されている第1時短移行報知演出テーブルと、第2時短移行報知演出を実行するためのデータが設定されている第2時短移行報知演出テーブルと、第3時短移行報知演出を実行するためのデータが設定されている第3時短移行報知演出テーブルと、終了準備移行報知演出を実行するためのデータが設定されている終了準備移行報知演出テーブルと、通常遊技移行報知演出を実行するためのデータが設定されている通常遊技移行報知演出テーブルと、第1時短維持報知演出を実行するためのデータが設定されている第1時短維持報知演出テーブルと、第2時短維持報知演出を実行するためのデータが設定されている第2時短維持報知演出テーブルと、第3時短維持報知演出を実行するためのデータが設定されている第3時短維持報知演出テーブルと、通常遊技維持報知演出を実行するためのデータが設定されている通常遊技維持報知演出テーブルとが含まれている。

【2845】

音光側ROM94には、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて上限到達報知演出を実行するためのデータが設定されている上限到達報知演出テーブル493と、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にてV入賞発生報知演出を実行するためのデータが設定されているV入賞報知演出テーブル494とが記憶されている。

【2846】

図237(d)は音光側RAM95の構成を説明するための説明図である。図237(d)に示すように、音光側RAM95には、振分中演出フラグ495及び振分後演出フラグ496が設けられている。振分中演出フラグ495は、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて振分中演出が実行されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とするフラグであるとともに、振分後演出フラグ496は、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて振分後演出が実行されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とするフラグである。

【2847】

次に、音光側MPU93にて実行される振分演出用処理について図238のフローチャートを参照しながら説明する。振分演出用処理は比較的短い周期（例えば4ミリ秒）で繰り返し実行される。

【2848】

振分演出用処理では、音光側RAM95における振分後演出フラグ496に「1」がセットされていない場合（ステップSF901：NO）、すなわち振分後演出が実行されていない状態である場合には、音光側RAM95における振分中演出フラグ495に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSF902）。振分中演出フラグ495に「1」がセットされていない場合（ステップSF902：NO）には、主側MPU82から振分開始コマンドを受信したか否かを判定し（ステップSF903）、振分開始コマンドを受信している場合（ステップSF903：YES）には、振分中演出テーブルの読み出し処理を実行する（ステップSF904）。

【2849】

振分中演出テーブルの読み出し処理（ステップSF904）では、主側MPU82から即時高頻度終了コマンドを受信している場合には、当該即時高頻度終了コマンドに設定されている情報に基づいて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた遊

10

20

30

40

50

技回の開始時における遊技状態を把握するとともに、即時高頻度終了コマンドを受信していない場合には、主側MPU82から受信した振分開始コマンドに設定されている情報に基づいて、今回の振分実行モードの契機となる小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態を把握する。そして、音光側ROM94の振分中演出テーブル群491に含まれている演出テーブルのうち当該把握した遊技状態に対応する演出テーブルを音光側RAM95に読み出す。具体的には、当該遊技回の開始時における遊技状態が第1時短状態STA1である場合には第1状態選択演出テーブルを読み出し、当該遊技回の開始時における遊技状態が第2時短状態STA2である場合には第2状態選択演出テーブルを読み出し、当該遊技回の開始時における遊技状態が第3時短状態STA3である場合には第3状態選択演出テーブルを読み出し、当該遊技回の開始時における遊技状態が終了準備状態STA4である場合には第4状態選択演出テーブルを読み出し、当該遊技回の開始時における遊技状態が通常遊技状態STA0である場合には通常振分中演出テーブルを読み出す。また、振分中演出テーブルの読み出し処理（ステップSF904）では、音光側RAM95に読み出した演出テーブルに従って、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて振分中演出が開始されるようにする。

10

【2850】

その後、音光側RAM95における振分中演出フラグ495に「1」をセットする（ステップSF905）。これにより、振分中演出が実行されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【2851】

20

ステップSF902にて肯定判定を行った場合、すなわち振分中演出が実行されている状態である場合には、振分中演出の実行処理を実行する（ステップSF906）。振分中演出の実行処理では、音光側RAM95に読み出されている振分中演出用の演出テーブルにおいて、参照対象となっているエリアを更新し、当該更新後のエリアに設定されているデータに基づいて、図柄表示装置41の表示制御、表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が実行されるようにする。

【2852】

その後、主側MPU82から振分終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップSF907）。既に説明したとおり、振分終了コマンドは、振分実行モードが終了したことに基づいて主側MPU82から音光側MPU93に送信される。振分終了コマンドを受信している場合（ステップSF907：YES）には、振分中演出の終了処理を実行することにより振分中演出を終了させる（ステップSF908）。その後、音光側RAM95における振分中演出フラグ495を「0」クリアする（ステップSF909）。これにより、振分中演出が終了したことを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

30

【2853】

その後、振分後演出テーブルの読み出し処理を実行する（ステップSF910）。振分後演出テーブルの読み出し処理では、音光側ROM94の振分後演出テーブル群492に含まれている複数の報知演出テーブルから一の報知演出テーブルを音光側RAM95に読み出すとともに、当該読み出した報知演出テーブルに従って、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて振分後演出が開始されるようにする。図239は振分後演出テーブルの読み出し処理を示すフローチャートである。

40

【2854】

既に説明したとおり、音光側MPU93は、主側MPU82から即時高頻度終了コマンドを受信していない場合には、主側MPU82から受信した振分開始コマンドに設定されている情報に基づいて、今回の振分実行モードの契機となった小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態を把握することができる。また、音光側MPU93は、主側MPU82から即時高頻度終了コマンドを受信している場合には、当該即時高頻度終了コマンドに設定されている情報に基づいて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた遊技回の開始時における遊技状態を把握することができる。

【2855】

50

振分後演出テーブルの読み出し処理では、今回の振分実行モードの契機となった小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態が通常遊技状態 S T A 0 であった場合（ステップ S G 1 0 1 : Y E S）には、振分後演出テーブル群 4 9 2 における通常遊技維持報知演出テーブルを読み出す（ステップ S G 1 0 2）。

【 2 8 5 6 】

今回の振分実行モードの契機となった小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態が第 1 ～第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかである場合（ステップ S G 1 0 1 : N O）には、振分終了コマンドに V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生したことを示す情報が設定されているか否かを判定する（ステップ S G 1 0 3）。V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生している場合（ステップ S G 1 0 3 : Y E S）には、今回の振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する報知演出テーブルを読み出す（ステップ S G 1 0 4）。具体的には、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第 1 小当たり結果である場合には第 1 時短移行演出テーブルを読み出し、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第 2 小当たり結果又は第 3 小当たり結果である場合には第 2 時短移行演出テーブルを読み出し、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果である場合には第 3 時短移行演出テーブルを読み出し、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第 6 小当たり結果又は第 7 小当たり結果である場合には終了準備移行演出テーブルを読み出す。

【 2 8 5 7 】

V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生していない場合（ステップ S G 1 0 3 : N O）には、振分終了コマンドに、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が成立したことを示す情報が設定されているか否かを判定する（ステップ S G 1 0 5）。遊技回の実行回数による高頻度終了条件が成立していない場合（ステップ S G 1 0 5 : N O）には、振分実行モードの契機となった小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態に対応する報知演出テーブルを読み出す（ステップ S G 1 0 6）。具体的には、当該遊技回の開始時における遊技状態が第 1 時短状態 S T A 1 である場合には第 1 時短維持報知演出テーブルを読み出し、当該遊技回の開始時における遊技状態が第 2 時短状態 S T A 2 である場合には第 2 時短維持報知演出テーブルを読み出し、当該遊技回の開始時における遊技状態が第 3 時短状態 S T A 3 である場合には第 3 時短維持報知演出テーブルを読み出す。一方、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が成立した場合（ステップ S G 1 0 5 : Y E S）には、音光側 R O M 9 4 の振分後演出テーブル群 4 9 2 における通常遊技移行演出テーブルを読み出す（ステップ S G 1 0 7）。

【 2 8 5 8 】

ステップ S G 1 0 2 の処理、ステップ S G 1 0 4 の処理、ステップ S G 1 0 6 の処理又はステップ S G 1 0 7 の処理を行っていずれかの演出テーブルを音光側 R A M 9 5 に読み出した場合には、振分後演出の開始処理を実行する（ステップ S G 1 0 8）。振分後演出の開始処理では、当該読み出した演出テーブルに従って、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて振分後演出が開始されるようにする。

【 2 8 5 9 】

振分演出用処理（図 2 3 8）の説明に戻り、ステップ S F 9 1 0 にて振分後演出テーブルの読み出し処理を実行した後は、音光側 R A M 9 5 の振分後演出フラグ 4 9 6 に「1」をセットする（ステップ S F 9 1 1）。これにより、振分後演出が実行されている状態であることを音光側 M P U 9 3 にて把握可能とすることができる。

【 2 8 6 0 】

その後、主側 M P U 8 2 から受信した振分終了コマンドに設定されている情報に基づいて、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生したか否かを判定し（ステップ S F 9 1 2）、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合（ステップ S F 9 1 2 : Y E S）には、V 入賞報知演出テーブル 4 9 4 の読み出し処理を実行する（ステップ S F 9 1 3）。V 入賞報知演出テーブル 4 9 4 の読み出

し処理では、V入賞報知演出テーブル494を主側ROM83から主側RAM84に読み出すとともに、当該読み出したV入賞報知演出テーブル494に従って図柄表示装置41にてV入賞報知演出が開始されるようにする。

【2861】

ステップSF912にて否定判定を行った場合には、主側MPU82から受信した振分終了コマンドに設定されている情報に基づいて、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定し（ステップSF914）、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合（ステップSF914：YES）には、上限到達報知演出テーブル493の読み出し処理を実行する（ステップSF915）。上限到達報知演出テーブル493の読み出し処理では、上限到達報知演出テーブル493を主側ROM83から主側RAM84に読み出すとともに、当該読み出した上限到達報知演出テーブル493に従って図柄表示装置41にて上限到達報知演出が開始されるようにする。

10

【2862】

振分後演出フラグ496に「1」がセットされている場合（ステップSF901：YES）には、振分後演出の実行処理を実行する（ステップSF916）。振分後演出の実行処理では、音光側RAM95に読み出されている振分後演出用の演出テーブルにおいて、参照対象となっているエリアを更新し、当該更新後のエリアに設定されているデータに基づいて、図柄表示装置41の表示制御、表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が実行されるようにする。また、振分後演出の実行処理（ステップSF916）では、音光側RAM95にV入賞報知演出テーブル494が読み出されている場合には当該V入賞報知演出テーブル494において、参照対象となっているエリアを更新し、当該更新後のエリアに設定されているデータに基づいて、図柄表示装置41の表示制御が実行されるようにする。さらにまた、振分後演出の実行処理（ステップSF916）では、音光側RAM95に上限到達報知演出テーブル493が読み出されている場合には当該上限到達報知演出テーブル493において、参照対象となっているエリアを更新し、当該更新後のエリアに設定されているデータに基づいて、図柄表示装置41の表示制御が実行されるようにする。

20

【2863】

その後、振分後演出の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップSF917）。ステップSF917では、振分後演出用の演出テーブルにおいて、ステップSF916にて更新した後に参照対象となっているエリアが当該振分後演出用の演出テーブルにおける最終のエリアである場合に肯定判定を行う。ステップSF917にて肯定判定を行った場合には、振分後演出の終了処理を実行する（ステップSF918）。振分後演出の終了処理では、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されている振分後演出を終了させる。また、振分後演出の終了処理（ステップSF918）では、図柄表示装置41にてV入賞報知演出が実行されている場合には当該V入賞報知演出が終了されるようにするとともに、図柄表示装置41にて上限到達報知演出が実行されている場合には当該上限到達報知演出が終了されるようにする。その後、音光側RAM95における振分後演出フラグ496を「0」クリアする（ステップSF919）。これにより、振分後演出が終了された状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

30

40

【2864】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【2865】

低頻度サポートモードでは、遊技領域PAを流下する遊技球が普電装置401に相対的に入球し難い状況となるとともに、高頻度サポートモードでは、遊技領域PAを流下する遊技球が普電装置401に相対的に入球し易い状況となる。そして、振分ユニット410に向けて流下する遊技球が普電装置401に入球し得る構成であるため、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合の方が、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合よりも、遊技球が振分装置部411に入球する可能性が

50

高くなるようにすることができる。

【2866】

高頻度サポートモードにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるため、当該低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されるようにすることができる。これにより、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合と比較して、遊技球が振分装置部411に入球する可能性を高め、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する可能性を高めることができる。よって、高頻度サポートモードにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立するか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【2867】

振分ユニット410に向けて流下する遊技球が普電装置401に入球し得る構成において、高頻度サポートモードにて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立した場合には、実行中であった普電開放状態が終了される。これにより、当該普電開放状態が終了されている状態で振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいて遊技球が振分装置部411に入球する可能性を高めることができる。

【2868】

振分ユニット410に向けて流下する遊技球が普電装置401に入球し得る構成において、高頻度サポートモードにて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立した場合には、実行中であった普図表示部38aにおける変動表示が終了される。また、当該普図表示部38aにおける変動表示が終了されたことに基づいて普電装置401の開放状態が実行されることはない。これにより、普電開放状態が実行されない状態で振分実行モードが開始され、当該振分実行モードにおいて遊技球が振分装置部411に入球する可能性を高めることができる。

20

【2869】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となったことに基づいて第2特図表示部37bにおける遊技回の終了後に振分実行モードが実行される構成において、遊技結果が当該小当たり結果となったことに基づいて、遊技回が終了されるタイミング以前のタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることにより、高頻度サポートモードが終了されて既に低頻度サポートモードとなっている状況において振分実行モードが開始されるようにすることができる。これにより、振分実行モードの開始後に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる構成と比較して、振分実行モードが実行されている状況において遊技球が振分装置部411に入球する可能性を高めることができる。

30

【2870】

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される構成において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立していない状況において遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度サポートモードが終了される。これにより、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

40

【2871】

遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了するタイミング以後のタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる構成において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了するタイミングよりも前のタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。これにより、遊技回の実行回数による高頻度終了条件及び小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件のうち満たされる高頻度終了条件の種類に

50

応じて、高頻度サポートモードの終了タイミングを変動させることができる。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、既に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなっている状況において第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了されるようにすることができる。さらにまた、第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了するタイミング以後のタイミングであって、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了され得るタイミングで実際に高頻度サポートモードが終了されるか否かに注目させることができるとともに、第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了するタイミングよりも前のタイミングであって、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了され得るタイミングで実際に高頻度サポートモードが終了されるか否かに注目させることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【2872】

高頻度サポートモードであって小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされていない状況において遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードが実行される場合には、当該遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて、振分実行モードが終了されるタイミング以後のタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。これにより、振分実行モードが終了されるまで高頻度サポートモードが維持され、当該振分実行モードが終了されるタイミング以後のタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる場合を生じさせることができる。当該場合には、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合と比較して、遊技球が振分装置部411に入球する可能性が低くなる。このように、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合と、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合とが存在している構成とすることにより、振分実行モードが実行されるサポートモードの種類に注目させることができる。

20

【2873】

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件に加えて遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。このため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件に加えて遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されるようにすることができる。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたにも関わらず高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合が生じてしまうことを防止できる。よって、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されることを遊技者に確信させることができる。

30

【2874】

第1時短状態STA1において高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数として「1」が設定されている。これにより、第1時短状態STA1において最初に第3小当たり結果が発生したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

40

【2875】

第1時短状態STA1において高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数として「1」が設定されている構成において、第2時短状態STA2において高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数として「2」が設定されている。これにより、第2時短状態STA2において最初に第3小当たり結果が発生した場合には小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることなく、当該第2時短状態STA2において2回目に第3小当たり結果が

50

発生した場合に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。これにより、第2時短状態STA2において高頻度サポートモードを終了させるための条件が単純なものになってしまうことを防止できる。また、第2時短状態STA2における第3小当たり結果の発生回数に応じて、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合と、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合とを生じさせることにより、第2時短状態STA2における第3小当たり結果の発生回数に注目させることができる。

【2876】

第1時短状態STA1において高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数として「1」が設定されている構成において、第2時短状態STA2において高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数として「2」が設定されているとともに、第3時短状態STA3において高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数として「100」が設定されている。遊技状態の種類に応じて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる第3小当たり結果の発生回数変動する構成とすることにより、第3小当たり結果が小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし易い遊技状態と、第3小当たり結果が小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし難い遊技状態とが存在している構成として、遊技内容を多様化させることができる。

【2877】

第1時短状態STA1において、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数（1回）は、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第4小当たり結果の発生回数（100回）と相違している。小当たり結果の種類に応じて高頻度サポートモードを終了させるために必要となる発生回数変動する構成とすることにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし易い小当たり結果と、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし難い小当たり結果とが存在している構成とすることができる。これにより、高頻度サポートモードにおいて発生する小当たり結果の種類及び発生回数に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2878】

第1時短状態STA1では、第2小当たり結果の発生回数、第3小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数に基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる構成であり、終了準備状態STA4では、第2小当たり結果の発生回数、第3小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数に基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。これにより、これらの小当たり結果が、第1時短状態STA1において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし得る小当たり結果となるようにすることができるとともに、終了準備状態STA4において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし得ない小当たり結果となるようにすることができる。よって、遊技状態の種類と、当該遊技状態において発生する小当たり結果の種類との組み合わせに注目させることができる。また、これらの小当たり結果が発生することにより高頻度サポートモードが終了され得る遊技状態と、これらの小当たり結果が発生しても高頻度サポートモードが終了されない遊技状態とが存在する構成とすることにより、各遊技状態において高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる条件を多様化させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2879】

普電装置401が閉鎖状態となっている状況において、遊技領域PAを流下して普電装置401に到達した遊技球が、普電誘導板409の上で上流側減速壁413及び下流側減速壁414によって移動速度を低下させられた状態で、上流側から下流側に向けて案内される。これにより、普電装置401が閉鎖状態となっている状況において、普電誘導板409の上で遊技球が案内されている状態を長く継続させることが可能となる。

【2880】

普電装置 401 が閉鎖状態となっている状況において遊技球が普電装置 401 に到達した後、当該遊技球が普電誘導板 409 の上で案内されている状況が終了するタイミングよりも前のタイミングにおいて普電装置 401 が開放状態に切り換えられた場合には、当該遊技球が普電装置 401 に入球し得る。これにより、高頻度サポートモードにおいて普電装置 401 に到達した遊技球が当該普電装置 401 に入球する可能性を高めることができる。

【2881】

高頻度サポートモードにおいて、普電装置 401 が開放状態となる期間と、当該期間の次に開放状態となる期間との間で当該普電装置 401 が閉鎖状態となる期間は、普電誘導板 409 の上で案内される遊技球が普電誘導板 409 の着地領域 409a から普電誘導板 409 の下流側端部まで移動するのに要する時間よりも短い時間に設定されている。このため、高頻度サポートモードにおいては、普電装置 401 が閉鎖状態となっている状況において当該普電装置 401 に到達した遊技球も当該遊技球が普電誘導板 409 によって案内されている状況が終了する前に、普電装置 401 が開放状態に切り換えられて普電装置 401 に入球可能となる。これにより、高頻度サポートモードにおいては、普電装置 401 に到達した遊技球の全てが当該普電装置 401 に入球可能とすることができる。

【2882】

第 2 特図表示部 37b における遊技回が実行されることにより遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされ、当該第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、振分実行モードが終了するまで高頻度サポートモードが継続され、振分実行モードが終了するタイミング以降のタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。これにより、当該場合には、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されるようにすることができる。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了する場合には、第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。これにより、当該場合には、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されるようにすることができる。

【2883】

遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされるという終了契機及び小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるという終了契機のうち、高頻度サポートモードにおいて発生する終了契機の種類に応じて、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合と、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合とを生じさせることができる。これにより、高頻度サポートモードにおいて発生する終了契機の種類に注目させることができる。

【2884】

第 2 特図表示部 37b における遊技回が実行されることにより遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされ、当該第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該第 2 特図表示部 37b における最終停止期間が終了するタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる構成において、第 2 特図表示部 37b における遊技回が実行されることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。これにより、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には第 2 特図表示部 37b における最終停止期間が終了するタイミングで高頻度サポートモードが終了され得る構成において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、既に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなっている状態において第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了し、当該低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが開始されるようにすることができる。

【 2 8 8 5 】

第 1 時短状態 S T A 1 では第 3 小当たり結果の発生回数が 1 回となるという終了契機が発生したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。また、第 2 時短状態 S T A 2 では第 3 小当たり結果の発生回数が 2 回となるという終了契機が発生したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。当該第 3 小当たり結果の発生回数が 2 回となる終了契機は、第 2 時短状態 S T A 2 において発生し得る終了契機であるとともに、第 1 時短状態 S T A 1 においては発生し得ない終了契機である。これにより、遊技状態の種類に応じて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる契機を相違させることができる。また、高頻度サポートモードの終了契機が相違している複数の遊技状態が存在する構成とすることにより、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。さらにまた、当否判定処理の結果が小当たり結果となり当該小当たり結果が第 3 小当たり結果に振り分けられた場合に、第 3 小当たり結果の発生回数に応じて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる場合と、高頻度サポートモードが維持される場合とを生じさせることができる。

10

【 2 8 8 6 】

第 1 時短状態 S T A 1 及び第 2 時短状態 S T A 2 では、第 3 小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了され得る点で共通しているとともに、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第 3 小当たり結果の発生回数が相違している。これにより、第 1 時短状態 S T A 1 及び第 2 時短状態 S T A 2 において第 3 小当たり結果が発生することを遊技者に期待させることができる。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かの判定を行うための処理構成が複雑化してしまうことを防止しながら、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

20

【 2 8 8 7 】

小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される構成とすることにより、当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理とは別の処理構成として高頻度サポートモードの終了条件を満たす事象を発生させる処理が設けられている構成と比較して、高頻度サポートモードの終了条件を満たす事象を発生させるための処理構成を簡素化することができる。

30

【 2 8 8 8 】

小当たり結果が第 1 ～ 第 7 小当たり結果のいずれかに振り分けられる確率は、各遊技状態において一定である。このため、遊技状態毎に当該確率が相違している構成と比較して、各小当たり結果の発生確率を設定するために予め主側 R O M 8 3 に記憶しておくことが必要なテーブルのデータ容量を低減することができる。

【 2 8 8 9 】

第 1 時短状態 S T A 1 において、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第 5 小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第 6 小当たり結果の発生回数（1 回）よりも多い回数（100 回）が設定されており、第 2 時短状態 S T A 2 において、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第 5 小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第 6 小当たり結果の発生回数（100 回）よりも少ない回数（1 回）が設定されている。このため、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第 5 小当たり結果の発生回数として高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第 6 小当たり結果の発生回数よりも多い回数が設定されている遊技状態と、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第 5 小当たり結果の発生回数として高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第 6 小当たり結果の発生回数よりも少ない回数が設定されている遊技状態とが存在している構成とすることができるとともに、第 1 時短状態 S T A 1 は、第 2 時短状態 S T A 2 と比較して、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第 5 小当

40

50

たり結果の発生回数が多い遊技状態であって、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第6小当たり結果の発生回数が少ない遊技状態とすることができる。これにより、これらの遊技状態における第5小当たり結果及び第6小当たり結果の発生回数に注目させることができる。また、これらの遊技状態において高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【2890】

第1時短状態STA1において、第6小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了する確率は、第5小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了する確率よりも高い確率であり、第2時短状態STA2において第5小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了する確率は、第2時短状態STA2において第6小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了する確率よりも高い確率である。このように、遊技状態に応じて、高頻度サポートモードを終了させ易い小当たり結果の種類が変動する構成とすることにより、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【2891】

第1時短状態STA1において第2小当たり結果が1回発生したことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合、及び第2時短状態STA2において第3小当たり結果の発生回数が2回となったことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合のいずれにおいても、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了されるタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。これにより、第2特図表示部37bにおける最終停止期間の終了後の状況が低頻度サポートモードとなるようにすることができる。また、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで高頻度サポートモードが終了されるか否かに注目させることができる。

【2892】

低頻度サポートモードにおいて、当該低頻度サポートモードが終了されて高頻度サポートモードとなる契機は、第1特図表示部37aにおける遊技回又は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となることにより発生する。低頻度サポートモードの終了契機は、高頻度サポートモードの終了契機と相違している。これにより、低頻度サポートモードが終了されて高頻度サポートモードとなる条件、及び高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。

【2893】

第2時短状態STA2において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる第4小当たり結果の発生回数は「1」であるとともに、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる第3小当たり結果の発生回数は「2」である。これにより、小当たり結果の種類に応じて、第2時短状態STA2において高頻度サポートモードを終了させるために必要となる当該小当たり結果の発生回数を変動させることができる。第2時短状態STA2において最初に小当たり結果が第4小当たり結果に振り分けられたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される。また、第2時短状態STA2において最初に小当たり結果が第3小当たり結果に振り分けられた場合には高頻度サポートモードが維持され、小当たり結果が第3小当たり結果に振り分けられて第3小当たり結果の発生回数が2回となったことに基づいて高頻度サポートモードが終了される。これにより、第2時短状態STA2において高頻度サポートモードを終了させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。また、発生する小当たり結果の種類だけではなく、当該小当たり結果の発生回数にも注目させることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2894】

第1時短状態STA1において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満た

すために必要となる第1小当たり結果の発生回数は100回に設定されているとともに、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる第2小当たり結果の発生回数は1回に設定されている。そして、第1時短状態STA1において、第1小当たり結果の発生回数が100回に達して高頻度サポートモードが終了される確率は、第2小当たり結果が1回発生して高頻度サポートモードが終了される確率よりも低い確率（具体的には約「 $3.3 \times (10 \text{ の マイナス } 81 \text{ 乗})$ 」以下の確率）である。第1時短状態STA1において、高頻度サポートモードを終了させ易い小当たり結果及び高頻度サポートモードを終了させ難い小当たり結果が存在している構成とすることにより、高頻度サポートモードを終了させる契機となる事象を多様化させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【2895】

第2時短状態STA2において、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数は2回であり、当該2回という回数は、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数（100回）よりも少ない回数である。これにより、第3小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率を、第2小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率よりも高い確率としながら、第2時短状態STA2が開始された後において最初に第2小当たり結果が発生した場合には高頻度サポートモードが継続され、当該第2時短状態STA2における第3小当たり結果の発生回数が2回となったことに基づいて高頻度サポートモードが終了されるようにすることができる。よって、第2小当たり結果よりも高頻度サポートモードを終了させる契機となり易い第3小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される場合における高頻度サポートモードの終了条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。また、第2時短状態STA2における第3小当たり結果の発生回数に注目させることができる。

20

【2896】

第1時短状態STA1では、第1～第7小当たり結果のうち、第2小当たり結果、第3小当たり結果及び第6小当たり結果が、相対的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし易い小当たり結果となるとともに、第1小当たり結果、第4小当たり結果、第5小当たり結果及び第7小当たり結果が、相対的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし難い小当たり結果となる。また、第2時短状態STA2では、第1～第7小当たり結果のうち、第3～第5小当たり結果及び第7小当たり結果が、相対的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし易い小当たり結果となるとともに、第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第6小当たり結果が、相対的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし難い小当たり結果となる。第1時短状態STA1と第2時短状態STA2とにおいて、第1～第7小当たり結果のうち、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を相対的に満たし易い小当たり結果の一部が相違している。これにより、第1時短状態STA1及び第2時短状態STA2において高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。また、第1時短状態STA1と第2時短状態STA2とにおいて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし易い小当たり結果の組み合わせのバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。さらにまた、これらの遊技状態において発生する小当たり結果の種類及び当該小当たり結果の発生回数に注目させることができる。

30

40

【2897】

第3時短状態STA3では、第1～第7小当たり結果のうち、第1小当たり結果が、相対的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし易い小当たり結果となるとともに、第2～第7小当たり結果が、相対的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし難い小当たり結果となる。第1時短状態STA1と第3時短状態STA3とにおいて、第1～第7小当たり結果のうち、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を相対的に満たし易い小当たり結果が相違している。これにより、第1時短状態STA

50

1 及び第 3 時短状態 S T A 3 において高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。また、第 1 時短状態 S T A 1 と第 3 時短状態 S T A 3 とにおいて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし易い小当たり結果の組み合わせのバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。さらにまた、これらの遊技状態において発生する小当たり結果の種類及び当該小当たり結果の発生回数に注目させることができる。

【2898】

第 1 時短状態 S T A 1 において第 2 小当たり結果の発生回数、第 3 小当たり結果の発生回数及び第 6 小当たり結果の発生回数のいずれかに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率は、第 3 時短状態 S T A 3 において第 1 小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率と相違している。第 1 ～第 7 小当たり結果のうち相対的に高頻度サポートモードを終了させ易い小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる確率が相対的に高い遊技状態（第 1 時短状態 S T A 1）と、当該確率が相対的に低い遊技状態（第 3 時短状態 S T A 3）とが存在している構成とすることにより、当該確率が相対的に高い遊技状態となることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2899】

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を相対的に満たし易い小当たり結果の数が相対的に少ない遊技状態（第 3 時短状態 S T A 3）と、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を相対的に満たし難い小当たり結果の数が相対的に多い遊技状態（第 1 時短状態 S T A 1 及び第 2 時短状態 S T A 2）とが存在している。これにより、遊技状態のバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【2900】

＜第 22 の実施形態の別形態＞

（1）上記第 22 の実施形態を含む上記各実施形態及び後述する各実施形態において、主側 M P U 8 2 への動作電力の供給開始時に R A M 異常の発生が特定された場合に R A M クリア処理が実行される構成としてもよい。具体的には、主側 M P U 8 2 の入力側には、電源遮断の発生に対応した停電信号を受信するための信号線と、主側 M P U 8 2 のリセットを発生させるためのリセット信号を受信するための信号線とが接続されている。主側 M P U 8 2 は、タイマ割込み処理（図 14）の停電監視処理（ステップ S 201）において停電信号を受信したことを特定した場合、主側 M P U 8 2 の動作が停止される前に、主側 R A M 8 4 の停電フラグに「1」をセットする。一方、主側 M P U 8 2 がリセット信号を受信した場合には、当該停電フラグに「1」をセットする処理が実行されることなく主側 M P U 8 2 の動作が停止される。主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始された後、メイン処理（図 13）では、停電フラグに「1」がセットされていないことに基づいて R A M 異常が発生していることを特定し、R A M クリア処理を実行する。これにより、遊技ホールの管理者の操作を不要としながら、R A M 異常が発生している状態を解消することができる。R A M クリア処理が実行された場合、主側 M P U 8 2 の動作停止前に第 1 特図表示部 37 a において実行されていた遊技回の情報（具体的には絵柄の変動表示又は停止表示を行うための情報）、及び第 2 特図表示部 37 b において実行されていた遊技回の情報（具体的には絵柄の変動表示又は停止表示を行うための情報）を含む主側 R A M 8 4 の情報が消去される。

【2901】

第 1 特図表示部 37 a における遊技回及び第 2 特図表示部 37 b における遊技回の少なくとも一方が実行されている状況において主側 M P U 8 2 が停電信号を受信し、停電フラグに「1」がセットされた後に主側 M P U 8 2 の動作が停止され、その後に主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始された際に R A M クリア処理が実行されることなく主側 M P U 8 2 の動作停止前に実行されていた処理に復帰した場合、特図表示部 37 a , 37 b において当該動作停止前に実行されていた遊技回の続きが実行される。これにより、主側 M P U 8 2 が停電信号を受信して動作を停止した場合には、当該動作の停止前に実行されて

いた遊技回の続きから遊技者が遊技を再開できるようにすることができる。また、第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の少なくとも一方が実行されている状況において主側MPU82がリセット信号を受信し、停電フラグに「1」がセットされることなく主側MPU82の動作が停止され、その後主側MPU82への動作電力の供給が開始された際にRAMクリア処理が実行された場合、特図表示部37a, 37bにおいて当該動作停止前に実行されていた遊技回情報が消去され、特図表示部37a, 37bにおいて新たな遊技回を開始可能な状態となるようにすることができる。これにより、主側MPU82がリセット信号を受信して動作を停止した場合には、主側MPU82の動作の再開後に当該動作の停止前に実行されていた遊技回情報が残らないようにして、特図表示部37a, 37bにおいて新たな遊技回が開始されるようにすることができる。

10

【2902】

<第23の実施形態>

本実施形態では小当たり結果の発生回数による高頻度終了が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了されるタイミングが上記第22の実施形態と相違している。以下、上記第22の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第22の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2903】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、特図特電制御処理（図222）のステップSE206にて特図変動中処理が実行されるとともに、ステップSE207にて特図確定中処理が実行される。本実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードを終了させる処理は、特図特電制御処理（図222）のステップSE207における特図確定中処理にて実行される。

20

【2904】

本実施形態における特図変動中処理は、ステップSE507及びステップSE508の処理が実行されない点において、上記第22の実施形態における特図変動中処理（図225）と相違している。まず特図変動中処理について説明する。

【2905】

特図変動中処理では、主側RAM84における特図側タイマカウンタの値が1以上であり今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部37a, 37bの表示内容の更新タイミングであるか否かを判定し、当該更新タイミングである場合には、当該特図表示部37a, 37bの表示内容を更新するためのデータ設定を行う。これにより、制御対象の特図表示部37a, 37bにおける絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。

30

【2906】

一方、特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち変動表示期間が経過している場合には、最終停止コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は最終停止コマンドを受信した場合、それに対応したコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は当該コマンドを受信した場合、今回の遊技回の停止結果に対応する図柄の組合せを最終停止期間に亘って図柄表示装置41にて確定表示させる。その後、遊技回の開始時に、上記第22の実施形態において既に説明した特図変動開始処理（図224）におけるステップSE407、ステップSE411及びステップSE412のいずれかにて主側RAM84に記憶された特図表示部37a, 37bの絵柄の停止態様の情報を読み出す。これにより、制御対象の特図表示部37a, 37bにおいて今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。その後、特図側タイマカウンタに、最終停止期間（具体的には0.5sec）の情報をセットする。これにより、最終停止期間の計測が開始される。その後、主側RAM84における特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップSE207）に対応する「2」となる。

40

50

【2907】

次に、主側MPU82にて実行される特図確定中処理について図240のフローチャートを参照しながら説明する。

【2908】

ステップSG201～ステップSG205では、上記第22の実施形態における特図確定中処理（図228）のステップSE901～ステップSE905と同様の処理を実行する。具体的には、特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合（ステップSG201：YES）には、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であるか否かを判定する（ステップSG202）。今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合（ステップSG202：YES）には、オープニング期間に対応する情報（具体的には5秒）を特図側タイマカウンタにセットし（ステップSG203）、オープニングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSG204）。音光側MPU93はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。その後、特図特電カウンタの値を3加算する（ステップSG205）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理に対応する「5」となる。

10

【2909】

ステップSG202にて否定判定を行った場合、すなわち今回の遊技回の遊技結果が小当たり結果又は外れ結果である場合には、ステップSG206及びステップSG207において上記第22の実施形態における特図変動中処理（図225）のステップSE507及びステップSE508と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれかに「1」がセットされている場合（ステップSG206：YES）、すなわち高頻度サポートモードである第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかである場合には、小当たり結果対応処理を実行する（ステップSG207）。小当たり結果対応処理の内容は、上記第22の実施形態において図226のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。

20

【2910】

ステップSG207にて小当たり結果対応処理を実行することにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、即時高頻度終了処理（図227（a））が実行されるようにすることができる。これにより、普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が実行されている状況において第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合には、当該普図表示部38aにおける絵柄の変動表示を終了させて、普図表示部38aにおいて即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。また、普図表示部38aにおいて普図当選結果用の絵柄又は普図外れ結果用の絵柄の確定表示が実行されている状況において第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合には、当該普図表示部38aにおける絵柄の確定表示を終了させて、普図表示部38aにおいて即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。即時停止用の絵柄の確定表示は、確定表示期間（具体的には0.4秒）に亘って継続される。さらにまた、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間において第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合には、実行中であつた普電開放状態を終了させることができるとともに、普図普電制御処理（図15）における実行対象の処理がステップS307における普図変動開始処理（図221）となるようにすることができる。

30

40

【2911】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、即時高頻度終了処理（図227（a））のステップSE712にて高頻度終了設定処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了され

50

て低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

【2912】

特図確定中処理（図240）において、ステップSG207にて小当たり結果対応処理を実行した後は、ステップSG208～ステップSG218において上記第22の実施形態における特図確定中処理（図228）のステップSE906～ステップSE916と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSG208）。既に説明したとおり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、小当たり結果対応処理（ステップSG207）において高頻度終了設定処理が実行されることにより第1～第4高頻度フラグ481a～481dが「0」クリアされているため、ステップSG208にて否定判定が行われる。一方、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて今回の第2特図表示部37bにおける遊技回が開始され、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされなかった場合には、ステップSG208にて肯定判定が行われる。

10

【2913】

ステップSG208にて肯定判定を行った場合には、主側RAM84における合計高頻度終了カウンタ483の値を1減算する（ステップSG209）。その後、今回の遊技回が第2特図表示部37bにおける遊技回である場合（ステップSG210：YES）には、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482の値を1減算する（ステップSG211）。これにより、今回の遊技回が実行されたことにより遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483の少なくとも一方の値が「0」となる。

20

【2914】

ステップSG206にて否定判定を行った場合、ステップSG208にて否定判定を行った場合、又はステップSG211の処理を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が第1～第7小当たり結果のいずれかであるか否かを判定し（ステップSG212）、当該遊技結果が第1～第7小当たり結果のいずれかである場合（ステップSG212：YES）には、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSG213）。これにより、特図特電カウンタの値は振分開始用処理（ステップSE208）に対応する「3」となる。

【2915】

今回の遊技回が第1特図表示部37aにおける遊技回である場合にはステップSG210にて否定判定が行われる。また、今回の遊技回が第2特図表示部37bにおける遊技回であるとともに当該遊技回の遊技結果が外れ結果である場合にはステップSG212にて否定判定が行われる。ステップSG210又はステップSG212にて否定判定を行った場合には、主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSG214）。通常遊技状態STA0において今回の遊技回が実行された場合にはステップSG214にて否定判定が行われる。第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれかに「1」がセットされている場合（ステップSG214：YES）、すなわち第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて今回の遊技回が実行された場合には、第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483の少なくとも一方の値が「0」であるか否かを判定する（ステップSG215）。

30

40

【2916】

ステップSG215にて肯定判定を行った場合、すなわち遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度終了設定処理を実行する（ステップSG216）。高頻度終了設定処理の内容は上記第22の実施形態において図227（b）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、まず主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dを「0」クリアする。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STA0となる。その後、主側RAM84における第1～第7小当たりカウンタ485a～4

50

85gを「0」クリアする。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483を「0」クリアする。

【2917】

その後、通常遊技状態STA0に対応する状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする（ステップSG217）。音光側MPU93は、受信した状態指定コマンドに基づいて、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなったこと、及び通常遊技状態STA0となったことを把握する。

【2918】

このように、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのいずれかにおける遊技回
10
が実行されて遊技結果が外れ結果となり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度終了設定処理が実行されて、高頻度サポートモードが終了されるとともに低頻度サポートモードとなる。当該場合には、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理（即時高頻度終了処理（図227（a）））は実行されない。このため、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示又は確定表示が実行されている状況である場合には当該普図表示部38aにおける絵柄の変動表示又は確定表示が継続される。また、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間である場合には当該普電開放状態が継続される。

【2919】

ステップSG214にて否定判定を行った場合、ステップSG215にて否定判定を行った場合、又はステップSG217の処理を行った場合には、主側RAM84における特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップSG218）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップSE205）に対応する「0」となる。

【2920】

第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて遊技結果が小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間の終了時に高頻度サポートモードが終了された場合には、ステップSG
20
208にて否定判定が行われるとともにステップSG212にて肯定判定が行われ、ステップSG213の処理が実行された後に本特図確定中処理（図240）が終了される。このため、当該場合には、ステップSG214～ステップSG218の処理は実行されない。また、通常遊技状態STA0において第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのいずれかにおける遊技回が実行されて遊技結果が外れ結果となった場合には、ステップSG214にて否定判定が行われてステップSG218に進む。このため、当該場合には、ステップSG215～ステップSG217の処理は実行されない。

【2921】

上記のとおり、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特
40
図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間の終了時に小当たり結果対応処理（ステップSG207）にて即時高頻度終了処理が実行されることにより、普電開放状態が終了されている状態となる。また、当該即時高頻度終了処理にて高頻度終了設定処理が実行されることにより高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。これにより、普電開放状態が終了されているとともに普電装置401が閉鎖されている状況において振分実行モードが開始されるようにすることができる。よって、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に振分装置部411への入球が発生し易くすることができるとともに、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易くすることができる。そして、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易くすることにより、振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行し易くする
50

ことができる。

【2922】

＜第24の実施形態＞

本実施形態では、終了準備状態STA4の開始時における小当たりカウンタ485a～485gの設定態様が上記第22の実施形態と相違している。以下、上記第22の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第22の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2923】

図241(a)は本実施形態における主側MPU82にて実行される終了準備状態STA4の設定処理を示すフローチャートである。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、終了準備状態STA4の設定処理は、特電終了処理(図231)のステップSF303及び特電終了時の状態設定処理(図233)のステップSF808にて実行される。

10

【2924】

ステップSG301～ステップSG303では、上記第22の実施形態における終了準備状態STA4の設定処理(図232(a))のステップSF401～ステップSF403と同様の処理を実行する。具体的には、まず高頻度フラグ481a～481dのクリア処理を実行することにより主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dを「0」クリアし(ステップSG301)、第4高頻度フラグ481dに「1」をセットする(ステップSG302)。これにより、遊技状態を終了準備状態STA4とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。

20

【2925】

その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482に「1」をセットするとともに、合計高頻度終了カウンタ483に「5」をセットする(ステップSG303)。これにより、終了準備状態STA4において第2特図表示部37bにおける遊技回が1回実行されるという条件、及び終了準備状態STA4において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が5回となるという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【2926】

30

その後、上記第22の実施形態における終了準備状態STA4の設定処理(図232(a))のステップSF405と同様に、第4小当たりカウンタ485d及び第5小当たりカウンタ485eに「1」をセットする(ステップSG304)。これにより、終了準備状態STA4において第4小当たり結果又は第5小当たり結果が1回発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【2927】

その後、主側RAM84の第1～第3小当たりカウンタ485a～485c、第6小当たりカウンタ485f及び第7小当たりカウンタ485gに「100」をセットする(ステップSG305)。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、終了準備状態STA4では、当該終了準備状態STA4において第2特図表示部37bにおける遊技回が1回実行されるという条件、及び終了準備状態STA4において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が5回となるという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了するとともに低頻度サポートモードとなる。このため、終了準備状態STA4では、当該終了準備状態STA4における第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第6小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に達する前に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて、当該終了準備状態STA4が終了する。ステップSG305にて第1～第3小当たりカウンタ485a～485c、第6小当たりカウンタ48

40

50

5 f 及び第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 g に「1 0 0」をセットすることにより、第 1 小当たり結果の発生回数～第 3 小当たり結果の発生回数、第 6 小当たり結果の発生回数及び第 7 小当たり結果の発生回数のいずれかに基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたと判定されてしまわないようにすることができる。

【2 9 2 8】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される小当たり結果対応処理について図 2 4 1 (b) のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、小当たり結果対応処理は特図変動中処理 (図 2 2 5) のステップ S E 5 0 8 にて実行される。

【2 9 2 9】

今回の遊技回の遊技結果が第 1 ～第 7 小当たり結果のいずれかである場合 (ステップ S G 4 0 1 : Y E S) 、今回の遊技回において発生した小当たり結果に対応する小当たりカウンタ 4 8 5 a ～ 4 8 5 g の値を 1 減算する (ステップ S G 4 0 2) 。具体的には、今回の遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果である場合には第 1 小当たりカウンタ 4 8 5 a の値を 1 減算し、当該遊技結果が第 2 小当たり結果である場合には第 2 小当たりカウンタ 4 8 5 b の値を 1 減算し、当該遊技結果が第 3 小当たり結果である場合には第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 c の値を 1 減算し、当該遊技結果が第 4 小当たり結果である場合には第 4 小当たりカウンタ 4 8 5 d の値を 1 減算し、当該遊技結果が第 5 小当たり結果である場合には第 5 小当たりカウンタ 4 8 5 e の値を 1 減算し、当該遊技結果が第 6 小当たり結果である場合には第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f の値を 1 減算し、当該遊技結果が第 7 小当たり結果である場合には第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 g の値を 1 減算する。

【2 9 3 0】

その後、主側 R A M 8 4 における第 1 ～第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 a ～ 4 8 5 g のいずれかの値が「0」であるか否かを判定する (ステップ S G 4 0 3) 。ステップ S G 4 0 3 にて肯定判定を行った場合、すなわち小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、ステップ S G 4 0 4 ～ステップ S G 4 0 6 において上記第 2 2 の実施形態における小当たり結果対応処理 (図 2 2 6) のステップ S E 6 0 6 ～ステップ S E 6 0 8 と同様の処理を実行する。具体的には、まず主側 R A M 8 4 における高頻度終了小当たりフラグ 4 8 4 に「1」をセットする (ステップ S G 4 0 4) 。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了された状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

【2 9 3 1】

その後、即時高頻度終了処理を実行する (ステップ S G 4 0 5) 。即時高頻度終了処理の内容は上記第 2 2 の実施形態において図 2 2 7 (a) のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。普図表示部 3 8 a において絵柄の変動表示が実行されている状況において即時高頻度終了処理が実行された場合には、当該絵柄の変動表示を終了させて、普図表示部 3 8 a において即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。また、普図表示部 3 8 a において普図当選結果用の絵柄又は普図外れ結果用の絵柄の確定表示が実行されている状況において即時高頻度終了処理が実行された場合には、当該絵柄の確定表示を終了させて、普図表示部 3 8 a において即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。即時停止用の絵柄の確定表示は、確定表示期間 (具体的には 0 . 4 秒) に亘って継続される。さらにまた、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間において即時高頻度終了処理が実行された場合には、実行中であった普電開放状態を終了させることができる。また、即時高頻度終了処理において高頻度終了設定処理が実行されることにより、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとすることができる。

【2 9 3 2】

このように、第 1 ～第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第 2 特図表

10

20

30

40

50

示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に普電開放状態が終了されている状態とすることができるとともに、低頻度サポートモードである状態とすることができる。これにより、普電開放状態が終了されているとともに低頻度サポートモードである状態において振分実行モードが開始されるようにすることができる。よって、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合に振分装置部 4 1 1 への入球が発生し易くすることができるとともに、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生し易くすることができる。そして、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生し易くすることにより、振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行し易くすることができる。

【2933】

10

ステップ S G 4 0 5 にて即時高頻度終了処理を実行した後は、通常遊技状態 S T A 0 に対応する状態指定コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信されるようにする（ステップ S G 4 0 6）。音光側 M P U 9 3 は、受信した状態指定コマンドに基づいて、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなったこと、及び通常遊技状態 S T A 0 となったことを把握する。

【2934】

上記のとおり、終了準備状態 S T A 4 の開始時に、終了準備状態 S T A 4 において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 1 回に設定される構成において、終了準備状態 S T A 4 の開始時に当該「1」よりも大きい「100」という数値情報が第 1～第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 a～4 8 5 c、第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f 及び第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 g にセットされる。これにより、小当たり結果対応処理（図 2 4 1（b））にて、いずれかの時短状態 S T A 1～S T A 3 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するための処理と、終了準備状態 S T A 4 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するための処理と、を共通の処理（具体的にはステップ S G 4 0 1～ステップ S G 4 0 3 の処理）としても、終了準備状態 S T A 4 では第 1 小当たり結果の発生回数～第 3 小当たり結果の発生回数、第 6 小当たり結果の発生回数及び第 7 小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度終了条件が満たされないようにすることができる。よって、小当たり結果対応処理（図 2 4 1（b））において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するための処理構成を簡素化することができる。

20

30

【2935】

<第 2 5 の実施形態>

本実施形態では、主側 M P U 8 2 にて実行される特電終了処理の処理構成が上記第 2 2 の実施形態と相違している。以下、上記第 2 2 の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第 2 2 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【2936】

本実施形態では、小当たり結果を契機として振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合、振分実行モードの契機となった小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態とは無関係に、開閉実行モードの終了後における遊技状態が当該小当たり結果の種類に対応する遊技状態となる。

40

【2937】

図 2 4 2（a）は本実施形態における主側 R O M 8 3 の構成を説明するための説明図である。図 2 4 2（a）に示すように、主側 R O M 8 3 には、普図変動開始処理（図 2 2 1）のステップ S E 1 0 7 における普図当否判定処理にて参照される普図側の低確率テーブル 4 9 7 及び普図側の高確率テーブル 4 9 8 が記憶されている。図 2 4 2（b）は普図側の低確率テーブル 4 9 7 及び普図側の高確率テーブル 4 9 8 を説明するための説明図である。

【2938】

本実施形態において、普電乱数カウンタ C 4 は、0～3 9 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加

50

算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。図242(b)に示すように、普図側の低確率テーブル497には、電役開放当選となる普電乱数カウンタC4の数値情報の数として1個が設定されているとともに、普図側の高確率テーブル498には、電役開放当選となる普電乱数カウンタC4の数値情報の数として3200個が設定されている。普図側の低確率テーブル497は電役開放当選となる確率が $1/4000$ となるように設定されているとともに、普図側の高確率テーブル498は電役開放当選となる確率が $4/5$ となるように設定されている。

【2939】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、右側領域PA7においてスルーゲート35よりも上流側には、上側領域PA5から右側領域PA7に流入した遊技球の全てをスルーゲート35に誘導するための誘導釘群403が設けられている。このため、遊技者は、通常遊技状態STA0、第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれにおいても、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作を行うことによりスルーゲート35への入賞を容易に発生させることができる。

【2940】

低頻度サポートモードである通常遊技状態STA0において、スルーゲート35への入賞が発生し、普図側の低確率テーブル497を参照して普図当否判定処理(ステップSE107)が実行された場合に電役開放当選となる確率は $1/4000$ である。そして、電役開放当選が発生した場合には、0.7秒に亘って普電装置401が開放状態となる短開放が1回だけ発生する。当該短開放において第2作動口402への入賞が発生した場合には、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果は約 $1/2.2$ の確率でいずれかの小当たり結果となる。

【2941】

通常遊技状態STA0において遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われる場合、第2作動口402への入賞を1回発生させるために平均して4000個の遊技球を発射する必要がある。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果は、「設定1」～「設定6」において約 $1/1.9$ の確率で外れ結果となる。

【2942】

本実施形態では、遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われる場合に、第1作動口33への入賞を1回発生させるために発射される遊技球の数が平均して40個未満(例えば30個)となるように遊技盤24に釘24bが配置されている。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果は、約 $1/103.0$ (「設定1」)～約 $1/95.5$ (「設定6」)の確率でいずれかの当たり結果となる。

【2943】

通常遊技状態STA0では、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われる場合よりも、遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われる場合の方が、開閉実行モードを発生させるために平均して必要となる遊技球の数が少ない。このため、通常遊技状態STA0では、基本的に、遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われるようにすることができる。

【2944】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示時間は10分に設定されている。これに対して、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、通常遊技状態STA0において遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われる場合、第1作動口33への入賞が発生して第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始されてから当該絵柄の変動表示期間が終了するまでに要する時間は1秒～30秒である。このように、通常遊技状態STA0において遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われて第2作動口402への入賞が発生した場合に第2特図表示部37bにて実行される絵柄の変

動表示の期間として、通常遊技状態 S T A 0 において遊技球が左側領域 P A 6 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われて第 1 作動口 3 3 への入賞が発生した場合に第 1 特図表示部 3 7 a にて実行される絵柄の変動表示の期間よりも長い期間が設定されている構成であることにより、通常遊技状態 S T A 0 において、遊技球が左側領域 P A 6 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われる可能性が高められている。

【 2 9 4 5 】

上述したとおり、低頻度サポートモードにおいて普図当否判定処理（ステップ S E 1 0 7）が実行された場合における電役開放当選の発生確率は、 $1 / 4000$ という低い確率に設定されている。これにより、通常遊技状態 S T A 0 において遊技者が意図せずに右側領域 P A 7 を流下する遊技球を数球発生させてしまった場合に、当該遊技球が第 2 作動口 4 0 2 に入賞して 1 0 分間に亘って第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示が実行されてしまう可能性が低減されている。

【 2 9 4 6 】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される特電終了処理について図 2 4 2（c）のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、特図特電制御処理（図 2 2 2）のステップ S E 2 1 3 にて実行される。

【 2 9 4 7 】

ステップ S G 5 0 1 ～ステップ S G 5 0 7 では、上記第 2 2 の実施形態における特電終了処理（図 2 3 1）のステップ S F 3 0 1 ～ステップ S F 3 0 7 と同様の処理を実行する。具体的には、特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップ S G 5 0 1：Y E S）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第 1 大当たり結果であるか否かを判定し（ステップ S G 5 0 2）、当該遊技結果が第 1 大当たり結果である場合（ステップ S G 5 0 2：Y E S）には、終了準備状態 S T A 4 の設定処理を実行する（ステップ S G 5 0 3）。終了準備状態 S T A 4 の設定処理の内容は、上記第 2 2 の実施形態において図 2 3 2（a）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップ S G 5 0 3 にて終了準備状態 S T A 4 の設定処理を実行することにより、開閉実行モードの終了後における遊技状態を終了準備状態 S T A 4 とすることができる。

【 2 9 4 8 】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第 2 大当たり結果である場合（ステップ S G 5 0 2：N O、ステップ S G 5 0 4：Y E S）には、第 1 時短状態 S T A 1 の設定処理を実行する（ステップ S G 5 0 5）。第 1 時短状態 S T A 1 の設定処理の内容は、上記第 2 2 の実施形態において図 2 3 2（b）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップ S G 5 0 5 にて第 1 時短状態 S T A 1 の設定処理を実行することにより、開閉実行モードの終了後における遊技状態を第 1 時短状態 S T A 1 とすることができる。

【 2 9 4 9 】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第 3 大当たり結果である場合（ステップ S G 5 0 4：N O、ステップ S G 5 0 6：Y E S）には、第 3 時短状態 S T A 3 の設定処理を実行する（ステップ S G 5 0 7）。第 3 時短状態 S T A 3 の設定処理の内容は、上記第 2 2 の実施形態において図 2 3 2（c）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップ S G 5 0 7 にて第 3 時短状態 S T A 3 の設定処理を実行することにより、開閉実行モードの終了後における遊技状態を第 3 時短状態 S T A 3 とすることができる。

【 2 9 5 0 】

ステップ S G 5 0 2、ステップ S G 5 0 4 及びステップ S G 5 0 6 にて否定判定を行った場合、すなわち第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した状態である場合には、当該小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態とは無関係に、特電

10

20

30

40

50

終了時の状態設定処理を実行する（ステップSG508）。特電終了時の状態設定処理の内容は、上記第22の実施形態において図233のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。

【2951】

特電終了時の状態設定処理（ステップSG508）では、まず高頻度終了小当たりフラグ484を「0」クリアする。その後、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第1小当たり結果である場合には第1時短状態STA1の設定処理を実行し、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第2小当たり結果又は第3小当たり結果である場合には第2時短状態STA2の設定処理を実行し、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第4小当たり結果又は第5小当たり結果である場合には第3時短状態STA3の設定処理を実行し、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第7小当たり結果である場合には終了準備状態STA4の設定処理を実行する。

10

【2952】

第1時短状態STA1の設定処理の内容は上記第22の実施形態において図232（b）を参照しながら既に説明したとおりであり、第1時短状態STA1の設定処理を実行することにより開閉実行モードの終了後における遊技状態を第1時短状態STA1とすることができる。また、第2時短状態STA2の設定処理の内容は上記第22の実施形態において図232（d）を参照しながら既に説明したとおりであり、第2時短状態STA2の設定処理を実行することにより開閉実行モードの終了後における遊技状態を第2時短状態STA2とすることができる。さらにまた、第3時短状態STA3の設定処理の内容は上記第22の実施形態において図232（c）を参照しながら既に説明したとおりであり、第3時短状態STA3の設定処理を実行することにより開閉実行モードの終了後における遊技状態を第3時短状態STA3とすることができる。終了準備状態STA4の設定処理の内容は上記第22の実施形態において図232（a）を参照しながら既に説明したとおりであり、終了準備状態STA4の設定処理を実行することにより開閉実行モードの終了後における遊技状態を終了準備状態STA4とすることができる。

20

【2953】

ステップSG503の処理を行った場合、ステップSG505の処理を行った場合、ステップSG507の処理を行った場合、又はステップSG508の処理を行った場合には、ステップSG509～ステップSG510において上記第22の実施形態における特電終了処理（図231）のステップSF311～ステップSF312と同様の処理を実行する。具体的には、ステップSG502～ステップSG508の処理により設定された遊技状態の情報を含む状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする（ステップSG509）。音光側MPU93は、受信した状態指定コマンドの内容に対応する演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップSG510）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップSE205）に対応する「0」となる。

30

【2954】

上記のとおり、通常遊技状態STA0では、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われる場合よりも、遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われる場合の方が、開閉実行モードを発生させるために平均して必要となる遊技球の数が少ない。このため、通常遊技状態STA0において遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われて第2作動口402への入賞が発生し、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードの終了後に今回の振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態となる構成としても、通常遊技状態STA0において遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われる場合の方が、遊技球が右側

40

50

領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われる場合よりも開閉実行モードに移行する可能性が高くなるようにすることができる。これにより、通常遊技状態 S T A 0 において、基本的には、遊技球が左側領域 P A 6 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われるようにすることができる。そして、当該構成とすることにより、特電終了処理において、振分実行モードの契機となった小当たり結果が発生した遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立した状態であるか否かを判定する処理と、当該小当たり結果が発生した遊技回の開始時における遊技状態が第 1 ～第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかであったか否かを判定する処理とを不要として、特電終了処理を処理構成を簡素化することができる。

【 2 9 5 5 】

低頻度サポートモードにおける普図当否判定処理（ステップ S E 1 0 7）において電役開放当選となる確率が $1 / 4000$ という低い確率に設定されていることにより、第 1 ～第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了され、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合に、当該振分実行モードの実行中に電役開放当選が発生する確率を低減することができる。これにより、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されている状況において、普電装置 4 0 1 に到達した遊技球が普電装置 4 0 1 に入球してしまう可能性を低減することができる

【 2 9 5 6 】

< 第 2 6 の実施形態 >

本実施形態では第 2 保留情報が保留記憶される点及び保留記憶されている第 2 保留情報の数を増やすように促す報知が行われる点で上記第 2 2 の実施形態と相違している。以下、上記第 2 2 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 2 2 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 2 9 5 7 】

遊技球が普電装置 4 0 1 に設けられた第 2 作動口 4 0 2 に入賞した個数は最大 4 個まで保留される。上記第 1 の実施形態と同様に、特図ユニット 3 7 において、第 2 特図表示部 3 7 b に隣接した位置には、4 個の第 2 特図保留表示部 3 7 d（図 3 参照）が設けられており、第 2 特図保留表示部 3 7 d の点灯によって第 2 保留情報の保留個数が表示される。

【 2 9 5 8 】

上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、第 1 保留情報を契機とした当否判定処理及び第 2 保留情報を契機とした当否判定処理において、当該当否判定処理の結果が大当たり結果となる確率は同一（具体的には「設定 3」では約 $1 / 99.9$ ）である。また、第 2 保留情報を契機とした当否判定処理では、約 $1 / 2.2$ の確率で小当たり結果が発生する一方、第 1 保留情報を契機とした当否判定処理では小当たり結果が発生しない。このため、第 1 保留情報を契機とした遊技回が実行される場合よりも第 2 保留情報を契機とした遊技回が実行される場合の方が遊技者にとって有利な遊技結果となり易い。

【 2 9 5 9 】

但し、上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、低頻度サポートモードでは、普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は長期間（10 秒）となり、普電開放状態の実行モードは短開放（0.7 秒）が 1 回発生する低期待度モードとなる。また、本実施形態において、高頻度サポートモードの終了後に保留記憶された第 2 保留情報を契機とした遊技回において選択される第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間は 10 分である。このように、通常遊技状態 S T A 0 において遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われる場合における遊技回の消化効率は低く設定されている。通常遊技状態 S T A 0 では、遊技球が右側領

域 P A 7 を流下するように発射操作装置 28 の操作が行われる場合よりも、遊技球が左側領域 P A 6 を流下するように発射操作装置 28 の操作が行われる場合の方が、遊技者にとって有利となる。

【2960】

これに対して、本実施形態において、高頻度サポートモードの終了時に保留記憶されていた第 2 保留情報を契機とした遊技回において選択される第 2 特図表示部 37 b における絵柄の変動表示期間は 1 秒～30 秒に設定されている。このため、高頻度サポートモードの終了時に保留記憶されている第 2 保留情報が存在している場合には、当該高頻度サポートモードが終了して通常遊技状態 S T A 0 となった後、比較的短い期間（1 秒～30 秒）において、小当たり結果が発生し易い第 2 保留情報を契機とした遊技回が実行されるようにすることができる。

10

【2961】

上記第 22 の実施形態において説明したとおり、低頻度サポートモードにおいて小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される場合には、振分ユニット 410 に遊技球が到達可能であるため、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生し易く、当該振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行し易い。このため、高頻度サポートモードの終了時に保留記憶されている第 2 保留情報の数を多くするほど、当該高頻度サポートモードの終了後に開閉実行モードが実行される確率を高めることができるとともに、当該高頻度サポートモードの終了後に実行され得る開閉実行モードの回数を増加させることができる。

20

【2962】

上記第 22 の実施形態において既に説明したとおり、特電終了処理（図 231）では、高頻度終了小当たりフラグ 484 に「1」がセットされていること（ステップ S F 308：Y E S）、又は第 1～第 4 高頻度フラグ 481 a～481 d のいずれかに「1」がセットされていること（ステップ S F 309：Y E S）を条件として、ステップ S F 310 における特電終了時の状態設定処理（図 233）が実行される。低頻度サポートモードである通常遊技状態 S T A 0 において第 2 特図表示部 37 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、当該開閉実行モードの終了時に主側 R A M 84 における高頻度終了小当たりフラグ 484 及び第 1～第 4 高頻度フラグ 481 a～481 d に「1」がセットされていないため、特電終了時の状態設定処理（図 233）が実行されることはなく、当該開閉実行モードの終了後の遊技状態は通常遊技状態 S T A 0 となる。

30

【2963】

このように、高頻度サポートモードの終了時に保留記憶されていた第 2 保留情報を契機として第 2 特図表示部 37 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となった場合には、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されるため、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生させ易くなる。そして、V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにおいて、遊技者は所有する遊技球の数を増加させることができる。これにより、高頻度サポートモードの終了時に保留記憶されていた第 2 保留情報を契機とした遊技回に対する遊技者の関心を高めることができる。但し、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態は通常遊技状態 S T A 0 となる。

40

【2964】

第 1～第 3 時短状態 S T A 1～S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 37 b における遊技回が開始されることにより、保留記憶されている第 2 保留情報が 1 個減少する。このため、第 1～第 3 時短状態 S T A 1～S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 では、第 2 特図表示部 37 b における遊技回が開始されることにより、保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数未満である状態となる。これに対して、図柄表示装置 41 では、第 1～第 3 時短状態 S T A 1～S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4

50

のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される度に、保留記憶されている第2保留情報の数を増やすように促す保留促進報知が実行される。

【2965】

図243(a)は本実施形態における保留促進報知の内容を説明するための説明図である。上記第1の実施形態と同様に、図柄表示装置41における表示面の下部には、保留表示領域42(図243(a)参照)が設定されており、保留表示領域42には、第1保留表示領域42a及び第2保留表示領域42bが設定されている。第1保留表示領域42aには第1保留情報の数に対応する数の第1保留画像G1が表示されるとともに、第2保留表示領域42bには第2保留情報の数に対応する数の第2保留画像G2が表示される。

【2966】

図243(a)に示すように、保留促進報知では図柄表示装置41の左側上部であって図柄列Z1~Z3よりも上側の位置に「第2保留を満タンにするため右打ちして下さい」という文字G47が1秒間に亘って表示される。遊技者は、図柄表示装置41において保留促進報知を確認する度に、保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数となるまで、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作を行うことにより、保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数である状態とすることができる。これにより、高頻度サポートモードの終了時に保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数となるようにすることができる。

【2967】

第1~第3時短状態STA1~STA3及び終了準備状態STA4のいずれかにおいて、第2特図表示部37bにおける遊技回が開始された後において、第2特図表示部37bにて当該遊技回の次の遊技回が開始されるまでの期間は、保留促進報知の実行期間(具体的には1秒)よりも長い。このため、保留促進報知の実行中に次の保留促進報知の開始タイミングとなることはない。

【2968】

次に、主側MPU82にて各種抽選を行うための電氣的な構成について説明する。

【2969】

上記第1の実施形態において図7を参照しながら既に説明したとおり、主側RAM84には、特図保留エリア84aが設けられており、特図保留エリア84aには、上記第1の実施形態と同様に、第1特図保留エリア111、第2特図保留エリア112及び特図用の実行エリア113が設けられている。また、第1特図保留エリア111は第1エリア111a、第2エリア111b、第3エリア111c及び第4エリア111dを備えているとともに、第2特図保留エリア112は第1エリア112a、第2エリア112b、第3エリア112c及び第4エリア112dを備えている。

【2970】

上記第1の実施形態と同様に、第1作動口33への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報が第1保留情報として、第1特図保留エリア111におけるいずれかのエリア111a~111dに格納される。この場合、第1エリア111a~第4エリア111dには、第1作動口33への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア111a→第2エリア111b→第3エリア111c→第4エリア111dの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア111a~111dが設けられていることにより、第1作動口33への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。なお、第1特図保留エリア111において保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【2971】

上記第1の実施形態と同様に、第2作動口402への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報が第2保留情報として、第2特図保留エリア112におけるいずれかのエリア112a~112d

10

20

30

40

50

に格納される。この場合、第1エリア112a～第4エリア112dには、第2作動口402への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア112a→第2エリア112b→第3エリア112c→第4エリア112dの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア112a～112dが設けられていることにより、第2作動口402への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。なお、第2特図保留エリア112において保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【2972】

上記第1の実施形態と同様に、特図用の実行エリア113は、いずれかの特図表示部37a, 37bにて変動表示を開始する際に、当否判定や振分判定などを行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第1特図表示部37aの変動表示を開始する際には第1特図保留エリア111の第1エリア111aに格納された保留情報が特図用の実行エリア113に移動される。一方、第2特図表示部37bの変動表示を開始する際には第2特図保留エリア112の第1エリア112aに格納された保留情報が特図用の実行エリア113に移動される。

【2973】

次に、主側MPU82にて実行される保留情報の取得処理について説明する。上記第2の実施形態において既に説明したとおり、保留情報の取得処理は特図特電制御処理（図222）のステップSE201にて実行される。

【2974】

保留情報の取得処理では、上記第1の実施形態における保留情報の取得処理（図19）のステップS701～ステップS710と同様の処理を実行する。具体的には、第1作動口33への入賞が発生しており、さらに第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報の数が上限記憶数未満（「4」未満）である場合、第1保留情報を取得するための処理を実行する。第1保留情報を取得するための処理では、まず主側RAM84に設けられた第1特図保留カウンタの値を1加算する。第1特図保留カウンタは、第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報の数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。当該第1特図保留カウンタの値に応じて、特図ユニット37における第1特図保留表示部37cの表示内容が調整される。これにより、第1特図保留表示部37cの表示内容が第1特図保留エリア111に格納されている第1保留情報の数に対応することとなる。その後、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、第1特図保留エリア111のうち最初の記憶エリア、当該1加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。その後、第1保留コマンドを音光側MPU93に送信する。これにより、図柄表示装置41の第1保留表示領域42aの表示内容が第1保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

【2975】

保留情報の取得処理では、普電装置401に設けられた第2作動口402への入賞が発生しており、さらに第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が上限記憶数未満（「4」未満）であることを条件として、第2保留情報を取得するための処理を実行する。第2保留情報を取得するための処理では、まず第2特図保留エリア112に記憶されている未処理の第2保留情報の数を主側MPU82にて把握するために主側RAM84に設けられた第2特図保留カウンタ503（図243（c）参照）の値を1加算する。第2特図保留カウンタ503は、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。当該第2特図保留カウンタ503の値に応じて、特図ユニット37における第2特図保留表示部37dの表示内容が調整される。これにより、第2特図保留表示部37dの表示内容が第2特図保留エリア112に格納されている第2保留情報の数に対応することとなる。その後、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、第2特図保

10

20

30

40

50

留エリア 1 1 2 のうち最初の記憶エリア、当該 1 加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。その後、第 2 保留コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 4 2 b の表示内容が第 2 保留情報の増加に対応する表示内容となるように表示側 M P U 1 0 3 によって図柄表示装置 4 1 が表示制御される。

【 2 9 7 6 】

図 2 4 3 (b) は主側 R O M 8 3 の構成を説明するための説明図である。主側 R O M 8 3 には、特図表示部 3 7 a , 3 7 b における絵柄の変動表示期間を特定するために参照される高頻度サポート用のテーブル群 5 0 1 及び低頻度サポート用のテーブル群 5 0 2 が記憶されている。第 1 ~ 第 3 時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 では高頻度サポート用のテーブル群 5 0 1 が参照される。また、高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第 2 保留情報を契機とした遊技回が通常遊技状態 S T A 0 において実行される場合にも高頻度サポート用のテーブル群 5 0 1 が参照される。通常遊技状態 S T A 0 において第 1 保留情報を契機とした遊技回が実行される場合には低頻度サポート用のテーブル群 5 0 2 が参照される。また、低頻度サポートモードにおいて記憶された第 2 保留情報を契機とした遊技回が通常遊技状態 S T A 0 において実行される場合にも低頻度サポート用のテーブル群 5 0 2 が参照される。

【 2 9 7 7 】

これらのテーブル群 5 0 1 , 5 0 2 の詳細な内容については後述するが、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の開始時に低頻度サポート用のテーブル群 5 0 2 が参照された場合には絵柄の変動表示期間として 1 0 分の期間が選択される。これに対して、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の開始時に高頻度サポート用のテーブル群 5 0 1 が参照された場合には絵柄の変動表示期間として 1 秒 ~ 3 0 秒の期間が選択される。これにより、高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第 2 保留情報を契機とした遊技回が通常遊技状態 S T A 0 において実行される場合には、低頻度サポートモードにおいて記憶された第 2 保留情報を契機とした遊技回が通常遊技状態 S T A 0 において実行される場合と比較して、絵柄の変動表示期間が 1 / 2 0 以下の短い期間となるようにすることができる。

【 2 9 7 8 】

図 2 4 3 (c) は主側 R A M 8 4 の構成を説明するための説明図である。上述したとおり、主側 R A M 8 4 には第 2 特図保留カウンタ 5 0 3 が設けられている。また、図 2 4 3 (c) に示すように、主側 R A M 8 4 には、高頻度終了時保留カウンタ 5 0 4 が設けられている。高頻度終了時保留カウンタ 5 0 4 は、高頻度サポートモードの終了時に保留記憶されていた第 2 保留情報の数が記憶されるカウンタである。高頻度終了時保留カウンタ 5 0 4 は、通常遊技状態 S T A 0 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行される場合に、当該遊技回の契機となる第 2 保留情報が高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第 2 保留情報であるか否かを特定するために主側 M P U 8 2 にて参照される。

【 2 9 7 9 】

高頻度終了時保留カウンタ 5 0 4 には、高頻度サポートモードが終了するタイミングにおいて主側 R A M 8 4 における第 2 特図保留カウンタ 5 0 3 の値がセットされる。また、高頻度終了時保留カウンタ 5 0 4 の値は、当該高頻度終了時保留カウンタ 5 0 4 の値が 1 以上であることを条件として、低頻度サポートモードにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が開始される度に 1 減算される。主側 M P U 8 2 は、通常遊技状態 S T A 0 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が開始される場合に、高頻度終了時保留カウンタ 5 0 4 の値が 1 以上であることに基づいて当該遊技回の契機となる第 2 保留情報が高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第 2 保留情報であることを特定するとともに、高頻度終了時保留カウンタ 5 0 4 の値が「 0 」であることに基づいて当該遊技回の契機となる第 2 保留情報が低頻度サポートモードにおいて記憶された第 2 保留情報であることを特定する。

【 2 9 8 0 】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される高頻度終了設定処理について図 2 4 4 (a) のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとお

10

20

30

40

50

り、高頻度終了設定処理は即時高頻度終了処理（図 2 2 7（a））のステップ S E 7 1 2、特図確定中処理（図 2 2 8）のステップ S E 9 1 4 及び振分用処理（図 2 3 0）のステップ S F 2 2 8 にて実行される。

【 2 9 8 1 】

ステップ S G 6 0 1 ～ステップ S G 6 0 3 では、上記第 2 2 の実施形態における高頻度終了設定処理（図 2 2 7（b））のステップ S E 8 0 1 ～ステップ S E 8 0 3 と同様の処理を実行する。具体的には、第 1 ～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～4 8 1 d のクリア処理を実行することにより主側 R A M 8 4 における第 1 ～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～4 8 1 d を「0」クリアする（ステップ S G 6 0 1）。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T A 0 となる。その後、小当たりカウンタ 4 8 5 a ～4 8 5 g のクリア処理を実行することにより主側 R A M 8 4 における第 1 ～第 7 小当たりカウンタ 4 8 5 a ～4 8 5 g を「0」クリアする（ステップ S G 6 0 2）。その後、高頻度終了カウンタ 4 8 2、4 8 3 のクリア処理を実行することにより主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 を「0」クリアする（ステップ S G 6 0 3）。

10

【 2 9 8 2 】

その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図保留カウンタ 5 0 3 の値を高頻度終了時保留カウンタ 5 0 4 にセットする（ステップ S G 6 0 4）。これにより、高頻度サポートモードの終了時に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されていた第 2 保留情報の数が高頻度終了時保留カウンタ 5 0 4 にセットされている状態とすることができる。

20

【 2 9 8 3 】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される変動表示期間の特定処理について図 2 4 4（b）のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、変動表示期間の特定処理は特図変動開始処理（図 2 2 4）のステップ S E 4 1 3 にて実行される。

【 2 9 8 4 】

まず第 1 ～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～4 8 1 d のいずれかに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S G 7 0 1）、第 1 ～第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～4 8 1 d のいずれにも「1」がセットされていない場合（ステップ S G 7 0 1：N O）、すなわち通常遊技状態 S T A 0 である場合には、今回の遊技回が第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回であるか否かを判定する（ステップ S G 7 0 2）。第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回である場合（ステップ S G 7 0 2：Y E S）には、高頻度終了時保留カウンタ 5 0 4 の値が 1 以上であるか否かを判定し（ステップ S G 7 0 3）、ステップ S G 7 0 3 にて肯定判定を行った場合、すなわち通常遊技状態 S T A 0 であるとともに高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第 2 保留情報を契機とした遊技回が開始される場合には、高頻度終了時保留カウンタ 5 0 4 の値を 1 減算する（ステップ S G 7 0 4）。

30

【 2 9 8 5 】

ステップ S G 7 0 1 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S G 7 0 4 の処理を行った場合には、主側 R O M 8 3 から高頻度サポート用のテーブル群 5 0 1 を読み出す（ステップ S G 7 0 5）。高頻度サポート用のテーブル群 5 0 1 を参照してステップ S G 7 0 7 にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタ C 3 に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタ C S の数値情報を高頻度サポート用のテーブル群 5 0 1 におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。当該リーチ対応のテーブルには、1 5 秒、2 0 秒、2 5 秒及び 3 0 秒の変動表示期間が設定されている。また、今回の遊技回において小当たり結果が発生する場合には、その時点の変動種別カウンタ C S の数値情報を高頻度サポート用のテーブル群 5 0 1 における小当たり対応のテーブルに対して照合することで、小当たり態様の変動表示期間の情報を

40

50

読み出す。当該小当たり対応のテーブルには、10秒、15秒、20秒及び25秒の変動表示期間が設定されている。また、今回の遊技回において大当たり結果、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合には、第2保留情報が遊技回の実行対象であれば、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を高頻度サポート用のテーブル群501における外れ対応のテーブルに対して照合することで、外れ態様の変動表示期間の情報を読み出す。当該外れ対応のテーブルには、1秒及び2秒の変動表示期間が設定されている。これにより、高頻度サポートモードにおいて実行される第2保留情報を契機とした遊技回、及び高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。一方、今回の遊技回において大当たり結果、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象とな

10

【2986】

ステップSG702にて否定判定を行った場合、又はステップSG703にて否定判定を行った場合には、主側ROM83から低頻度サポート用のテーブル群502を読み出す(ステップSG706)。低頻度サポート用のテーブル群502を参照してステップSG707にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、第1保留情報が遊技回の実行対象となっており、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を高頻度サポート用のテーブル群501におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。当該リーチ対応のテーブルには、15秒、20秒、25秒及び30秒の変動表示期間が設定されている。

20

【2987】

第1保留情報が遊技回の実行対象となっており、第1特図保留エリア111に3個以上の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であり、今回の遊技回において大当たり結果及び外れリーチ表示が発生しない場合には、外れ態様の変動表示期間として3秒の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートにおいて第1特図表示部37aにおける遊技回の消化効率を高めることが可能となる。また、第1保留情報が遊技回の実行対象となっており、第1特図保留エリア111に1個又は2個の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であり、今回の遊技回において大当たり結果及び外れリーチ表示が発生しない場合には、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用のテーブル群502における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。当該完全外れ結果対応のテーブルには、5秒、6秒、7秒及び8秒の変動表示期間が設定されている。

30

【2988】

第2保留情報が遊技回の実行対象となっている場合には、変動表示期間の情報として10分の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートモードにおいて、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合には、遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合と比較して、遊技回の消化効率が低く、遊技者にとって不利な状態となるようにすることができる。よって、低頻度サポートモードにおいては、基本的に遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われるようにすることができる。

40

【2989】

上記のとおり、通常遊技状態STA0において、高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間(具体的には1秒~30秒)は、低頻度サポートモードにおいて記憶された第2保留情報を契機とした遊技回が開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間(具体的には10分)の1/20以下の長さに設定されている。これにより、高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第2保留情報が存在していた場合に、当該第2保留情報を契機

50

とした遊技回の消化効率を高めることができる。

【2990】

次に、音光側MPU93にて実行される保留促進報知用処理について図245のフローチャートを参照しながら説明する。保留促進報知用処理は音光側MPU93にて比較的短い周期（例えば4ミリ秒）で繰り返し実行される。

【2991】

まず遊技回の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップSG801）。ステップSG801では、主側MPU82から変動用コマンド及び種別コマンドを受信したタイミングである場合に肯定判定を行う。ステップSG801にて肯定判定を行った場合には、当該受信した変動用コマンドに設定されている情報に基づいて、今回の遊技回が第2特図表示部37bにおける遊技回であるか否かを判定する（ステップSG802）。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、変動用コマンドには、開始対象となっている遊技回が第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれている。

【2992】

ステップSG802にて肯定判定を行った場合には、現状における遊技状態が第1～第3時短状態STA1～STA3及び終了準備状態STA4のいずれかであるか否かを判定し（ステップSG803）、ステップSG803にて肯定判定を行った場合には、保留促進報知の開始処理を実行する（ステップSG804）。保留促進報知の開始処理では、保留促進報知コマンドを表示側MPU103に送信する。これにより、図柄表示装置41の左側上部に「第2保留を満タンにするため右打ちして下さい」という文字G47が1秒間に亘って表示されるように、表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。

【2993】

次に、保留促進報知が実行された後に終了準備状態STA4に移行し、当該終了準備状態STA4において遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて通常遊技状態STA0に移行する様子について、図246のタイムチャートを参照しながら説明する。図246（a）は図柄表示装置41にて実行される保留促進報知の実行期間を示し、図246（b）は第2特図保留カウンタ503の値を示し、図246（c）は普電装置401に設けられた第2作動口402に入賞するタイミングを示し、図246（d）は第1高頻度フラグ481aの状態を示し、図246（e）は第4高頻度フラグ481dの状態を示し、図246（f）は遊技結果が第6小当たり結果となる第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間を示し、図246（g）は遊技結果が外れ結果となる第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間を示し、図246（h）は振分実行モードの実行期間を示し、図246（i）は開閉実行モードの実行期間を示す。

【2994】

図246（d）に示すように、t1のタイミングにおいて第1高頻度フラグ481aに「1」がセットされている状態であり、第1時短状態STA1であるとともに高頻度サポートモードである。t1のタイミングで、図246（f）に示すように第2特図表示部37bにおける遊技回が開始されると、図246（b）に示すように第2特図保留カウンタ503の値（「3」）が1減算されて「2」となる。また、当該t1のタイミングで、図246（a）に示すように図柄表示装置41にて保留促進報知が開始される。

【2995】

その後、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われている場合には、図246（b）及び図246（c）に示すようにt2のタイミングで第2作動口402に遊技球が入賞し、第2特図保留カウンタ503の値が1加算されて「3」となる。その後、t1のタイミングから1秒が経過したt3のタイミングで、図246（a）に示すように保留促進報知が終了する。その後、図246（b）及び図246（c）に示すようにt4のタイミングで第2作動口402に遊技球が入賞し、第2特図保留カウンタ503の値が1加算されて上限個数である「4」となる。

【2996】

その後、t1のタイミングから10秒が経過したt5のタイミングで、図246(f)に示すように遊技結果が第6小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、第1時短状態STA1において、高頻度サポートモードを終了させるために必要な第6小当たり結果の発生回数は1回である。このため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて、図246(d)に示すように第1高頻度フラグ481aが「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなる。そして、低頻度サポートモードとなることにより、高頻度サポートモードである場合と比較して、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われても第2作動口402への入賞が発生する可能性が低減され、保留記憶されている第2保留情報の数を増加されることが難しい状態となる。

10

【2997】

その後、t5のタイミングから最終停止期間(0.5秒)が経過したt6のタイミングで、図246(h)に示すように低頻度サポートモードにおいて当該第6小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始される。その後、t7のタイミングで、図246(h)に示すように振分実行モードが終了する。低頻度サポートモードにおける振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生していた場合には、当該t7のタイミングで、図246(i)に示すように開閉実行モードに移行する。

20

【2998】

その後、t8のタイミングで、図246(i)に示すように開閉実行モードが終了すると、図246(e)に示すように第4高頻度フラグ481dに「1」がセットされる。これにより、高頻度サポートモードとなるとともに終了準備状態STA4となる。そして、高頻度サポートモードとなることにより、低頻度サポートモードである場合と比較して、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に第2作動口402への入賞が発生し易い状態となり、保留記憶されている第2保留情報を増加させ易い状態となる。また、当該t8のタイミングで、第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機として、図246(g)に示すように第2特図表示部37bにおける遊技回が開始されると、図246(b)に示すように第2特図保留カウンタ503の値(「4」)が1減算されて「3」となるとともに、図246(a)に示すように図柄表示装置41において保留促進報知が開始される。その後、t9のタイミングで、図246(c)に示すように第2作動口402への入賞が発生すると、図246(b)に示すように第2特図保留カウンタ503の値が1加算されて上限個数である「4」となる。

30

【2999】

その後、t8のタイミングから1秒後であるt10のタイミングで、図246(g)に示すように遊技結果が外れ結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すると、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされるため、図246(e)に示すように第4高頻度フラグ481dが「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了されて、低頻度サポートモードとなるとともに通常遊技状態STA0となる。また、当該t10のタイミングで図246(a)に示すように保留促進報知が終了する。

40

【3000】

このように、終了準備状態STA4において第2保留情報を契機とした当否判定処理の結果が外れ結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が1秒間で終了してしまう可能性がある。既に説明したとおり遊技球の発射周期は0.6秒であるため、終了準備状態STA4に移行した後に保留記憶されている第2保留情報の数を上限個数(具体的には4個)まで増加させようとしても当該終了準備状態STA4が終了するまでに間に合わないおそれがある。これに対して、本実施形態では、第1～第3時短状態STA1～STA3においても第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される度に保留促進報知が実行される。遊技者は、当該保留促進報知が実行される度に遊技球が

50

右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作を行うことにより、終了準備状態 S T A 4 への移行が発生するタイミングにおいて既に上限個数の第 2 保留情報が保留記憶されている状態とすることができる。これにより、終了準備状態 S T A 4 が終了して通常遊技状態 S T A 0 において遊技回が実行される状況となる場合に、高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第 2 保留情報の数が多くなるようにすることができる。

【3001】

次に、保留促進報知が実行された後に高頻度サポートモードが終了し、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することなく振分実行モードが終了する様子について、図 2 4 7 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 2 4 7 (a) は図柄表示装置 4 1 にて実行される保留促進報知の実行期間を示し、図 2 4 7 (b) は第 2 特図保留カウンタ 5 0 3 の値を示し、図 2 4 7 (c) は普電装置 4 0 1 に設けられた第 2 作動口 4 0 2 に入賞するタイミングを示し、図 2 4 7 (d) は第 1 高頻度フラグ 4 8 1 a の状態を示し、図 2 4 7 (e) は通常遊技状態 S T A 0 である期間を示し、図 2 4 7 (f) は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間を示し、図 2 4 7 (g) は振分実行モードの実行期間を示す。

10

【3002】

図 2 4 7 (d) に示すように、t 1 のタイミングにおいて第 1 高頻度フラグ 4 8 1 a に「1」がセットされており、高頻度サポートモードであるとともに第 1 時短状態 S T A 1 である。t 1 のタイミングで、図 2 4 7 (f) に示すように第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が開始されると、図 2 4 7 (b) に示すように第 2 特図保留カウンタ 5 0 3 の値（「3」）が 1 減算されて「2」となる。また、当該 t 1 のタイミングで、図 2 4 7 (a) に示すように図柄表示装置 4 1 にて保留促進報知が開始される。

20

【3003】

その後、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われている場合、図 2 4 7 (b) 及び図 2 4 7 (c) に示すように t 2 のタイミングで第 2 作動口 4 0 2 に遊技球が入賞し、第 2 特図保留カウンタ 5 0 3 の値が 1 加算されて「3」となる。その後、t 1 のタイミングから 1 秒が経過した t 3 のタイミングで、図 2 4 7 (a) に示すように保留促進報知が終了する。その後、図 2 4 7 (b) 及び図 2 4 7 (c) に示すように t 4 のタイミングで第 2 作動口 4 0 2 に遊技球が入賞し、第 2 特図保留カウンタ 5 0 3 の値が 1 加算されて上限個数である「4」となる。

30

【3004】

その後、t 1 のタイミングから 10 秒が経過した t 5 のタイミングで、図 2 4 7 (f) に示すように遊技結果が第 2 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了する。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、第 1 時短状態 S T A 1 において、高頻度サポートモードを終了させるために必要な第 2 小当たり結果の発生回数は 1 回である。このため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、当該 t 5 のタイミングで、図 2 4 7 (d) に示すように第 1 高頻度フラグ 4 8 1 a が「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、図 2 4 7 (e) に示すように通常遊技状態 S T A 0 となる。高頻度サポートモードが終了する t 5 のタイミングにおいて、保留記憶されている第 2 保留情報の数は上限個数である 4 個である。

40

【3005】

その後、t 5 のタイミングから最終停止期間（0.5 秒）が経過した t 6 のタイミングで、図 2 4 7 (h) に示すように低頻度サポートモードにおいて当該第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始される。その後、t 7 のタイミングで、図 2 4 7 (g) に示すように振分実行モードが終了する。当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードが実行されない。当該 t 7 のタイミングで、保留記憶されていた第 2 保留情報を契機として、図 2 4 7 (f) に示すように第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が開始される。そして、図 2 4 7 (b) に示すように第 2 特図保留カウンタ 5 0 3 の値が 1 減算されて「3」となる。

50

【3006】

このように、第1時短状態STA1において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなった後に実行される振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードの終了後における遊技状態が通常遊技状態STA0となる。第1時短状態STA1から終了準備状態STA4を経由することなく通常遊技状態STA0において遊技回が実行される状況となる場合には、振分実行モードが開始された後に当該状況となることに備えて保留記憶されている第2保留情報の数を増やす機会がない。これに対して、本実施形態では、第1～第3時短状態STA1～STA3においても第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される度に保留促進報知が実行される。遊技者は、当該保留促進報知が実行される度に遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作を行うことにより、終了準備状態STA4を経由することなく通常遊技状態STA0において遊技回が実行される状況となる前に、上限個数の第2保留情報が保留記憶されている状態としておくことができる。

10

【3007】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【3008】

発射操作装置28が第2範囲の回動量で操作された場合には、遊技球が普電装置401に到達可能となる。また、保留促進報知を実行することにより第2範囲の回動量で発射操作装置28を操作するように遊技者に促すことができる。第2所定状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が開始されたことに基づいて保留促進報知が実行されることにより、当該保留促進報知が実行されていることに基づいて遊技者が第2範囲の回動量で発射操作装置28の操作を行い、第2特図保留エリア112に新たな第2保留情報が記憶される可能性を高めることができる。そして、第2特図保留エリア112に新たな第2保留情報が記憶された場合には、第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報を利用して実行される当否判定処理の実行回数を増加させることができる。これにより、保留促進報知が実行されているか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【3009】

高頻度サポートモードにおいて、第2特図表示部37bにおける遊技回が開始されたことに基づいて保留促進報知が実行される構成とすることにより、当該保留促進報知が開始されてから第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するまでの時間を長く確保することができる。これにより、保留促進報知が実行されていることに基づいて遊技者が第2範囲の回動量で発射操作装置28を操作し、第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了されるまでに第2特図表示部37bに新たな第2保留情報が記憶される可能性を高めることができる。

30

【3010】

高頻度サポートモードにおいて、第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される度に保留促進報が実行されるため、当該第2特図表示部37bにおける遊技回が開始された後、速やかに第2特図保留エリア112に新たな第2保留情報が記憶される可能性を高めることができる。

40

【3011】

高頻度サポートモードにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了され、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には振分実行モードの終了後に低頻度サポートモードが終了されて高頻度サポートモードとなり、当該低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には振分実行モードの終了後も低頻度サポートモードとなる。このように、高頻度サポートモードにおいて第2特図表示

50

部 3 7 b における遊技回が実行されて遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了された後に、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知の有無に応じて、振分実行モードの終了後に高頻度サポートとなる場合と、振分実行モードの終了後も低頻度サポートモードとなる場合とが存在している構成において、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が開始されたことに基づいて保留促進報知が実行される。これにより、保留促進報知が開始されてから高頻度サポートモードが終了されるまでの期間に、当該保留促進報知が実行されていることに基づいて遊技者が第 2 回動量で発射操作装置 2 8 を操作し、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に新たな第 2 保留情報を記憶させることを可能とすることができる。よって、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しない場合においても、高頻度サポートモードが終了するまでに第 2 特図保留エリア 1 1 2 に新たな第 2 保留情報が記憶される可能性を高めることができる。

10

【3 0 1 2】

保留促進報知が実行されている状況において、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数（4 個）に達した場合には、当該保留促進報知が終了される。これにより、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数（4 個）に達した後も保留促進報知が継続されてしまうことを防止することができる。よって、保留促進報知が実行されている状況において、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数（4 個）未満であるか否かについての遊技者による確認を不要とすることができる。

20

【3 0 1 3】

高頻度サポートモードの終了時に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されていた第 2 保留情報に対応する当否判定処理が実行される場合には、高頻度サポートモードの終了後に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶された第 2 保留情報に対応する当否判定処理が実行される場合よりも、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が短くなる。これにより、高頻度サポートモードの終了時に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されている第 2 保留情報の数が多いほど、当該高頻度サポートモードの終了後の第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の消化効率を高めることができる。よって、高頻度サポートモードにおいて、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数（4 個）となるように意識させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【3 0 1 4】

< 第 2 7 の実施形態 >

本実施形態では、いずれかの時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後に、通常遊技状態 S T A 0 に移行し得る点において、上記第 2 6 の実施形態と相違している。以下、上記第 2 6 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 2 6 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3 0 1 5】

図 2 4 8 (a) は本実施形態における各大当たり結果の内容を説明するための説明図であり、図 2 4 8 (b) は各小当たり結果の内容を説明するための説明図である。また、図 2 4 9 は各遊技状態 S T A 0 ~ S T A 3 の内容を説明するための説明図である。

40

【3 0 1 6】

本実施形態では、上記第 2 6 の実施形態における終了準備状態 S T A 4 が設けられていない。図 2 4 8 (a) に示すように、いずれかの遊技状態 S T A 0 ~ S T A 3 において第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態は通常遊技状態 S T A 0 となる。上記第 2 2 の実施形態と同様に、いずれかの遊技状態 S T A 0 ~ S T A 3 において第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第 1 時短状態 S T A 1 となる

50

とともに、いずれかの遊技状態 S T A 0 ~ S T A 3 において第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第 3 時短状態 S T A 3 となる。

【 3 0 1 7 】

図 2 4 8 (b) に示すように、いずれかの遊技状態 S T A 0 ~ S T A 3 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 6 小当たり結果又は第 7 小当たり結果となり、当該第 6 小当たり結果又は第 7 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態は通常遊技状態 S T A 0 となる。上記第 2 2 の実施形態と同様に、第 1 ~ 第 3 時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となり、当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には第 1 時短状態 S T A 1 となる。また、第 1 ~ 第 3 時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 3 小当たり結果となり、当該第 2 小当たり結果又は第 3 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には第 2 時短状態 S T A 2 となる。さらにまた、第 1 ~ 第 3 時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果となり、当該第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には第 3 時短状態 S T A 3 となる。

【 3 0 1 8 】

上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、第 1 時短状態 S T A 1 において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第 6 小当たり結果の発生回数は 1 回である。図 2 4 9 に示すように、第 1 時短状態 S T A 1 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 6 小当たり結果となった場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるため、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第 1 高頻度フラグ 4 8 1 a が「 0 」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T A 0 となる。その後、低頻度サポートモードにおいて当該第 6 小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態は通常遊技状態 S T A 0 となる。また、当該第 6 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合、当該振分実行モードの終了後における遊技状態は通常遊技状態 S T A 0 となる。つまり、第 1 時短状態 S T A 1 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 6 小当たり結果となった場合には、当該第 6 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合及び当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合のいずれにおいても、通常遊技状態 S T A 0 において遊技回が実行される状況となる。

【 3 0 1 9 】

上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、第 2 時短状態 S T A 2 において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第 7 小当たり結果の発生回数は 1 回である。図 2 4 9 に示すように、第 2 時短状態 S T A 2 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 7 小当たり結果となった場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるため、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて第 2 高頻度フラグ 4 8 1 b が「 0 」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T A 0 となる。その後、低頻度サポートモードにおいて当該第 7 小当たり結果を契機とし

た振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、当該開閉実行モードの終了後における遊技状態は通常遊技状態STA0となる。また、当該第7小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合、当該振分実行モードの終了後における遊技状態は通常遊技状態STA0となる。つまり、第2時短状態STA2において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第7小当たり結果となった場合には、当該第7小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合及び当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合のいずれにおいても、通常遊技状態STA0において遊技回が実行される状況となる。

10

【3020】

第1時短状態STA1において保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数未満（具体的には4個未満）である状況において遊技結果が第6小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第1時短状態STA1において保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数である状況において遊技結果が第6小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合と比較して、低頻度サポートモードにおいて遊技回が実行される状況となった後に小当たり結果が発生する可能性が低減されてしまうとともに、当該状況となった後に発生し得る小当たり結果の数が低減されてしまう。また、第2時短状態STA2において保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数未満である状況において遊技結果が第7小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、第2時短状態STA2において保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数である状況において遊技結果が第7小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合と比較して、低頻度サポートモードにおいて遊技回が実行される状況となった後に小当たり結果が発生する可能性が低減されてしまうとともに、当該状況となった後に発生し得る小当たり結果の数が低減されてしまう。

20

【3021】

これに対して、上記第26の実施形態と同様に、第1～第3時短状態STA1～STA3では第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される度に図柄表示装置41にて保留促進報知が実行される。遊技者は、当該保留促進報知が実行される度に遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作を行うことにより、第1時短状態STA1において遊技結果が第6小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する状況、又は第2時短状態STA2において遊技結果が第7小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する状況において、上限個数の第2保留情報が保留記憶されている状態となる可能性を高めることができる。

30

【3022】

次に、保留促進報知が実行された後に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了し、通常遊技状態STA0において遊技回が実行される状況となる様子について、図250のタイムチャートを参照しながら説明する。図250(a)は図柄表示装置41にて実行される保留促進報知の実行期間を示し、図250(b)は第2特図保留カウンタ503の値を示し、図250(c)は普電装置401に設けられた第2作動口402に入賞するタイミングを示し、図250(d)は第1高頻度フラグ481aの状態を示し、図250(e)は通常遊技状態STA0である期間を示し、図250(f)は第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間を示し、図250(g)は振分実行モードの実行期間を示し、図250(h)は開閉実行モードの実行期間を示す。

40

【3023】

t1のタイミングにおいて、図250(d)に示すように第1高頻度フラグ481aに「1」がセットされており、高頻度サポートモードであるとともに第1時短状態STA1

50

である。t 1のタイミングで、図250(f)に示すように第2特図表示部37bにおける遊技回が開始されると、図250(b)に示すように第2特図保留カウンタ503の値(「3」)が1減算されて「2」となる。また、当該t 1のタイミングで、図250(a)に示すように図柄表示装置41にて保留促進報知が開始される。

【3024】

その後、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われている場合、図250(b)及び図250(c)に示すようにt 2のタイミングで第2作動口402に遊技球が入賞し、第2特図保留カウンタ503の値が1加算されて「3」となる。その後、t 1のタイミングから1秒が経過したt 3のタイミングで、図250(a)に示すように保留促進報知が終了する。その後、図250(b)及び図250(c)に示すようにt 4のタイミングで第2作動口402に遊技球が入賞し、第2特図保留カウンタ503の値が1加算されて上限個数である「4」となる。

【3025】

その後、t 1のタイミングから10秒が経過したt 5のタイミングで、図250(f)に示すように遊技結果が第6小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する。既に説明したとおり、第1時短状態STA1において、高頻度サポートモードを終了させるために必要な第6小当たり結果の発生回数は1回である。このため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、当該t 5のタイミングで、図250(d)に示すように第1高頻度フラグ481aが「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、図250(e)に示すように通常遊技状態STA0となる。高頻度サポートモードが終了するt 5のタイミングにおいて保留記憶されている第2保留情報の数は上限個数である4個である。

【3026】

その後、t 5のタイミングから最終停止期間(0.5秒)が経過したt 6のタイミングで、図250(g)に示すように当該第6小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始される。その後、t 7のタイミングで、図250(h)に示すように振分実行モードが終了する。低頻度サポートモードにおける振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生していた場合には、当該t 7のタイミングで、図250(h)に示すように開閉実行モードに移行する。

【3027】

その後、t 8のタイミングで、図250(h)に示すように開閉実行モードが終了すると、通常遊技状態STA0において遊技回が実行される状況となる。図250(b)に示すように上限個数の第2保留情報が保留記憶されているため、当該t 8のタイミングで、図250(f)に示すように高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第2保留情報を契機として遊技回が開始されるとともに、図250(b)に示すように第2特図保留カウンタ503の値が1減算されて「3」となる。

【3028】

上記のとおり、保留促進報知が実行される度に遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作を行うことで保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数である状態としておくことにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了され、通常遊技状態STA0において遊技回が実行される状況となる場合に、高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第2保留情報の数が上限個数となる可能性を高めることができる。

【3029】

<第28の実施形態>

本実施形態では保留促進報知の実行態様が上記第27の実施形態と相違している。以下、上記第27の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第27の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3030】

上記第1の実施形態と同様に、第1特図表示部37aにおける遊技回では、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が行われた後に最終停止期間（具体的には0.5秒）に亘って絵柄の停止表示が行われるとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が行われた後に最終停止期間（具体的には0.5秒）に亘って絵柄の停止表示が行われる。これらの遊技回の実行中に、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて遊技回用演出が実行される。遊技回用演出では、図柄表示装置41にて図柄の変動表示が行われた後に図柄の停止表示が行われる。また、図柄表示装置41における図柄の変動表示に対応する態様で表示発光部64が発光するように表示発光部64の発光制御が実行されるとともに、当該図柄の変動表示に対応する音出力が実行されるようにスピーカ部65の音出力制御が実行される。

10

【3031】

第1～第3時短状態STA1～STA3のいずれかにおいて第2保留情報を契機とした当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として15秒の期間が選択される。また、当該小当たり結果の発生により小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる場合には、遊技回用演出において、図柄表示装置41における図柄の変動表示が開始されてから10秒が経過したタイミングで、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて時短終了予告演出が開始される。時短終了予告演出は、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するまで実行される。

【3032】

20

図251は本実施形態における時短終了予告演出及び保留促進報知の内容を説明するための説明図である。時短終了予告演出では、図柄表示装置41において、いずれかの有効ラインL1～L5（図4（a）参照）上に今回の遊技回において発生した小当たり結果の種類に対応する図柄の組合せが形成されるとともに、当該図柄の組合せの停止表示が行われる。小当たり結果に対応する図柄の組合せは、同一図柄の組合せではなく且つリーチ図柄の組合せでもない。具体的には、今回の遊技回において第1小当たり結果が発生した場合には、図251に示すように、「1・2・3」という図柄の組合せが形成される。また、図示は省略するが、第2小当たり結果が発生した場合には「2・3・4」という図柄の組合せが形成され、今回の遊技回において第3小当たり結果が発生した場合には「3・4・5」という図柄の組合せが形成され、今回の遊技回において第4小当たり結果が発生した場合には「4・5・6」という図柄の組合せが形成され、今回の遊技回において第5小当たり結果が発生した場合には「5・6・7」という図柄の組合せが形成され、今回の遊技回において第6小当たり結果が発生した場合には「6・7・8」という図柄の組合せが形成され、今回の遊技回において第7小当たり結果が発生した場合には「7・8・9」という図柄の組合せが形成される。当該図柄の組合せの停止表示は、第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了するまで、5.5秒間に亘って行われる。

30

【3033】

一方、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示は、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時に設定された変動表示期間（具体的には15秒）が終了するまで継続される。このため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始されてから10秒が経過したタイミングから5秒間に亘って、図柄表示装置41にて小当たり結果に対応する図柄の組合せの停止表示が行われているとともに第2特図表示部37bにて絵柄の変動表示が継続されている状態となる。第2特図表示部37bでは、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合と同様に、絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて最終停止期間（具体的には0.5秒）に亘って絵柄の停止表示が行われる。

40

【3034】

時短終了予告演出では振分実行モードについての説明が行われる。具体的には、図柄表示装置41の横方向における中央部であって図柄列Z1～Z3よりも上側の位置に「振分実行モードではV入賞を発生させて下さい」という文字G48が表示される。また、時短

50

終了予告演出が開始される場合、図柄表示装置 4 1 では、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数未満（具体的には 4 個未満）であることを条件として、保留促進報知が実行される。保留促進報知の内容は上記第 2 6 の実施形態において図 2 4 3（a）の説明図を参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、図 2 5 1 に示すように図柄表示装置 4 1 の左側上部に「第 2 保留を満タンにするため右打ちして下さい」という文字 G 4 7 が表示される。

【3 0 3 5】

保留促進報知は、当該保留促進報知の実行中に保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数（具体的には 4 個）に達しなかった場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミングにて終了する。また、保留促進報知は、当該保留促進報知の実行中に保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数に達した場合には、当該保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数に達したタイミングにて終了する。これにより、時短終了予告演出が開始された後、保留記憶されている第 2 保留情報の数を増加させることが可能な状況において保留促進報知が実行されるようにすることができる。とともに、保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数に達している状態において保留促進報知が継続されてしまうことを防止することができる。

【3 0 3 6】

第 2 保留情報を契機とした当否判定処理の結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、時短終了予告演出は実行されない。当該場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示が終了する。そして、当該タイミングで、いずれかの有効ライン L 1 ～ L 5（図 4（a）参照）上に今回の遊技回において発生した小当たり結果の種類に対応する図柄の組合せが形成されるとともに、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了するまでの期間に亘って、当該図柄の組合せの停止表示が行われる。

【3 0 3 7】

遊技者は、いずれかの時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 において、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて時短終了予告演出が実行されている状態となった場合に、振分実行モードへの移行が確定したことを把握することができる。また、遊技者は、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて時短終了予告演出が実行されているとともに、第 2 特図表示部 3 7 b にて絵柄の変動表示が継続されている状態であることに基づいて、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に高頻度サポートモードが終了することを把握することができる。遊技者は、図柄表示装置 4 1 にて保留促進報知が開始されたことに基づいて、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するようにする発射操作装置 2 8 の操作を行うことにより、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミングであるとともに高頻度サポートモードが終了するタイミングとなる前に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されている第 2 保留情報の数を上限個数まで増加させることができる。これにより、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数（具体的には 4 個）である状態において、当該第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 が終了し、通常遊技状態 S T A 0 において遊技回が実行される状態となるようにすることができる。

【3 0 3 8】

時短終了予告演出を実行することにより、高頻度サポートモードが終了する前に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に保留記憶されている第 2 保留情報の数を増加させておくことを可能とする期間であることを遊技者に把握させることができる。そして、遊技者が当該期間であることを把握可能な状況において保留促進報知を実行することにより、当該保留促進報知に基づいて、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われる可能性を高めることができる。

【3 0 3 9】

時短終了予告演出が開始されるタイミングにおいて第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶さ

10

20

30

40

50

れている第2保留情報の数が上限個数（具体的には4個）である場合には、保留促進報知は実行されない。このように、保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達している状態では保留促進報知が実行されない構成とすることにより、上限個数の第2保留情報が第2特図保留エリア112に記憶されている状況において遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われて遊技者が保有する遊技球の数が減少してしまうことを抑制することができる。

【3040】

次に、主側MPU82にて実行される変動表示期間の特定処理について図252のフローチャートを参照しながら説明する。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、変動表示期間の特定処理は特図変動開始処理（図224）のステップSE413にて実行される。

10

【3041】

まず主側RAM84における第1～第3高頻度フラグ481a～481cのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSG901）、第1～第3高頻度フラグ481a～481cのいずれにも「1」がセットされていない場合（ステップSG901：NO）、すなわち通常遊技状態STA0である場合には、今回の遊技回が第2特図表示部37bにおける遊技回であるか否かを判定する（ステップSG902）。第2特図表示部37bにおける遊技回である場合（ステップSG902：YES）には、高頻度終了時保留カウンタ504の値が1以上であるか否かを判定し（ステップSG903）、ステップSG903にて肯定判定を行った場合、すなわち通常遊技状態STA0であるとともに高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回が開始される場合には、高頻度終了時保留カウンタ504の値を1減算する（ステップSG904）。

20

【3042】

ステップSG901にて肯定判定を行った場合、又はステップSG904の処理を行った場合には、主側ROM83から高頻度サポート用のテーブル群501を読み出す（ステップSG905）。このように、第1～第3時短状態STA1～STA3のいずれかにおいて第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合、第1～第3時短状態STA1～STA3のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される場合、又は高頻度サポートモードの終了時に保留記憶されていた第2保留情報を契機として通常遊技状態STA0において第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される場合には、高頻度サポート用のテーブル群501が参照される。

30

【3043】

高頻度サポート用のテーブル群501を参照してステップSG907にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を高頻度サポート用のテーブル群501におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。当該リーチ対応のテーブルには、15秒、20秒、25秒及び30秒の変動表示期間が設定されている。また、今回の遊技回において小当たり結果が発生する場合には、小当たり態様の変動表示期間を15秒とする情報を読み出す。また、今回の遊技回において大当たり結果、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合には、第2保留情報が遊技回の実行対象であれば、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を高頻度サポート用のテーブル群501における外れ対応のテーブルに対して照合することで、外れ態様の変動表示期間の情報を読み出す。当該外れ対応のテーブルには、1秒及び2秒の変動表示期間が設定されている。これにより、高頻度サポートモードにおいて実行される第2保留情報を契機とした遊技回、及び高頻度サポートモードの終了時に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の消化効率を高めることが可能となる。一方、今回の遊技回において大当たり結果

40

50

、外れリーチ表示及び小当たり結果が発生しない場合において第1保留情報が遊技回の実行対象となっている場合、今回の遊技回の変動表示期間として10秒の情報を読み出す。

【3044】

ステップSG902にて否定判定を行った場合、又はステップSG903にて否定判定を行った場合には、主側ROM83から低頻度サポート用のテーブル群502を読み出す(ステップSG906)。このように、通常遊技状態STA0において第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合、又は高頻度サポートモードの終了後に保留記憶された第2保留情報を契機として通常遊技状態STA0において第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される場合には、低頻度サポート用のテーブル群502が参照される。

【3045】

低頻度サポート用のテーブル群502を参照してステップSG907にて変動表示期間の選択処理が実行される状況においては、第1保留情報が遊技回の実行対象となっており、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は当否判定処理の結果が外れ結果であるとともに実行対象となっている保留情報におけるリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を高頻度サポート用のテーブル群501におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。当該リーチ対応のテーブルには、15秒、20秒、25秒及び30秒の変動表示期間が設定されている。

【3046】

第1保留情報が遊技回の実行対象となっており、第1特図保留エリア111に3個以上の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であり、今回の遊技回において大当たり結果及び外れリーチ表示が発生しない場合には、外れ態様の変動表示期間として3秒の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートにおいて第1特図表示部37aにおける遊技回の消化効率を高めることが可能となる。また、第1保留情報が遊技回の実行対象となっており、第1特図保留エリア111に1個又は2個の第1保留情報が記憶されている状況で開始された遊技回であり、今回の遊技回において大当たり結果及び外れリーチ表示が発生しない場合には、その時点の変動種別カウンタCSの数値情報を低頻度サポート用のテーブル群502における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。当該完全外れ結果対応のテーブルには、5秒、6秒、7秒及び8秒の変動表示期間が設定されている。

【3047】

第2保留情報が遊技回の実行対象となっている場合には、変動表示期間の情報として10分の情報を読み出す。これにより、低頻度サポートモードにおいて、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合には、遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合と比較して、遊技回の消化効率が低く、遊技者にとって不利な状態となるようにすることができる。よって、低頻度サポートモードにおいては、基本的に遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われるようにすることができる。

【3048】

ステップSG905の処理を行った場合、又はステップSG906の処理を行った場合には、ステップSG907にて変動表示期間の選択処理を実行し、ステップSG908にて変動表示期間の設定処理を実行する。変動表示期間の選択処理(ステップSG907)の内容は既に説明したとおりである。変動表示期間の設定処理(ステップSG908)では、ステップSG907にて選択した変動表示期間の情報を主側RAM84に設けられた特図側タイマカウンタにセットする。

【3049】

その後、今回の当否判定処理の結果が第1～第7小当たり結果のいずれかである場合(ステップSG909:YES)には、主側RAM84において当該小当たり結果に対応する小当たりカウンタ485a～485gの値が「1」であるか否かを判定する(ステップ

10

20

30

40

50

SG910)。ステップSG910では、今回の当否判定処理の結果が第1小当たり結果である場合には第1小当たりカウンタ485aの値が「1」である場合に肯定判定を行い、今回の当否判定処理の結果が第2小当たり結果である場合には第2小当たりカウンタ485bの値が「1」である場合に肯定判定を行い、今回の当否判定処理の結果が第3小当たり結果である場合には第3小当たりカウンタ485cの値が「1」である場合に肯定判定を行い、今回の当否判定処理の結果が第4小当たり結果である場合には第4小当たりカウンタ485dの値が「1」である場合に肯定判定を行い、今回の当否判定処理の結果が第5小当たり結果である場合には第5小当たりカウンタ485eの値が「1」である場合に肯定判定を行い、今回の当否判定処理の結果が第6小当たり結果である場合には第6小当たりカウンタ485fの値が「1」である場合に肯定判定を行い、今回の当否判定処理の結果が第7小当たり結果である場合には第7小当たりカウンタ485gの値が「1」である場合に肯定判定を行う。

10

【3050】

ステップSG910にて肯定判定を行った場合、すなわち今回の小当たり結果の発生により小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる場合には、時短終了対象コマンドを音光側MPU93に送信する。時短終了対象コマンドは、今回の遊技回における遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを音光側MPU93にて把握可能とするコマンドである。音光側MPU93は、主側MPU82から時短終了対象コマンドを受信した場合、図柄表示装置41における図柄の変動表示が開始されてから10秒後に時短終了予告演出が開始されるようにする。また、時短終了予告演出が開始されるタイミングにおいて第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が上限個数未満（具体的には4個未満）である場合に、保留促進報知が実行されるようにする。

20

【3051】

次に、音光側MPU93にて実行される保留表示用処理（図253（b））の説明に先立ち、音光側RAM95の構成を図253（a）の説明図を参照しながら説明する。

【3052】

図253（a）に示すように、音光側RAM95には第1保留情報カウンタ512及び第2保留情報カウンタ513が設けられている。第1保留情報カウンタ512は、主側RAM84の第1特図保留エリア111に記憶されている第1保留情報の数を音光側MPU93にて把握可能とするカウンタであり、第2保留情報カウンタ513は、主側RAM84の第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数を音光側MPU93にて把握可能とするカウンタである。

30

【3053】

音光側MPU93は、音光側RAM95を第2保留情報カウンタ513を参照することにより保留記憶されている第2保留情報の数を把握することができるため、保留促進報知が実行されている状況において、第2保留情報カウンタ513の値が上限個数（具体的には4個）となったことを特定することができるとともに、第2保留情報カウンタ513の値が上限個数となったことを特定した場合に保留促進報知を終了させることができる。これにより、保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達した後も保留促進報知が実行されてしまうことを防止できる。

40

【3054】

音光側RAM95には、保留促進報知中フラグ514が設けられている。保留促進報知中フラグ514は、図柄表示装置41にて保留促進報知が実行されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とするフラグである。

【3055】

次に、音光側MPU93にて実行される保留表示用処理について図253（b）のフローチャートを参照しながら説明する。保留表示用処理は音光側MPU93にて比較的短い周期（例えば4ミリ秒）で繰り返し実行される。

【3056】

50

主側MPU82から第1保留コマンドを受信した場合（ステップSH101：YES）には、音光側RAM95における第1保留情報カウンタ512の値を1加算する（ステップSH102）。これにより、保留記憶されている第1保留情報の数が1増加したことを音光側MPUにて把握可能とすることができる。

【3057】

ステップSH101にて否定判定を行った場合、又はステップSH102の処理を実行した場合には、主側MPU82から第2保留コマンドを受信したか否かを判定し（ステップSH103）、第2保留コマンドを受信した場合（ステップSH103：YES）には、音光側RAM95における第2保留情報カウンタ513の値を1加算する（ステップSH104）。これにより、保留記憶されている第2保留情報の数が1増加したことを音光側MPUにて把握可能とすることができる。

10

【3058】

ステップSH103にて否定判定を行った場合、又はステップSH104の処理を実行した場合には、第1特図表示部37aにおける遊技回の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップSH105）。ステップSH105では、主側MPU82から変動用コマンド及び種別コマンドを受信したタイミングであるとともに、開始対象となっている遊技回が第1特図表示部37aであることを示す情報が当該変動用コマンドに含まれている場合に肯定判定を行う。ステップSH105にて肯定判定を行った場合には、第1保留情報カウンタ512の値を1減算する（ステップSH106）。これにより、保留記憶されている第1保留情報の数が1減少したことを音光側MPUにて把握可能とすることができる。

20

【3059】

ステップSH105にて否定判定を行った場合には、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップSH107）。ステップSH107では、主側MPU82から変動用コマンド及び種別コマンドを受信したタイミングであるとともに、開始対象となっている遊技回が第2特図表示部37bであることを示す情報が当該変動用コマンドに含まれている場合に肯定判定を行う。ステップSH107にて肯定判定を行った場合には、第2保留情報カウンタ513の値を1減算する（ステップSH108）。これにより、保留記憶されている第2保留情報の数が1減少したことを音光側MPUにて把握可能とすることができる。

30

【3060】

ステップSH106の処理を行った場合、ステップSH107にて否定判定を行った場合、又はステップSH108の処理を行った場合には、保留情報表示の更新処理を実行する（ステップSH109）。保留情報表示の更新処理では、第1保留情報カウンタ512の値及び第2保留情報カウンタ513の値に対応する保留表示更新コマンドを表示側MPU103に送信する。これにより、図柄表示装置41における第1保留表示領域42a（図251参照）の表示内容を第1保留情報カウンタ512の値に対応する表示内容とすることができるとともに、第2保留表示領域42b（図251参照）の表示内容を第2保留情報カウンタ513の値に対応する表示内容とすることができる。

【3061】

40

次に、音光側MPU93にて実行される遊技回用演出実行処理について図254のフローチャートを参照しながら説明する。遊技回用演出実行処理は音光側MPU93にて比較的短い周期（例えば4ミリ秒）で繰り返し実行される。

【3062】

主側MPU82から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合（ステップSH201：YES）には、音光側RAM95に設けられた遊技回用演出中フラグに「1」をセットする（ステップSH202）。遊技回用演出中フラグは、遊技回用演出が実行されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とするフラグである。

【3063】

その後、現状における遊技状態が通常遊技状態STA0である場合（ステップSH20

50

3: YES) には通常遊技回用演出の開始設定処理を実行する(ステップSH204)。通常遊技回用演出の開始設定処理では、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに設定されている情報に対応する通常遊技回用演出テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に呼び出す。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、変動用コマンドには、主側MPU82にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の遊技回が大当たり結果であるかを示す情報が含まれており、今回の開始対象となっている遊技回が小当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の遊技回が小当たり結果であるかを示す情報が含まれている。通常遊技回用演出の開始設定処理(ステップSH204)では、大当たり結果に対応する通常大当たり遊技回用演出テーブル、小当たり結果に対応する通常小当たり遊技回用演出テーブル、外れリーチに対応する通常外れリーチ遊技回用演出テーブル及び完全外れに対応する通常外れ演出テーブルのいずれかが音光側RAM95に読み出される。そして、当該読み出された演出テーブルに基づいて図柄表示装置41の表示制御、表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が開始されるようにする。

10

【3064】

第1～第3時短状態STA1～STA3のいずれかである場合(ステップSH203: NO) には、時短遊技回用演出の開始設定処理を実行する(ステップSH205)。時短遊技回用演出の開始設定処理では、主側MPU82から時短終了対象コマンドを受信している場合、すなわち小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、小当たり結果に対応する時短終了対応の時短小当たり遊技回用演出テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、特図変動開始処理(図224)のステップSE413にて変動表示期間の特定処理が実行されるとともに、ステップSE414にて変動用コマンド及び種別コマンドが送信される。また、既に説明したとおり、変動表示期間の特定処理(図252)におけるステップSG911にて時短終了対象コマンドが送信される。このため、第1～第3時短状態STA1～STA3のいずれかにおいて第2保留情報を契機とした当否判定処理の結果が小当たり結果となり、今回の遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる場合、音光側MPU93は変動用コマンド及び種別コマンドを受信したタイミングにおいて既に時短終了対象コマンドを受信している状態である。

20

30

【3065】

音光側RAM95に時短終了対応の時短小当たり遊技回用演出テーブルが読み出され、当該時短終了対応の時短小当たり遊技回用演出テーブルに設定されている情報に基づいて遊技回用演出が実行される場合、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の開始タイミングから10秒間に亘って図柄表示装置41にて図柄の変動表示が行われる。その後、時短終了予告演出が実行される。時短終了予告演出の実行態様は既に説明したとおりである。時短終了予告演出は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングまで継続される。

【3066】

時短遊技回用演出の開始設定処理(ステップSH205)では、時短終了対象コマンドを受信していない場合には、大当たり結果に対応する時短大当たり遊技回用演出テーブル、小当たり結果に対応する時短小当たり遊技回用演出テーブル、外れリーチに対応する時短外れリーチ遊技回用演出テーブル及び完全外れに対応する時短外れ演出テーブルのいずれかを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。時短遊技回用演出の開始設定処理(ステップSH205)では、音光側RAM95に読み出した演出テーブルに基づいて図柄表示装置41の表示制御、表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が開始されるようにする。

40

【3067】

ステップSH201にて否定判定を行った場合には音光側RAM95における遊技回用

50

演出中フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSH206）、遊技回用演出中フラグに「1」がセットされている場合（ステップSH206：YES）には遊技回用演出中処理を実行する（ステップSH207）。遊技回用演出中処理では、音光側RAM95に読み出されている遊技回用演出の演出テーブルにおける参照対象のエリアを更新し、当該更新後のエリアに設定されている情報に基づいて図柄表示装置41の表示制御、表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が実行されるようにする。

【3068】

ステップSH207にて遊技回用演出中処理を実行した後は、遊技回用演出の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップSH208）。ステップSH208では、ステップSH207にて更新された後における参照対象のエリアが音光側RAM95に読み出されている遊技回用演出テーブルにおける最後のエリアである場合に肯定判定を行う。遊技回用演出は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで終了する。ステップSH208にて肯定判定を行った場合には、遊技回用演出の終了処理を実行することにより、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されていた遊技回用演出を終了させる（ステップSH209）。その後、音光側RAM95における遊技回用演出中フラグを「0」クリアする（ステップSH210）。これにより、遊技回用演出が終了したことを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【3069】

ステップSH208にて否定判定を行った場合には、音光側RAM95における保留促進報知中フラグ514に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSH211）、保留促進報知中フラグ514に「1」がセットされていない場合（ステップSH211：NO）、すなわち保留促進報知が実行されていない状態である場合には、今回の遊技回が時短終了予告演出の対象であるか否かを判定する（ステップSH212）。ステップSH212では、主側MPU82から時短終了対象コマンドを受信している場合に肯定判定を行う。

【3070】

今回の遊技回が時短終了予告演出の対象である場合（ステップSH212：YES）には、時短終了予告演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップSH213）。ステップSH213では、音光側RAM95に読み出されている時短終了対応の時短小当たり遊技回用演出テーブルにおいて参照対象となっているエリアが時短終了予告演出の開始時に対応するエリアである場合に肯定判定を行う。ステップSH213にて肯定判定を行った場合には、音光側RAM95における第2保留情報カウンタ513の値が「4」であるか否かを判定することにより保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数であるか否かを判定する（ステップSH214）。

【3071】

保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数未満である場合（ステップSH214：NO）には、保留促進報知の開始設定処理を実行する（ステップSH215）。保留促進報知の開始設定処理では、保留促進報知コマンドを表示側MPU103に送信する。これにより、図柄表示装置41の左側上部に「第2保留を満タンにするため右打ちして下さい」という文字G47が表示されるように、表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。その後、音光側RAM95における保留促進報知中フラグ514に「1」をセットする（ステップSH216）。これにより、保留促進報知が実行されている状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【3072】

一方、時短終了予告演出が開始されるタイミングにおいて保留記憶されている第2保留情報が上限個数である場合（ステップSH213：YES、ステップSH214：YES）には、ステップSH215及びステップSH216の処理を実行することなく、そのまま本遊技回用演出実行処理を終了する。これにより、既に保留記憶されている第2保留情報が上限個数に達している状況において保留促進報知が実行されてしまうことを防止する

10

20

30

40

50

ことができる。

【3073】

ステップSH211にて肯定判定を行った場合、すなわち図柄表示装置41にて保留促進報知が実行されている状態である場合には、保留促進報知の終了タイミングであるか否かを判定する(ステップSH217)。ステップSH217では、音光側RAM95に読み出されている時短終了対応の時短小当たり遊技回用演出テーブルにおいて参照対象となっているエリアが保留促進報知の終了タイミングに対応するエリアである場合、すなわち第2特図表示部37bにおいて絵柄の変動表示期間が終了するとともに最終停止期間が開始されるタイミングである場合に肯定判定を行う。また、ステップSH217では、第2保留情報カウンタ513の値が「4」である場合、すなわち保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達した場合にも肯定判定を行う。

10

【3074】

ステップSH217にて肯定判定を行った場合には、保留促進報知の終了処理を実行する(ステップSH218)。保留促進報知の終了処理では、保留促進報知終了コマンドを表示側MPU103に送信する。これにより、図柄表示装置41における保留促進報知が終了するように、表示側MPU103によって図柄表示装置41が表示制御される。その後、音光側RAM95における保留促進報知中フラグ514を「0」クリアする(ステップSH219)。これにより、保留促進報知が終了したことを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【3075】

このように、保留促進報知の実行中に保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数(具体的には4個)に到達することなく、保留促進報知が実行されている状況において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、当該絵柄の変動表示期間が終了し、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなり、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理(即時高頻度終了処理(図227(a)))が実行されるタイミングで保留促進報知が終了される。これにより、第2作動口402への入賞が発生しづらい状況となった後にも保留促進報知が継続されてしまうことを防止することができる。

20

【3076】

保留促進報知が実行されている状況において保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達した場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了していない状況においても保留促進報知が終了される。これにより、保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達している状態において保留促進報知が継続されてしまうことを防止することができる。遊技者は、保留促進報知に従って発射操作装置28の操作を行うことにより所有している遊技球の数の減少を抑制しながら効率的に保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数である状態を作り出すことができる。

30

【3077】

次に、保留促進報知が実行される様子及び保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達したことに基づいて保留促進報知が終了される様子について図255のタイムチャートを参照しながら説明する。図255(a)は保留促進報知の実行期間を示し、図255(b)は時短終了予告演出の実行期間を示し、図255(c)は第2特図保留カウンタ503の値が「4」である期間を示し、図255(d)は主側RAM84における第1高頻度フラグ481aの値を示し、図255(e)はサポートモードが低頻度サポートモードである期間を示し、図255(f)は遊技結果が第6小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間を示し、図255(g)は遊技結果が第4小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が実行される期間を示し、図255(h)は振分実行モードの実行期間を示し、図255(i)は開閉実行モードの実行期間を示す。

40

【3078】

50

まず保留促進報知が実行される様子について説明する。

【3079】

図255(d)に示すように、t1のタイミングにおいて、第1高頻度フラグ481aには「1」がセットされており、高頻度サポートモードであるとともに第1時短状態STA1である。図255(g)に示すように、当該t1のタイミングで、第2保留情報を契機とした当否判定処理の結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果が第4小当たり結果に振り分けられ、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が開始される。その後、t2のタイミングで、遊技結果が第4小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、第1時短状態STA1において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第4小当たり結果の発生回数は100回である。このため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件は満たされず、高頻度サポートモードが維持される。

10

【3080】

その後、第2特図表示部37bにおける最終停止期間(0.5秒)が終了するt3のタイミングで、図255(h)に示すように高頻度サポートモードにおいて当該第4小当たり結果を契機とする振分実行モードが開始される。その後、t4のタイミングで当該振分実行モードが終了する。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることは困難であり、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には開閉実行モードへの移行は発生しない。

20

【3081】

振分実行モードが終了するt4のタイミングで、図255(f)に示すように第2保留情報を契機とした当否判定処理の結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果が第6小当たり結果に振り分けられ、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間(具体的には15秒)が開始される。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、第1時短状態STA1において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第6小当たり結果の発生回数は1回である。このため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。当該t4のタイミングから15秒が経過したt6のタイミングで、遊技結果が第6小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すると、図255(d)に示すように第1高頻度フラグ481aが「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了して、図255(e)に示すように低頻度サポートモードとなる。また、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理(即時高頻度終了処理(図227(a)))が実行されて、第2作動口402への入賞が発生しづらい状況となる。

30

【3082】

t4のタイミングから10秒が経過したタイミングであるとともにt6のタイミングの5秒前のタイミングであるt5のタイミングで、図255(b)に示すように時短終了予告演出が開始される。t5のタイミングにおいて保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数(4個)に達していない場合には、図255(a)に示すように保留促進報知が開始される。保留促進報知の実行中に保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数(4個)に達しない場合、保留促進報知は第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するt6のタイミングで終了する。これにより、第2作動口402への入賞が発生しづらい状況となった後にも保留促進報知が継続されてしまうことを防止することができる。

40

【3083】

その後、第2特図表示部37bにおける最終停止期間(0.5秒)が経過したt7のタイミングで、図255(b)に示すように時短終了予告演出が終了される。また、図255(h)に示すように、当該t7のタイミングにて振分実行モードが開始される。振分実

50

行モードは t 8 のタイミングで終了する。

【3084】

低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生した場合には、振分実行モードが終了する t 8 のタイミングで、図 255 (i) に示すように開閉実行モードが開始される。その後、t 9 のタイミングで、図 255 (i) に示すように開閉実行モードが終了すると、図 255 (d) 及び図 255 (e) に示すように低頻度サポートモードである通常遊技状態 S T A 0 において遊技回が実行される状態となる。

【3085】

上記のとおり、時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 において第 2 保留情報を契機とした当否判定処理の結果が小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示が開始されてから 10 秒が経過したタイミングにおいて保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数未満である場合には、保留促進報知が実行される。これにより、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 28 の操作を行って保留記憶されている第 2 保留情報の数を増加させるべき状況であることを遊技者に報知することができる。

【3086】

次に、保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数に達したことに基づいて保留促進報知が終了される様子について説明する。

【3087】

t 10 のタイミングで、図 255 (f) に示すように第 2 保留情報を契機とした当否判定処理の結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果が第 6 小当たり結果に振り分けられ、第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間（具体的には 15 秒）が開始される。既に説明したとおり、第 1 時短状態 S T A 1 において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第 6 小当たり結果の発生回数は 1 回である。このため、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。当該 t 10 のタイミングから 15 秒が経過した t 13 のタイミングで、遊技結果が第 6 小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了すると、図 255 (d) に示すように第 1 高頻度フラグ 481a が「0」クリアされる。これにより、高頻度サポートモードが終了して、図 255 (e) に示すように低頻度サポートモードとなる。

【3088】

t 10 のタイミングから 10 秒が経過したタイミングであるとともに t 13 のタイミングの 5 秒前のタイミングである t 11 のタイミングで、図 255 (b) に示すように時短終了予告演出が開始される。また、t 11 のタイミングにおいて保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数（4 個）に達していない場合には、図 255 (a) に示すように保留促進報知が開始される。その後、t 12 のタイミングで、図 255 (c) に示すように保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数（4 個）に達した場合には、図 255 (a) に示すように保留促進報知が終了される。t 13 のタイミングにて第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了した後は、第 2 特図表示部 37b における最終停止期間（0.5 秒）が経過した t 14 のタイミングで、図 255 (b) に示すように時短終了予告演出が終了するとともに、図 255 (h) に示すように第 6 小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始される。

【3089】

上記のとおり、時短終了予告演出及び保留促進報知が実行されている状況において、保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数（4 個）に達した場合には、時短終了予告演出が終了するタイミングよりも前のタイミングにおいても保留促進報知が終了される。これにより、保留記憶されている第 2 保留情報の数が上限個数に達した状態において保留促進報知が継続されてしまうことを防止することができる。

【3090】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【3091】

第2特図表示部37bにおける遊技回が開始された場合には、当該遊技回の開始時に実行された当否判定処理の結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたこと、及び第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が上限個数未満（4個未満）であることを条件として、時短終了予告演出の開始タイミングで、保留促進報知が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる遊技回において、保留促進報知が実行されていることに基づいて遊技者が第2回動量で発射操作装置28を操作し、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるまでに第2特図保留エリア112に新たな第2保留情報が記憶される可能性を高めることができる。また、第2特図表示部37bにお

10

【3092】

時短終了予告演出が実行されていることに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなることを遊技者に報知することができる。時短終了予告演出が開始されるタイミングで保留促進報知が実行される構成とすることにより、時短終了予告演出により高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなることを把握した遊技者が保留促進報知に従って第2回動量で発射操作装置28を操作する可能性を高めることができる。

20

【3093】

<第28の実施形態の別形態>

(1) 上記第28の実施形態では、時短終了予告演出の開始時に保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数未満であることを条件として保留促進報知が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、時短終了予告演出の開始時に保留記憶されている第2保留情報の数が所定の基準個数未満（例えば3個未満）であることを条件として保留促進報知が実行される構成としてもよい。いずれかの時短状態STA1～STA3において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、時短終了予告演出が開始されるタイミングにおいて第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が0～2個である場合には保留促進報知が実行される一方、当該タイミングにおいて第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が3個又は上限個数である4個である場合には保留促進報知が実行されない。これにより、保留記憶されている第2保留情報の数が所定の基準個数未満であり、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われることにより保留記憶されている第2保留情報の数を複数個増加させることが可能な状況である場合に、保留促進報知が実行されるようにすることができる。遊技者は、保留促進報知が実行されたことを確認することにより、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作を行うことにより保留記憶されている第2保留情報の数を複数個増加させることができる状況であることを把握することができる。

30

【3094】

(2) 上記第28の実施形態において、保留促進報知の実行対象である期間において保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達している状態である場合には、当該状態であることを報知する保留上限状態報知が行われる構成としてもよい。保留上限状態報知は、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行される。保留上限状態報知では、図柄表示装置41に「第2保留は満タンです」という文字が表示される。また、保留上限状態報知では、保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達している状態であることを報知する態様で表示は表示発光部64の発光制御が実行されるとともに、「第2保留は満タンです」という音声が出力されるようにスピーカ部65の音出力制御が実行される。終了予告演出の開始時に保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達している状態である場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期

40

50

間が終了するまでの期間に亘って保留上限状態報知が実行される。また、保留促進報知が実行されている状況において保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達した場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するまでの期間に亘って保留上限状態報知が実行される。これにより、保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達した後も、遊技者が保留記憶されている第2保留情報の数を増加させようとして、遊技球が右側領域PA7を流下するようにする発射操作装置28の操作を継続してしまうことを防止することができる。

【3095】

(3) 上記第28の実施形態では、時短終了予告演出において、図柄表示装置41にて小当たり結果の種類に対応する図柄の組合せの停止表示が5.5秒間に亘って行われる構成に加えて又は代えて、時短状態STA1~STA3が終了するまでの残り時間のカウントダウンが行われる構成としてもよい。具体的には、図柄表示装置41の表示面における右側上部にカウントダウンエリアが設けられ、当該カウントダウンエリアにて時短状態STA1~STA3が終了するまでの残り時間のカウントダウンが行われる。例えば、時短状態STA1~STA3が終了するまでの残り時間が3秒である状況では、カウントダウンエリアにて「時短状態終了まで残り3秒」という文字の表示が行われる。また、時短終了予告演出では、カウントダウンエリアに表示されている残り時間が1秒分減少する度にスピーカ部65から残り時間の減少に対応する音出力が行われるとともに、カウントダウンエリアに表示されている残り時間が1秒分減少する度に表示発光部64が発光するように表示発光部64の発光制御が実行される。これにより、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作を行うべき期間を遊技者に明確に報知することができる。

【3096】

＜第29の実施形態＞

本実施形態では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数が段階的に増加していく態様で遊技状態が移行し得る点で、上記第22の実施形態と相違している。以下、上記第22の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第22の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3097】

図256(a)は各小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、図256(b)は小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図である。図256(a)に示すように、本実施形態における小当たり振分テーブル474には、第1小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として0~49が設定されており、第2小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として50~99が設定されており、第3小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として100~174が設定されており、第4小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として175~224が設定されており、第5小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として225~274が設定されており、第6小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として275~299が設定されている。第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は約16.7%の確率で第1小当たり結果となり、約16.7%の確率で第2小当たり結果となり、25.0%の確率で第3小当たり結果となり、約16.7%の確率で第4小当たり結果となり、約16.7%の確率で第5小当たり結果となり、約8.3%の確率で第6小当たり結果となる。

【3098】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、遊技回の遊技結果が小当たり結果となった場合には振分実行モードに移行し、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モードに移行する。図256(a)に示すように、第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知

センサ４２５における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は、最大のラウンド数である１０回に設定されている。また、第３小当たり結果、第４小当たり結果及び第６小当たり結果のいずれかを契機とした振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ４２５における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は５回に設定されている。

【３０９９】

本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態ＳＴＢ０、第１時短状態ＳＴＢ１、第２時短状態ＳＴＢ２、第３時短状態ＳＴＢ３及び終了準備状態ＳＴＢ４が存在している。図２５７は各遊技状態ＳＴＢ０～ＳＴＢ４の内容を説明するための説明図である。通常遊技状態ＳＴＢ０におけるサポートモードは低頻度サポートモードであるとともに、第１～第３時短状態ＳＴＢ１～ＳＴＢ３及び終了準備状態ＳＴＢ４におけるサポートモードは高頻度サポートモードである。主側ＭＰＵ８２にてＲＡＭクリア処理が実行された場合には、通常遊技状態ＳＴＢ０となる。上記第１の実施形態において既に説明したとおり、ＲＡＭクリア処理は、メイン処理（図１３）において設定値更新処理（ステップＳ１１７）が実行される場合には当該設定値更新処理において実行されるとともに、メイン処理（図１３）においてステップＳ１１９の処理が実行される場合にはステップＳ１１９にて実行される。

【３１００】

まず大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後における遊技状態について説明する。

【３１０１】

上記第２２の実施形態と同様に、第１特図表示部３７ａにおける遊技回にて発生する大当たり結果として第１大当たり結果及び第２大当たり結果が存在しているとともに、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回にて発生し得る大当たり結果として第３大当たり結果が存在している。いずれかの遊技状態ＳＴＢ０～ＳＴＢ４において第１特図表示部３７ａにおける遊技回の遊技結果が第１大当たり結果となり、当該第１大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には終了準備状態ＳＴＢ４となる。また、いずれかの遊技状態ＳＴＢ０～ＳＴＢ４において第１特図表示部３７ａにおける遊技回の遊技結果が第２大当たり結果となり、当該第２大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には第１時短状態ＳＴＢ１となる。さらにまた、いずれかの遊技状態ＳＴＢ０～ＳＴＢ４において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第３大当たり結果となり、当該第３大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には第３時短状態ＳＴＢ３となる。

【３１０２】

通常遊技状態ＳＴＢ０におけるサポートモードは低頻度サポートモードであり、上記第２２の実施形態において既に説明したとおり、低頻度サポートモードでは第２作動口４０２への入賞が発生しづらい状態となるとともに、第２作動口４０２よりも第１作動口３３への入賞が発生し易い状態となる。したがって、通常遊技状態ＳＴＢ０では基本的には遊技回の実行対象が第１特図表示部３７ａとなり、偶発的に第２作動口４０２への入賞が発生した場合には第２特図表示部３７ｂが遊技回の実行対象となる。

【３１０３】

通常遊技状態ＳＴＢ０では基本的には遊技回の実行対象が第１特図表示部３７ａとなるため、通常遊技状態ＳＴＢ０において発生する大当たり結果は基本的に第１大当たり結果又は第２大当たり結果である。図２５７に示すように、通常遊技状態ＳＴＢ０において第１大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態ＳＴＢ４に移行する。また、通常遊技状態ＳＴＢ０において第２大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了

後に第1時短状態STB1に移行する。

【3104】

第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4におけるサポートモードは高頻度サポートモードであり、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、高頻度サポートモードでは第2作動口402への入賞が発生し易い状態となるとともに、第1作動口33よりも第2作動口402への入賞が発生し易い状態となる。また、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、第1作動口33に対して右側領域PA7に向けた上流側に流入規制釘24dが設けられているとともに、ステージ部36bへの誘導通路の入口36gが左側領域PA6に対して設けられており右側領域PA7に対して設けられていないことから、右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には第1作動口33への入賞が不可となる。したがって、これらの遊技状態STB1～STB4では基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37bとなり、偶発的に第1作動口33への入賞が発生した場合には第1特図表示部37aが遊技回の実行対象となる。

10

【3105】

第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4では基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37bとなるため、これらの遊技状態STB1～STB4において発生する大当たり結果は基本的に第3大当たり結果である。図257に示すように、第1時短状態STB1、第2時短状態STB2又は終了準備状態STB4において第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第3時短状態STB3に移行する。また、第3時短状態STB3において第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に再度第3時短状態STB3が開始される。

20

【3106】

次に、小当たり結果が発生したことに基づいて設定される遊技状態の説明に先立ち、高頻度サポートモードを終了させる条件である高頻度終了条件について説明する。

【3107】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、小当たり結果は第2特図表示部37bにおける遊技回において発生し得る遊技結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回では発生しない。また、上述したとおり、通常遊技状態STB0では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37aとなるとともに、第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4では基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37bとなる。このため、小当たり結果は基本的には第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4、すなわち高頻度サポートモードにおいて発生する。しかし、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合、スルーゲート35を通過した後の遊技球は普電装置401に入球し、当該遊技球が振分装置部411に到達することは困難である。このため、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることは困難である。

30

40

【3108】

第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4のいずれかが開始される場合には、高頻度サポートモードを終了させるための条件（高頻度終了条件）として、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件と、遊技回の実行回数による高頻度終了条件とが設定される。第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4のいずれかにおいて、これら2つの高頻度終了条件の少なくとも一方が満たされて高頻度サポートモードが終了した場合には、低頻度サポートモードとなるとともに通常遊技状態STB0となる。

【3109】

図256(b)に示すように、第1時短状態STB1では、第2小当たり結果又は第5

50

小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第1時短状態STB1では、当該第1時短状態STB1が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数、第3小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3110】

第2時短状態STB2では、第3小当たり結果又は第6小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第2時短状態STB2では、当該第2時短状態STB2が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生、第4小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

10

【3111】

第3時短状態STB3では、第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第3時短状態STB3では、当該第3時短状態STB3が継続されている状況における第2小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3112】

終了準備状態STB4では、第4小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。終了準備状態STB4では、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数に基づいて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。

20

【3113】

第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理（即時高頻度終了処理（図227（a）））が実行される。これにより、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

30

【3114】

一方、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で振分実行モードが実行される。当該振分実行モードでは、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われても振分装置部411に遊技球を到達させることが困難である。このため、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生させることが困難となる。

40

【3115】

図256（a）に示すように、第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となり、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第1時短状態STB1となる。また、第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モー

50

ドにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第2時短状態STB2となる。

【3116】

第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3小当たり結果又は第4小当たり結果となり、当該第3小当たり結果又は第4小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第3時短状態STB3となる。また、第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第5小当たり結果又は第6小当たり結果となり、当該第5小当たり結果又は第6小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が終了準備状態STB4となる。

10

【3117】

図256(a)に示すように、第1時短状態STB1の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第1時短状態STB1が継続されている状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に到達するという条件と、当該第1時短状態STB1が継続されている状況において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が10000回に到達するという条件と、が設定される。第1時短状態STB1では、これら2つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

20

【3118】

第2時短状態STB2の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第2時短状態STB2が継続されている状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に到達するという条件と、当該第2時短状態STB2が継続されている状況において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が10000回に到達するという条件と、が設定される。第2時短状態STB2では、これら2つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

30

【3119】

第3時短状態STB3の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第3時短状態STB3が継続されている状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に到達するという条件と、当該第3時短状態STB3が継続されている状況において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が10000回に到達するという条件と、が設定される。第3時短状態STB3では、これら2つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3120】

いずれかの時短状態STB1～STB3が継続されており当該時短状態STB1～STB3において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が9999回である状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STB1～STB3において実行された遊技回の合計実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。この場合、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間(具体的には0.5秒)が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STB0に移行する。

40

【3121】

いずれかの時短状態STB1～STB3が継続されており当該時短状態STB1～STB3において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999回で

50

ある状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STB1～STB3において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。また、いずれかの時短状態STB1～STB3が継続されており当該時短状態STB1～STB3において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STB1～STB3において実行された遊技回の合計実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。これらの場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STB0に移行する。

10

【3122】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合とは異なり、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理は実行されない。

【3123】

いずれかの時短状態STB1～STB3が継続されており当該時短状態STB1～STB3において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999回である状況、又はいずれかの時短状態STB1～STB3が継続されており当該時短状態STB1～STB3において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STB0となる。一方、当該振分実行モードにおいて偶発的にV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。

20

30

【3124】

いずれかの時短状態STB1～STB3が継続されており当該時短状態STB1～STB3において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999回である状況、又はいずれかの時短状態STB1～STB3が継続されており当該時短状態STB1～STB3において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

40

【3125】

当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した

50

場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態STB0となる。

【3126】

既に説明したとおり、第1時短状態STB1では、第2小当たり結果又は第5小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第2時短状態STB2では、第3小当たり結果又は第6小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。さらにまた、第3時短状態STB3では、第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、既に説明したとおり、6種類の小当たり結果が存在している構成において、第2保留情報を契機とした当否判定処理では約1/2.2の確率でいずれかの小当たり結果が発生するとともに、第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合に当該小当たり結果が第1小当たり結果となる確率～当該小当たり結果が第6小当たり結果となる確率は、約8.3%～25.0%の範囲で設定されている。これにより、第1～第3時短状態STB1～STB3では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率の方が、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率よりも高くなるようにすることが可能となっている。

【3127】

図256(a)に示すように、終了準備状態STB4が開始される場合には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、終了準備状態STB4において第2特図表示部37bにおける遊技回が1回実行されるという条件と、終了準備状態STB4が継続されている状況において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が5回となるという条件とが設定される。終了準備状態STB4では、これら2つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3128】

終了準備状態STB4において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回が4回である状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態STB4において実行された遊技回の合計実行回数が5回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。この場合、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STB0に移行する。

【3129】

終了準備状態STB4において未だ第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されていない状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態STB4において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が1回となり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。当該場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STB0に移行する。

【3130】

上述したとおり、終了準備状態STB4では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態STB4において未だ第2特図表示部37bにおける遊

技回が実行されていない状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1～第3小当たり結果、第5小当たり結果及び第6小当たり結果のいずれかである場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされないため、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STB0となる。一方、当該振分実行モードにおいて偶発的にV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。

10

【3131】

終了準備状態STB4において未だ第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されていない状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第4小当たり結果となった場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

20

【3132】

当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態STB0となる。

30

【3133】

いずれかの遊技状態STB0～STB4において、第1特図表示部37aにおける遊技回又は第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの当たり結果となり、当該当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件の成立の有無、及び遊技回の実行回数による高頻度終了条件の成立の有無とは無関係に、当該当たり結果に対応する遊技状態が開始される。具体的には、第1当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には終了準備状態STB4が開始されるとともに、第2当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第1時短状態STB1が開始される。また、第3当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第3時短状態STB3が開始される。

40

【3134】

既に説明したとおり、第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は約16.7%の確率で第1小当たり結果となり、約16.7%の確率で第2小当たり結果となり、25.0%の確率で第3小当たり結果となり、約16.7%の確率で第4小当たり結果となり、約16.7%の確率で第5小当たり結果となり、約8.3%の確率で第6小当たり結果となる。これに対して、第1時短状態STB1では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数、第3小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の

50

発生回数及び第5小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第1時短状態STB1において、第1小当たり結果の発生回数、第3小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第1時短状態STB1において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第2小当たり結果又は第5小当たり結果が1回発生する場合である。

【3135】

第2時短状態STB2では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第2時短状態STB2において、第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第2時短状態STB2において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第3小当たり結果又は第6小当たり結果が1回発生する場合である。

【3136】

第3時短状態STB3では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第3時短状態STB3において、第2小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第3時短状態STB3において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果が1回発生する場合である。

【3137】

既に説明したとおり、終了準備状態STB4において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を終了させるために必要な第4小当たり結果の発生回数は1回である。また、既に説明したとおり、終了準備状態STB4では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態STB4において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第4小当たり結果が1回発生する場合である。

【3138】

このように、第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果と、高頻度サポートモードを実質的に終了させない小当たり結果とが設けられていることにより、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが可能な状況となる場合と、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが困難な状況となる場合と、を生じさせることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回において高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果が発生することを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3139】

高頻度サポートモードである遊技状態STB1～STB4毎に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果の種類が相違している。これにより、これらの遊技状態STB1～STB4と、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果

10

20

30

40

50

の種類との関係を遊技者に意識させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3140】

図258(a)は小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数、開閉実行モード終了後の移行先及び移行確率を説明するための説明図である。

【3141】

既に説明したとおり、第1時短状態STB1において第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には第3時短状態STB3に移行する。また、第1時短状態STB1において第2小当たり結果が発生し、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には第2時短状態STB2に移行する。さらにまた、第1時短状態STB1において第5小当たり結果が発生し、当該第5小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には終了準備状態STB4に移行する。

10

【3142】

既に説明したとおり、第2時短状態STB2において第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には第3時短状態STB3に移行する。また、第2時短状態STB2において第3小当たり結果が発生し、当該第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には第3時短状態STB3に移行する。さらにまた、第2時短状態STB2において第6小当たり結果が発生し、当該第6小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には終了準備状態STB4に移行する。

20

【3143】

既に説明したとおり、第3時短状態STB3において第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には、再度第3時短状態STB3が開始される。また、第3時短状態STB3において第1小当たり結果が発生し、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には第1時短状態STB1に移行する。

30

【3144】

既に説明したとおり、終了準備状態STB4において第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には第3時短状態STB3に移行する。また、終了準備状態STB4において第4小当たり結果が発生し、当該第4小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には第3時短状態STB3に移行する。

【3145】

図258(a)に示すように、第1時短状態STB1において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、ラウンド遊技が5回実行される開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に50%の確率で第2時短状態STB2に移行するとともに、50%の確率で終了準備状態STB4に移行する。また、第2時短状態STB2において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、ラウンド遊技が7回実行される開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に75%の確率で第3時短状態STB3に移行するとともに、25%の確率で終了準備状態STB4に移行する。さらにまた、第3時短状態STB3において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、ラウンド遊技が10回

40

50

実行される開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に100%の確率で第1時短状態STB1に移行する。

【3146】

既に説明したとおり、第1時短状態STB1において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果として、第2時短状態STB2への移行契機となる第2小当たり結果と、終了準備状態STB4への移行契機となる第5小当たり結果とが存在している。第1時短状態STB1から第2時短状態STB2に移行した場合には時短状態STB1～STB3が継続される一方、第1時短状態STB1から終了準備状態STB4に移行した場合には時短状態STB1～STB3が継続されない。第1時短状態STB1において時短状態STB1～STB3を継続させる小当たり結果は第2小当たり結果である。

10

【3147】

既に説明したとおり、第2時短状態STB2において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果として、第3時短状態STB3への移行契機となる第3小当たり結果と、終了準備状態STB4への移行契機となる第6小当たり結果とが存在している。第2時短状態STB2から第3時短状態STB3に移行した場合には時短状態STB1～STB3が継続される一方、第2時短状態STB2から終了準備状態STB4に移行した場合には時短状態STB1～STB3が継続されない。第2時短状態STB2において時短状態STB1～STB3を継続させる小当たり結果は第3小当たり結果である。

20

【3148】

既に説明したとおり、第3時短状態STB3において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果として、第1時短状態STB1への移行契機となる第1小当たり結果が存在している。第3時短状態STB3から第1時短状態STB1に移行した場合には時短状態STB1～STB3が継続される。第3時短状態STB3において時短状態STB1～STB3を継続させる小当たり結果は第1小当たり結果である。

【3149】

第3時短状態STB3は、第1時短状態STB1及び第2時短状態STB2とは異なり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後に終了準備状態STB4への移行が実質的に発生しない遊技状態である。また、第3時短状態STB3は、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数が、時短状態STB1～STB3の中で実質的に最も多くなる遊技状態である。このように、第3時短状態STB3は、時短状態STB1～STB3の中で最も遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。

30

【3150】

第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了して第1時短状態STB1に移行した後、各時短状態STB1～STB3において時短状態STB1～STB3を継続させる小当たり結果が発生して時短状態STB1～STB3が継続される場合、第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で移行し、当該第3時短状態STB3から第1時短状態STB1に戻る態様で、遊技状態の移行が繰り返される。

40

【3151】

当該場合において、第1時短状態STB1から第2時短状態STB2への移行契機となる小当たり結果は第2小当たり結果の1種類のみである。また、第2時短状態STB2から第3時短状態STB3への移行契機となる小当たり結果は第3小当たり結果の1種類のみであるとともに、第3時短状態STB3から第1時短状態STB1への移行契機となる小当たり結果は第1小当たり結果の1種類のみである。このため、第1時短状態STB1から第2時短状態STB2への移行契機となる小当たり結果、第2時短状態STB2から

50

第3時短状態STB3への移行契機となる小当たり結果、又は第3時短状態STB3から第1時短状態STB1への移行契機となる小当たり結果として複数種類の小当たり結果が設定されている構成と比較して、小当たり結果の種類が低減されている。これにより、第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4のいずれかにおける各小当たり結果の発生回数を主側MPU82にて把握可能とするために主側RAM84に設けられるカウンタ（具体的には小当たりカウンタ485a～485f）の数を低減し、主側RAM84において必要となるデータ容量を低減することができる。

【3152】

第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で移行し、当該第3時短状態STB3から第1時短状態STB1に戻る態様で、遊技状態の移行が繰り返される状況では、所定の周期（具体的には3回に1回の周期）で時短状態STB1～STB3の中で最も遊技者にとって有利な第3時短状態STB3に滞在するようにすることができる。また、当該状況では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する場合に当該開閉実行モード後に終了準備状態STB4への移行が実質的に発生し得る遊技状態（具体的には第1時短状態STB1及び第2時短状態STB2）と、当該場合に当該開閉実行モード後に終了準備状態STB4への移行が実質的に発生しない遊技状態（具体的には第3時短状態STB3）とを周期的に発生させることができる。

【3153】

第2時短状態STB2において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3小当たり結果となり、当該第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数（具体的には7回）は、第1時短状態STB1において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数（具体的には5回）よりも多い回数に設定されている。また、第3時短状態STB3において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となり、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数（具体的には10回）は、第2時短状態STB2において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第3小当たり結果となり、当該第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数（具体的には7回）よりも多い回数に設定されている。

【3154】

以下、本実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数を「高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数」という。高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数は、第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で、段階的に増加する。

【3155】

第2時短状態STB2において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する場合に、当該開閉実行モードの終了後に第3時短状態STB3に移行する確率（75%）は、第1時短状態STB1において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する場合に、当該開閉実行モードの終了後に第2時短状態STB2に移行する確率（50%）よりも高い確率に設定されている。ま

た、第3時短状態STB3において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する場合に、当該開閉実行モードの終了後に第1時短状態STB1に移行する確率(100%)は、第2時短状態STB2において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する場合に、当該開閉実行モードの終了後に第3時短状態STB3に移行する確率(75%)よりも高い確率に設定されている。

【3156】

以下、本実施形態において、いずれかの時短状態STB1～STB3において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果が発生し、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に次の時短状態STB1～STB3(具体的には、第1時短状態STB1であれば第2時短状態STB2、第2時短状態STB2であれば第3時短状態STB3、第3時短状態STB3であれば第1時短状態STB1)に移行する確率を「高頻度終了条件成立時の時短継続確率」という。高頻度終了条件成立時の時短継続確率は、第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で、段階的に上昇する。

【3157】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、開閉実行モードが終了する場合、主側MPU82は特電終了処理(図231)のステップSF311にて状態指定コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は、主側MPU82から受信した状態指定コマンドに設定されている情報に基づいて第1～第3時短状態STB1～STB3のいずれかが開始されることを特定した場合、当該開始される時短状態STB1～STB3における高頻度終了条件成立時の時短継続確率及び高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数を報知する高頻度終了条件成立時の数値報知が図柄表示装置41にて実行されるようにする。

【3158】

高頻度終了条件成立時の数値報知では、開始される時短状態STB1～STB3における高頻度終了条件成立時の時短継続確率を示す文字及び高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数を示す文字が2秒間に亘って図柄表示装置41に表示される。具体的には、第1時短状態STB1の開始時には「高頻度終了条件成立時の時短継続確率…50%」という文字及び「高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数…5」という文字が図柄表示装置41に表示されるとともに、第2時短状態STB2の開始時には「高頻度終了条件成立時の時短継続確率…75%」という文字及び「高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数…7」という文字が図柄表示装置41に表示される。また、第3時短状態STB3の開始時には「高頻度終了条件成立時の時短継続確率…100%」という文字及び「高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数…10」という文字が図柄表示装置41に表示される。遊技者は、第1～第3時短状態STB1～STB3のいずれかが開始される場合に図柄表示装置41にて実行される高頻度終了条件成立時の数値報知に基づいて、当該開始される時短状態STB1～STB3における高頻度終了条件成立時の時短継続確率及び高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数を把握することができる。

【3159】

上述したとおり、高頻度終了条件成立時の時短継続確率は、第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で、50%→75%→100%というように、段階的に上昇する。これにより、第1時短状態STB1から第2時短状態STB2に移行した場合、及び第2時短状態STB2から第3時短状態STB3に移行した場合に、高頻度終了条件成立時の数値報知に基づいて高頻度終了条件成立時の時短継続確率が上昇したことを遊技者に把握させて、当該順番における次の時短状態STB1～STB3への移行が発生することを期待させることができる。

【3160】

上述したとおり、高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数は、第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で、「5」→「7」→「10」というように、段階的に上昇する。これにより、第1時短状態STB1から第2時短状態STB2に移行した場合、及び第2時短状態STB2から第3時短状態STB3に移行した場合に、高頻度終了条件成立時の数値報知に基づいて高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数が上昇したことを遊技者に把握させて、移行後の時短状態STB2、STB3において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することを期待させることができる。

10

【3161】

既に説明したとおり、第3時短状態STB3において遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果は第1小当たり結果のみである。そして、第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に移行する開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数は最大のラウンド数である10回となる。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいて遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合には略100%の確率でV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生する。

20

【3162】

既に説明したとおり、第3時短状態STB3において遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に、発生し得る大当たり結果は第3大当たり結果のみである。そして、第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数は最大のラウンド数である10回となる。既に説明したとおり、遊技回の発生回数による高頻度終了条件が満たされて第3時短状態STB3が終了する場合とは、当該第3時短状態STB3が継続されている状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に到達するという条件と、当該第3時短状態STB3が継続されている状況において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が10000回に到達するという条件と、の少なくとも一方が満たされる場合である。第3時短状態STB3において遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる確率は、第1小当たり結果が1回発生して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて当該第3時短状態STB3が終了する確率よりも低い。当該場合において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。このように、第3時短状態STB3は、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に、略100%の確率でラウンド遊技の回数が最大のラウンド数（具体的には10回）である開閉実行モードが実行される遊技状態である。

30

40

【3163】

第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で移行し、当該第3時短状態STB3から第1時短状態STB1に戻る態様で、遊技状態の移行が繰り返される状況では、3回に1回の周期で、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に略100%の確率でラウンド遊技の回数が最大のラウンド数（10回）である開閉実行モードが実行される遊技状態（第3時短状態STB3）に移行する。また、上述したとおり、遊技者は時短状態STB1～STB3の開始時に実行される高頻度終了条件成立時の数値報知に基づいて開始される時短状態STB1～STB3における高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数を把握することができる。これにより、第1時短状態STB1又は第2時短状態STB2において、次に第3時短状態

50

S T B 3 に移行するまで時短状態 S T B 1 ～ S T B 3 が継続されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 1 6 4 】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される小当たり結果対応処理について図 2 5 8 (b) のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、小当たり結果対応処理は特図変動中処理 (図 2 2 5) のステップ S E 5 0 8 にて実行される。

【 3 1 6 5 】

今回の遊技回の遊技結果が第 1 ～ 第 6 小当たり結果のいずれかである場合 (ステップ S H 3 0 1 : Y E S) 、小当たりカウンタ 4 8 5 a ～ 4 8 5 f の減算処理を実行する (ステップ S H 3 0 2) 。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、主側 R A M 8 4 には小当たりカウンタエリア 4 8 5 (図 2 2 0) が設けられている。本実施形態において小当たりカウンタエリア 4 8 5 には、第 1 ～ 第 6 小当たり結果に対応する第 1 ～ 第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 a ～ 4 8 5 f が設けられている。第 1 ～ 第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 a ～ 4 8 5 c 、第 5 小当たりカウンタ 4 8 5 e 及び第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f には、いずれかの時短状態 S T B 1 ～ S T B 3 の開始時に、当該時短状態 S T B 1 ～ S T B 3 において高頻度サポートモードを終了させるために必要な対応する小当たり結果の発生回数がセットされるとともに、第 4 小当たりカウンタ 4 8 5 d には、高頻度サポートモードである遊技状態 S T B 1 ～ S T B 4 のいずれかの開始時に、当該高頻度サポートモードを終了させるために必要な対応する小当たり結果の発生回数がセットされる。小当たりカウンタ 4 8 5 a ～ 4 8 5 f の減算処理 (ステップ S H 3 0 2) では、第 1 ～ 第 3 時短状態 S T B 1 ～ S T B 3 のいずれかである場合、第 1 ～ 第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 a ～ 4 8 5 f のうち今回の小当たり結果の種類に対応する小当たりカウンタ 4 8 5 a ～ 4 8 5 f の値を 1 減算する。例えば、今回の小当たり結果の種類が第 1 小当たり結果である場合には第 1 小当たりカウンタ 4 8 5 a の値を 1 減算するとともに、今回の小当たり結果の種類が第 4 小当たり結果である場合には第 4 小当たりカウンタ 4 8 5 d の値を 1 減算する。

【 3 1 6 6 】

小当たりカウンタ 4 8 5 a ～ 4 8 5 f の減算処理 (ステップ S H 3 0 2) では、終了準備状態 S T B 4 であるとともに今回の小当たり結果が第 4 小当たり結果である場合には、主側 R A M 8 4 における第 4 小当たりカウンタ 4 8 5 d の値を 1 減算する。一方、終了準備状態 S T B 4 であるとともに今回の小当たり結果が第 1 ～ 第 3 小当たり結果、第 5 小当たり結果及び第 6 小当たり結果のいずれかである場合には、小当たりカウンタ 4 8 5 a ～ 4 8 5 f の値を減算する処理を実行しない。これにより、終了準備状態 S T B 4 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定する場合に参照されない第 1 ～ 第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 a ～ 4 8 5 c 、第 5 小当たりカウンタ 4 8 5 e 及び第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f の値が「 0 」に維持されるようにすることができる。

【 3 1 6 7 】

その後、主側 R A M 8 4 の第 4 高頻度フラグ 4 8 1 d に「 1 」がセットされているか否かを判定する (ステップ S H 3 0 3) 。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、小当たり結果対応処理 (図 2 5 8 (b)) は、特図変動中処理 (図 2 2 5) において第 1 ～ 第 4 高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 d のいずれかに「 1 」がセットされている場合 (ステップ S E 5 0 7 : Y E S) に実行される。ステップ S H 3 0 3 にて否定判定を行った場合、すなわち第 1 ～ 第 3 高頻度フラグ 4 8 1 a ～ 4 8 1 c のいずれかに「 1 」がセットされておりいずれかの時短状態 S T B 1 ～ S T B 3 である場合には、主側 R A M 8 4 における第 1 ～ 第 3 小当たりカウンタ 4 8 5 a ～ 4 8 5 c 、第 5 小当たりカウンタ 4 8 5 e 及び第 6 小当たりカウンタ 4 8 5 f のいずれかの値が「 0 」であるか否かを判定する (ステップ S H 3 0 4) 。

【 3 1 6 8 】

ステップ S H 3 0 3 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S H 3 0 4 にて否定判定

を行った場合には、主側RAM84における第4小当たりカウンタ485dの値が「0」であるか否かを判定する（ステップSH305）。第1～第3時短状態STB1～STB3のいずれかにおいて第1～第3小当たりカウンタ485a～485c、第5小当たりカウンタ485e及び第6小当たりカウンタ485fのいずれかの値が「0」となった場合（ステップSH304：YES）にはステップSH306に進む。また、第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4のいずれかにおいて第4小当たりカウンタ485dの値が「0」となった場合（ステップSH305：YES）、すなわち小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合にもステップSH306に進む。

【3169】

ステップSH306～ステップSH308では、上記第22の実施形態における小当たり結果対応処理（図226）のステップSE606～ステップSE608と同様の処理を実行する。具体的には、まず主側RAM84における高頻度終了小当たりフラグ484に「1」をセットする（ステップSH306）。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了された状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3170】

その後、即時高頻度終了処理を実行する（ステップSH307）。即時高頻度終了処理の内容は上記第22の実施形態において図227（a）を参照しながら既に説明したとおりである。普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が実行されている状況において即時高頻度終了処理が実行された場合には、当該絵柄の変動表示を終了させて、普図表示部38aにおいて即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。また、普図表示部38aにおいて普図当選結果用の絵柄又は普図外れ結果用の絵柄の確定表示が実行されている状況において即時高頻度終了処理が実行された場合には、当該絵柄の確定表示を終了させて、普図表示部38aにおいて即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。即時停止用の絵柄の確定表示は、確定表示期間（具体的には0.4秒）に亘って継続される。さらにまた、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間において即時高頻度終了処理が実行された場合には、実行中であった普電開放状態を終了させることができる。また、即時高頻度終了処理において高頻度終了設定処理が実行されることにより、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポート

【3171】

このように、第1～第3時短状態STB1～STB3及び終了準備状態STB4のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に普電開放状態が終了されている状態とすることができるとともに、低頻度サポートモードである状態とすることができる。これにより、普電開放状態が終了されているとともに低頻度サポートモードである状態において振分実行モードが開始されるようにすることができる。よって、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に振分装置部411への入球が発生し易くすることができるとともに、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易くすることができる。そして、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易くすることにより、振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行し易くすることができる。

【3172】

ステップSH307にて即時高頻度終了処理を実行した後は、通常遊技状態STB0に対応する状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする（ステップSH308）。音光側MPU93は、受信した状態指定コマンドに基づいて、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなったこと、及び通常遊技状態STB0となったことを把握する。

10

20

30

40

50

【3173】

次に、主側MPU82にて実行される特電終了時の状態設定処理について図259のフローチャートを参照しながら説明する。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、特電終了時の状態設定処理は特電終了処理（図231）のステップSF310にて実行される。

【3174】

まず高頻度終了小当たりフラグ484を「0」クリアする（ステップSH401）。その後、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合（ステップSH402：YES）には、第1時短状態STB1の設定処理を実行する（ステップSH403）。第1時短状態STB1の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dを「0」クリアし、第1高頻度フラグ481aに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第1時短状態STB1とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第1時短状態STB1において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第2小当たりカウンタ485b及び第5小当たりカウンタ485eに「1」をセットするとともに、第1小当たりカウンタ485a、第3小当たりカウンタ485c、第4小当たりカウンタ485d及び第6小当たりカウンタ485fに「100」をセットする。これにより、第1時短状態STB1において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3175】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合（ステップSH402：NO、ステップSH404：YES）には、第2時短状態STB2の設定処理を実行する（ステップSH405）。第2時短状態STB2の設定処理では、主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dを「0」クリアし、第2高頻度フラグ481bに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第2時短状態STB2とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第2時短状態STB2において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第3小当たりカウンタ485c及び第6小当たりカウンタ485fに「1」をセットするとともに、第1小当たりカウンタ485a、第2小当たりカウンタ485b、第4小当たりカウンタ485d及び第5小当たりカウンタ485eに「100」をセットする。これにより、第2時短状態STB2において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3176】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第3小当たり結果又は第4小当たり結果である場合（ステップSH404：NO、ステップSH406：YES）には、第3時短状態STB3の設定処理を実行する（ステップSH407）。第3時短状態STB3の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dを「0」クリアし、第3高頻度フラグ481cに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第3時短状態STB3とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第3時短状態STB3において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1小当たりカウンタ485aに「1」をセットするとともに、第2小

当たりカウンタ485b、第3小当たりカウンタ485c、第4小当たりカウンタ485d、第5小当たりカウンタ485e及び第6小当たりカウンタ485fに「100」をセットする。これにより、第3時短状態STB3において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3177】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、特電終了時の状態設定処理（ステップSF310）は、特電終了処理（図231）のステップSF308にて主側RAM84の高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされていると判定された場合、又はステップSF309にて第1～第4高頻度フラグ481a～481dのいずれかに「1」がセットされていると判定された場合に実行される。ステップSH402、ステップSH404及びステップSH406にて否定判定が行われた場合、すなわち今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第5小当たり結果又は第6小当たり結果である場合には、終了準備状態STB4の設定処理を実行する（ステップSH408）。

【3178】

終了準備状態STB4の設定処理（ステップSH408）では、まず主側RAM84における第1～第4高頻度フラグ481a～481dを「0」クリアし、第4高頻度フラグ481dに「1」をセットする。これにより、遊技状態を終了準備状態STB4とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482に「1」をセットするとともに、主側RAM84における合計高頻度終了カウンタ483に「5」をセットする。これにより、終了準備状態STB4において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が1回となるという条件、及び終了準備状態STB4において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が5回となるという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1～第6小当たりカウンタ485a～485fを「0」クリアし、主側RAM84における第4小当たりカウンタ485dに「1」をセットする。これにより、終了準備状態STB4において第4小当たり結果が1回発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。既に説明したとおり、終了準備状態STB4では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数が参照されることはない。

【3179】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【3180】

第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了して第1時短状態STB1に移行した後、各時短状態STB1～STB3において時短状態STB1～STB3を継続させる小当たり結果が発生して時短状態STB1～STB3が継続される場合、第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で移行し、当該第3時短状態STB3から第1時短状態STB1に戻る態様で、遊技状態の移行が繰り返される。そして、第1時短状態STB1→第2時短状態STB2→第3時短状態STB3の順番で移行し、当該第3時短状態STB3から第1時短状態STB1に戻る態様で、遊技状態の移行が繰り返される状況では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する場合に当該開閉実行モード後に終了準備状態STB4への移行が実質的に発生し得る遊技状態（具体的には第1時短状態STB1及び第2時短状態STB2）と、当該場合に当該開閉実行モード後に終了準備状態STB4への移行が実質的に発生しない遊技状態（具体的には第3時短状態STB3）とが周期的に発生する。また、遊技者は、時短状態STB1～STB3の開始時に実行される高頻度終了条件成立時の数値報

知に基づいて、開始される時短状態 S T B 1 ～ S T B 3 における高頻度終了条件成立時の時短継続確率を把握することができる。これにより、第 1 時短状態 S T B 1 又は第 2 時短状態 S T B 2 において、次に第 3 時短状態 S T B 3 に移行するまで時短状態 S T B 1 ～ S T B 3 が継続されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 1 8 1 】

高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数は、第 1 時短状態 S T B 1 → 第 2 時短状態 S T B 2 → 第 3 時短状態 S T B 3 の順番で、段階的に増加する。また、遊技者は、時短状態 S T B 1 ～ S T B 3 の開始時に実行される高頻度終了条件成立時の数値報知に基づいて、開始される時短状態 S T B 1 ～ S T B 3 における高頻度終了条件成立時の獲得ラウンド数を把握することができる。これにより、第 1 時短状態 S T B 1 では遊技状態が第 2 時短状態 S T B 2 に移行することを期待させるとともに、第 2 時短状態 S T B 2 では遊技状態が第 3 時短状態 S T B 3 に移行することを期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【 3 1 8 2 】

高頻度終了条件成立時の時短継続確率は、第 1 時短状態 S T B 1 → 第 2 時短状態 S T B 2 → 第 3 時短状態 S T B 3 の順番で、段階的に上昇する。また、遊技者は、時短状態 S T B 1 ～ S T B 3 の開始時に実行される高頻度終了条件成立時の数値報知に基づいて、開始される時短状態 S T B 1 ～ S T B 3 における高頻度終了条件成立時の時短継続確率を把握することができる。これにより、第 1 時短状態 S T B 1 である場合には第 2 時短状態 S T B 2 に移行することを遊技者に期待させるとともに、第 2 時短状態 S T B 2 である場合には第 3 時短状態 S T B 3 に移行することを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【 3 1 8 3 】

第 1 時短状態 S T B 1 → 第 2 時短状態 S T B 2 → 第 3 時短状態 S T B 3 の順番で移行し、当該第 3 時短状態 S T B 3 から第 1 時短状態 S T B 1 に戻る態様で、遊技状態の移行が繰り返される状況において、所定の周期（具体的には 3 回に 1 回の周期）で、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合に略 1 0 0 % の確率でラウンド遊技の回数が最大のラウンド数（1 0 回）である開閉実行モードが実行される遊技状態（第 3 時短状態 S T B 3）に移行する。これにより、当該態様で遊技状態の移行が繰り返されている状況において、次に第 3 時短状態 S T B 3 に移行するまで時短状態 S T B 1 ～ S T B 3 が継続されることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 3 1 8 4 】

< 第 3 0 の実施形態 >

本実施形態では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数が最大のラウンド数となる確率が段階的に上昇していく態様で遊技状態が移行し得る点で、上記第 2 2 の実施形態と相違している。以下、上記第 2 2 の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第 2 2 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

40

【 3 1 8 5 】

第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回にて発生する小当たり結果として、第 1 小当たり結果～第 9 小当たり結果という 9 種類の小当たり結果が存在している。図 2 6 0 (a) は各小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、図 2 6 0 (b) は小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図である。本実施形態における種別乱数カウンタ C 2 は、0 ～ 3 5 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。

【 3 1 8 6 】

図 2 6 0 (a) に示すように、本実施形態における小当たり振分テーブル 4 7 4 には、第 1 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 0 ～ 8 9 が設定されており

50

、第2小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として90～149が設定されており、第3小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として150～219が設定されており、第4小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として220～299が設定されており、第5小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として300～319が設定されており、第6小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として320～329が設定されており、第7小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として330～339が設定されており、第8小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として340～349が設定されており、第9小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として350～359が設定されている。第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は25.0%の確率で第1小当たり結果となり、約16.7%の確率で第2小当たり結果となり、19.4%の確率で第3小当たり結果となり、約22.2%の確率で第4小当たり結果となり、約5.6%の確率で第5小当たり結果となり、約2.8%の確率で第6小当たり結果となり、約2.8%の確率で第7小当たり結果となり、約2.8%の確率で第8小当たり結果となり、約2.8%の確率で第9小当たり結果となる。

10

20

30

40

50

【3187】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、遊技回の遊技結果が小当たり結果となった場合には振分実行モードに移行し、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モードに移行する。第1～第4小当たり結果のいずれかを契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は、最大のラウンド数である10回に設定されている。また、第5小当たり結果又は第6小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は7回に設定されており、第7小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は5回に設定されており、第8小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は3回に設定されており、第9小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は2回に設定されている。

【3188】

本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態STC0、第1時短状態STC1、第2時短状態STC2、第3時短状態STC3、第4時短状態STC4及び終了準備状態STC5が存在している。図261は各遊技状態STC0～STC5の内容を説明するための説明図である。通常遊技状態STC0におけるサポートモードは低頻度サポートモードであるとともに、第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5におけるサポートモードは高頻度サポートモードである。主側MPU82にてRAMクリア処理が実行された場合には、通常遊技状態STC0となる。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、RAMクリア処理は、メイン処理(図13)において設定値更新処理(ステップS117)が実行される場合には当該設定値更新処理において実行されるとともに、メイン処理(図13)においてステップS119の処理が実行される場合にはステップS119にて実行される。

【3189】

まず大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後における遊技状態について説明する。

【3190】

上記第22の実施形態と同様に、第1特図表示部37aにおける遊技回にて発生する大当たり結果として第1大当たり結果及び第2大当たり結果が存在しているとともに、第2

特図表示部 37b における遊技回にて発生し得る大当たり結果として第 3 大当たり結果が存在している。いずれかの遊技状態 STC0~STC5 において第 1 特図表示部 37a における遊技回の遊技結果が第 1 大当たり結果となり、当該第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が終了準備状態 STC5 となるとともに、いずれかの遊技状態 STC0~STC5 において第 1 特図表示部 37a における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果となり、当該第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第 1 時短状態 STC1 となる。また、いずれかの遊技状態 STC0~STC5 において第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 3 大当たり結果となり、当該第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第 4 時短状態 STC4 となる。

10

【3191】

上述したとおり、通常遊技状態 STC0 では低頻度サポートモードとなる。そして、上記第 22 の実施形態において既に説明したとおり、低頻度サポートモードでは、第 2 作動口 402 への入賞が発生しづらい状態となるとともに、第 2 作動口 402 よりも第 1 作動口 33 への入賞が発生し易い状態となる。したがって、通常遊技状態 STC0 では基本的には遊技回の実行対象が第 1 特図表示部 37a となり、偶発的に第 2 作動口 402 への入賞が発生した場合には第 2 特図表示部 37b が遊技回の実行対象となる。

【3192】

通常遊技状態 STC0 では基本的には遊技回の実行対象が第 1 特図表示部 37a となるため、通常遊技状態 STC0 において発生する大当たり結果は基本的に第 1 大当たり結果又は第 2 大当たり結果である。図 261 に示すように、通常遊技状態 STC0 において第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態 STC5 に移行する。また、通常遊技状態 STC0 において第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第 1 時短状態 STC1 に移行する。

20

【3193】

上述したとおり、第 1~第 4 時短状態 STC1~STC4 及び終了準備状態 STC5 では高頻度サポートモードとなる。そして、上記第 22 の実施形態において既に説明したとおり、高頻度サポートモードでは、第 2 作動口 402 への入賞が発生し易い状態となるとともに、第 1 作動口 33 よりも第 2 作動口 402 への入賞が発生し易い状態となる。また、上記第 22 の実施形態において既に説明したとおり、第 1 作動口 33 に対して右側領域 PA7 に向けた上流側に流入規制釘 24d が設けられているとともに、ステージ部 36b への誘導通路の入口 36g が左側領域 PA6 に対して設けられており右側領域 PA7 に対して設けられていないことから、右側領域 PA7 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 が操作されている場合には第 1 作動口 33 への入賞が不可となる。したがって、高頻度サポートモードでは基本的には遊技回の実行対象が第 2 特図表示部 37b となり、偶発的に第 1 作動口 33 への入賞が発生した場合には第 1 特図表示部 37a が遊技回の実行対象となる。

30

【3194】

第 1~第 4 時短状態 STC1~STC4 及び終了準備状態 STC5 では基本的には遊技回の実行対象が第 2 特図表示部 37b となるため、これらの遊技状態 STC1~STC5 において発生する大当たり結果は基本的に第 3 大当たり結果である。図 261 に示すように、第 1~第 3 時短状態 STC1~STC3 及び終了準備状態 STC5 のいずれかにおいて第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第 4 時短状態 STC4 に移行する。また、第 4 時短状態 STC4 において第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に再度第 4 時短状態 STC4 が開始される。

40

【3195】

次に、小当たり結果が発生したことに基づいて設定される遊技状態の説明に先立ち、高頻度サポートモードを終了させる条件である高頻度終了条件について説明する。

50

【3196】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、小当たり結果は第2特図表示部37bにおける遊技回において発生し得る遊技結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回では発生しない。また、上述したとおり、通常遊技状態STC0では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37aとなるとともに、第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5では基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37bとなる。このため、小当たり結果は基本的には第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5、すなわち高頻度サポートモードにおいて発生する。しかし、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合、スルーゲート35を通過した後の遊技球は普電装置401に入球する。当該スルーゲート35を通過した後の遊技球が振分装置部411に到達することは困難であるため、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることは困難である。

10

【3197】

第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかが開始される場合には、高頻度サポートモードを終了させるための条件（高頻度終了条件）として、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件と、遊技回の実行回数による高頻度終了条件とが設定される。第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかにおいて、これら2つの高頻度終了条件の少なくとも一方が満たされた場合には、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STC0となる。

20

【3198】

図260(b)に示すように、第1時短状態STC1では、第2小当たり結果及び第6～第9小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第1時短状態STC1では、当該第1時短状態STC1が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数及び第3小当たり結果の発生回数～第5小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

30

【3199】

第2時短状態STC2では、第3小当たり結果及び第7～第9小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第2時短状態STC2では、当該第2時短状態STC2が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生及び第4小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3200】

第3時短状態STC3では、第4小当たり結果、第8小当たり結果及び第9小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第3時短状態STC3では、当該第3時短状態STC3が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

40

【3201】

第4時短状態STC4では、第1小当たり結果及び第9小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第4時短状態STC4では、当該第4時短状態STC4が継続されている状況における第2小当たり結果の発生回数～第8小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3202】

50

終了準備状態 S T C 5 では、第 5 小当たり結果が 1 回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。終了準備状態 S T C 5 では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第 1 小当たり結果の発生回数～第 4 小当たり結果の発生回数及び第 6 小当たり結果の発生回数～第 9 小当たり結果の発生回数が参照されることはない。

【 3 2 0 3 】

第 1 ～第 4 時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 及び終了準備状態 S T C 5 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該遊技回において第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示、普図表示部 3 8 a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理（即時高頻度終了処理（図 2 2 7（a）））が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

【 3 2 0 4 】

一方、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で振分実行モードが実行される。当該場合には、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われても振分装置部 4 1 1 に遊技球を到達させることが困難である。このため、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生させることが困難となる。

【 3 2 0 5 】

図 2 6 0（a）に示すように、第 1 ～第 4 時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 及び終了準備状態 S T C 5 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となり、当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第 1 時短状態 S T C 1 となる。また、第 1 ～第 4 時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 及び終了準備状態 S T C 5 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となり、当該第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第 2 時短状態 S T C 2 となる。さらにまた、第 1 ～第 4 時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 及び終了準備状態 S T C 5 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 3 小当たり結果となり、当該第 3 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第 3 時短状態 S T C 3 となる。

【 3 2 0 6 】

第 1 ～第 4 時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 及び終了準備状態 S T C 5 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果となり、当該第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第 4 時短状態 S T C 4 となる。また、第 1 ～第 4 時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 及び終了準備状態 S T C 5 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 6 ～第 9 小当たり結果のいずれかとなり、当該第 6 ～第 9 小当たり結果のいずれかを契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が終了準備状態 S T C 5 となる。

【 3 2 0 7 】

図 2 6 0 (a) に示すように、第 1 時短状態 S T C 1 の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第 1 時短状態 S T C 1 が継続されている状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、当該第 1 時短状態 S T B 1 が継続されている状況において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、が設定される。第 1 時短状態 S T C 1 では、これら 2 つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【 3 2 0 8 】

第 2 時短状態 S T C 2 の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第 2 時短状態 S T C 2 が継続されている状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、当該第 2 時短状態 S T C 2 が継続されている状況において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、が設定される。第 2 時短状態 S T C 2 では、これら 2 つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【 3 2 0 9 】

第 3 時短状態 S T C 3 の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第 3 時短状態 S T C 3 が継続されている状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、当該第 3 時短状態 S T C 3 が継続されている状況において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、が設定される。第 3 時短状態 S T C 3 では、これら 2 つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【 3 2 1 0 】

第 4 時短状態 S T C 4 の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第 4 時短状態 S T C 4 が継続されている状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、当該第 4 時短状態 S T C 4 が継続されている状況において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 1 0 0 0 0 回に到達するという条件と、が設定される。第 4 時短状態 S T C 4 では、これら 2 つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【 3 2 1 1 】

いずれかの時短状態 S T C 1 ~ S T C 4 が継続されており当該時短状態 S T C 1 ~ S T C 4 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 9 9 9 9 回である状況において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態 S T C 1 ~ S T C 4 において実行された遊技回の合計実行回数が 1 0 0 0 0 回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。この場合、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間（具体的には 0 . 5 秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態 S T C 0 に移行する。

【 3 2 1 2 】

いずれかの時短状態 S T C 1 ~ S T C 4 が継続されており当該時短状態 S T C 1 ~ S T C 4 において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 9 9 9 9 回である状況において、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態 S T C 1 ~ S T C 4 において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 1 0 0 0 0 回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。また、いずれかの時短状態 S T C 1 ~ S T C 4 が継続されており当該時短状態 S T C 1 ~ S T C 4 において実行された遊技回の合計実行回数が 9 9 9 9 回である状況において、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、

当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態 S T C 1 ~ S T C 4 において実行された遊技回の合計実行回数が 1 0 0 0 0 回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。これらの場合には、当該遊技回において第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間（具体的には 0 . 5 秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態 S T C 0 に移行する。

【 3 2 1 3 】

上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合とは異なり、実行中である普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示、普図表示部 3 8 a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理は実行されない。

【 3 2 1 4 】

いずれかの時短状態 S T C 1 ~ S T C 4 が継続されており当該時短状態 S T C 1 ~ S T C 4 において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 9 9 9 9 回である状況、又はいずれかの時短状態 S T C 1 ~ S T C 4 が継続されており当該時短状態 S T C 1 ~ S T C 4 において実行された遊技回の合計実行回数が 9 9 9 9 回である状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T C 0 となる。一方、当該振分実行モードにおいて偶発的に V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。

【 3 2 1 5 】

いずれかの時短状態 S T C 1 ~ S T C 4 が継続されており当該時短状態 S T C 1 ~ S T C 4 において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 9 9 9 9 回である状況、又はいずれかの時短状態 S T C 1 ~ S T C 4 が継続されており当該時短状態 S T C 1 ~ S T C 4 において実行された遊技回の合計実行回数が 9 9 9 9 回である状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示、普図表示部 3 8 a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

【 3 2 1 6 】

当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態 S T C 0 となる。

【3217】

既に説明したとおり、第1時短状態STC1では、第2小当たり結果及び第6～第9小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、第2時短状態STC2では、第3小当たり結果及び第7～第9小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第3時短状態STC3では、第4小当たり結果、第8小当たり結果及び第9小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、第4時短状態STC4では、第1小当たり結果及び第9小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、既に説明したとおり、9種類の小当たり結果が存在している構成において、第2保留情報を契機とした当否判定処理では約1/2.2の確率でいずれかの小当たり結果が発生するとともに、第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合に当該小当たり結果が第1小当たり結果となる確率～当該小当たり結果が第9小当たり結果となる確率は、約2.8%～25.0の範囲で設定されている。これにより、第1～第4時短状態STC1～STC4では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率の方が、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率よりも高くなるようにすることが可能となっている。

10

【3218】

図260(a)に示すように、終了準備状態STC5が開始される場合には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、終了準備状態STC5において第2特図表示部37bにおける遊技回が1回実行されるという条件と、終了準備状態STC5が継続されている状況において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が5回となるという条件とが設定される。終了準備状態STC5では、これら2つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

20

【3219】

終了準備状態STC5において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回が4回である状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態STC5において実行された遊技回の合計実行回数が5回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。この場合、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STC0に移行する。

30

【3220】

終了準備状態STC5において未だ第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されていない状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態STC5において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が1回となり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。当該場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STC0に移行する。

40

【3221】

上述したとおり、終了準備状態STC5では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態STC5において未だ第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されていない状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1～第4小当たり結果及び第6～第9小当たり結果のいずれかである場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない

50

め、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。

【3222】

既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて実行される振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることは困難である。当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STC0となる。一方、当該振分実行モードにおいて偶発的にV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。

10

【3223】

終了準備状態STC5において未だ第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されていない状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第5小当たり結果となった場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

20

【3224】

当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態STC0となる。

30

【3225】

いずれかの遊技状態STC0～STC5において、第1特図表示部37aにおける遊技回又は第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件の成立の有無、及び遊技回の実行回数による高頻度終了条件の成立の有無とは無関係に、当該小当たり結果に対応する遊技状態が開始される。具体的には、第1小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には終了準備状態STC5が開始されるとともに、第2小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第1時短状態STC1が開始される。また、第3小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第4時短状態STC4が開始される。

40

【3226】

既に説明したとおり、第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は25.0%の確率で第1小当たり結果となり、約16.7%の確率で第2小当たり結果となり、19.4%の確率で第3小当たり結果となり、約22.2%の確率で第4小当たり結果となり、約5.6%の確率で第5小当たり結果となり、約2.8%の確率で第6小当たり結果となり、約2.8%の確率で第7小当たり結果となり、約2.8%の確率で第8小当たり結果となり、約2.8%の確率で第9小当たり結果となる。これに対して、第1時短状態STC1では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数及び第3小当たり結果の発生回数～第5小

50

当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第1時短状態STC1において、第1小当たり結果の発生回数及び第3小当たり結果の発生回数～第5小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第1時短状態STC1において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第2小当たり結果及び第6～第9小当たり結果のいずれかが1回発生する場合である。

【3227】

第2時短状態STC2では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数及び第4小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第2時短状態STC2において、第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数及び第4小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第2時短状態STC2において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第3小当たり結果及び第7～第9小当たり結果のいずれかが1回発生する場合である。

【3228】

第3時短状態STC3では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第4小当たり結果の発生回数、第8小当たり結果の発生回数及び第9小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第3時短状態STC3において、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第3時短状態STC3において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第4小当たり結果、第8小当たり結果及び第9小当たり結果のいずれかが1回発生する場合である。

【3229】

第4時短状態STC4では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数～第8小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数及び第9小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第4時短状態STC4において、第2小当たり結果の発生回数～第8小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第4時短状態STC4において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果及び第9小当たり結果のいずれかが1回発生する場合である。

【3230】

既に説明したとおり、終了準備状態STC5において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を終了させるために必要な第5小当たり結果の発生回数は1回である。また、既に説明したとおり、終了準備状態STC5では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態STC5において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第5小当たり結果が1回発生する場

10

20

30

40

50

合である。

【3231】

このように、第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果と、高頻度サポートモードを実質的に終了させない小当たり結果とが設けられていることにより、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが可能な状況となる場合と、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが困難な状況となる場合と、を生じさせることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回において高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果が発生することを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【3232】

高頻度サポートモードである遊技状態STC1～STC5毎に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果の種類が相違している。これにより、これらの遊技状態STC1～STC5と、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果の種類との関係を遊技者に意識させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3233】

図262(a)は小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数、開閉実行モード終了後の移行先及び移行確率を説明するための説明図である。図262(a)に示すように、第1時短状態STC1において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、60%の確率で最大のラウンド数である10回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第2時短状態STC2に移行するとともに、40%の確率で2回、3回、5回及び7回のいずれかのラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STC5に移行する。

20

【3234】

第2時短状態STC2において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、70%の確率で最大のラウンド数である10回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第3時短状態STC3に移行するとともに、30%の確率で2回、3回及び5回のいずれかのラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STC5に移行する。また、第3時短状態STC3において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、80%の確率で最大のラウンド数である10回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第4時短状態STC4に移行するとともに、20%の確率で2回及び3回のいずれかのラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STC5に移行する。さらにまた、第4時短状態STC4において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、90%の確率で最大のラウンド数である10回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第1時短状態STC1に移行するとともに、10%の確率で2回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STC5に移行する。

30

40

【3235】

振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行

50

する開閉実行モードの終了後に終了準備状態 S T C 5 に移行することとなる小当たり結果として、第 6 小当たり結果～第 9 小当たり結果という 4 種類の小当たり結果が存在している。そして、第 1 時短状態 S T C 1 → 第 2 時短状態 S T C 2 → 第 3 時短状態 S T C 3 → 第 4 時短状態 S T C 4 の順番で、これら第 6 ～ 第 9 小当たり結果のうち小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果の数が減少する。これにより、当該順番で、高頻度終了条件成立時の時短継続確率を、60% → 70% → 80% → 90% というように、段階的に上昇させることができる。本実施形態において、高頻度終了条件成立時の時短継続確率とは、いずれかの時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果が発生し、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生した場合に次の時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 (具体的には、第 1 時短状態 S T C 1 であれば第 2 時短状態 S T C 2、第 2 時短状態 S T C 2 であれば第 3 時短状態 S T C 3、第 3 時短状態 S T C 3 であれば第 4 時短状態 S T C 4、第 4 時短状態 S T C 4 であれば第 1 時短状態 S T C 1) に移行する確率である。

10

【3236】

以下、本実施形態において、いずれかの時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果が発生し、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生した場合に、最大のラウンド数 (具体的には 10 回) の開閉実行モードが実行される確率を「高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率」という。高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率は、第 1 時短状態 S T C 1 → 第 2 時短状態 S T C 2 → 第 3 時短状態 S T C 3 → 第 4 時短状態 S T C 4 の順番で、60% → 70% → 80% → 90% というように、段階的に上昇する。

20

【3237】

上記第 22 の実施形態において既に説明したとおり、開閉実行モードが終了する場合、主側 M P U 82 は特電終了処理 (図 231) のステップ S F 311 にて状態指定コマンドを音光側 M P U 93 に送信する。音光側 M P U 93 は、主側 M P U 82 から受信した状態指定コマンドに設定されている情報に基づいて第 1 ～ 第 4 時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 のいずれかが開始されることを特定した場合、当該開始される時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 における高頻度終了条件成立時の時短継続確率及び高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率を報知する高頻度終了条件成立時の確率報知が図柄表示装置 41 にて実行されるようにする。

30

【3238】

高頻度終了条件成立時の確率報知では、開始される時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 における高頻度終了条件成立時の時短継続確率を示す文字及び高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率を示す文字が 2 秒間に亘って図柄表示装置 41 に表示される。具体的には、第 1 時短状態 S T C 1 の開始時には「高頻度終了条件成立時の時短継続確率… 60%」という文字及び「高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率… 60%」という文字が図柄表示装置 41 に表示されるとともに、第 2 時短状態 S T C 2 の開始時には「高頻度終了条件成立時の時短継続確率… 70%」という文字及び「高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率… 70%」という文字が図柄表示装置 41 に表示される。また、第 3 時短状態 S T C 3 の開始時には「高頻度終了条件成立時の時短継続確率… 80%」という文字及び「高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率… 80%」という文字が図柄表示装置 41 に表示されるとともに、第 4 時短状態 S T C 4 の開始時には「高頻度終了条件成立時の時短継続確率… 90%」という文字及び「高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率… 90%」という文字が図柄表示装置 41 に表示される。遊技者は、第 1 ～ 第 4 時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 のいずれかが開始される場合に図柄表示装置 41 にて実行される高頻度終了条件成立時の確率報知に基づいて、当該開始される時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 における高頻度終了条件成立時の時短継続確率及び高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率を把握することができる。

40

50

【3239】

上述したとおり、高頻度終了条件成立時の時短継続確率は、第1時短状態STC1→第2時短状態STC2→第3時短状態STC3→第4時短状態STC4の順番で、60%→70%→80%→90%というように、段階的に上昇する。これにより、第1時短状態STC1から第2時短状態STC2に移行した場合、第2時短状態STC2から第3時短状態STC3に移行した場合、及び第3時短状態STC3から第4時短状態STC4に移行した場合に、高頻度終了条件成立時の確率報知に基づいて高頻度終了条件成立時の時短継続確率が上昇したことを遊技者に把握させて、当該順番における次の時短状態STC1～STC4への移行が発生することを期待させることができる。

【3240】

上述したとおり、高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率は、第1時短状態STC1→第2時短状態STC2→第3時短状態STC3→第4時短状態STC4の順番で、60%→70%→80%→90%というように、段階的に上昇する。これにより、第1時短状態STC1から第2時短状態STC2に移行した場合、第2時短状態STC2から第3時短状態STC3に移行した場合、及び第3時短状態STC3から第4時短状態STC4に移行した場合に、高頻度終了条件成立時の確率報知に基づいて高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率が上昇したことを遊技者に把握させて、移行後の時短状態STC1～STC4において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に実行される開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数が最大のラウンド数（具体的には10回）となることを期待させることができる。

【3241】

図262(b)は主側RAM84の構成を説明するための説明図である。図262(b)に示すように、主側RAM84には、高頻度フラグエリア516が設けられている。そして、高頻度フラグエリア516には、第1高頻度フラグ516a～第5高頻度フラグ516eという5種類のフラグが設けられている。第1高頻度フラグ516aは第1時短状態STC1であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第2高頻度フラグ516bは第2時短状態STC2であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第3高頻度フラグ516cは第3時短状態STC3であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第4高頻度フラグ516dは第4時短状態STC4であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第5高頻度フラグ516eは終了準備状態STC5であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。

【3242】

主側MPU82は、第1～第5高頻度フラグ516a～516eのいずれかに「1」がセットされていることに基づいて高頻度サポートモードであることを把握することができる。また、主側MPU82は、第1～第5高頻度フラグ516a～516eの値が「0」であることに基づいて、低頻度サポートモードであるとともに通常遊技状態STC0であることを把握することができる。

【3243】

主側RAM84には、小当たりカウンタエリア517が設けられている。そして、小当たりカウンタエリア517には、第1小当たりカウンタ517a～第9小当たりカウンタ517iという9種類のカウンタが設けられている。第1小当たりカウンタ517aは第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかの開始時に、当該遊技状態STC1～STC5において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第1小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタであり、第2小当たりカウンタ517bは第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかの開始時に、当該遊技状態STC1～STC5において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第2小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタであり、第3小当たり

カウンタ 5 1 7 c は第 1 ～ 第 4 時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 及び終了準備状態 S T C 5 のいずれかの開始時に、当該遊技状態 S T C 1 ～ S T C 5 において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第 3 小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタである。

【 3 2 4 4 】

第 4 小当たりカウンタ 5 1 7 d は第 1 ～ 第 4 時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 及び終了準備状態 S T C 5 のいずれかの開始時に、当該遊技状態 S T C 1 ～ S T C 5 において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第 4 小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタであり、第 5 小当たりカウンタ 5 1 7 e は第 1 ～ 第 4 時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 及び終了準備状態 S T C 5 のいずれかの開始時に、当該遊技状態 S T C 1 ～ S T C 5 において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第 5 小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタであり、第 6 小当たりカウンタ 5 1 7 f は第 1 ～ 第 4 時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 及び終了準備状態 S T C 5 のいずれかの開始時に、当該遊技状態 S T C 1 ～ S T C 5 において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第 6 小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタである。また、第 7 小当たりカウンタ 5 1 7 g は第 1 ～ 第 4 時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 及び終了準備状態 S T C 5 のいずれかの開始時に、当該遊技状態 S T C 1 ～ S T C 5 において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第 7 小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタであり、第 8 小当たりカウンタ 5 1 7 h は第 1 ～ 第 4 時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 及び終了準備状態 S T C 5 のいずれかの開始時に、当該遊技状態 S T C 1 ～ S T C 5 において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第 8 小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタであり、第 9 小当たりカウンタ 5 1 7 i は第 1 ～ 第 4 時短状態 S T C 1 ～ S T C 4 及び終了準備状態 S T C 5 のいずれかの開始時に、当該遊技状態 S T C 1 ～ S T C 5 において高頻度サポートモードを終了させるために必要な第 9 小当たり結果の発生回数がセットされるカウンタである。

【 3 2 4 5 】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される特電終了処理について図 2 6 3 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、特電終了処理は特図特電制御処理（図 2 2 2）のステップ S E 2 1 3 にて実行される。

【 3 2 4 6 】

ステップ S H 5 0 1 ～ステップ S H 5 0 5 では、上記第 2 2 の実施形態における特電終了処理（図 2 3 1）のステップ S F 3 0 1 ～ステップ S F 3 0 5 と同様の処理を実行する。具体的には、特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップ S H 5 0 1：Y E S）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第 1 大当たり結果であるか否かを判定し（ステップ S H 5 0 2）、当該遊技結果が第 1 大当たり結果である場合（ステップ S H 5 0 2：Y E S）には、終了準備状態 S T C 5 の設定処理を実行する（ステップ S H 5 0 3）。終了準備状態 S T C 5 の設定処理は、後述する特電終了時の状態設定処理（図 2 6 4）のステップ S H 6 1 0 においても実行される。

【 3 2 4 7 】

終了準備状態 S T C 5 の設定処理（ステップ S H 5 0 3）では、まず主側 R A M 8 4 における第 1 ～ 第 5 高頻度フラグ 5 1 6 a ～ 5 1 6 e を「0」クリアし、第 5 高頻度フラグ 5 1 6 e に「1」をセットする。これにより、遊技状態を終了準備状態 S T C 5 とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側 R A M 8 4 の第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 に「1」をセットするとともに、合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 に「5」をセットする。これにより、終了準備状態 S T C 5 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が 1 回実行されるという条件、及び終了準備状態 S T C 5 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 5 回となるという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 1 ～ 第 9 小当たりカウンタ 5 1 7 a ～ 5 1 7 i を「0」クリアし、主側 R A M 8 4 の第 5 小当たり

カウンタ517eに「1」をセットする。これにより、終了準備状態STC5において第5小当たり結果が1回発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。既に説明したとおり、終了準備状態STC5では、第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数のいずれかに基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。

【3248】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第2大当たり結果である場合（ステップSH502：NO、ステップSH504：YES）には、第1時短状態STC1の設定処理を実行する（ステップSH505）。第1時短状態STC1の設定処理は、後述する特電終了時の状態設定処理（図264）のステップSH603においても実行される。

10

【3249】

第1時短状態STC1の設定処理（ステップSH505）では、まず主側RAM84における第1～第5高頻度フラグ516a～516eを「0」クリアし、第1高頻度フラグ516aに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第1時短状態STC1とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第1時短状態STC1において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84の第2小当たりカウンタ517b及び第6～第9小当たりカウンタ517f～517iに「1」をセットするとともに、第1小当たりカウンタ517a及び第3～第5小当たりカウンタ517c～517eに「100」をセットする。これにより、第1時短状態STC1において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

20

【3250】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第3大当たり結果である場合（ステップSH504：NO、ステップSH506：YES）には、第4時短状態STC4の設定処理を実行する（ステップSH507）。第4時短状態STC4の設定処理は、後述する特電終了時の状態設定処理（図264）のステップSH609においても実行される。

30

【3251】

第4時短状態STC4の設定処理（ステップSH507）では、まず主側RAM84における第1～第5高頻度フラグ516a～516eを「0」クリアし、第4高頻度フラグ516dに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第4時短状態STC4とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第4時短状態STC4において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1小当たりカウンタ517a及び第9小当たりカウンタ517iに「1」をセットするとともに、第2～第8小当たりカウンタ517b～517hに「100」をセットする。これにより、第4時短状態STC4において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

40

【3252】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果がいずれの大当たり結果でもない場合（ステップSH506：NO）には、ステップSH508～ステップSH512において、上記第22の実施形態における特電終了処理（図231）のステップSF308～ステップSF312と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM84における高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSH508）、高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされていない場合（ステップSH

50

508: NO)には主側RAM84における第1～第5高頻度フラグ516a～516eのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSH509)。ステップSH508にて肯定判定を行った場合、又はステップSH509にて肯定判定を行った場合には、特電終了時の状態設定処理を実行する(ステップSH510)。一方、ステップSH508及びステップSH509にて否定判定を行った場合には、特電終了時の状態設定処理(ステップSH510)を実行することなくステップSH511に進む。

【3253】

第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされているため、ステップSH508にて肯定判定が行われて、特電終了時の状態設定処理(ステップSH510)が実行される。また、第1～第4時短状態STC1～STC4及び終了準備状態STC5のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされなかった場合には、第1～第5高頻度フラグ516a～516eのいずれかに「1」がセットされているため、ステップSH509にて肯定判定が行われて、特電終了時の状態設定処理(ステップSH510)が実行される。一方、通常遊技状態STA0において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には、高頻度終了小当たりフラグ484及び第1～第5高頻度フラグ516a～516eのいずれにも「1」がセットされていないため、特電終了時の設定処理(ステップSH510)は実行されない。図264は特電終了時の状態設定処理を示すフローチャートである。

【3254】

特電終了時の状態設定処理では、まず高頻度終了小当たりフラグ484を「0」クリアする(ステップSH601)。その後、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合(ステップSH602: YES)には、既に説明した特電終了処理(図263)のステップSH505と同様に、第1時短状態STC1の設定処理を実行する(ステップSH603)。第1時短状態STC1の設定処理の処理内容は既に説明したとおりである。

【3255】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合(ステップSH602: NO、ステップSH604: YES)には、第2時短状態STC2の設定処理を実行する(ステップSH605)。第2時短状態STC2の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第5高頻度フラグ516a～516eを「0」クリアし、第2高頻度フラグ516bに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第2時短状態STC2とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができ。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第2時短状態STC2において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができ。その後、主側RAM84における第3小当たりカウンタ517c及び第7小当たりカウンタ517g～第9小当たりカウンタ517iに「1」をセットするとともに、第1小当たりカウンタ517a、第2小当たりカウンタ517b及び第4～第6小当たりカウンタ517d～517fに「100」をセットする。これにより、第2時短状態STC2において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができ。

【3256】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第3小当たり結果である場合(ステップSH604: NO、ステップSH606: YES)には、第3時短状態STC

3 の設定処理を実行する（ステップ S H 6 0 7）。第 3 時短状態 S T C 3 の設定処理では、まず主側 R A M 8 4 における第 1 ～第 5 高頻度フラグ 5 1 6 a ～5 1 6 e を「0」クリアし、第 3 高頻度フラグ 5 1 6 c に「1」をセットする。これにより、遊技状態を第 3 時短状態 S T C 3 とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 2 特図高頻度終了カウンタ 4 8 2 及び合計高頻度終了カウンタ 4 8 3 に「1 0 0 0 0」をセットする。これにより、第 3 時短状態 S T C 3 において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。その後、主側 R A M 8 4 における第 4 小当たりカウンタ 5 1 7 d、第 8 小当たりカウンタ 5 1 7 h 及び第 9 小当たりカウンタ 5 1 7 i に「1」をセットするとともに、第 1 ～第 3 小当たりカウンタ 5 1 7 a ～5 1 7 c 及び第 5 ～第 7 小当たりカウンタ 5 1 7 e ～5 1 7 g に「1 0 0」をセットする。これにより、第 3 時短状態 S T C 3 において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

10

【3 2 5 7】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果である場合（ステップ S H 6 0 6：N O、ステップ S H 6 0 8：Y E S）には、既に説明した特電終了処理（図 2 6 3）のステップ S H 5 0 7 と同様に、第 4 時短状態 S T C 4 の設定処理を実行する（ステップ S H 6 0 9）。第 4 時短状態 S T C 4 の設定処理の内容は既に説明したとおりである。

【3 2 5 8】

20

既に説明したとおり、特電終了時の状態設定処理（図 2 6 4）は、第 1 ～第 4 時短状態 S T C 1 ～S T C 4 及び終了準備状態 S T C 5 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合に、特電終了処理（図 2 6 3）のステップ S H 5 1 0 にて実行される処理である。ステップ S H 6 0 8 にて否定判定を行った場合には、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第 6 ～第 9 小当たり結果のいずれかであることを意味するため、既に説明した特電終了処理（図 2 6 3）のステップ S H 5 0 3 と同様に、終了準備状態 S T C 5 の設定処理を実行する（ステップ S H 6 1 0）。終了準備状態 S T C 5 の設定処理の処理内容は既に説明したとおりである。

30

【3 2 5 9】

特電終了処理（図 2 6 3）の説明に戻り、ステップ S H 5 0 3 の処理を行った場合、ステップ S H 5 0 5 の処理を行った場合、ステップ S H 5 0 7 の処理を行った場合、ステップ S H 5 0 9 にて否定判定を行った場合、又はステップ S H 5 1 0 の処理を行った場合には、ステップ S H 5 0 2 ～ステップ S H 5 1 0 の処理により設定された遊技状態の情報を含む状態指定コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信されるようにする（ステップ S H 5 1 1）。音光側 M P U 9 3 は、受信した状態指定コマンドの内容に対応する演出が図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行されるようにするための処理を実行する。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S H 5 1 2）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップ S E 2 0 5）に対応する「0」となる。

40

【3 2 6 0】

上記のとおり、高頻度終了条件成立時の時短継続確率は、第 1 時短状態 S T C 1 →第 2 時短状態 S T C 2 →第 3 時短状態 S T C 3 →第 4 時短状態 S T C 4 の順番で、6 0 % →7 0 % →8 0 % →9 0 % というように、段階的に上昇する。また、第 1 ～第 4 時短状態 S T C 1 ～S T C 4 の開始時に図柄表示装置 4 1 にて高頻度終了条件成立時の確率報知が実行されることにより、開始される時短状態 S T C 1 ～S T C 4 における高頻度終了条件成立時の時短継続確率が報知される。これにより、第 1 時短状態 S T C 1 から第 2 時短状態 S T C 2 に移行した場合、第 2 時短状態 S T C 2 から第 3 時短状態 S T C 3 に移行した場合

50

、及び第3時短状態STC3から第4時短状態STC4に移行した場合に、高頻度終了条件成立時の確率報知に基づいて高頻度終了条件成立時の時短継続確率が上昇したことを遊技者に把握させて、当該順番における次の時短状態STC1～STC4への移行が発生することを期待させることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3261】

高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率は、第1時短状態STC1→第2時短状態STC2→第3時短状態STC3→第4時短状態STC4の順番で、60%→70%→80%→90%というように、段階的に上昇する。また、第1～第4時短状態STC1～STC4の開始時に図柄表示装置41にて高頻度終了条件成立時の確率報知が実行されることにより、開始される時短状態STC1～STC4における高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率が報知される。これにより、第1時短状態STC1から第2時短状態STC2に移行した場合、第2時短状態STC2から第3時短状態STC3に移行した場合、及び第3時短状態STC3から第4時短状態STC4に移行した場合に、高頻度終了条件成立時の確率報知に基づいて高頻度終了条件成立時の最大ラウンド数獲得確率が上昇したことを遊技者に把握させて、移行後の時短状態STC1～STC4において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合に実行される開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数が最大のラウンド数（具体的には10回）となることを期待させることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3262】

＜第31の実施形態＞

本実施形態では、遊技状態の移行態様が異なる複数のシナリオモードが設定されている点で上記第22の実施形態と相違している。以下、上記第22の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第22の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3263】

図265(a)は本実施形態における主側ROM83の構成を説明するための説明図である。図265(a)に示すように、主側ROM83には第2当否テーブル521が記憶されている。第2当否テーブル521は、第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される。また、上記第22の実施形態と同様に、主側ROM83には第1当否テーブル471が記憶されている。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、第1当否テーブル471は、第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される。図265(b)は第1当否テーブル471及び第2当否テーブル521の内容を説明するための説明図であり、図265(c)は各大当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【3264】

第1当否テーブル471の内容は、上記第22の実施形態において既に説明したとおりである。第1当否テーブル471には当否判定処理の結果として、大当たり結果及び外れ結果が設定されている。第1当否テーブル471では、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として636個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64900個が設定されている。また、「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として646個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64890個が設定されている。また、「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として656個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64880個が設定されている。また、「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として666個が設定されており、外れ結果となる

当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64870個が設定されている。また、「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として676個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64860個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として686個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として64850個が設定されている。

【3265】

図265(b)に示すように、第2当否テーブル521には当否判定処理の結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。第2当否テーブル521では、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【3266】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として636個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として4900個が設定されている。また、「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として646個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として4890個が設定されている。また、「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として656個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として4880個が設定されている。また、「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として666個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として4870個が設定されている。また、「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として676個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として4860個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として686個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として4850個が設定されている。

【3267】

第1当否テーブル471と第2当否テーブル521とで大当たり結果の確率は同一（具体的には「設定3」では約 $1/99.9$ ）となっている。これにより、第1保留情報を契機とした場合と第2保留情報を契機とした場合とで大当たり結果の発生確率に差異が生じないようにすることが可能となる。その一方、小当たり結果は、第1保留情報を契機とした場合には発生することなく、第2保留情報を契機とした場合にのみ発生するように設定されている。第2保留情報を契機とした当否判定処理では、約91.6%の確率でいずれかの小当たり結果が発生する。

【3268】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【3269】

図265(a)に示すように、主側ROM83には大当たり振分テーブル522及び小当たり振分テーブル523が記憶されている。大当たり振分テーブル522は、第1保留情報を契機とした当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合に、種別乱数カウンタC2を利用して当該大当たり結果の種類を選択するために参照される。大当たり振分テーブル522には大当たり用の振分判定処理の結果として、第1大当たり結果、第2大当たり結果及び第3大当たり結果が設定されている。また、第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果として発生し得る大当たり結果は第4大当たり結果のみであるため、第2保留情報を契機とした当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合、当該大当たり結果は第4大当たり結果となる。

10

【3270】

本実施形態において、種別乱数カウンタC2は、0～278の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。図265(c)に示すように、大当たり振分テーブル522には、第1大当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として0～92が設定されており、第2大当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として93～185が設定されており、第3大当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として186～278が設定されている。第1保留情報に対する当否判定処理の結果が大当たり結果となった場合、当該大当たり結果は約33.3%の確率で第1大当たり結果となり、約33.3%の確率で第2大当たり結果となり、約33.3%の確率で第3大当たり結果となる。

20

【3271】

第1～第4大当たり結果は開閉実行モードの移行契機となる。第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が3回となり、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が5回となり、第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が7回となり、第4大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が10回となる。また、第1～第4大当たり結果のいずれかを契機とした開閉実行モードの終了後のサポートモードは高頻度サポートモードとなる。

【3272】

図265(a)に示すように、主側ROM83には小当たり振分テーブル523が記憶されている。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、第2保留情報を契機とした当否判定処理にて小当たり結果が選択された場合には、種別乱数カウンタC2を利用して小当たり結果の種類を決定するための小当たり用の振分判定処理が実行される。小当たり振分テーブル523は、当該小当たり用の振分判定処理において参照される。小当たり振分テーブル523には小当たり用の振分判定処理の結果として、第1小当たり結果～第13小当たり結果という13種類の小当たり結果が設定されている。

30

【3273】

図266(a)は各小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、図266(b)は小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図である。図266(a)に示すように、小当たり振分テーブル523には、第1小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として0～29が設定されており、第2小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として30～44が設定されており、第3小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として45～68が設定されており、第4小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として69～83が設定されており、第5小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として84～107が設定されている。

40

【3274】

小当たり振分テーブル523には、第6小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として108～113が設定されており、第7小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として114～143が設定されており、第8小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として144～173が設定されており、第9小当たり結果に対応

50

する種別乱数カウンタC2の値として174～203が設定されており、第10小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として204～233が設定されている。また、小当たり振分テーブル523には、第11小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として234～248が設定されており、第12小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として249～254が設定されており、第13小当たり結果に対応する種別乱数カウンタC2の値として255～278が設定されている。

【3275】

第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は約10.8%の確率で第1小当たり結果となり、約5.4%の確率で第2小当たり結果となり、約8.6%の確率で第3小当たり結果となり、約5.4%の確率で第4小当たり結果となり、約8.6%の確率で第5小当たり結果となり、約2.2%の確率で第6小当たり結果となり、約10.8%の確率で第7小当たり結果となり、約10.8%の確率で第8小当たり結果となり、約10.8%の確率で第9小当たり結果となり、約10.8%の確率で第10小当たり結果となり、約5.4%の確率で第11小当たり結果となり、約2.2%の確率で第12小当たり結果となり、約8.6%の確率で第13小当たり結果となる。

10

【3276】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、遊技回の遊技結果が小当たり結果となった場合には振分実行モードに移行し、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モードに移行する。図266(a)に示すように、第1小当たり結果又は第6小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は、最大のラウンド数である10回に設定されている。また、第4小当たり結果、第5小当たり結果、第9小当たり結果及び第10小当たり結果のいずれかを契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は7回に設定されているとともに、第2小当たり結果、第3小当たり結果、第7小当たり結果、第8小当たり結果及び第11～第13小当たり結果のいずれかを契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は5回に設定されている。

20

30

【3277】

本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態STD0、第1時短状態STD1～第10時短状態STD10及び終了準備状態STD11が存在している。図267は各遊技状態STD0～STD11の内容を説明するための説明図である。通常遊技状態STD0におけるサポートモードは低頻度サポートモードであるとともに、第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11におけるサポートモードは高頻度サポートモードである。主側MPU82にてRAMクリア処理が実行された場合には、通常遊技状態STD0となる。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、RAMクリア処理は、メイン処理(図13)において設定値更新処理(ステップS117)が実行される場合には当該設定値更新処理において実行されるとともに、メイン処理(図13)においてステップS119の処理が実行される場合にはステップS119にて実行される。

40

【3278】

まず大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後における遊技状態について説明する。

【3279】

既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回にて発生する大当たり結果として第1～第3大当たり結果が存在しているとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回にて発生し得る大当たり結果として第4大当たり結果が存在している。図265(c)に示すように、いずれかの遊技状態STD0～STD11において第1特図表示部3

50

7 aにおける遊技回の遊技結果が第1大当たり結果となり、当該第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が終了準備状態STD11となる。また、いずれかの遊技状態STD0～STD11において第1特図表示部37 aにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となり、当該第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第1時短状態STD1となるとともに、いずれかの遊技状態STD0～STD11において第1特図表示部37 aにおける遊技回の遊技結果が第3大当たり結果となり、当該第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第6時短状態STD6となる。さらにまた、いずれかの遊技状態STD0～STD11において第2特図表示部37 bにおける遊技回の遊技結果が第4大当たり結果となり、当該第4大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第6時短状態STD6となる。

10

【3280】

上述したとおり、通常遊技状態STD0では低頻度サポートモードとなる。そして、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、低頻度サポートモードでは、第2作動口402への入賞が発生しづらい状態となるとともに、第2作動口402よりも第1作動口33への入賞が発生し易い状態となる。したがって、通常遊技状態STD0では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37 aとなり、偶発的に第2作動口402への入賞が発生した場合には第2特図表示部37 bが遊技回の実行対象となる。

【3281】

通常遊技状態STD0では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37 aとなるため、通常遊技状態STD0において発生する大当たり結果は基本的に第1～第3大当たり結果のいずれかである。上述したとおり、通常遊技状態STD0において第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STD11に移行し、通常遊技状態STD0において第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第1時短状態STD1に移行し、通常遊技状態STD0において第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第6時短状態STD6に移行する(図267参照)。

20

【3282】

上述したとおり、第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11では高頻度サポートモードとなる。そして、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、高頻度サポートモードでは、第2作動口402への入賞が発生し易い状態となるとともに第1作動口33よりも第2作動口402への入賞が発生し易い状態となる。また、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、第1作動口33に対して右側領域PA7に向けた上流側に流入規制釘24 dが設けられているとともに、ステージ部36 bへの誘導通路の入口36 gが左側領域PA6に対して設けられており右側領域PA7に対して設けられていないことから、右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には第1作動口33への入賞が不可となる。したがって、高頻度サポートモードでは基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37 bとなり、偶発的に第1作動口33への入賞が発生した場合には第1特図表示部37 aが遊技回の実行対象となる。

30

40

【3283】

第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11では基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37 bとなるため、これらの遊技状態STD1～STD11において発生する大当たり結果は基本的に第4大当たり結果である。上述したとおり、第1～第5時短状態STD1～STD5、第7～第10時短状態STD7～STD10及び終了準備状態STD11のいずれかにおいて第4大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に第6時短状態STD6に移行するとともに、第6時短状態STD6において第4大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了後に再度第6時短状態STC6

50

が開始される。

【3284】

次に、小当たり結果が発生したことに基づいて設定される遊技状態の説明に先立ち、高頻度サポートモードを終了させる条件である高頻度終了条件について説明する。

【3285】

既に説明したとおり、小当たり結果は第2特図表示部37bにおける遊技回において発生し得る遊技結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回では発生しない。また、上述したとおり、通常遊技状態STD0では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37aとなるとともに、第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11では基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37bとなる。このため、小当たり結果は基本的には第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11、すなわち高頻度サポートモードにおいて発生する。しかし、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合、スルーゲート35を通過した後の遊技球は普電装置401に入球する。当該スルーゲート35を通過した後の遊技球が振分装置部411に到達することは困難である。このため、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることは困難である。

【3286】

第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11のいずれかが開始される場合には、高頻度サポートモードを終了させるための条件（高頻度終了条件）として、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件と、遊技回の実行回数による高頻度終了条件とが設定される。第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11のいずれかにおいて、これら2つの高頻度終了条件の少なくとも一方が満たされた場合には、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STD0となる。

【3287】

図266(b)に示すように、第1時短状態STD1では、第2小当たり結果及び第1小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第1時短状態STD1では、当該第1時短状態STD1が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数、第3小当たり結果の発生回数～第10小当たり結果の発生回数、第12小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3288】

第2時短状態STD2では、第3小当たり結果及び第12小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第2時短状態STD2では、当該第2時短状態STD2が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生、第4小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3289】

第3時短状態STD3では、第4小当たり結果及び第11小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第3時短状態STD3では、当該第3時短状態STD3が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数～第10小当たり結果の発生回数、第12小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3290】

第4時短状態STD4では、第5小当たり結果及び第12小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第4時短状態STD4では、当該第4時短状態STD4が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数、第6小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3291】

第5時短状態STD5では、第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第5時短状態STD5では、当該第5時短状態STD5が継続されている状況における第2小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

10

【3292】

第6時短状態STD6では、第7小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第6時短状態STD6では、当該第6時短状態STD6が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数及び第8小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3293】

20

第7時短状態STD7では、第8小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第7時短状態STD7では、当該第7時短状態STD7が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数及び第9小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3294】

第8時短状態STD8では、第9小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第8時短状態STD8では、当該第8時短状態STD8が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第8小当たり結果の発生回数及び第10小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

30

【3295】

第9時短状態STD9では、第10小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第9時短状態STD9では、当該第9時短状態STD9が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

40

【3296】

第10時短状態STD10では、第6小当たり結果及び第13小当たり結果のいずれかが1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第10時短状態STD10では、当該第10時短状態STD10が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数～第12小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3297】

終了準備状態STD11では、第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。終了準備状態STD11において、小

50

当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立したか否かを判定するために、第2小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数が参照されることはない。

【3298】

第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理（即時高頻度終了処理（図227（a）））が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

10

【3299】

一方、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で振分実行モードが実行される。当該場合には、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われても振分装置部411に遊技球を到達させることが困難であるため、V入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが困難となる。

20

【3300】

図266（a）に示すように、第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には、振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態となる。具体的には、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第1小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第1時短状態STD1となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第2小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第2時短状態STD2となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第3小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第3時短状態STD3となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第4小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第4時短状態STD4となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第5小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第5時短状態STD5となる。また、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第7小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第7時短状態STD7となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第8小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第8時短状態STD8となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第9小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第9時短状態STD9となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第6小当たり結果又は第10小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第10時短状態STD10となる。さらにまた、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第11～第13小当たり結果のいずれかである場合には開閉実行モードの終了後に終了準備状態STD11となる。

30

40

【3301】

第1～第10時短状態STD1～STD10のいずれかの開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第1～第10時短状態STD1～STD10のいずれかが継続されている状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に到達するという条件と、当該第1～第10時短状態STD1～STD10のいずれかが継続されている状況において実行された第1特図表示部37aにお

50

ける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が10000回に到達するという条件と、が設定される。第1～第10時短状態STD1～STD10では、これら2つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3302】

いずれかの時短状態STD1～STD10が継続されており当該時短状態STD1～STD10において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が9999回である状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STD1～STD10において実行された遊技回の合計実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。この場合、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STD0に移行する。

10

【3303】

いずれかの時短状態STD1～STD10が継続されており当該時短状態STD1～STD10において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999回である状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STD1～STD10において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。また、いずれかの時短状態STD1～STD10が継続されており当該時短状態STD1～STD10において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STD1～STD10において実行された遊技回の合計実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。これらの場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STD0に移行する。

20

【3304】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合とは異なり、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理は実行されない。

30

【3305】

いずれかの時短状態STD1～STD10が継続されており当該時短状態STD1～STD10において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999回である状況、又はいずれかの時短状態STD1～STD10が継続されており当該時短状態STD1～STD10において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STD0となる。一方、当該振分実行モードにおいて偶発的にV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。

40

【3306】

50

いずれかの時短状態STD1～STD10が継続されており当該時短状態STD1～STD10において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999回である状況、又はいずれかの時短状態STD1～STD10が継続されており当該時短状態STD1～STD10において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

10

【3307】

当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態STD0となる。

20

【3308】

既に説明したとおり、第1時短状態STD1では第2小当たり結果又は第11小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第2時短状態STD2では第3小当たり結果又は第12小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第3時短状態STD3では第4小当たり結果又は第11小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第4時短状態STD4では第5小当たり結果又は第12小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第5時短状態STD5では第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第6時短状態STD6では第7小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第7時短状態STD7では第8小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第8時短状態STD8では第9小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第9時短状態STD9では第10小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第10時短状態STD10では第6小当たり結果又は第13小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、既に説明したとおり、13種類の小当たり結果が存在している構成において、第2保留情報を契機とした当否判定処理では約91.6%の確率でいずれかの小当たり結果が発生するとともに、第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合に当該小当たり結果が第1小当たり結果となる確率～当該小当たり結果が第13小当たり結果となる確率は、約2.2%～約10.8%の範囲で設定されている。これにより、第1～第10時短状態STD1～STD10において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率の方が、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率よりも高くなるようにすることが可能となっている。

30

40

【3309】

50

図 2 6 5 (c) 及び図 2 6 6 (a) に示すように、終了準備状態 S T D 1 1 が開始される場合には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、終了準備状態 S T D 1 1 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が 1 回実行されるという条件と、終了準備状態 S T D 1 1 が継続されている状況において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が 5 回となるという条件とが設定される。終了準備状態 S T D 1 1 では、これら 2 つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【 3 3 1 0 】

終了準備状態 S T D 1 1 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が 4 回である状況において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態 S T D 1 1 において実行された遊技回の合計実行回数が 5 回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。この場合、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間（具体的には 0 . 5 秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態 S T D 0 に移行する。

10

【 3 3 1 1 】

終了準備状態 S T D 1 1 において未だ第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されていない状況において、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態 S T D 1 1 において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 1 回となり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。当該場合には、当該遊技回において第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間（具体的には 0 . 5 秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態 S T D 0 に移行する。

20

【 3 3 1 2 】

上述したとおり、終了準備状態 S T D 1 1 では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第 2 小当たり結果の発生回数～第 1 3 小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態 S T D 1 1 において未だ第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されていない状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 ～第 1 3 小当たり結果のいずれかである場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされないため、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態 S T D 0 となる。一方、当該振分実行モードにおいて偶発的に V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。

30

【 3 3 1 3 】

終了準備状態 S T D 1 1 において未だ第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されていない状況において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となった場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるため、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示、普図表示部 3 8 a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

40

50

【 3 3 1 4 】

当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態STD0となる。

【 3 3 1 5 】

いずれかの遊技状態STD0～STD11において、第1特図表示部37aにおける遊技回又は第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件の成立の有無、及び遊技回の実行回数による高頻度終了条件の成立の有無とは無関係に、当該小当たり結果に対応する遊技状態が開始される。具体的には、第1小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には終了準備状態STD11が開始されるとともに、第2小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第1時短状態STD1が開始される。また、第3小当たり結果又は第4小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第6時短状態STD6が開始される。

【 3 3 1 6 】

既に説明したとおり、第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は約10.8%の確率で第1小当たり結果となり、約5.4%の確率で第2小当たり結果となり、約8.6%の確率で第3小当たり結果となり、約5.4%の確率で第4小当たり結果となり、約8.6%の確率で第5小当たり結果となり、約2.2%の確率で第6小当たり結果となり、約10.8%の確率で第7小当たり結果となり、約10.8%の確率で第8小当たり結果となり、約10.8%の確率で第9小当たり結果となり、約10.8%の確率で第10小当たり結果となり、約5.4%の確率で第11小当たり結果となり、約2.2%の確率で第12小当たり結果となり、約8.6%の確率で第13小当たり結果となる。これに対して、第1時短状態STD1では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数、第3小当たり結果の発生回数～第10小当たり結果の発生回数、第12小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第1時短状態STD1において、第1小当たり結果の発生回数、第3小当たり結果の発生回数～第10小当たり結果の発生回数、第12小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第1時短状態STD1において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第2小当たり結果及び第11小当たり結果のいずれかが1回発生する場合である。

【 3 3 1 7 】

第2時短状態STD2では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数及び第12小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第2時短状態STD2において、第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数、第4小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第2時短状態STD2において、実質的に小当

10

20

30

40

50

たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第3小当たり結果及び第12小当たり結果のいずれかが1回発生する場合である。

【3318】

第3時短状態STD3では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数～第10小当たり結果の発生回数、第12小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第4小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第3時短状態STD3において、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数、第5小当たり結果の発生回数～第10小当たり結果の発生回数、第12小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第3時短状態STD3において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第4小当たり結果及び第11小当たり結果のいずれかが1回発生する場合である。

10

【3319】

第4時短状態STD4では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数、第6小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第5小当たり結果の発生回数及び第12小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第4時短状態STD4において、第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数、第6小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第4時短状態STD4において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第5小当たり結果及び第12小当たり結果のいずれかが1回発生する場合である。

20

【3320】

第5時短状態STD5では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第5時短状態STD5において、第2小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第5時短状態STD5において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果が1回発生する場合である。

30

【3321】

第6時短状態STD6では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数及び第8小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第7小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第6時短状態STD6において、第1小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数及び第8小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第6時短状態STD6において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第7小当たり結果が1回発生する場合である。

40

【3322】

第7時短状態STD7では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数及び第9小当たり結果の発生回数

50

～第13小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第8小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第7時短状態STD7において、第1小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数及び第9小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第7時短状態STD7において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第8小当たり結果が1回発生する場合である。

【3323】

第8時短状態STD8では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第8小当たり結果の発生回数及び第10小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第9小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第8時短状態STD8において、第1小当たり結果の発生回数～第8小当たり結果の発生回数及び第10小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第8時短状態STD8において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第9小当たり結果が1回発生する場合である。

【3324】

第9時短状態STD9では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第10小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第9時短状態STD9において、第1小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第9時短状態STD9において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第10小当たり結果が1回発生する場合である。

【3325】

第10時短状態STD10では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数～第12小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第6小当たり結果の発生回数及び第13小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第10時短状態STD10において、第1小当たり結果の発生回数～第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数～第12小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第10時短状態STD10において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第6小当たり結果又は第13小当たり結果が1回発生する場合である。

【3326】

既に説明したとおり、終了準備状態STD11において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を終了させるために必要な第1小当たり結果の発生回数は1回である。また、既に説明したとおり、終了準備状態STD11では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第2小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態STD11において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果が1回発生する場合である。

【3327】

このように、第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果と、高頻度サポートモードを実質的に終了させない小当たり結果とが設けられていることにより、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが可能な状況となる場合と、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが困難な状況となる場合と、を生じさせることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回において高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果が発生することを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【3328】

高頻度サポートモードである遊技状態STD1～STD11毎に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果の種類が相違している。これにより、これらの遊技状態STD1～STD11と、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果の種類との関係を遊技者に意識させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3329】

図268(a)は小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数、開閉実行モード終了後の移行先及び移行確率を説明するための説明図である。図268(a)に示すように、第1時短状態STD1において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、50%の確率で5回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第2時短状態STD2に移行するとともに、50%の確率で5回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STD11に移行する。また、第2時短状態STD2において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、80%の確率で5回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第3時短状態STD3に移行するとともに、20%の確率で5回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STD11に移行する。

20

30

【3330】

第3時短状態STD3において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、50%の確率で7回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第4時短状態STD4に移行するとともに、50%の確率で5回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STD11に移行する。また、第4時短状態STD4において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、80%の確率で7回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第5時短状態STD5に移行するとともに、20%の確率で5回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態STD11に移行する。さらにまた、第5時短状態STD5において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、100%の確率で最大のラウンド数である10回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第1時短状態STD1に移行する。

40

50

【 3 3 3 1 】

第 6 時短状態 S T D 6 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、1 0 0 % の確率で 5 回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第 7 時短状態 S T D 7 に移行する。また、第 7 時短状態 S T D 7 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、1 0 0 % の確率で 5 回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第 8 時短状態 S T D 8 に移行する。さらにまた、第 8 時短状態 S T D 8 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、1 0 0 % の確率で 7 回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第 9 時短状態 S T D 9 に移行する。

10

【 3 3 3 2 】

第 9 時短状態 S T D 9 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、1 0 0 % の確率で 7 回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に第 1 0 時短状態 S T D 1 0 に移行する。また、第 1 0 時短状態 S T D 1 0 において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には、2 0 % の確率で最大のラウンド数である 1 0 回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に再度第 1 0 時短状態 S T D 1 0 が開始されるとともに、8 0 % の確率で 5 回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードに移行し当該開閉実行モードの終了後に終了準備状態 S T D 1 1 に移行する。

20

【 3 3 3 3 】

通常遊技状態 S T D 0 において第 2 大当たり結果が発生した場合には開閉実行モードの終了後に第 1 時短状態 S T D 1 に移行して、第 1 シナリオモードが開始される。第 1 シナリオモードでは、シナリオ進行対象の小当たり結果が発生して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにて実行される振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了する度に、第 1 時短状態 S T D 1 → 第 2 時短状態 S T D 2 → 第 3 時短状態 S T D 3 → 第 4 時短状態 S T D 4 → 第 5 時短状態 S T D 5 という順番で遊技状態が移行した後に第 5 時短状態 S T D 5 から第 1 時短状態 S T D 1 に戻る態様で遊技状態の移行が繰り返される。シナリオ進行対象の小当たり結果は、第 1 時短状態 S T D 1 では第 2 小当たり結果であり、第 2 時短状態 S T D 2 では第 3 小当たり結果であり、第 3 時短状態 S T D 3 では第 4 小当たり結果であり、第 4 時短状態 S T D 4 では第 5 小当たり結果であり、第 5 時短状態 S T D 5 では第 1 小当たり結果である。第 1 シナリオモードでは、第 1 時短状態 S T D 1 → 第 2 時短状態 S T D 2 → 第 3 時短状態 S T D 3 → 第 4 時短状態 S T D 4 → 第 5 時短状態 S T D 5 → 第 1 時短状態 S T D 1 → 第 2 時短状態 S T D 2 → …、という順番で遊技状態が移行する場合、5 0 % → 8 0 % → 5 0 % → 8 0 % → 1 0 0 % → 5 0 % → 8 0 % → …、という順番で、第 1 シナリオモードにおいて次の時短状態 S T D 1 ~ S T D 5 に移行するシナリオ進行確率に変化する。

30

40

【 3 3 3 4 】

通常遊技状態 S T D 0 において第 3 大当たり結果が発生した場合には開閉実行モードの終了後に第 6 時短状態 S T D 6 に移行して、第 2 シナリオモードが開始される。第 2 シナリオモードでは、シナリオ進行対象の小当たり結果が発生して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、低頻度サポートモードにて実行される振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モード

50

が終了する度に、第6時短状態STD6→第7時短状態STD7→第8時短状態STD8→第9時短状態STD9→第10時短状態STD10という順番で遊技状態が移行した後に第10時短状態STD10のみが繰り返される状態となる。シナリオ進行対象の小当たり結果は、第6時短状態STD6では第7小当たり結果であり、第7時短状態STD7では第8小当たり結果であり、第8時短状態STD8では第9小当たり結果であり、第9時短状態STD9では第10小当たり結果であり、第10時短状態STD10では第6小当たり結果である。第2シナリオモードでは、第6時短状態STD6→第7時短状態STD7→第8時短状態STD8→第9時短状態STD9→第10時短状態STD10→第10時短状態STD10→第10時短状態STD10→…、という順番で遊技状態が移行する場合、100%→100%→100%→100%→20%→20%→20%→…、という順番で、第2シナリオモードにおいて次の時短状態STD7～STD10に移行するシナリオ進行確率が変化する。

10

【3335】

第1シナリオモードでは、シナリオに沿って、第1時短状態STD1→第2時短状態STD2→第3時短状態STD3→第4時短状態STD4→第5時短状態STD5→第1時短状態STD1→第2時短状態STD2→…、という順番で遊技状態が移行していく場合には、シナリオ進行確率が100%である遊技状態（第5時短状態STD5）が所定の周期（具体的には5回に1回の周期）で出現する。また、第2シナリオモードでは、シナリオに沿って、第6時短状態STD6→第7時短状態STD7→第8時短状態STD8→第9時短状態STD9→第10時短状態STD10→第10時短状態STD10→第10時短状態STD10→…、という順番で遊技状態が移行していく場合、最初の4回に亘ってシナリオ進行確率が100%である遊技状態（第6～第9時短状態STD6～STD9）が出現した後、シナリオ進行確率が20%である遊技状態（第10遊技状態STD10）が繰り返される状態となる。このように、シナリオに沿って遊技状態が移行していく場合におけるシナリオ進行確率の移行態様が相互に異なるシナリオモードが存在していることにより、シナリオ進行確率の移行態様が単一である構成と比較して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【3336】

通常遊技状態STD0において発生する大当たり結果の種類に応じて、異なるシナリオ進行確率が設定されているシナリオモードが開始される構成であることにより、通常遊技状態STD0において大当たり結果が発生した場合に、その大当たり結果の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【3337】

第1時短状態STD1におけるシナリオ進行確率及び第3時短状態STD3におけるシナリオ進行確率は、同一の確率（具体的には50%）に設定されており、第3時短状態STD3において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態STD11への移行の契機となる小当たり結果として、第1時短状態STD1において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態STD11への移行の契機となる小当たり結果と同一の小当たり結果（具体的には第11小当たり結果）が設定されている。これにより、第3時短状態STD3において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態STD11への移行の契機となる小当たり結果として、第1時短状態STD1において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態STD11への移行の契機となる小当たり結果とは異なる小当たり結果が設定されている構成と比較して、小当たり結果の種類が低減されている。

40

【3338】

第2時短状態STD2におけるシナリオ進行確率及び第4時短状態STD4におけるシナリオ進行確率は、同一の確率（具体的には80%）に設定されており、第4時短状態STD4において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態STD11への移行の契機となる小当たり結果として、第2時短状態STD2に

50

において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態 S T D 1 1 への移行の契機となる小当たり結果と同一の小当たり結果（具体的には第 1 1 小当たり結果）が設定されている。これにより、第 4 時短状態 S T D 4 において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態 S T D 1 1 への移行の契機となる小当たり結果として、第 2 時短状態 S T D 2 において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態 S T D 1 1 への移行の契機となる小当たり結果とは異なる小当たり結果が設定されている構成と比較して、小当たり結果の種類が低減されている。

【 3 3 3 9 】

このように、小当たり結果の種類が低減されていることにより、第 1 ～第 1 0 時短状態 S T D 1 ～ S T D 1 0 及び終了準備状態 S T D 1 1 のいずれかにおける各小当たり結果の発生回数を主側 M P U 8 2 にて把握可能とするために主側 R A M 8 4 に設けられるカウンタ（後述する小当たりカウンタ 5 2 5 a ～ 5 2 5 m）の数を低減し、主側 R A M 8 4 において必要となるデータ容量を低減することができる。

【 3 3 4 0 】

図 2 6 8 （ b ）は主側 R A M 8 4 の構成を説明するための説明図である。図 2 6 8 （ b ）に示すように、主側 R A M 8 4 には、高頻度フラグエリア 5 2 4 が設けられている。そして、高頻度フラグエリア 5 2 4 には、第 1 高頻度フラグ 5 2 4 a ～第 1 1 高頻度フラグ 5 2 4 k という 1 1 個のフラグが設けられている。

【 3 3 4 1 】

第 1 高頻度フラグ 5 2 4 a は第 1 時短状態 S T D 1 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第 2 高頻度フラグ 5 2 4 b は第 2 時短状態 S T D 2 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第 3 高頻度フラグ 5 2 4 c は第 3 時短状態 S T D 3 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。また、第 4 高頻度フラグ 5 2 4 d は第 4 時短状態 S T D 4 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第 5 高頻度フラグ 5 2 4 e は第 5 時短状態 S T D 5 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第 6 高頻度フラグ 5 2 4 f は第 6 時短状態 S T D 6 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第 7 高頻度フラグ 5 2 4 g は第 7 時短状態 S T D 7 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。さらにまた、第 8 高頻度フラグ 5 2 4 h は第 8 時短状態 S T D 8 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第 9 高頻度フラグ 5 2 4 i は第 9 時短状態 S T D 9 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第 1 0 高頻度フラグ 5 2 4 j は第 1 0 時短状態 S T D 1 0 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第 1 1 高頻度フラグ 5 2 4 k は終了準備状態 S T D 1 1 であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。

【 3 3 4 2 】

主側 M P U 8 2 は、第 1 ～第 1 1 高頻度フラグ 5 2 4 a ～ 5 2 4 k のいずれかに「 1 」がセットされていることに基づいて高頻度サポートモードであることを把握することができる。また、主側 M P U 8 2 は、第 1 ～第 1 1 高頻度フラグ 5 2 4 a ～ 5 2 4 k の値が「 0 」であることに基づいて低頻度サポートモードであるとともに通常遊技状態 S T D 0 であることを把握することができる。

【 3 3 4 3 】

主側 R A M 8 4 には、小当たりカウンタエリア 5 2 5 が設けられている。そして、小当たりカウンタエリア 5 2 5 には、第 1 小当たりカウンタ 5 2 5 a ～第 1 3 小当たりカウンタ 5 2 5 m という 1 3 個のカウンタが設けられている。第 1 ～第 1 0 時短状態 S T D 1 ～ S T D 1 0 のいずれかが開始される場合、第 1 小当たりカウンタ 5 2 5 a には高頻度サポートモードを終了させるために必要な第 1 小当たり結果の発生回数が設定され、第 2 小当たりカウンタ 5 2 5 b には高頻度サポートモードを終了させるために必要な第 2 小当たり結果の発生回数が設定され、第 3 小当たりカウンタ 5 2 5 c には高頻度サポートモードを終了させるために必要な第 3 小当たり結果の発生回数が設定され、第 4 小当たりカウンタ

5 2 5 dには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第4小当たり結果の発生回数が設定され、第5小当たりカウンタ5 2 5 eには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第5小当たり結果の発生回数が設定される。

【3 3 4 4】

第1～第10時短状態STD1～STD10のいずれかが開始される場合、第6小当たりカウンタ5 2 5 fには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第6小当たり結果の発生回数が設定され、第7小当たりカウンタ5 2 5 gには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第7小当たり結果の発生回数が設定され、第8小当たりカウンタ5 2 5 hには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第8小当たり結果の発生回数が設定され、第9小当たりカウンタ5 2 5 iには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第9小当たり結果の発生回数が設定され、第10小当たりカウンタ5 2 5 jには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第10小当たり結果の発生回数が設定される。さらにまた、第1～第10時短状態STD1～STD10のいずれかが開始される場合、第11小当たりカウンタ5 2 5 kには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第11小当たり結果の発生回数が設定され、第12小当たりカウンタ5 2 5 lには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第12小当たり結果の発生回数が設定され、第13小当たりカウンタ5 2 5 mには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第13小当たり結果の発生回数が設定される。

【3 3 4 5】

終了準備状態STD11が開始される場合には、第1小当たりカウンタ5 2 5 aには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第1小当たり結果の発生回数が設定される一方、第2～第13小当たりカウンタ5 2 5 b～5 2 5 mの設定は行われず。既に説明したとおり、終了準備状態STD11では、第2小当たり結果の発生回数～第13小当たり結果の発生回数のいずれかに基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。

【3 3 4 6】

次に、主側MPU82にて実行される小当たり結果対応処理について図269のフローチャートを参照しながら説明する。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、小当たり結果対応処理は特図変動中処理（図225）のステップSE508にて実行される。

【3 3 4 7】

今回の遊技回の遊技結果が第1～第13小当たり結果のいずれかである場合（ステップSH701：YES）、小当たりカウンタ5 2 5 a～5 2 5 mの減算処理を実行する（ステップSH702）。当該減算処理では、第1～第10時短状態STD1～STD10のいずれかである場合、主側RAM84における第1～第13小当たりカウンタ5 2 5 a～5 2 5 mのうち今回の小当たり結果の種類に対応する小当たりカウンタ5 2 5 a～5 2 5 mの値を1減算する。例えば、今回の小当たり結果の種類が第1小当たり結果である場合には第1小当たりカウンタ5 2 5 aの値を1減算するとともに、今回の小当たり結果の種類が第6小当たり結果である場合には第6小当たりカウンタ5 2 5 fの値を1減算する。また、小当たりカウンタ5 2 5 a～5 2 5 mの減算処理（ステップSH702）では、終了準備状態STD11であるとともに今回の小当たり結果が第1小当たり結果である場合には、主側RAM84における第1小当たりカウンタ5 2 5 aの値を1減算する。一方、終了準備状態STD11であるとともに今回の小当たり結果が第2～第13小当たり結果のいずれかである場合には、第1～第13小当たりカウンタ5 2 5 a～5 2 5 mの値を減算する処理を実行しない。

【3 3 4 8】

その後、第11高頻度フラグ5 2 4 kの値が「0」である場合（ステップSH703：NO）、すなわち第1～第10時短状態STD1～STD10のいずれかである場合には、主側RAM84における第2～第13小当たりカウンタ5 2 5 b～5 2 5 mのいずれかの値が「0」であるか否かを判定する（ステップSH704）。ステップSH703にて

肯定判定を行った場合、又はステップ S H 7 0 4 にて否定判定を行った場合には、主側 R A M 8 4 における第 1 小当たりカウンタ 5 2 5 a の値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S H 7 0 5）。

【3349】

第 1 ～第 1 0 時短状態 S T D 1 ～S T D 1 0 のいずれかにおいて第 2 ～第 1 3 小当たりカウンタ 5 2 5 b ～5 2 5 m のいずれかの値が「0」となった場合（ステップ S H 7 0 4 : Y E S）、又は第 1 ～第 1 0 時短状態 S T D 1 ～S T D 1 0 及び終了準備状態 S T D 1 1 のいずれかにおいて第 1 小当たりカウンタ 5 2 5 a のいずれかの値が「0」となった場合（ステップ S H 7 0 5 : Y E S）、すなわち小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、ステップ S H 7 0 6 ～ステップ S H 7 0 8 において上記第 2 2 の実施形態における小当たり結果対応処理（図 2 2 6）のステップ S E 6 0 6 ～ステップ S E 6 0 8 と同様の処理を実行する。具体的には、主側 R A M 8 4 における高頻度終了小当たりフラグ 4 8 4 に「1」をセットする（ステップ S H 7 0 6）。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了された状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

10

【3350】

その後、即時高頻度終了処理を実行する（ステップ S H 7 0 7）。即時高頻度終了処理の内容は上記第 2 2 の実施形態において図 2 2 7（a）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。普図表示部 3 8 a において絵柄の変動表示が実行されている状況において即時高頻度終了処理が実行された場合には、当該絵柄の変動表示を終了させて、普図表示部 3 8 a において即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。また、普図表示部 3 8 a において普図当選結果用の絵柄又は普図外れ結果用の絵柄の確定表示が実行されている状況において即時高頻度終了処理が実行された場合には、当該絵柄の確定表示を終了させて、普図表示部 3 8 a において即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。即時停止用の絵柄の確定表示は、確定表示期間（具体的には 0.4 秒）に亘って継続される。さらにまた、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間において即時高頻度終了処理が実行された場合には、実行中であった普電開放状態を終了させることができる。また、即時高頻度終了処理において高頻度終了設定処理が実行されることにより、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとすることができる。

20

30

【3351】

このように、第 1 ～第 1 0 時短状態 S T D 1 ～S T D 1 0 及び終了準備状態 S T D 1 1 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に普電開放状態が終了されている状態とすることができるとともに、低頻度サポートモードである状態とすることができる。これにより、普電開放状態が終了されているとともに低頻度サポートモードである状態において振分実行モードが開始されるようにすることができる。よって、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合に振分装置部 4 1 1 への入球が発生し易くすることができるとともに、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生し易くすることができる。そして、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生し易くすることにより、振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行し易くすることができる。

40

【3352】

ステップ S H 7 0 7 にて即時高頻度終了処理を実行した後は、通常遊技状態 S T D 0 に対応する状態指定コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信されるようにする（ステップ S H 7 0 8）。音光側 M P U 9 3 は、受信した状態指定コマンドに基づいて、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなったこと、及び通常遊技状態 S T D 0 となったことを把握する。

【3353】

50

次に、主側MPU82にて実行される特電終了処理について図270のフローチャートを参照しながら説明する。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、特電終了処理は特図特電制御処理（図222）のステップSE213にて実行される。

【3354】

ステップSH801～ステップSH805では、上記第22の実施形態における特電終了処理（図231）のステップSF301～ステップSF305と同様の処理を実行する。具体的には、特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップSH801：YES）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第1大当たり結果であるか否かを判定し（ステップSH802）、当該遊技結果が第1大当たり結果である場合（ステップSH802：YES）には、終了準備状態STD11の設定処理を実行する（ステップSH803）。終了準備状態STD11の設定処理は、後述する特電終了時の状態設定処理（図271）のステップSH920においても実行される。

【3355】

終了準備状態STD11の設定処理（ステップSH803）では、まず主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kを「0」クリアし、第11高頻度フラグ524kに「1」をセットする。これにより、遊技状態を終了準備状態STD11とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84の第2特図高頻度終了カウンタ482に「1」をセットするとともに、合計高頻度終了カウンタ483に「5」をセットする。これにより、終了準備状態STD11において第2特図表示部37bにおける遊技回が1回実行されるという条件、及び終了準備状態STD11において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が5回となるという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1～第13小当たりカウンタ525a～525mを「0」クリアし、第1小当たりカウンタ525aに「1」をセットする。これにより、終了準備状態STD11において第1小当たり結果が1回発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。上述したとおり、終了準備状態STD11が開始される場合には、第2～第13小当たりカウンタ525b～525mの設定は行われない。

【3356】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第2大当たり結果である場合（ステップSH802：NO、ステップSH804：YES）には、第1時短状態STD1の設定処理を実行する（ステップSH805）。第1時短状態STD1の設定処理は、後述する特電終了時の状態設定処理（図271）のステップSH903においても実行される。第1時短状態STD1の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kを「0」クリアし、第1高頻度フラグ524aに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第1時短状態STD1とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第1時短状態STD1において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84の第2小当たりカウンタ525b及び第11小当たりカウンタ525kに「1」をセットするとともに、第1小当たりカウンタ525a、第3～第10小当たりカウンタ525c～525j、第12小当たりカウンタ525l及び第13小当たりカウンタ525mに「100」をセットする。これにより、第1時短状態STD1において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3357】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第3大当たり結果又は第4大当たり結果である場合（ステップSH804：NO、ステップSH806：YES）には、第6時短状態STD6の設定処理を実行する（ステップSH807）。第6時短状態STD6の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kを「0」クリアし、第6高頻度フラグ524fに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第6時短状態STD6とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができ。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第6時短状態STD6において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができ。その後、主側RAM84における第7小当たりカウンタ525gに「1」をセットするとともに、第1～第6小当たりカウンタ525a～525f及び第8～第13小当たりカウンタ525h～525mに「100」をセットする。これにより、第6時短状態STD6において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

10

【3358】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果がいずれの大当たり結果でもない場合（ステップSH806：NO）には、ステップSH808～ステップSH812において、上記第22の実施形態における特電終了処理（図231）のステップSF308～ステップSF312と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM84における高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSH808）、高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされていない場合（ステップSH808：NO）には主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSH809）。ステップSH808にて肯定判定を行った場合、又はステップSH809にて肯定判定を行った場合には、特電終了時の状態設定処理を実行する（ステップSH810）。一方、ステップSH808及びステップSH809にて否定判定を行った場合には、特電終了時の状態設定処理（ステップSH810）を実行することなくステップSH811に進む。

20

【3359】

第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされているため、ステップSH808にて肯定判定が行われて、特電終了時の状態設定処理（ステップSH810）が実行される。また、第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされなかった場合には、第1～第11高頻度フラグ524a～524kのいずれかに「1」がセットされているため、ステップSH809にて肯定判定が行われて、特電終了時の状態設定処理（ステップSH810）が実行される。一方、通常遊技状態STA0において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には、高頻度終了小当たりフラグ484及び第1～第11高頻度フラグ524a～524kのいずれにも「1」がセットされていないため、特電終了時の状態設定処理（ステップSH810）は実行されない。図271は特電終了時の状態設定処理を示すフローチャートである。

30

40

【3360】

特電終了時の状態設定処理では、まず高頻度終了小当たりフラグ484を「0」クリアする（ステップSH901）。その後、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊

50

技結果が第1小当たり結果である場合（ステップSH902：YES）には、既に説明した特電終了処理（図273）のステップSH805と同様に、第1時短状態STD1の設定処理を実行する（ステップSH903）。第1時短状態STD1の設定処理の処理内容は既に説明したとおりである。

【3361】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合（ステップSH902：NO、ステップSH904：YES）には、第2時短状態STD2の設定処理を実行する（ステップSH905）。第2時短状態STD2の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kを「0」クリアし、第2高頻度フラグ524bに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第2時短状態STD2とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができ。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第2時短状態STD2において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができ。その後、主側RAM84における第3小当たりカウンタ525c及び第12小当たりカウンタ525lに「1」をセットするとともに、第1小当たりカウンタ525a、第2小当たりカウンタ525b、第4～第11小当たりカウンタ525d～525k及び第13小当たりカウンタ525mに「100」をセットする。これにより、第2時短状態STD2において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができ。

10

20

【3362】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第3小当たり結果である場合（ステップSH904：NO、ステップSH906：YES）には、第3時短状態STD3の設定処理を実行する（ステップSH907）。第3時短状態STD3の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kを「0」クリアし、第3高頻度フラグ524cに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第3時短状態STD3とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができ。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第3時短状態STD3において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができ。その後、主側RAM84における第4小当たりカウンタ525d及び第11小当たりカウンタ525kに「1」をセットするとともに、第1～第3小当たりカウンタ525a～525c、第5～第10小当たりカウンタ525e～525j、第12小当たりカウンタ525l及び第13小当たりカウンタ525mに「100」をセットする。これにより、第3時短状態STD3において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができ。

30

【3363】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第4小当たり結果である場合（ステップSH906：NO、ステップSH908：YES）には、第4時短状態STD4の設定処理を実行する（ステップSH909）。第4時短状態STD4の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kを「0」クリアし、主側RAM84の第4高頻度フラグ524dに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第4時短状態STD4とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができ。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第4時短状態STD4において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができ。その後、主側RAM84における第5小当たりカウンタ525e及び第12小当たりカウンタ525lに「

40

50

1」をセットするとともに、第1～第4小当たりカウンタ525a～525d、第6～第11小当たりカウンタ525f～525k及び第13小当たりカウンタ525mに「100」をセットする。これにより、第4時短状態STD4において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3364】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第5小当たり結果である場合（ステップSH908：NO、ステップSH910：YES）には、第5時短状態STD5の設定処理を実行する（ステップSH911）。第5時短状態STD5の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kを「0」クリアし、主側RAM84の第5高頻度フラグ524eに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第5時短状態STD5とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第5時短状態STD5において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1小当たりカウンタ525aに「1」をセットするとともに、第2～第13小当たりカウンタ525b～525mに「100」をセットする。これにより、第5時短状態STD5において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

10

20

【3365】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第7小当たり結果である場合（ステップSH910：NO、ステップSH912：YES）には、第7時短状態STD7の設定処理を実行する（ステップSH913）。第7時短状態STD7の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kを「0」クリアし、第7高頻度フラグ524gに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第7時短状態STD7とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第7時短状態STD7において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第8小当たりカウンタ525hに「1」をセットするとともに、第1～第7小当たりカウンタ525a～525g及び第9～第13小当たりカウンタ525i～525mに「100」をセットする。これにより、第7時短状態STD7において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

30

【3366】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第8小当たり結果である場合（ステップSH912：NO、ステップSH914：YES）には、第8時短状態STD8の設定処理を実行する（ステップSH915）。第8時短状態STD8の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kを「0」クリアし、第8高頻度フラグ524hに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第8時短状態STD8とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第8時短状態STD8において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第9小当たりカウンタ525iに「1」をセットするとともに、第1～第8小当たりカウンタ525a～525h及び第10～第13小当たりカウンタ525j～525mに「100」をセットする。これにより、第8時短状態STD8において、小当たり結果の発生回

40

50

数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3367】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第9小当たり結果である場合（ステップSH914：NO、ステップSH916：YES）には、第9時短状態STD9の設定処理を実行する（ステップSH917）。第9時短状態STD9の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kを「0」クリアし、主側RAM84の第9高頻度フラグ524iに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第9時短状態STD9とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第9時短状態STD9において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第10小当たりカウンタ525jに「1」をセットするとともに、第1～第9小当たりカウンタ525a～525i及び第11～第13小当たりカウンタ525k～525mに「100」をセットする。これにより、第9時短状態STD9において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

10

【3368】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第6小当たり結果又は第10小当たり結果である場合（ステップSH916：NO、ステップSH918：YES）には、第10時短状態STD10の設定処理を実行する（ステップSH919）。第10時短状態STD10の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第11高頻度フラグ524a～524kを「0」クリアし、主側RAM84の第10高頻度フラグ524jに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第10時短状態STD10とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第10時短状態STD10において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第6小当たりカウンタ525f及び第13小当たりカウンタ525mに「1」をセットするとともに、第1～第5小当たりカウンタ525a～525e及び第7～第12小当たりカウンタ525g～525lに「100」をセットする。これにより、第10時短状態STD10において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

20

30

【3369】

既に説明したとおり、特電終了時の状態設定処理（図271）は、第1～第10時短状態STD1～STD10及び終了準備状態STD11のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合に、特電終了処理（図270）のステップSH810にて実行される処理である。ステップSH918にて否定判定を行った場合には、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第11～第13小当たり結果のいずれかであることを意味するため、既に説明した特電終了処理（図270）のステップSH803と同様に、終了準備状態STD11の設定処理を実行する（ステップSH920）。終了準備状態STD11の設定処理の処理内容は既に説明したとおりである。

40

【3370】

特電終了処理（図270）の説明に戻り、ステップSH803の処理を行った場合、ステップSH805の処理を行った場合、ステップSH807の処理を行った場合、ステッ

50

ブSH809にて否定判定を行った場合、又はステップSH810の処理を行った場合には、ステップSH802～ステップSH810の処理により設定された遊技状態の情報を含む状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする（ステップSH811）。音光側MPU93は、受信した状態指定コマンドの内容に対応する演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップSH812）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップSE205）に対応する「0」となる。

【3371】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

10

【3372】

第1シナリオモードでは、シナリオに沿って遊技状態が移行していく場合に、シナリオ進行確率が100%である遊技状態（第5時短状態STD5）が所定の周期（具体的には5回に1回の周期）で出現する。また、第2シナリオモードでは、シナリオに沿って遊技状態が移行していく場合、最初の4回に亘ってシナリオ進行確率が100%である遊技状態（第6～第9時短状態STD6～STD9）が出現した後、シナリオ進行確率が20%である遊技状態（第10遊技状態STD10）が繰り返される状態となる。このように、シナリオに沿って遊技状態が移行していく場合におけるシナリオ進行確率の移行態様が相互に異なるシナリオモードが存在していることにより、シナリオ進行確率の移行態様が単一である構成と比較して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【3373】

通常遊技状態STD0において発生する大当たり結果の種類に応じて、異なるシナリオ進行確率が設定されているシナリオモードが開始される構成であることにより、通常遊技状態STD0において大当たり結果が発生した場合に、その大当たり結果の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3374】

第3時短状態STD3において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態STD11への移行の契機となる小当たり結果として、第1時短状態STD1において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態STD11への移行の契機となる小当たり結果と同一の小当たり結果（具体的には第11小当たり結果）が設定されている。これにより、第3時短状態STD3において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態STD11への移行の契機となる小当たり結果として、第1時短状態STD1において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態STD11への移行の契機となる小当たり結果とは異なる小当たり結果が設定されている構成と比較して、小当たり結果の種類が低減されている。

30

【3375】

第4時短状態STD4において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態STD11への移行の契機となる小当たり結果として、第2時短状態STD2において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態STD11への移行の契機となる小当たり結果と同一の小当たり結果（具体的には第11小当たり結果）が設定されている。これにより、第4時短状態STD4において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態STD11への移行の契機となる小当たり結果として、第2時短状態STD2において実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を成立させて終了準備状態STD11への移行の契機となる小当たり結果とは異なる小当たり結果が設定されている構成と比較して、小当たり結果の種類が低減されている。

40

【3376】

小当たり結果の種類が低減されていることにより、各小当たり結果の発生回数を主側MPU82にて把握可能とするために主側RAM84に設けられるカウンタ（小当たりカウ

50

ンタ 5 2 5 a ~ 5 2 5 m) の数を低減し、主側 R A M 8 4 において必要となるデータ容量を低減することができる。

【 3 3 7 7 】

＜ 第 3 2 の実施形態 ＞

本実施形態では、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回にて発生する大当たり結果の種類に応じて、その後に実行される可能性が高い開閉実行モードの実行回数が増減する点で、上記第 2 2 の実施形態と相違している。以下、上記第 2 2 の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第 2 2 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 3 3 7 8 】

図 2 7 2 (a) は本実施形態における主側 R O M 8 3 の構成を説明するための説明図であり、図 2 7 2 (b) は各大当たり結果の内容を説明するための説明図である。図 2 7 2 (a) に示すように、主側 R O M 8 3 には大当たり振分テーブル 5 2 6 が記憶されている。大当たり振分テーブル 5 2 6 は、第 1 保留情報を契機とした当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合に、種別乱数カウンタ C 2 を利用して当該大当たり結果の種類を選択するために参照される。大当たり振分テーブル 5 2 6 には大当たり用の振分判定処理の結果として、第 1 大当たり結果、第 2 大当たり結果、第 3 大当たり結果及び第 4 大当たり結果が設定されている。第 2 保留情報を契機とした遊技回の遊技結果として発生し得る大当たり結果は第 5 大当たり結果のみである。このため、第 2 保留情報を契機とした当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合、当該大当たり結果は第 5 大当たり結果となる。

【 3 3 7 9 】

上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、種別乱数カウンタ C 2 は、0 ~ 2 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。図 2 7 2 (b) に示すように、大当たり振分テーブル 5 2 6 には、第 1 大当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 0 ~ 7 4 が設定されており、第 2 大当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 7 5 ~ 1 4 9 が設定されており、第 3 大当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 1 5 0 ~ 2 2 4 が設定されており、第 4 大当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 2 2 5 ~ 2 9 9 が設定されている。第 1 保留情報に対する当否判定処理の結果が大当たり結果となった場合、当該大当たり結果が第 1 大当たり結果となる確率、当該大当たり結果が第 2 大当たり結果となる確率、当該大当たり結果が第 3 大当たり結果となる確率及び当該大当たり結果が第 4 大当たり結果となる確率は、2 5 . 0 % である。

【 3 3 8 0 】

第 1 ~ 第 5 大当たり結果は開閉実行モードの移行契機となる。第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が 3 回となり、第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が 5 回となり、第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が 7 回となる。また、第 4 大当たり結果又は第 5 大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技の実行回数が 1 0 回となる。第 1 ~ 第 5 大当たり結果のいずれかを契機とした開閉実行モードの終了後のサポートモードは高頻度サポートモードとなる。

【 3 3 8 1 】

図 2 7 2 (a) に示すように、主側 R O M 8 3 には小当たり振分テーブル 5 2 7 が記憶されている。上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、第 2 保留情報を契機とした当否判定処理にて小当たり結果が選択された場合には、種別乱数カウンタ C 2 を利用して小当たり結果の種類を決定するための小当たり用の振分判定処理が実行される。小当たり振分テーブル 5 2 7 は、当該小当たり用の振分判定処理において参照される。小当たり振分テーブル 5 2 7 には小当たり用の振分判定処理の結果として、第 1 小当たり結果 ~ 第 1 1 小当たり結果という 1 1 種類の小当たり結果が設定されている。

【 3 3 8 2 】

10

20

30

40

50

図 2 7 3 (a) は各小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、図 2 7 3 (b) は小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を説明するための説明図である。図 2 7 3 (a) に示すように、小当たり振分テーブル 5 2 7 には、第 1 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 0 ~ 2 4 が設定されており、第 2 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 2 5 ~ 4 9 が設定されており、第 3 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 5 0 ~ 7 4 が設定されている。また、小当たり振分テーブル 5 2 7 には、第 4 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 7 5 ~ 9 9 が設定されており、第 5 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 1 0 0 ~ 1 2 4 が設定されており、第 6 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 1 2 5 ~ 1 4 9 が設定されており、第 7 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 1 5 0 ~ 1 7 4 が設定されている。さらにまた、小当たり振分テーブル 5 2 7 には、第 8 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 1 7 5 ~ 1 9 9 が設定されており、第 9 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 2 0 0 ~ 2 2 4 が設定されており、第 1 0 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 2 2 5 ~ 2 4 9 が設定されており、第 1 1 小当たり結果に対応する種別乱数カウンタ C 2 の値として 2 5 0 ~ 2 9 9 が設定されている。

10

【 3 3 8 3 】

第 2 保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果が第 1 小当たり結果となる確率、第 2 小当たり結果となる確率、第 3 小当たり結果となる確率、第 4 小当たり結果となる確率、第 5 小当たり結果となる確率、第 6 小当たり結果となる確率、第 7 小当たり結果となる確率、第 8 小当たり結果となる確率、第 9 小当たり結果となる確率及び第 1 0 小当たり結果となる確率は、約 8 . 3 % である。また、当該小当たり結果が第 1 1 小当たり結果となる確率は、約 1 6 . 7 % である。

20

【 3 3 8 4 】

上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、遊技回の遊技結果が小当たり結果となった場合には振分実行モードに移行し、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モードに移行する。図 2 7 3 (a) に示すように、第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は、最大のラウンド数である 1 0 回に設定されている。また、第 4 小当たり結果、第 9 小当たり結果及び第 1 0 小当たり結果のいずれかを契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は 5 回に設定されているとともに、第 2 小当たり結果、第 3 小当たり結果、第 5 小当たり結果 ~ 第 8 小当たり結果及び第 1 1 小当たり結果のいずれかを契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することにより移行する開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数は 3 回に設定されている。

30

【 3 3 8 5 】

本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態 S T E 0 、第 1 時短状態 S T E 1 ~ 第 1 3 時短状態 S T E 1 3 及び終了準備状態 S T E 1 4 が存在している。図 2 7 4 は各遊技状態 S T E 0 ~ S T E 1 4 の内容を説明するための説明図である。通常遊技状態 S T E 0 におけるサポートモードは低頻度サポートモードであるとともに、第 1 ~ 第 1 3 時短状態 S T E 1 ~ S T E 1 3 及び終了準備状態 S T E 1 4 におけるサポートモードは高頻度サポートモードである。主側 M P U 8 2 にて R A M クリア処理が実行された場合には、通常遊技状態 S T E 0 となる。上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、R A M クリア処理は、メイン処理 (図 1 3) において設定値更新処理 (ステップ S 1 1 7) が実行される場合には当該設定値更新処理において実行されるとともに、メイン処理 (図 1 3) においてステップ S 1 1 9 の処理が実行される場合にはステップ S 1 1 9 にて実行される。

40

【 3 3 8 6 】

まず大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後における遊技状態について説明

50

する。

【3387】

既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回にて発生する大当たり結果として第1～第4大当たり結果が存在しているとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回にて発生し得る大当たり結果として第5大当たり結果が存在している。図272(b)に示すように、いずれかの遊技状態STE0～STE14において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1大当たり結果となり、当該第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第1時短状態STE1となるとともに、いずれかの遊技状態STE0～STE14において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となり、当該第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第2時短状態STE2となる。また、いずれかの遊技状態STE0～STE14において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第3大当たり結果となり、当該第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第4時短状態STE4となるとともに、いずれかの遊技状態STE0～STE14において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第4大当たり結果となり、当該第4大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第7時短状態STE7となる。さらにまた、いずれかの遊技状態STE0～STE14において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第5大当たり結果となり、当該第5大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第7時短状態STE7となる。

10

20

【3388】

上述したとおり、通常遊技状態STE0では低頻度サポートモードとなる。そして、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、低頻度サポートモードでは、第2作動口402への入賞が発生しづらい状態となるとともに、第2作動口402よりも第1作動口33への入賞が発生し易い状態となる。したがって、通常遊技状態STE0では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37aとなり、偶発的に第2作動口402への入賞が発生した場合には第2特図表示部37bが遊技回の実行対象となる。

【3389】

上述したとおり、第1～第13時短状態STE1～STE13及び終了準備状態STE14では高頻度サポートモードとなる。そして、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、高頻度サポートモードでは、第2作動口402への入賞が発生し易い状態となるとともに、第1作動口33よりも第2作動口402への入賞が発生し易い状態となる。また、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、第1作動口33に対して右側領域PA7に向けた上流側に流入規制釘24dが設けられているとともに、ステージ部36bへの誘導通路の入口36gが左側領域PA6に対して設けられており右側領域PA7に対して設けられていないことから、右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には第1作動口33への入賞が不可となる。したがって、高頻度サポートモードでは基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37bとなり、偶発的に第1作動口33への入賞が発生した場合には第1特図表示部37aが遊技回の実行対象となる。

30

40

【3390】

通常遊技状態STE0では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37aとなるため、通常遊技状態STE0において発生する大当たり結果は基本的に第1～第4大当たり結果のいずれかである。また、第1～第13時短状態STE1～STE13及び終了準備状態STE14では基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37bとなるため、これらの遊技状態STE1～STE13において発生する大当たり結果は基本的に第5大当たり結果である。

【3391】

次に、小当たり結果が発生したことに基づいて設定される遊技状態の説明に先立ち、高頻度サポートモードを終了させる条件である高頻度終了条件について説明する。

50

【3392】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、小当たり結果は第2特図表示部37bにおける遊技回において発生し得る遊技結果であり、第1特図表示部37aにおける遊技回では発生しない。また、上述したとおり、通常遊技状態STE0では基本的には遊技回の実行対象が第1特図表示部37aとなるとともに、第1～第13時短状態STE1～STE13及び終了準備状態STE14では基本的には遊技回の実行対象が第2特図表示部37bとなる。このため、小当たり結果は基本的には第1～第13時短状態STE1～STE13及び終了準備状態STE14、すなわち高頻度サポートモードにおいて発生する。しかし、上記第22の実施形態において既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合、スルーゲート35を通過した後の遊技球は普電装置401に入球する。当該遊技球が振分装置部411に到達することは困難である。このため、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることは困難である。

10

【3393】

第1～第13時短状態STE1～STE13及び終了準備状態STE14のいずれかが開始される場合には、高頻度サポートモードを終了させるための条件（高頻度終了条件）として、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件と、遊技回の実行回数による高頻度終了条件とが設定される。第1～第13時短状態STE1～STE13及び終了準備状態STE14のいずれかにおいて、これら2つの高頻度終了条件の少なくとも一方が満たされた場合には、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STE0となる。

20

【3394】

図273(b)に示すように、第1時短状態STE1では、第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第1時短状態STE1では、当該第1時短状態STE1が継続されている状況における第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3395】

第2時短状態STE2では、第2小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第2時短状態STE2では、当該第2時短状態STE2が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数及び第3小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

30

【3396】

第3時短状態STE3では、第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第3時短状態STE3では、当該第3時短状態STE3が継続されている状況における第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

40

【3397】

第4時短状態STE4では、第3小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第4時短状態STE4では、当該第4時短状態STE4が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数及び第4小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3398】

第5時短状態STE5では、第4小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第5時短状態STE5では、当該

50

第5時短状態STE5が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3399】

第6時短状態STE6では、第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第6時短状態STE6では、当該第6時短状態STE6が継続されている状況における第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

10

【3400】

第7時短状態STE7では、第5小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第7時短状態STE7では、当該第7時短状態STE7が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3401】

第8時短状態STE8では、第6小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第8時短状態STE8では、当該第8時短状態STE8が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

20

【3402】

第9時短状態STE9では、第7小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第9時短状態STE9では、当該第9時短状態STE9が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数及び第8小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

30

【3403】

第10時短状態STE10では、第8小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第10時短状態STE10では、当該第10時短状態STE10が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数及び第9小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3404】

第11時短状態STE11では、第9小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第11時短状態STE11では、当該第11時短状態STE11が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第8小当たり結果の発生回数、第10小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

40

【3405】

第12時短状態STE12では、第10小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第12時短状態STE12では、当該第12時短状態STE12が継続されている状況における第1小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数のいずれかが

50

100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3406】

第13時短状態STE13では、第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第13時短状態STE13では、当該第13時短状態STE13が継続されている状況における第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達した場合にも小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3407】

終了準備状態STE14では、第11小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。終了準備状態STE14では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数～第10小当たり結果の発生回数の発生回数が参照されることはない。

【3408】

第1～第13時短状態STE1～STE13及び終了準備状態STE14のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理（即時高頻度終了処理（図227（a）））が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

【3409】

一方、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で振分実行モードが実行される。当該場合には、遊技球が右側領域PA7を流下するように発射操作装置28の操作が行われても振分装置部411に遊技球を到達させることが困難であるため、V入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが困難となる。

【3410】

図273（a）に示すように、第1～第13時短状態STE1～STE13及び終了準備状態STE14のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードが終了した場合には、振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態となる。具体的には、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第1小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に終了準備状態STE14となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第2小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第3時短状態STE3となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第3小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第5時短状態STE5となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第4小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第6時短状態STE6となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第5小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第8時短状態STE8となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第6小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第9時短状態STE9となる。また、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第7小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第10時短状態

STE10となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第8小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第11時短状態STE11となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第9小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第12時短状態STE12となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第10小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第13時短状態STE13となり、振分実行モードの契機となった小当たり結果が第11小当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第7時短状態STE7となる。

【3411】

図272(b)及び図273(a)に示すように、第1～第13時短状態STE1～STE13の開始時には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、当該第1～第13時短状態STE1～STE13のいずれかが継続されている状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に到達するという条件と、当該第1～第13時短状態STE1～STE13のいずれかが継続されている状況において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が10000回に到達するという条件と、が設定される。第1～第13時短状態STE1～STE13では、これら2つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

【3412】

いずれかの時短状態STE1～STE13が継続されており当該時短状態STE1～STE13において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が9999回である状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STE1～STE13において実行された遊技回の合計実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。この場合、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STE0に移行する。

【3413】

いずれかの時短状態STE1～STE13が継続されており当該時短状態STE1～STE13において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999回である状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STE1～STE13において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。また、いずれかの時短状態STE1～STE13が継続されており当該時短状態STE1～STE13において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該時短状態STE1～STE13において実行された遊技回の合計実行回数が10000回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。これらの場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態STE0に移行する。

【3414】

上記第22の実施形態において既に説明したとおり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される場合とは異なり、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理は実行されない。

【3415】

いずれかの時短状態STE1～STE13が継続されており当該時短状態STE1～STE13において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999

回である状況、又はいずれかの時短状態STE1～STE13が継続されており当該時短状態STE1～STE13において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされない場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STE0となる。一方、当該振分実行モードにおいて偶発的にV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。

10

【3416】

いずれかの時短状態STE1～STE13が継続されており当該時短状態STE1～STE13において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が9999回である状況、又はいずれかの時短状態STE1～STE13が継続されており当該時短状態STE1～STE13において実行された遊技回の合計実行回数が9999回である状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果であり、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

20

【3417】

当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態STE0となる。

30

【3418】

既に説明したとおり、第1時短状態STE1では第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第2時短状態STE2では第2小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第3時短状態STE3では第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第4時短状態STE4では第3小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、第5時短状態STE5では第4小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第6時短状態STE6では第1小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第7時短状態STE7では第5小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第8時短状態STE8では第6小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第9時短状態STE9では第7小当たり結果が1回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。さらにまた、第10時短状態

40

50

ＳＴＥ１０では第８小当たり結果が１回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第１１時短状態ＳＴＥ１１では第９小当たり結果が１回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第１２時短状態ＳＴＥ１２では第１０小当たり結果が１回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、第１３時短状態ＳＴＥ１３では第１小当たり結果が１回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、既に説明したとおり、１１種類の小当たり結果が存在している構成において、第２保留情報を契機とした当否判定処理では約１／２．２％の確率でいずれかの小当たり結果が発生するとともに、第２保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合に当該小当たり結果が第１小当たり結果となる確率～当該小当たり結果が第１１小当たり結果となる確率は、約８．３％～約１６．７％の範囲で設定されている。これにより、第１～第１３時短状態ＳＴＥ１～ＳＴＥ１３では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率の方が、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される確率よりも高くなるようにすることが可能となっている。

10

【３４１９】

図２７３（ａ）に示すように、終了準備状態ＳＴＥ１４が開始される場合には、遊技回の実行回数による高頻度終了条件として、終了準備状態ＳＴＥ１４において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回が１回実行されるという条件と、終了準備状態ＳＴＥ１４が継続されている状況において実行された第１特図表示部３７ａにおける遊技回及び第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の合計実行回数が５回となるという条件とが設定される。終了準備状態ＳＴＥ１４では、これら２つの条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。

20

【３４２０】

終了準備状態ＳＴＥ１４において実行された第１特図表示部３７ａにおける遊技回が４回である状況において、第１特図表示部３７ａにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態ＳＴＥ１４において実行された遊技回の合計実行回数が５回に達して遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。この場合、第１特図表示部３７ａにおける絵柄の最終停止期間（具体的には０．５秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態ＳＴＥ０に移行する。

30

【３４２１】

終了準備状態ＳＴＥ１４において未だ第２特図表示部３７ｂにおける遊技回が実行されていない状況において、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該終了準備状態ＳＴＥ１４において実行された第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の実行回数が１回となり、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。当該場合には、当該遊技回において第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の最終停止期間（具体的には０．５秒）が終了したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて通常遊技状態ＳＴＥ０に移行する。

【３４２２】

上述したとおり、終了準備状態ＳＴＥ１４では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第１小当たり結果の発生回数～第１０小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態ＳＴＥ１４において未だ第２特図表示部３７ｂにおける遊技回が実行されていない状況において実行された第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第１～第１０小当たり結果のいずれかである場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされないため、高頻度サポートモードが維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。

40

【３４２３】

既に説明したとおり、高頻度サポートモードにおいて実行される振分実行モードにおい

50

てV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることは困難である。当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、通常遊技状態STE0となる。一方、当該振分実行モードにおいて偶発的にV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。

【3424】

終了準備状態STE14において未だ第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されていない状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第11小当たり結果となった場合には、当該遊技回において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるため、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の終了時に、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、実行中である普図表示部38aにおける絵柄の変動表示、普図表示部38aにおける確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、同時に遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合においても、低頻度サポートモードであるとともに普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されて、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状態とすることができる。

【3425】

当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モードの終了後に当該振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する遊技状態が開始される。一方、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モードは実行されない。当該場合には、振分実行モードの開始前に低頻度サポートモードとなっており、開閉実行モードの終了後も当該低頻度サポートモードが維持されて通常遊技状態STE0となる。

【3426】

いずれかの遊技状態STE0～STE14において、第1特図表示部37aにおける遊技回又は第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件の成立の有無、及び遊技回の実行回数による高頻度終了条件の成立の有無とは無関係に、当該小当たり結果に対応する遊技状態が開始される。具体的には、第1小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第1時短状態STE1が開始される。また、第2小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第2時短状態STE2が開始されるとともに、第3小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第4時短状態STE4が開始される。さらにまた、第4小当たり結果又は第5小当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第7時短状態STE7が開始される。

【3427】

既に説明したとおり、第2保留情報に対する当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果が第1小当たり結果となる確率、第2小当たり結果となる確率、第3小当たり結果となる確率、第4小当たり結果となる確率、第5小当たり結果となる確率、第6小当たり結果となる確率、第7小当たり結果となる確率、第8小当たり結果となる確率、第9小当たり結果となる確率及び第10小当たり結果となる確率は、約8.3%であるとともに、当該小当たり結果が第11小当たり結果となる確率は、約16.7%である。これに対して、第1時短状態STE1では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第1時短状態STE1において、第2小当

たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第1時短状態STE1において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果が1回発生する場合である。

【3428】

第2時短状態STE2では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数及び第3小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第2時短状態STE2において、第1小当たり結果の発生回数及び第3小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第2時短状態STE2において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第2小当たり結果が1回発生する場合である。

10

【3429】

第3時短状態STE3では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第3時短状態STE3において、第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第3時短状態STE3において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果が1回発生する場合である。

20

【3430】

第4時短状態STE4では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数及び第4小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第4時短状態STE4において、第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数及び第4小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第4時短状態STE4において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第3小当たり結果が1回発生する場合である。

30

【3431】

第5時短状態STE5では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第4小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第5時短状態STE5において、第1小当たり結果の発生回数～第3小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第5時短状態STE5において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第4小当たり結果が1回発生する場合である。

40

【3432】

第6時短状態STE6では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定

50

されている。このため、第6時短状態STE6において、第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第6時短状態STE6において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果が1回発生する場合である。

【3433】

第7時短状態STE7では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第5小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第7時短状態STE7において、第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数及び第6小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第7時短状態STE7において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第5小当たり結果が1回発生する場合である。

【3434】

第8時短状態STE8では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第6小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第7時短状態STE7において、第1小当たり結果の発生回数～第5小当たり結果の発生回数及び第7小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第7時短状態STE7において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第6小当たり結果が1回発生する場合である。

【3435】

第9時短状態STE9では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数及び第8小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第7小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第9時短状態STE9において、第1小当たり結果の発生回数～第6小当たり結果の発生回数及び第8小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第9時短状態STE9において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第7小当たり結果が1回発生する場合である。

【3436】

第10時短状態STE10では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数及び第9小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第8小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第10時短状態STE10において、第1小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数及び第9小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第10時短状態STE10において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第8小当たり結果が1回発生する場合である。

【3437】

第11時短状態STE11では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第8小当たり結果の発生回数、第10小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第9小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第11時短状態STE11において、第1小当たり結果の発生回数～第8小当たり結果の発生回数、第10小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第11時短状態STE11において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第9小当たり結果が1回発生する場合である。

10

【3438】

第12時短状態STE12では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第10小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第12時短状態STE12において、第1小当たり結果の発生回数～第9小当たり結果の発生回数及び第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第12時短状態STE12において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第10小当たり結果が1回発生する場合である。

20

【3439】

第13時短状態STE13では、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数として、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数の100倍である回数が設定されている。このため、第13時短状態STE13において、第2小当たり結果の発生回数～第11小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に到達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる事象は実質的には発生しない。第13時短状態STE13において、実質的に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第1小当たり結果が1回発生する場合である。

【3440】

既に説明したとおり、終了準備状態STE14において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を終了させるために必要な第11小当たり結果の発生回数は1回である。また、既に説明したとおり、終了準備状態STE14では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数～第10小当たり結果の発生回数が参照されることはない。終了準備状態STE14において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性がある場合とは、第11小当たり結果が1回発生する場合である。

30

【3441】

このように、第1～第13時短状態STE1～STE13及び終了準備状態STE14に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果と、高頻度サポートモードを実質的に終了させない小当たり結果とが設けられていることにより、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが可能な状況となる場合と、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させることが困難な状況となる場合と、を生じさせることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回において高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果が発生することを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【3442】

高頻度サポートモードである遊技状態STE1～STE14毎に、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果の種類が相違している。これにより、これらの遊

50

技状態 S T E 1 ～ S T E 1 4 と、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果の種類との関係を遊技者に意識させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 4 4 3 】

図 2 7 4 に示すように、通常遊技状態 S T E 0 において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が第 1 大当たり結果となり、当該第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第 1 時短状態 S T E 1 に移行した場合、第 1 1 シナリオモードが開始される。第 1 1 シナリオモードでは、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 小当たり結果となることで小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合、開閉実行モードの終了後に終了準備状態 S T E 1 4 10 に移行する。第 1 1 シナリオモードにおいて、第 1 時短状態 S T E 1 → 終了準備状態 S T E 1 4 の順番で遊技状態が変化する場合、終了準備状態 S T E 1 4 に移行するまでに実行される開閉実行モードの回数は 1 回である。

【 3 4 4 4 】

通常遊技状態 S T E 0 において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果となり、当該第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第 2 時短状態 S T E 2 に移行した場合、第 1 2 シナリオモードが開始される。第 1 2 シナリオモードでは、第 2 時短状態 S T E 2 において第 2 小当たり結果が発生し、当該第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に第 3 時短状態 S T E 3 に移行する。その後、第 3 時短状態 S T E 3 において第 1 小当たり結果が発生し、当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に終了準備状態 S T E 1 4 20 に移行する。

【 3 4 4 5 】

このように、第 1 2 シナリオモードでは、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生し、開閉実行モードが実行される度に、当該開閉実行モードの終了後に、第 2 時短状態 S T E 2 → 第 3 時短状態 S T E 3 → 終了準備状態 S T E 1 4 の順番で遊技状態が変化する。第 1 2 シナリオモードにおいて、当該順番で遊技状態が変化する場合、終了準備状態 S T E 1 4 30 に移行するまでに実行される開閉実行モードの回数は 2 回である。

【 3 4 4 6 】

通常遊技状態 S T E 0 において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が第 3 大当たり結果となり、当該第 3 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第 4 時短状態 S T E 4 に移行した場合、第 1 3 シナリオモードが開始される。第 1 3 シナリオモードでは、第 4 時短状態 S T E 4 において第 3 小当たり結果が発生し、当該第 3 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に第 5 時短状態 S T E 5 に移行する。その後、第 5 時短状態 S T E 5 において第 4 小当たり結果が発生し、当該第 4 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に第 6 時短状態 S T E 6 に移行する。その後、第 6 時短状態 S T E 6 において第 1 小当たり結果が発生し、当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に終了準備状態 S T E 1 4 40 に移行する。

【 3 4 4 7 】

このように、第 1 3 シナリオモードでは、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生し、開閉実行モードが実行される度に、当該開閉実行モードの終了後に、第 4 時短状態 S T E 4 → 第 5 時短状態 S T E 5 → 第 6 時短状態 S T E 6 → 終了準備状態 S T E 1 4 の順番で遊技状態が変化する。第 1 3 シナリオモードにおいて、当該順番で遊技状態が変化する場合、終了準備状態 S T E 1 4 50 に移行するまでに実行される開閉実行モードの回数は

3 回である。

【3 4 4 8】

通常遊技状態 S T E 0 において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が第 4 大当たり結果となり、当該第 4 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第 7 時短状態 S T E 7 に移行した場合、第 1 4 シナリオモードが開始される。また、いずれかの遊技状態 S T E 0 ~ S T E 1 4 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 5 大当たり結果となり、当該第 5 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第 7 時短状態 S T E 7 に移行した場合、第 1 4 シナリオモードが開始される。

【3 4 4 9】

第 1 4 シナリオモードでは、第 7 時短状態 S T E 7 において第 5 小当たり結果が発生し、当該第 5 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に第 8 時短状態 S T E 8 に移行する。その後、第 8 時短状態 S T E 8 において第 6 小当たり結果が発生し、当該第 6 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に第 9 時短状態 S T E 9 に移行する。その後、第 9 時短状態 S T E 9 において第 7 小当たり結果が発生し、当該第 7 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に第 1 0 時短状態 S T E 1 0 に移行する。その後、第 1 0 時短状態 S T E 1 0 において第 8 小当たり結果が発生し、当該第 8 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に第 1 1 時短状態 S T E 1 1 に移行する。その後、第 1 1 時短状態 S T E 1 1 において第 9 小当たり結果が発生し、当該第 9 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に第 1 2 時短状態 S T E 1 2 に移行する。その後、第 1 2 時短状態 S T E 1 2 において第 1 0 小当たり結果が発生し、当該第 1 0 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に第 1 3 時短状態 S T E 1 3 に移行する。その後、第 1 3 時短状態 S T E 1 3 において第 1 小当たり結果が発生し、当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することで開閉実行モードの終了後に終了準備状態 S T E 1 4 に移行する。

【3 4 5 0】

このように、第 1 4 シナリオモードでは、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生し、開閉実行モードが実行される度に、当該開閉実行モードの終了後に、第 7 時短状態 S T E 7 → 第 8 時短状態 S T E 8 → 第 9 時短状態 S T E 9 → 第 1 0 時短状態 S T E 1 0 → 第 1 1 時短状態 S T E 1 1 → 第 1 2 時短状態 S T E 1 2 → 第 1 3 時短状態 S T E 1 3 → 終了準備状態 S T E 1 4 の順番で遊技状態が変化する。第 1 4 シナリオモードにおいて、当該順番で遊技状態が変化する場合、終了準備状態 S T E 1 4 に移行するまでに実行される開閉実行モードの回数は 7 回である。

【3 4 5 1】

通常遊技状態 S T E 0 において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合、遊技者は、当該大当たり結果が第 1 大当たり結果であれば終了準備状態 S T E 1 4 に移行するまでに 1 回の開閉実行モードが実行される可能性が高いことを把握することができるとともに、当該大当たり結果が第 2 大当たり結果であれば終了準備状態 S T E 1 4 に移行するまでに 2 回の開閉実行モードが実行される可能性が高いことを把握することができる。また、通常遊技状態 S T E 0 において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合、遊技者は、当該大当たり結果が第 3 大当たり結果であれば終了準備状態 S T E 1 4 に移行するまでに 3 回の開閉実行モードが実行される可能性が高いことを把握することができるとともに、当該大当たり結果が第 4 大当たり結果であれば終了準備状態 S T E 1 4 に移行するまでに 7 回の開閉実行モード

が実行される可能性が高いことを把握することができる。これにより、通常遊技状態 S T E 0 において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合に、当該大当たり結果の種類に遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3 4 5 2】

第 3 時短状態 S T E 3、第 6 時短状態 S T E 6 及び第 1 3 時短状態 S T E 1 3 において終了準備状態 S T E 1 4 への移行契機となる小当たり結果として、第 1 時短状態 S T E 1 において終了準備状態 S T E 1 4 への移行契機となる小当たり結果と同一の小当たり結果（具体的には第 1 小当たり結果）が設定されている。これにより、第 3 時短状態 S T E 3、第 6 時短状態 S T E 6 及び第 1 3 時短状態 S T E 1 3 において終了準備状態 S T E 1 4 への移行契機となる小当たり結果として、第 1 時短状態 S T E 1 において終了準備状態 S T E 1 4 への移行契機となる小当たり結果とは異なる小当たり結果が設定されている構成と比較して、小当たり結果の種類が低減されている。小当たり結果の種類が低減されることにより、各小当たり結果の発生回数を主側 M P U 8 2 にて把握可能とするために主側 R A M 8 4 に設けられるカウンタ（後述する小当たりカウンタ 5 2 9 a ~ 5 2 9 k）の数を低減し、主側 R A M 8 4 において必要となるデータ容量を低減することができる。

10

【3 4 5 3】

次に、第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合に、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行される遊技回用演出の内容について説明する。

20

【3 4 5 4】

上記第 2 2 の実施形態において既に説明したとおり、特図変動開始処理（図 2 2 4）では、ステップ S E 4 1 3 にて変動表示期間の特定処理を実行した後、ステップ S E 4 1 4 にて今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。変動用コマンドには、ステップ S E 4 1 3 にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b のうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の大当たり結果であるかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が小当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、小当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の小当たり結果であるかを示す情報が含まれる。音光側 M P U 9 3 は、主側 M P U 8 2 から受信した種別コマンドに設定されている情報に基づいて今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応していることを特定した場合、当該種別コマンドに設定されている情報に基づいて当該大当たり結果の種類（第 1 ~ 第 4 大当たり結果のいずれか）を特定する。

30

【3 4 5 5】

音光側 M P U 9 3 は、今回の開始対象となっている遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合、当該大当たり結果に対応する大当たり結果用演出テーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出す。具体的には、当該大当たり結果が第 1 大当たり結果である場合には第 1 大当たり結果用演出テーブルを読み出し、当該大当たり結果が第 2 大当たり結果である場合には第 2 大当たり結果用演出テーブルを読み出し、当該大当たり結果が第 3 大当たり結果である場合には第 3 大当たり結果用演出テーブルを読み出し、当該大当たり結果が第 4 大当たり結果である場合には第 4 大当たり結果用演出テーブルを読み出す。第 1 ~ 第 4 大当たり結果用演出テーブルには、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて大当たり結果に対応する遊技回用演出を実行するためのデータが設定されている。

40

【3 4 5 6】

既に説明したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に当該大当た

50

り結果に対応する遊技状態が開始されるとともに当該大当たり結果に対応するシナリオモードが開始される。具体的には、第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第1時短状態STE1が開始されるとともに第11シナリオモードが開始される。また、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第2時短状態STE2が開始されるとともに第12シナリオモードが開始される。さらにまた、第3大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後には第4時短状態STE4が開始されるとともに第13シナリオモードが開始される。また、既に説明したとおり、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第4大当たり結果となった場合には、当該第4大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第7時短状態STE7が開始されるとともに第14シナリオモードが開始される。

10

【3457】

第1大当たり結果用演出テーブルに従って実行される遊技回用演出において、リーチ対応の図柄の変動表示が実行された後に図柄表示装置41に停止表示される図柄の組合せは、第11シナリオモードにおいて第1時短状態STE1→終了準備状態STE14の順番で遊技状態が変化する場合に、終了準備状態STE14に移行するまでに実行される開閉実行モードの回数である「1」に対応させて、当該「1」が3つ並ぶ「1・1・1」に設定されている。また、当該遊技回用演出において当該図柄の組合せの停止表示が開始される場合に、表示発光部64が点灯状態となる回数及びスピーカ部65から停止効果音が出力される回数は、当該「1」に対応する1回に設定されている。

【3458】

第2大当たり結果用演出テーブルに従って実行される遊技回用演出において、リーチ対応の図柄の変動表示が実行された後に図柄表示装置41に停止表示される図柄の組合せは、第12シナリオモードにおいて第2時短状態STE2→第3時短状態STE3→終了準備状態STE14の順番で遊技状態が変化する場合に、終了準備状態STE14に移行するまでに実行される開閉実行モードの回数である「2」に対応させて、当該「2」が3つ並ぶ「2・2・2」に設定されている。また、当該遊技回用演出において当該図柄の組合せの停止表示が開始される場合に、表示発光部64が点灯状態となる回数及びスピーカ部65から停止効果音が出力される回数は、当該「2」に対応する2回に設定されている。

20

【3459】

第3大当たり結果用演出テーブルに従って実行される遊技回用演出において、リーチ対応の図柄の変動表示が実行された後に図柄表示装置41に停止表示される図柄の組合せは、第13シナリオモードにおいて第4時短状態STE4→第5時短状態STE5→第6時短状態STE6→終了準備状態STE14の順番で遊技状態が変化する場合に、終了準備状態STE14に移行するまでに実行される開閉実行モードの回数である「3」に対応させて、当該「3」が3つ並ぶ「3・3・3」に設定されている。また、当該遊技回用演出において当該図柄の組合せの停止表示が開始される場合に、表示発光部64が点灯状態となる回数及びスピーカ部65から停止効果音が出力される回数は、当該「3」に対応する3回に設定されている。

30

【3460】

第4大当たり結果用演出テーブルに従って実行される遊技回用演出において、リーチ対応の図柄の変動表示が実行された後に図柄表示装置41に停止表示される図柄の組合せは、第14シナリオモードにおいて、第7時短状態STE7→第8時短状態STE8→第9時短状態STE9→第10時短状態STE10→第11時短状態STE11→第12時短状態STE12→第13時短状態STE13→終了準備状態STE14の順番で遊技状態が変化する場合に、終了準備状態STE14に移行するまでに実行される開閉実行モードの回数である「7」に対応させて、当該「7」が3つ並ぶ「7・7・7」に設定されている。また、当該遊技回用演出において当該図柄の組合せの停止表示が開始される場合に、表示発光部64が点灯状態となる回数及びスピーカ部65から停止効果音が出力される回数は、当該「7」に対応する7回に設定されている。

40

【3461】

50

このように、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合に、当該遊技回において実行される遊技回用演出において図柄表示装置41に停止表示される図柄の組合せ、並びに当該図柄の組合せの停止表示が開始される場合に表示発光部64が点灯状態となる回数及びスピーカ部65から停止効果音が出力される回数は、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後において終了準備状態STE14に移行するまでに実行される可能性が高い開閉実行モードの回数に対応している。遊技者は、図柄表示装置41に停止表示される図柄の組合せ、並びに当該図柄の組合せの停止表示が開始される場合に表示発光部64が点灯状態となる回数及びスピーカ部65から停止効果音が出力される回数に基づいて、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後において終了準備状態STE14に移行するまでに実行される開閉実行モードの回数を予測することができる。これにより、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65において実行される遊技回用演出に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【3462】

図275は主側RAM84の構成を説明するための説明図である。図275に示すように、主側RAM84には、高頻度フラグエリア528が設けられている。そして、高頻度フラグエリア528には、第1高頻度フラグ528a～第14高頻度フラグ528nが設けられている。第1高頻度フラグ528aは第1時短状態STE1であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第2高頻度フラグ528bは第2時短状態STE2であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第3高頻度フラグ528cは第3時短状態STE3であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第4高頻度フラグ528dは第4時短状態STE4であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。

20

【3463】

第5高頻度フラグ528eは第5時短状態STE5であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第6高頻度フラグ528fは第6時短状態STE6であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第7高頻度フラグ528gは第7時短状態STE7であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第8高頻度フラグ528hは第8時短状態STE8であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第9高頻度フラグ528iは第9時短状態STE9であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。また、第10高頻度フラグ528jは第10時短状態STE10であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第11高頻度フラグ528kは第11時短状態STE11であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第12高頻度フラグ528lは第12時短状態STE12であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第13高頻度フラグ528mは第13時短状態STE13であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであり、第14高頻度フラグ528nは終了準備状態STE14であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。

30

【3464】

主側MPU82は、第1～第14高頻度フラグ528a～528nのいずれかに「1」がセットされていることに基づいて高頻度サポートモードであることを把握することができる。また、主側MPU82は、第1～第14高頻度フラグ528a～528nの値が「0」であることに基づいて低頻度サポートモードであるとともに通常遊技状態STE0であることを把握することができる。

40

【3465】

主側RAM84には、小当たりカウンタエリア529が設けられている。そして、小当たりカウンタエリア529には、第1小当たりカウンタ529a～第11小当たりカウンタ529kが設けられている。第1～第13時短状態STE1～STE13のいずれかが開始される場合、第1小当たりカウンタ529aには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第1小当たり結果の発生回数が設定され、第2小当たりカウンタ529bに

50

は高頻度サポートモードを終了させるために必要な第2小当たり結果の発生回数が設定され、第3小当たりカウンタ529cには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第3小当たり結果の発生回数が設定される。

【3466】

第1～第13時短状態STE1～STE13のいずれかが開始される場合、第4小当たりカウンタ529dには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第4小当たり結果の発生回数が設定され、第5小当たりカウンタ529eには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第5小当たり結果の発生回数が設定され、第6小当たりカウンタ529fには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第6小当たり結果の発生回数が設定され、第7小当たりカウンタ529gには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第7小当たり結果の発生回数が設定される。また、第1～第13時短状態STE1～STE13のいずれかが開始される場合、第8小当たりカウンタ529hには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第8小当たり結果の発生回数が設定され、第9小当たりカウンタ529iには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第9小当たり結果の発生回数が設定され、第10小当たりカウンタ529jには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第10小当たり結果の発生回数が設定され、第11小当たりカウンタ529kには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第11小当たり結果の発生回数が設定される。

10

【3467】

終了準備状態STE14が開始される場合には、第11小当たりカウンタ529kには高頻度サポートモードを終了させるために必要な第11小当たり結果の発生回数が設定される一方、第1～第10小当たりカウンタ529a～529jの設定は行われず。既に説明したとおり、終了準備状態STE14では、第1小当たり結果の発生回数～第10小当たり結果の発生回数のいずれかに基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。

20

【3468】

次に、主側MPU82にて実行される小当たり結果対応処理について図276のフローチャートを参照しながら説明する。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、小当たり結果対応処理は特図変動中処理（図225）のステップSE508にて実行される。

30

【3469】

今回の遊技回の遊技結果が第1～第11小当たり結果のいずれかである場合（ステップSI101：YES）、小当たりカウンタ529a～529kの減算処理を実行する（ステップSI102）。当該減算処理では、第1～第13時短状態STE1～STE13のいずれかである場合、主側RAM84における第1～第11小当たりカウンタ529a～529kのうち今回の小当たり結果の種類に対応する小当たりカウンタ529a～529kの値を1減算する。例えば、今回の小当たり結果の種類が第1小当たり結果である場合には第1小当たりカウンタ529aの値を1減算するとともに、今回の小当たり結果の種類が第6小当たり結果である場合には第6小当たりカウンタ529fの値を1減算する。また、小当たりカウンタ529a～529kの減算処理（ステップSI102）では、終了準備状態STE14であるとともに今回の小当たり結果が第11小当たり結果である場合には、主側RAM84における第11小当たりカウンタ529kの値を1減算する。一方、終了準備状態STE14であるとともに今回の小当たり結果が第1～第10小当たり結果のいずれかである場合には、第1～第10小当たりカウンタ529a～529jの値を減算する処理を実行しない。

40

【3470】

その後、第14高頻度フラグ528nの値が「0」である場合（ステップSI103：NO）、すなわち第1～第13時短状態STE1～STE13のいずれかである場合には、主側RAM84における第1～第10小当たりカウンタ529a～529jのいずれかの値が「0」であるか否かを判定する（ステップSI104）。ステップSI103にて

50

肯定判定を行った場合、又はステップ S I 1 0 4 にて否定判定を行った場合には、主側 R A M 8 4 における第 1 1 小当たりカウンタ 5 2 9 k の値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S I 1 0 5）。

【3 4 7 1】

第 1 ～第 1 3 時短状態 S T E 1 ～S T E 1 3 のいずれかにおいて第 1 ～第 1 0 小当たりカウンタ 5 2 9 a ～5 2 9 j のいずれかの値が「0」となった場合（ステップ S I 1 0 4 : Y E S）、又は第 1 ～第 1 3 時短状態 S T E 1 ～S T E 1 3 及び終了準備状態 S T E 1 4 のいずれかにおいて第 1 1 小当たりカウンタ 5 2 9 k の値が「0」となった場合（ステップ S I 1 0 5 : Y E S）、すなわち小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、ステップ S I 1 0 6 ～ステップ S I 1 0 8 において上記第 2 2 の実施形態における小当たり結果対応処理（図 2 2 6）のステップ S E 6 0 6 ～ステップ S E 6 0 8 と同様の処理を実行する。具体的には、主側 R A M 8 4 における高頻度終了小当たりフラグ 4 8 4 に「1」をセットする（ステップ S I 1 0 6）。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了された状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

【3 4 7 2】

その後、高頻度終了処理を実行する（ステップ S I 1 0 7）。即時高頻度終了処理の内容は上記第 2 2 の実施形態において図 2 2 7（a）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。普図表示部 3 8 a において絵柄の変動表示が実行されている状況において即時高頻度終了処理が実行された場合には、当該絵柄の変動表示を終了させて、普図表示部 3 8 a において即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。また、普図表示部 3 8 a において普図当選結果用の絵柄又は普図外れ結果用の絵柄の確定表示が実行されている状況において即時高頻度終了処理が実行された場合には、当該絵柄の確定表示を終了させて、普図表示部 3 8 a において即時停止用の絵柄の確定表示が開始されるようにすることができる。即時停止用の絵柄の確定表示は、確定表示期間（具体的には 0.4 秒）に亘って継続される。さらにまた、普電開放状態における開放継続期間又は普電側のインターバル期間において即時高頻度終了処理が実行された場合には、実行中であった普電開放状態を終了させることができる。また、即時高頻度終了処理において高頻度終了設定処理が実行されることにより、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとすることができる。

【3 4 7 3】

このように、第 1 ～第 1 3 時短状態 S T E 1 ～S T E 1 3 及び終了準備状態 S T E 1 4 のいずれかにおいて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間の終了時に普電開放状態が終了されている状態とすることができるとともに、低頻度サポートモードである状態とすることができる。これにより、普電開放状態が終了されているとともに低頻度サポートモードである状態において振分実行モードが開始されるようにすることができる。よって、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合に振分装置部 4 1 1 への入球が発生し易くすることができるとともに、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生し易くすることができる。そして、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生し易くすることにより、振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行し易くすることができる。

【3 4 7 4】

ステップ S I 1 0 7 にて即時高頻度終了処理を実行した後は、通常遊技状態 S T E 0 に対応する状態指定コマンドが音光側 M P U 9 3 に送信されるようにする（ステップ S I 1 0 8）。音光側 M P U 9 3 は、受信した状態指定コマンドに基づいて、高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなったこと、及び通常遊技状態 S T E 0 となったことを把握する。

【3 4 7 5】

次に、主側MPU82にて実行される特電終了処理について図277のフローチャートを参照しながら説明する。上記第22の実施形態において既に説明したとおり、特電終了処理は特図特電制御処理（図222）のステップSE213にて実行される。

【3476】

特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合（ステップSI201：YES）、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第1大当たり結果であるか否かを判定し（ステップSI202）、当該遊技結果が第1大当たり結果である場合（ステップSI202：YES）には、第1時短状態STE1の設定処理を実行する（ステップSI203）。

【3477】

第1時短状態STE1の設定処理（ステップSI203）では、まず主側RAM84における第1～第14高頻度フラグ528a～528nを「0」クリアし、第1高頻度フラグ528aに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第1時短状態STE1とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第1時短状態STE1において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84の第1小当たりカウンタ529aに「1」をセットするとともに、第2～第11小当たりカウンタ529b～529kに「100」をセットする。これにより、第1時短状態STE1において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3478】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第2大当たり結果である場合（ステップSI202：NO、ステップSI204：YES）には、第2時短状態STE2の設定処理を実行する（ステップSI205）。第2時短状態STE2の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第14高頻度フラグ528a～528nを「0」クリアし、第2高頻度フラグ528bに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第2時短状態STE2とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第2時短状態STE2において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第2小当たりカウンタ529bに「1」をセットするとともに、第1小当たりカウンタ529a及び第3～第11小当たりカウンタ529c～529kに「100」をセットする。これにより、第2時短状態STE2において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3479】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第3大当たり結果である場合（ステップSI204：NO、ステップSI206：YES）には、第4時短状態STE4の設定処理を実行する（ステップSI207）。第4時短状態STE4の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第14高頻度フラグ528a～528nを「0」クリアし、第4高頻度フラグ528dに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第4時短状態STE4とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第4時短状態STE4において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第3小当たりカウンタ529cに「1」をセットするとともに、第1小当たりカウンタ529a、第2小当たりカウンタ529b及び第4～第11小当たりカウンタ529d～529kに「

100」をセットする。これにより、第4時短状態STE4において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3480】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第4大当たり結果又は第5大当たり結果である場合（ステップSI206：NO、ステップSI208：YES）には、第7時短状態STE7の設定処理を実行する（ステップSI209）。第7時短状態STE7の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第14高頻度フラグ528a～528nを「0」クリアし、第7高頻度フラグ528gに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第7時短状態STE7とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サ
ポートモードとすることができ。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了
カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これ
により、第7時短状態STE7において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満た
されたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM8
4における第5小当たりカウンタ529eに「1」をセットするとともに、第1～第4小
当たりカウンタ529a～529d及び第6～第11小当たりカウンタ529f～529kに「100」をセットする。これにより、第7時短状態STE7において、小当たり結
果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能と
することができる。

【3481】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果がいずれの大当たり結果でもない場合（
ステップSI208：NO）には、ステップSI210～ステップSI214において上
記第22の実施形態における特電終了処理（図231）のステップSF308～ステップ
SF312と同様の処理を実行する。具体的には、主側RAM84における高頻度終了小
当たりフラグ484に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSI210）
、高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされていない場合（ステップSI2
10：NO）には主側RAM84における第1～第14高頻度フラグ528a～528n
のいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSI211）。ステ
ップSI210にて肯定判定を行った場合、又はステップSI211にて肯定判定を行っ
た場合には、特電終了時の状態設定処理を実行する（ステップSI212）。一方、ステ
ップSI210及びステップSI211にて否定判定を行った場合には、特電終了時の状
態設定処理（ステップSI212）を実行することなくステップSI213に進む。

【3482】

第1～第13時短状態STE1～STE13及び終了準備状態STE14のいずれかに
おいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいづれ
かの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ
た場合には、高頻度終了小当たりフラグ484に「1」がセットされているため、ステップ
SI210にて肯定判定が行われて、特電終了時の状態設定処理（ステップSI212）が
実行される。また、第1～第13時短状態STE1～STE13及び終了準備状態STE
14のいずれかにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回
の遊技結果がいづれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度
終了条件が満たされなかった場合には、第1～第14高頻度フラグ528a～528nのいづれ
かに「1」がセットされているため、ステップSI211にて肯定判定が行われて、特電
終了時の状態設定処理（ステップSI212）が実行される。一方、通常遊技状態STE
0において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が
いづれかの小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにお
いてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モード
が終了した場合には、高頻度終了小当たりフラグ484及び第1～第14高頻度フラグ
528a～528nのいずれにも「1」がセットされていないため、特電終了時の設定処理
（ステップSH212）は実行されない。図278は特電終了時の状態設定処理を示すフローチャ

ートである。

【3483】

特電終了時の状態設定処理では、まず高頻度終了小当たりフラグ484を「0」クリアする（ステップS I 3 0 1）。その後、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合（ステップS I 3 0 2：YES）には、終了準備状態S T E 1 4の設定処理を実行する（ステップS I 3 0 3）。終了準備状態S T E 1 4の設定処理では、まず主側R A M 8 4における第1～第14高頻度フラグ528a～528nを「0」クリアし、第14高頻度フラグ528nに「1」をセットする。これにより、遊技状態を終了準備状態S T E 1 4とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側R A M 8 4の第2特図高頻度終了カウンタ482に「1」をセットするとともに、合計高頻度終了カウンタ483に「5」をセットする。これにより、終了準備状態S T E 1 4において第2特図表示部37bにおける遊技回が1回実行されるという条件、及び終了準備状態S T E 1 4において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が5回となるという条件の少なくとも一方が満たされた場合に、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側M P U 8 2にて把握可能とすることができる。その後、主側R A M 8 4における第1～第11小当たりカウンタ529a～529kの値を「0」クリアし、第11小当たりカウンタ529kに「1」をセットする。これにより、終了準備状態S T E 1 4において第11小当たり結果が1回発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことを主側M P U 8 2にて把握可能とすることができる。既に説明したとおり、終了準備状態S T E 1 4では、第1小当たり結果の発生回数～第10小当たり結果の発生回数のいずれかに基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。

【3484】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合（ステップS I 3 0 2：NO、ステップS I 3 0 4：YES）には、第3時短状態S T E 3の設定処理を実行する（ステップS I 3 0 5）。第3時短状態S T E 3の設定処理では、まず主側R A M 8 4における第1～第14高頻度フラグ528a～528nを「0」クリアし、第3高頻度フラグ528cに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第3時短状態S T E 3とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側R A M 8 4における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第3時短状態S T E 3において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側M P U 8 2にて把握可能とすることができる。その後、主側R A M 8 4における第1小当たりカウンタ529aに「1」をセットするとともに、第2～第11小当たりカウンタ529b～529kに「100」をセットする。これにより、第3時短状態S T E 3において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側M P U 8 2にて把握可能とすることができる。

【3485】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第3小当たり結果である場合（ステップS I 3 0 4：NO、ステップS I 3 0 6：YES）には、第5時短状態S T E 5の設定処理を実行する（ステップS I 3 0 7）。第5時短状態S T E 5の設定処理では、まず主側R A M 8 4における第1～第14高頻度フラグ528a～528nを「0」クリアし、第5高頻度フラグ528eに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第5時短状態S T E 5とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側R A M 8 4における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第5時短状態S T E 5において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側M P U 8 2にて把握可能とすることができる。その後、主側R A M 8 4における第4小当たりカウンタ529dに「1」をセットするとともに、第1～第3小当たりカウン

タ529a～529c及び第5～第11小当たりカウンタ529e～529kに「100」をセットする。これにより、第5時短状態STE5において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3486】

特電終了時の状態設定処理（図278）の説明に戻り、今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第4小当たり結果である場合（ステップSI306：NO、ステップSI308：YES）には、第6時短状態STE6の設定処理を実行する（ステップSI309）。第6時短状態STE6の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第14高頻度フラグ528a～528nを「0」クリアし、第6高頻度フラグ528fに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第6時短状態STE6とすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第6時短状態STE6において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第1小当たりカウンタ529aに「1」をセットするとともに、第2～第11小当たりカウンタ529b～529kに「100」をセットする。これにより、第6時短状態STE6において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3487】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第5小当たり結果である場合（ステップSI308：NO、ステップSI310：YES）には、第8時短状態STE8の設定処理を実行する（ステップSI311）。第8時短状態STE8の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第14高頻度フラグ528a～528nを「0」クリアし、第8高頻度フラグ528hに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第8時短状態STE8とすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第8時短状態STE8において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第6小当たりカウンタ529fに「1」をセットするとともに、第1～第5小当たりカウンタ529a～529e及び第7～第11小当たりカウンタ529g～529kに「100」をセットする。これにより、第8時短状態STE8において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3488】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第6小当たり結果である場合（ステップSI310：NO、ステップSI312：YES）には、第9時短状態STE9の設定処理を実行する（ステップSI313）。第9時短状態STE9の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第14高頻度フラグ528a～528nを「0」クリアし、第9高頻度フラグ528iに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第9時短状態STE9とすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第9時短状態STE9において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第7小当たりカウンタ529gに「1」をセットするとともに、第1～第6小当たりカウンタ529a～529f及び第8～第11小当たりカウンタ529h～529kに「100」をセットする。これにより、第9時短状態STE9において、小当たり結果の発生回数

による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【3489】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第7小当たり結果である場合（ステップSI312：NO、ステップSI314：YES）には、第10時短状態STE10の設定処理を実行する（ステップSI315）。第10時短状態STE10の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第14高頻度フラグ528a～528nを「0」クリアし、第10高頻度フラグ528jに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第10時短状態STE10とすることができる。サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第10時短状態STE10において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第8小当たりカウンタ529hに「1」をセットするとともに、第1～第7小当たりカウンタ529a～529g及び第9～第11小当たりカウンタ529i～529kに「100」をセットする。これにより、第10時短状態STE10において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

10

【3490】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第8小当たり結果である場合（ステップSI314：NO、ステップSI316：YES）には、第11時短状態STE11の設定処理を実行する（ステップSI317）。第11時短状態STE11の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第14高頻度フラグ528a～528nを「0」クリアし、第11高頻度フラグ528kに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第11時短状態STE11とすることができる。サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第11時短状態STE11において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第9小当たりカウンタ529iに「1」をセットするとともに、第1～第8小当たりカウンタ529a～529h、第10小当たりカウンタ529j及び第11小当たりカウンタ529kに「100」をセットする。これにより、第11時短状態STE11において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

20

30

【3491】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第9小当たり結果である場合（ステップSI316：NO、ステップSI318：YES）には、第12時短状態STE12の設定処理を実行する（ステップSI319）。第12時短状態STE12の設定処理では、まず主側RAM84における第1～第14高頻度フラグ528a～528nを「0」クリアし、第12高頻度フラグ528lに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第12時短状態STE12とすることができる。サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側RAM84における第2特図高頻度終了カウンタ482及び合計高頻度終了カウンタ483に「10000」をセットする。これにより、第12時短状態STE12において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。その後、主側RAM84における第10小当たりカウンタ529jに「1」をセットするとともに、第1～第9小当たりカウンタ529a～529i及び第11小当たりカウンタ529kに「100」をセットする。これにより、第12時短状態STE12において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

40

50

【3492】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第10小当たり結果である場合（ステップS I 3 1 8：NO、ステップS I 3 2 0：YES）には、第13時短状態S T E 1 3の設定処理を実行する（ステップS I 3 2 1）。第13時短状態S T E 1 3の設定処理では、まず主側R A M 8 4における第1～第14高頻度フラグ5 2 8 a～5 2 8 nを「0」クリアし、主側R A M 8 4の第13高頻度フラグ5 2 8 mに「1」をセットする。これにより、遊技状態を第13時短状態S T E 1 3とすることができるとともに、サポートモードを高頻度サポートモードとすることができる。その後、主側R A M 8 4における第2特図高頻度終了カウンタ4 8 2及び合計高頻度終了カウンタ4 8 3に「1 0 0 0 0」をセットする。これにより、第13時短状態S T E 1 3において、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側M P U 8 2にて把握可能とすることができる。その後、主側R A M 8 4における第1小当たりカウンタ5 2 9 aに「1」をセットするとともに、第2～第11小当たりカウンタ5 2 9 b～5 2 9 kに「1 0 0」をセットする。これにより、第13時短状態S T E 1 3において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを主側M P U 8 2にて把握可能とすることができる。

10

【3493】

ステップS I 3 2 0にて否定判定を行った場合、すなわち今回の開閉実行モードの契機となった遊技回の遊技結果が第11小当たり結果である場合には、既に説明した特電終了処理（図277）のステップS I 2 0 9と同様に、第7時短状態S T E 7の設定処理を実行する（ステップS I 3 2 2）。第7時短状態S T E 7の設定処理の内容は既に説明したとおりである。

20

【3494】

特電終了処理（図277）の説明に戻り、ステップS I 2 0 3の処理を行った場合、ステップS I 2 0 5の処理を行った場合、ステップS I 2 0 7の処理を行った場合、ステップS I 2 0 9の処理を行った場合、ステップS I 2 1 1にて否定判定を行った場合、又はステップS I 2 1 2の処理を行った場合には、ステップS I 2 0 2～ステップS I 2 1 2の処理により設定された遊技状態の情報を含む状態指定コマンドが音光側M P U 9 3に送信されるようにする（ステップS I 2 1 3）。音光側M P U 9 3は、受信した状態指定コマンドの内容に対応する演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS I 2 1 4）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップS E 2 0 5）に対応する「0」となる。

30

【3495】

上記のとおり、通常遊技状態S T E 0において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合、当該大当たり結果の種類に応じて、終了準備状態S T E 1 4に移行するまでに実行される可能性の高い開閉実行モードの実行回数が相違する。これにより、通常遊技状態S T E 0において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合に、当該大当たり結果の種類に遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【3496】

<第32の実施形態の別形態>

（1）上記第32の実施形態では、大当たり結果に対応する遊技回用演出において、図柄表示装置41に停止表示される3つの図柄のそれぞれが、終了準備状態S T E 1 4に移行するまでに実行される可能性の高い開閉実行モードの数と一致する構成としたが、これに限定されることはなく、図柄表示装置41に停止表示される3つの図柄が示す数字の合計値が、終了準備状態S T E 1 4に移行するまでに実行される可能性の高い開閉実行モードの数と一致する構成としてもよい。具体的には、終了準備状態S T E 1 4に移行するまでに実行される可能性の高い開閉実行モードの数が「3」の場合には、図柄表示装置41に「1・1・1」という図柄の組合せが停止表示されるとともに、終了準備状態S T E 1 4に移行するまでに実行される可能性の高い開閉実行モードの数が「6」の場合には、図

50

柄表示装置 4 1 に「2・2・2」という図柄の組合せが停止表示される。当該構成においても、大当たり結果に対応する遊技回用演出において、図柄表示装置 4 1 に停止表示される図柄の組合せに基づいて、終了準備状態 S T E 1 4 に移行するまでに実行される可能性の高い開閉実行モードの数を遊技者が把握可能とすることができる。

【3 4 9 7】

(2) 上記第 3 2 の実施形態では、大当たり結果に対応する遊技回用演出において、図柄表示装置 4 1 に停止表示される 3 つの図柄のそれぞれが、終了準備状態 S T E 1 4 に移行するまでに実行される可能性の高い開閉実行モードの数と一致する構成としたが、これに限定されることはなく、図柄表示装置 4 1 に停止表示される 3 つの図柄のそれぞれが、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の数に対応している構成としてもよい。具体的には、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の数が「3」の場合には図柄表示装置 4 1 に「3・3・3」という図柄の組合せが停止表示されるとともに、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の数が「9」の場合には図柄表示装置 4 1 に「9・9・9」という図柄の組合せが停止表示される。遊技者は、図柄表示装置 4 1 に停止表示される図柄の組合せに基づいて開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の数を把握することができる。当該構成においても、遊技回用演出に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【3 4 9 8】

＜第 3 3 の実施形態＞

本実施形態では主側 M P U 8 2 の構成が上記第 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【3 4 9 9】

図 2 7 9 は本実施形態におけるパチンコ機 1 0 の外枠 1 1 (図 1 参照) の側方に設けられている管理ユニット 5 3 0 の正面図である。図 2 7 9 に示すように、管理ユニット 5 3 0 の前面において上下方向の略中央には現金として紙幣が投入される現金投入口 5 3 1 が設けられており、現金投入口 5 3 1 の下方には記憶媒体 M の挿入及び排出が行われる媒体挿入排出口 5 3 2 が設けられている。また、媒体挿入排出口 5 3 2 の下方には遊技球の貸し出しを受けるために操作される球貸ボタン 5 3 3 と、記憶媒体 M を媒体挿入排出口 5 3 2 から排出させるために操作される媒体返却ボタン 5 3 4 とが設けられている。現金投入口 5 3 1 に紙幣が投入された場合、管理ユニット 5 3 0 は当該投入された紙幣の金額に対応する残金情報を記憶媒体 M に書き込む。管理ユニット 5 3 0 の前面上部には、残金表示部 5 3 5 が設けられている。残金表示部 5 3 5 は、管理ユニット 5 3 0 により読み取られる記憶媒体 M の残金情報を表示する 3 つの 7 セグメント L E D により構成されている。残金表示部 5 3 5 では、例えば媒体挿入排出口 5 3 2 に挿入されている記憶媒体 M に記憶されている残金情報のうち百の位以上の値が表示される。

【3 5 0 0】

遊技者は、媒体挿入排出口 5 3 2 に記憶媒体 M を挿入するとともに、球貸ボタン 5 3 3 を適宜手動操作することにより記憶媒体 M に記憶されている残金情報の一部又は全部に対応する数の遊技球の貸し出しを受けることができる。記憶媒体 M には、上述した残金情報の他に、遊技者に貸し出された遊技球数の情報及び遊技者が所有している遊技球数の情報等が記録される。

【3 5 0 1】

図 2 8 0 はパチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

【3 5 0 2】

上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、主制御装置 7 1 は主制御基板 8 1 を具備しており、主制御基板 8 1 には主側 M P U 8 2 が搭載されている。また、主側 M P U 8 2 には、主側 R O M 8 3 及び主側 R A M 8 4 が内蔵されている。上記第 1 の実施形態において図 6 を参照しながら既に説明したとおり、主側 M P U 8 2 の出力側には音声発光制

御装置 9 1 が接続されている。また、主側 M P U 8 2 の入力側には、主制御装置 7 1 に設けられた停電監視基板 8 5 が接続されており、停電監視基板 8 5 には動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置 7 8 が接続されている。主側 M P U 8 2 には停電監視基板 8 5 を介して電力が供給される。

【3503】

上記第 1 の実施形態において図 6 を参照しながら既に説明したとおり、電源・発射制御装置 7 8 には、電入中用電源部 7 8 a と電断中用電源部 7 8 b とが設けられている。電入中用電源部 7 8 a は、例えば、遊技ホール等における商用電源に接続されており、商用電源から外部電力が供給されている状況において動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する機能を有する。電断中用電源部 7 8 b は、コンデンサからなり、パチンコ機 1 0 の電源が O N 状態の場合（外部電源からの電力供給が行われている場合）に電入中用電源部 7 8 a から供給される電力により充電される。また、パチンコ機 1 0 の電源が O F F 状態の場合や商用電源における停電発生時といった電源遮断状態（外部電源からの電力供給が遮断されている場合）では、電断中用電源部 7 8 b から放電され主側 R A M 8 4 及び後述する払出側 R A M 5 5 4 （図 2 8 0 ）に対してバックアップ電力が供給される。よって、電源遮断状態であっても、電断中用電源部 7 8 b からバックアップ電力が供給されている間は主側 R A M 8 4 及び払出側 R A M 5 5 4 に記憶された情報が消去されることなく記憶保持される。

【3504】

電断中用電源部 7 8 b の容量は比較的大きく確保されており、電源遮断前に主側 R A M 8 4 及び払出側 R A M 5 5 4 に記憶されていた情報は所定の期間内（例えば、1 日や 2 日）保持される。電断中用電源部 7 8 b は、コンデンサに限定されることはなく、バッテリーや非充電式電池などであってもよい。なお、主制御装置 7 1 及び払出制御装置 7 7 に電力を供給する構成の詳細については後述する。

【3505】

図 2 8 0 に示すように、主側 M P U 8 2 の入力側及び出力側の両方には、払出制御装置 7 7 が接続されている。主側 M P U 8 2 は、払出制御装置 7 7 にデータを送信可能であるとともに払出制御装置 7 7 からデータを受信可能である。払出制御装置 7 7 は、遊技球の使用、遊技球の付与及び管理ユニット 5 3 0 との通信に関する制御を司る払出制御基板 5 4 9 を備えており、払出制御基板 5 4 9 には払出側 M P U 5 5 1 が搭載されている。払出側 M P U 5 5 1 には、払出側 C P U 5 5 2 、払出側 R O M 5 5 3 及び払出側 R A M 5 5 4 が内蔵されている。

【3506】

払出側 C P U 5 5 2 は各種命令を実行する中央演算処理装置である。払出側 R O M 5 5 3 は、N O R 型フラッシュメモリや N A N D 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）を、読み出し専用として利用するように構成されている。当該払出側 R O M 5 5 3 は、払出側 M P U 5 5 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。払出側 R A M 5 5 4 は、S R A M や D R A M などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）を読み書き両用として利用するように構成されており、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に払出側 R O M 5 5 3 よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。当該払出側 R A M 5 5 4 は、払出側 R O M 5 5 3 内に記憶されている制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶する。また、払出側 M P U 5 5 1 には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが設けられている。

【3507】

払出側 M P U 5 5 1 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。払出側 M P U 5 5 1 の入力側及び出力側の両方には、払出装 7 6 が接続されている。当該払出装 7 6 には、タンク 7 5 （図 1 参照）から払出装 7 6 に供給されている遊技球をそれよりも下流側へ流下しないように通過を阻止する状態と、当該遊技球を下流側へ送り出

10

20

30

40

50

す状態とに切り換える回転体などの球止め部材を駆動する払出モータ76aが設けられているとともに、上記下流側へと送り出される遊技球を個別に検知する払出検知センサ76bが設けられている。払出側MPU551の出力側には払出モータ76aが電気配線を介して電氣的に接続されているとともに、払出側MPU551の入力側には払出検知センサ76bが電気配線を介して電氣的に接続されている。払出側MPU551では、払出制御基板549に設けられたドライバ回路を通じて払出モータ76aに駆動信号を供給することで遊技球の払出を実行させるとともに、払出検知センサ76bの検知結果に基づいて払出が完了した遊技球の個数を把握する。

【3508】

図280に示すように、払出側MPU551の入力側及び出力側の両方には、接続端子板545を介して管理ユニット530が接続されている。払出制御装置77は、管理ユニット530にデータを送信可能であるとともに、管理ユニット530からデータを受信可能である。管理ユニット530は遊技ホールの管理コンピュータHCと接続されている。管理ユニット530は、管理コンピュータHCにデータを送信可能であるとともに、管理ユニット530からデータを受信可能である。

【3509】

管理ユニット530では、現金投入口531から投入された紙幣を識別する処理、その情報をパチンコ機10に出力する処理、媒体挿入排出口532に挿入された記憶媒体Mを識別する処理、その情報をパチンコ機10に出力する処理、パチンコ機10からの遊技球の数の情報の書き込み指示に対して当該情報を記憶媒体Mに書き込む処理、媒体返却ボタン534の操作が行われたことに基づいて記憶媒体Mを媒体挿入排出口532から排出する処理、払出制御装置77から受信した後述する遊技機情報を管理コンピュータHCに送信する処理などを実行する。なお、主制御装置71と払出制御装置77との間で送受信されるデータの内容、及び払出制御装置77と管理ユニット530との間で送受信されるデータの内容の詳細については後述する。

【3510】

次に、主側MPU82の構成について詳細に説明する。図280に示すように、主側MPU82には、各種命令を実行する中央演算処理装置である主側CPU541が設けられている。上述した主側ROM83及び主側RAM84は、主側MPU82において主側CPU541の外部に設けられている。主側MPU82では、主側ROM83に格納されているプログラムに設定されている命令が主側CPU541にて実行されることにより各種処理が実行される。主側RAM84には、当該プログラムの実行に際して各種のデータ等が一時的に記憶される。

【3511】

主側MPU82において、主側CPU541の外部には、主側電源制御部543、主側MPU82をリセット状態とするためのリセット回路544、設定用レジスタ群546、監視制御用レジスタ群547、割込み制御回路548、図示しないタイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。また、上記第1の実施形態と同様に、主側MPU82には入力ポート及び出力ポートのそれぞれが設けられている。

【3512】

設定用レジスタ群546には、入力ポートを使用するための設定が行われるレジスタと、割込み処理（後述するタイマ割込み処理（図288））を実行するための設定が行われるレジスタとが設けられている。また、監視制御用レジスタ群547には、入力ポートの監視及び制御を行うためのレジスタと、出力ポートの制御を行うためのレジスタと、主側RAM84の制御を行うためのレジスタと、割込み処理を実行するための制御に使用されるレジスタとが設けられている。なお、設定用レジスタ群546に設けられているレジスタ及び監視制御用レジスタ群547に設けられているレジスタの詳細については後述する。

。

【3513】

主側MPU82には内部バスNB（図287（a）参照）が設けられており、主側CPU541は内部バスによってリセット回路544、設定用レジスタ群546、監視制御用レジスタ群547、割込み制御回路548、タイマ回路、データ入出力回路及び乱数発生器としての各種カウンタ回路と接続されている。また、詳細は後述するが、主側電源制御部543はリセット回路544と接続されている。

【3514】

上記第1の実施形態と同様に、主側MPU82の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では4ms周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。また、上記第4の実施形態と同様に、主側MPU82においてプログラムを利用して実行される各種制御は、特定制御と非特定制御とで区別される。具体的には、遊技履歴の管理、不正の監視、合計獲得数の管理及び非特定制御に使用されるレジスタ群（後述する第2レジスタ群556）の初期化に関する制御が非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御を含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされている。詳細には、メイン処理による制御は、後述する非特定制御用の初期設定処理及びベース値算出設定処理以外の処理はいずれも特定制御に含まれ、非特定制御用の初期設定処理及びベース値算出設定処理は非特定制御に含まれる。また、タイマ割込み処理による制御は、後述する第2スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理及び第2管理用処理以外の処理はいずれも特定制御に含まれ、第2スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理及び第2管理用処理は非特定制御に含まれる。

【3515】

図281は主側CPU541の構成を説明するための説明図であり、図282（a）は主側MPU82が使用するメモリ領域を説明するための説明図である。主側MPU82にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図281に示すように、主側CPU541の内部には、特定制御の処理を実行するために利用される第1レジスタ群555と、非特定制御の処理を実行するために利用される第2レジスタ群556とが設けられている。また、主側MPU82にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図282（a）に示すように、主側ROM83において、特定制御用のデータ及び特定制御用のプログラムと、非特定制御用のデータ及び非特定制御用のプログラムとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されているとともに、主側RAM84において、特定制御用のワークエリア211のアドレス範囲と、特定制御用のスタックエリア212のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア213のアドレス範囲と、非特定制御用のスタックエリア214のアドレス範囲とが明確に区別されている。主側ROM83、主側RAM84、設定用レジスタ群546及び監視制御用レジスタ群547において各アドレスには1バイトのエリア（以下、1バイトエリアともいう。）が設定されている。

【3516】

図281に示すように、主側CPU541には、第1レジスタ群555及び第2レジスタ群556のうち使用対象となるレジスタ群を切り替える使用レジスタ群切替回路542が設けられている。後述する主側MPU82のリセットが行われた場合、使用レジスタ群切替回路542では第1レジスタ群265が使用対象として選択されている状態となる。使用レジスタ群切替回路542において使用対象として選択されているレジスタ群は、非特定制御の処理を呼び出すために使用されるCALLA命令が実行されることにより第1レジスタ群555から第2レジスタ群556に切り替えられるとともに、非特定制御の処理を終了させるために使用されるRETA命令が実行されることにより第2レジスタ群556から第1レジスタ群555に切り替えられる。このように、使用レジスタ群切替回路542において、第1レジスタ群555及び第2レジスタ群556のうち一方のみが使用対象として選択されている状態となる構成であり、第1レジスタ群555及び第2レジスタ群556の両方が使用対象として選択されている状態は発生しない構成である。なお、CALLA命令及びRETA命令の詳細については後述する。

【3517】

図 281 に示すように、第 1 レジスタ群 555 には、汎用レジスタとして、A レジスタ 561 a、F レジスタ 561 b、B レジスタ 562 a、C レジスタ 562 b、D レジスタ 563 a、E レジスタ 563 b、H レジスタ 564 a 及び L レジスタ 564 b が設けられている。これら 8 個の汎用レジスタのそれぞれは 1 バイトのレジスタである。これらの汎用レジスタは、対応する 2 つのレジスタを組み合わせることにより 2 バイトのペアレジスタとして使用することもできる。具体的には、A レジスタ 561 a 及び F レジスタ 561 b を組み合わせて A F レジスタ 561 として使用可能であり、B レジスタ 562 a 及び C レジスタ 562 b を組み合わせて B C レジスタ 562 として使用可能であり、D レジスタ 563 a 及び E レジスタ 563 b を組み合わせて D E レジスタ 563 として使用可能であり、H レジスタ 564 a 及び L レジスタ 564 b を組み合わせて H L レジスタ 564 として使用可能である。

10

【3518】

第 1 レジスタ群 555 には、上述した 8 個の汎用レジスタ（主レジスタ）のそれぞれに対応する 1 バイトの補助レジスタが設けられている。A レジスタ 561 a の補助レジスタとして A' レジスタ 571 a が設けられており、F レジスタ 561 b の補助レジスタとして F' レジスタ 571 b が設けられており、B レジスタ 562 a の補助レジスタとして B' レジスタ 572 a が設けられており、C レジスタ 562 b の補助レジスタとして C' レジスタ 572 b が設けられており、D レジスタ 563 a の補助レジスタとして D' レジスタ 573 a が設けられており、E レジスタ 563 b の補助レジスタとして E' レジスタ 573 b が設けられており、H レジスタ 564 a の補助レジスタとして H' レジスタ 574 a が設けられており、L レジスタ 564 b の補助レジスタとして L' レジスタ 574 b が設けられている。なお、A F レジスタ 561 に対応する A' レジスタ 571 a 及び F' レジスタ 571 b のペアを「A F' レジスタ 571」と表記する。同様に、B' レジスタ 572 a 及び C' レジスタ 572 b のペアを「B C' レジスタ 572」と表記し、D' レジスタ 573 a 及び E' レジスタ 573 b のペアを「D E' レジスタ 573」と表記し、H' レジスタ 574 a 及び L' レジスタ 574 b のペアを「H L' レジスタ 574」と表記する。

20

【3519】

第 1 レジスタ群 555 には、アドレス指定用のレジスタとして、I X レジスタ 565、I Y レジスタ 566、K レジスタ 567 及び V レジスタ 568 が設けられている。I X レジスタ 565 及び I Y レジスタ 566 のそれぞれは 2 バイトのレジスタである。また、第 1 レジスタ群 555 には、当該 I X レジスタ 565 及び I Y レジスタ 566（主レジスタ）のそれぞれに対応する 2 バイトの補助レジスタが設けられている。具体的には、I X レジスタ 565 の補助レジスタとして I X' レジスタ 575 が設けられているとともに、I Y レジスタ 566 の補助レジスタとして I Y' レジスタ 576 が設けられている。

30

【3520】

K レジスタ 567 及び V レジスタ 568 のそれぞれは 1 バイトのレジスタである。また、第 1 レジスタ群 555 には、K レジスタ 567（主レジスタ）に対応する補助レジスタとして 1 バイトの K' レジスタ 577 が設けられている。また、第 1 レジスタ群 555 には、2 バイトのスタックポインタ 569 が設けられている。V レジスタ 568 及びスタックポインタ 569 に対応する補助レジスタは設けられていない。

40

【3521】

第 2 レジスタ群 556 には、汎用レジスタとして、A レジスタ 581 a、F レジスタ 581 b、B レジスタ 582 a、C レジスタ 582 b、D レジスタ 583 a、E レジスタ 583 b、H レジスタ 584 a 及び L レジスタ 584 b が設けられている。これら 8 個の汎用レジスタのそれぞれは 1 バイトのレジスタである。これらの汎用レジスタは、対応する 2 つのレジスタを組み合わせることにより 2 バイトのペアレジスタとして使用することもできる。具体的には、A レジスタ 581 a 及び F レジスタ 581 b を組み合わせて A F レジスタ 581 として使用可能であり、B レジスタ 582 a 及び C レジスタ 582 b を組み合わせて B C レジスタ 582 として使用可能であり、D レジスタ 583 a 及び E レジスタ

50

5 8 3 bを組み合わせでD Eレジスタ5 8 3として使用可能であり、Hレジスタ5 8 4 a及びLレジスタ5 8 4 bを組み合わせでH Lレジスタ5 8 4として使用可能である。

【3 5 2 2】

第2レジスタ群5 5 6には、上述した8個の汎用レジスタのそれぞれに対応する1バイトの補助レジスタが設けられている。Aレジスタ5 8 1 aの補助レジスタとしてA'レジスタ5 9 1 aが設けられており、Fレジスタ5 8 1 bの補助レジスタとしてF'レジスタ5 9 1 bが設けられており、Bレジスタ5 8 2 aの補助レジスタとしてB'レジスタ5 9 2 aが設けられており、Cレジスタ5 8 2 bの補助レジスタとしてC'レジスタ5 9 2 bが設けられており、Dレジスタ5 8 3 aの補助レジスタとしてD'レジスタ5 9 3 aが設けられており、Eレジスタ5 8 3 bの補助レジスタとしてE'レジスタ5 9 3 bが設けられており、Hレジスタ5 8 4 aの補助レジスタとしてH'レジスタ5 9 4 aが設けられており、Lレジスタ5 8 4 bの補助レジスタとしてL'レジスタ5 9 4 bが設けられている。なお、A Fレジスタ5 8 1に対応するA'レジスタ5 9 1 a及びF'レジスタ5 9 1 bのペアを「A F'レジスタ5 9 1」と表記する。同様に、B'レジスタ5 9 2 a及びC'レジスタ5 9 2 bのペアを「B C'レジスタ5 9 2」と表記し、D'レジスタ5 9 3 a及びE'レジスタ5 9 3 bのペアを「D E'レジスタ5 9 3」と表記し、H'レジスタ5 9 4 a及びL'レジスタ5 9 4 bのペアを「H L'レジスタ5 9 4」と表記する。

10

【3 5 2 3】

第2レジスタ群5 5 6には、アドレス指定用のレジスタとして、I Xレジスタ5 8 5、I Yレジスタ5 8 6、Kレジスタ5 8 7及びVレジスタ5 8 8が設けられている。I Xレジスタ5 8 5及びI Yレジスタ5 8 6のそれぞれは2バイトのレジスタである。また、第2レジスタ群5 5 6には、I Xレジスタ5 8 5及びI Yレジスタ5 8 6（主レジスタ）のそれぞれに対応する2バイトの補助レジスタが設けられている。具体的には、I Xレジスタ5 8 5の補助レジスタとしてI X'レジスタ5 9 5が設けられているとともに、I Yレジスタ5 8 6の補助レジスタとしてI Y'レジスタ5 9 6が設けられている。

20

【3 5 2 4】

Kレジスタ5 8 7は1バイトのレジスタである。第2レジスタ群5 5 6には、Kレジスタ5 8 7（主レジスタ）に対応する補助レジスタとして1バイトのK'レジスタ5 9 7が設けられている。また、第2レジスタ群5 5 6には、2バイトのスタックポインタ5 8 9が設けられている。Vレジスタ5 8 8及びスタックポインタ5 8 9に対応する補助レジスタは設けられていない。

30

【3 5 2 5】

Aレジスタ5 6 1 a，5 8 1 aは、演算に利用される情報、主側ROM 8 3から読み出した情報、主側RAM 8 4から読み出した情報、主側RAM 8 4にセットする情報、入力ポートから取得した情報及び出力ポートから出力する情報を一時的に記憶しておくために利用される。また、Aレジスタ5 6 1 a，5 8 1 aは、8ビットの演算結果データの格納先となる。具体的には、8ビットの数値情報に8ビットの数値情報を加算する加算命令が実行されることにより演算結果データ（加算後の数値情報）がAレジスタ5 6 1 a，5 8 1 aに格納されている状態となる。また、8ビットの数値情報から8ビットの数値情報を減算する減算命令が実行されることにより演算結果データ（減算後の数値情報）がAレジスタ5 6 1 a，5 8 1 aに格納されている状態となる。

40

【3 5 2 6】

Fレジスタ5 6 1 b，5 8 1 bはフラグレジスタである。Fレジスタ5 6 1 b，5 8 1 bには、キャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどが設けられており、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってFレジスタ5 6 1 b，5 8 1 bの情報は変化する。但し、Fレジスタ5 6 1 b，5 8 1 bの情報は、後述する交換命令（E X命令又はE X X命令）の実行前後において変化しない。A Fレジスタ5 6 1，5 8 1に対応する補助レジスタ（A F'レジスタ5 7 1，5 9 1）が設けられていることにより、主側RAM 8 4を使用することなく、演算結果のデータ（Aレジスタ5 6 1 a，5 8 1 aのデータ）及びその演算結果に対応するフラグレジ

50

スタのデータ（Fレジスタ561b，581bのデータ）を退避させることができる。これにより、当該演算結果のデータ及びその演算結果に対応するフラグレジスタのデータが失われてしまうことを防止しながら、次の演算を実行可能な状態とすることができる。

【3527】

Bレジスタ562a，582a、Cレジスタ562b，582b、Dレジスタ563a，583a、Eレジスタ563b，583b、Hレジスタ564a，584a及びLレジスタ564b，584bは、演算に利用される情報、主側ROM83から読み出した情報、主側RAM84から読み出した情報、主側RAM84にセットする情報、及び転送命令（例えばLD命令又は後述するLDK命令）における転送元エリアを指定するためのアドレス情報、転送命令（例えばLD命令又は後述するLDK命令）における転送先エリアを指定するためのアドレス情報などの各種情報を一時的に記憶しておくために利用される。また、HLレジスタ564，584は、上述した各種情報の格納先となる他に、16ビットの演算結果データの格納先となる。具体的には、16ビットの数値情報に16ビットの数値情報を加算する加算命令が実行されることにより演算結果データ（加算後の数値情報）がHLレジスタ564，584に格納されている状態となる。また、16ビットの数値情報から16ビットの数値情報を減算する減算命令が実行されることにより演算結果データ（減算後の数値情報）がHLレジスタ564，584に格納されている状態となる。BCレジスタ562，582、DEレジスタ563，583及びHLレジスタ564，584に対応する補助レジスタ（BC'レジスタ572，592、DE'レジスタ573，593及びHL'レジスタ574，594）が設けられていることにより、情報を記憶させるレジスタが不足している状況において、主側RAM84を使用することなく、BCレジスタ562，582、DEレジスタ563，583及びHLレジスタ564，584のデータを補助レジスタに退避させることができる。これにより、当該BCレジスタ562，582、DEレジスタ563，583及びHLレジスタ564，584に新たに情報を記憶可能な状態とすることができる。

【3528】

IXレジスタ565，585及びIYレジスタ566，586は、主側ROM83又は主側RAM84におけるエリアのアドレス指定に利用される。IXレジスタ565，585は、当該IXレジスタ565，585に設定した基準アドレス（例えば、後述する特定用第1，第3基準アドレス、又は後述する非特定用第1，第3基準アドレス）に所定の数値（具体的には、転送命令であるLD命令、対象エリアの値を1加算するための加算命令又は対象エリアの値を1減算するための減算命令においてエリアを指定するために設定される1バイトの数値情報）を加算して得られるアドレスを指定するために利用されるとともに、IYレジスタ566，586は、当該IYレジスタ566，586に設定した基準アドレス（例えば、後述する特定用第2，第4基準アドレス、又は後述する非特定用第2，第4基準アドレス）に所定の数値（具体的には、上述したLD命令、加算命令又は減算命令においてエリアを指定するために設定される1バイトの数値情報）を加算して得られるアドレスを指定するために利用される。

【3529】

IXレジスタ565，585を利用してLD命令、加算命令又は減算命令でエリア（LD命令では転送元エリア又は転送先エリア、加算命令又は減算命令では対象エリア）のアドレス指定を行う場合、当該アドレス指定を行うためにこれらの命令に設定される情報は、当該エリアのアドレス（2バイト）とIXレジスタ565，585に設定されている基準アドレスとの差分を指定する1バイトの情報である。このため、IXレジスタ565，585を利用してLD命令、加算命令又は減算命令で当該エリアのアドレス指定を行う場合には、IXレジスタ565，585を利用することなく当該エリアのアドレス（2バイト）をこれらの命令に設定することによりアドレス指定を行う場合と比較して、当該エリアのアドレス指定を行うためにこれらの命令に設定される情報のデータ容量を1バイト分低減することができる。ここまで、IXレジスタ565，585を利用してLD命令、加算命令又は減算命令でエリアのアドレス指定を行う場合の効果について説明したが、IY

レジスタ 566, 586 を利用して LD 命令、加算命令又は減算命令でエリア (LD 命令では転送元エリア又は転送先エリア、加算命令又は減算命令では対象エリア) のアドレス指定を行う場合についても同様の効果が得られる。

【3530】

IX レジスタ 565, 585 に対応する補助レジスタ (IX' レジスタ 575, 595) が設けられていることにより、2 種類の基準アドレス (例えば、後述する特定用第 1, 第 3 基準アドレス、又は後述する非特定用第 1, 第 3 基準アドレス) の間で使用する基準アドレスの切り替えを行うことが可能となっている。また、IY レジスタ 566, 586 に対応する補助レジスタ (IY' レジスタ 576, 596) が設けられていることにより、2 種類の基準アドレス (例えば、後述する特定用第 2, 第 4 基準アドレス、又は後述する非特定用第 2, 第 4 基準アドレス) の間で使用する基準アドレスの切り替えを行うことが可能となっている。

10

【3531】

K レジスタ 567, 587 は、主側 ROM 83 又は主側 RAM 84 における対象エリアのアドレス指定に利用される。K レジスタ 567, 587 は、当該 K レジスタ 567, 587 に設定した上位 1 バイトの基準アドレス情報 (例えば、後述する特定用上位第 1 基準アドレス情報、特定用上位第 2 基準アドレス情報又は非特定用上位基準アドレス情報) に所定の下位 1 バイトのアドレス情報 (具体的には、転送元エリア又は転送先エリアを指定するために LD K 命令に設定される 1 バイトの数値情報) を組み合わせて得られるアドレスを指定するために利用される。K レジスタ 567, 587 を利用する LD K 命令で対象エリア (転送元エリア又は転送先エリア) のアドレス指定を行う場合、当該アドレス指定を行うためにこれらの命令に設定される情報は、対象エリアのアドレス (2 バイト) の下位 1 バイトの情報である。このため、K レジスタ 567, 587 を利用する LD K 命令で対象エリアのアドレス指定を行う場合には、K レジスタ 567, 587 を利用することなく対象エリアのアドレス (2 バイト) を LD 命令に設定することにより対象エリアのアドレス指定を行う場合と比較して、対象エリアのアドレス指定を行うために転送命令に設定される情報のデータ容量を 1 バイト分低減することができる。また、K レジスタ 567, 587 に対応する補助レジスタ (K' レジスタ 577, 597) が設けられていることにより、2 種類の上位基準アドレス情報 (例えば、後述する特定用上位第 1 基準アドレス情報、特定用上位第 2 基準アドレス情報及び非特定用上位基準アドレス情報のうち 2 つの基準アドレス情報) の間で使用する上位基準アドレス情報の切り替えを行うことが可能となっている。

20

30

【3532】

既に説明したとおり、主側 MPU 82 において主側 CPU 541 の内部には第 1 レジスタ群 555 及び第 2 レジスタ群 556 が設けられているとともに、主側 MPU 82 において主側 CPU 541 の外部には設定用レジスタ群 546 及び監視制御用レジスタ群 547 が設けられている。また、図 281 に示すように、主側 MPU 82 において主側 CPU 541 の内部には、後述する I レジスタ 557、R レジスタ 558 及びプログラムカウンタ 559 が設けられている。主側 CPU 541 の内部に設けられているレジスタ (具体的には、第 1 レジスタ群 555 に含まれているレジスタ、第 2 レジスタ群 556 に含まれているレジスタ、I レジスタ 557、R レジスタ 558 及びプログラムカウンタ 559) は、プログラムにおいてレジスタ名で情報の読み出し及び書き込みが可能であり、当該レジスタを特定するためのアドレス指定は不要である。これにより、当該レジスタからの情報の読み出し及び当該レジスタへの情報の書き込みを高速で行うことができるとともに、当該レジスタを使用する命令のバイト数を低減することができる。

40

【3533】

主側 CPU 541 の外部に設けられているレジスタ (具体的には設定用レジスタ群 546 に含まれているレジスタ、及び監視制御用レジスタ群 547 に含まれているレジスタ) のそれぞれには、2 バイトのアドレスが設定されている。当該レジスタからの情報の読み出しには IN 命令又は転送命令 (例えば LD 命令) を使用可能であるとともに、当該レジ

50

スタへの情報の書き込みにはOUT命令又は転送命令（例えばLD命令）を使用可能である。

【3534】

Vレジスタ568, 588に格納されるデータは、設定用レジスタ群546又は監視制御用レジスタ群547における対象レジスタのアドレス指定に利用される。Vレジスタ568, 588を利用したアドレス指定では、当該Vレジスタ568, 588に設定した上位1バイトの基準アドレス情報（例えば、後述するレジスタ用上位第1基準アドレス情報又はレジスタ用上位第2基準アドレス）に所定の下位1バイトのアドレス情報（IN命令又はOUT命令に設定される1バイトの数値情報）を組み合わせ得られるアドレスに対応するレジスタが指定される。LD命令を使用して主側CPU541の外部に設けられているレジスタから情報を読み出す場合、当該LD命令には当該レジスタに対応する2バイトのアドレスを設定する必要がある。これに対して、IN命令を使用して当該レジスタから情報を読み出す場合には、Vレジスタ568, 588に格納されているデータが当該レジスタのアドレス指定における上位1バイトのアドレス情報となるため、当該IN命令には当該レジスタに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトが設定される。このように、IN命令を利用することにより、LD命令を利用する場合と比較して、当該レジスタから情報を読み出すためにプログラムに設定される命令のバイト数を1バイト分低減することができる。また、LD命令を使用して主側CPU541の外部に設けられているレジスタに情報を書き込む場合、当該LD命令には当該レジスタに対応する2バイトのアドレスを設定する必要がある。これに対して、OUT命令を使用して当該レジスタに情報を書き込む場合には、Vレジスタ568, 588に格納されているデータが当該レジスタのアドレス指定における上位1バイトのアドレス情報となるため、当該OUT命令には当該レジスタに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトが設定される。このように、OUT命令を利用することにより、LD命令を利用する場合と比較して、当該レジスタに情報を書き込むためにプログラムに設定される命令のバイト数を1バイト分低減することができる。

【3535】

補助レジスタ（例えばAF'レジスタ571）のデータ容量は、当該補助レジスタに対応する主レジスタ（例えばAFレジスタ561）のデータ容量と同一である。主側CPU541は、主レジスタに格納されているデータと、当該主レジスタに対応する補助レジスタに格納されているデータとを交換する交換命令（具体的にはEX命令又はEXX命令）を実行可能である。交換命令が実行されて主レジスタに格納されているデータと補助レジスタに格納されているデータとが交換される場合、交換前の主レジスタのデータが補助レジスタに書き込まれている状態となるとともに、交換前の補助レジスタのデータが主レジスタに書き込まれている状態となる。交換命令を実行して主レジスタのデータと補助レジスタのデータとを交換することにより、主レジスタに格納されているデータを補助レジスタに退避させることができるとともに、当該補助レジスタに退避させていたデータを主レジスタに復帰させることができる。

【3536】

交換前の主レジスタのデータ及び交換前の補助レジスタのデータは、交換命令が実行されることにより格納先が変更されるものの、交換命令が実行されることにより当該データが失われることはない。これにより、交換前の主レジスタのデータ及び交換前の補助レジスタのデータを交換命令の実行前に主側RAM84などに退避させておく処理を不要とすることができる。ちなみに、LD命令及びLDK命令などの転送命令が実行されて転送元エリアに格納されているデータが転送先エリアに転送される場合、転送命令実行前の転送元エリアのデータが維持された状態で、当該転送命令実行前の転送元エリアのデータが転送先エリアに書き込まれる。転送命令の実行により当該転送命令実行前の転送先エリアのデータは失われるため、当該データが必要な場合には転送命令実行前の転送先エリアのデータを予め主側RAM84などに退避させておく必要がある。

【3537】

主側CPU541は、第1レジスタ群555が使用対象となっている状況において、「EX AF, AF'」という交換命令を実行することにより第1レジスタ群555におけるAFレジスタ561のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはAF'レジスタ571のデータ）とを交換可能である。また、主側CPU541は、第2レジスタ群556が使用対象となっている状況において、「EX AF, AF'」という交換命令を実行することにより第2レジスタ群556におけるAFレジスタ581のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはAF'レジスタ591のデータ）とを交換可能である。このように、AFレジスタ561, 581のデータと補助レジスタのデータとを交換する交換命令が存在していることにより、演算結果（8ビット）が格納されるAレジスタ561a, 581aのデータと、演算命令などの実行結果によって情報が変化するFレジスタ561b, 581bのデータとを一命令で補助レジスタ（具体的にはAF'レジスタ571, 591）に退避させることができるとともに、Aレジスタ561a, 581a及びFレジスタ561b, 581bを利用して新たな演算を実行可能な状態とすることができる。また、AFレジスタ561, 581のデータと補助レジスタのデータとを一命令で交換することにより、Aレジスタ561a, 581aのデータ及びFレジスタ561b, 581bのデータのうちの一方のデータのみが補助レジスタのデータと交換された結果、Fレジスタ561b, 581bのデータがAレジスタ561a, 581aのデータに対応していない状態となってしまうことが防止されている。上述したとおり、Fレジスタ561b, 581bのデータは交換命令の実行前後において変化しない。これにより、Fレジスタ561b, 581bのデータを変化させることなく当該Fレジスタ561b, 581bのデータを補助レジスタに退避させること、及び当該退避させたデータをFレジスタ561b, 581bに復帰させることができる。

10

20

【3538】

主側CPU541は、第1レジスタ群555が使用対象となっている状況において、「EXX」という交換命令を実行することにより第1レジスタ群555におけるBCレジスタ562、DEレジスタ563及びHLレジスタ564のデータと、補助レジスタのデータ（具体的にはBC'レジスタ572、DE'レジスタ573及びHL'レジスタ574のデータ）とを一命令で交換することができる。また、主側CPU541は、第2レジスタ群556が使用対象となっている状況において、「EXX」という交換命令を実行することにより第2レジスタ群556におけるBCレジスタ582、DEレジスタ583及びHLレジスタ584のデータと、補助レジスタのデータ（具体的にはBC'レジスタ592、DE'レジスタ593及びHL'レジスタ594のデータ）とを一命令で交換することができる。このように、BCレジスタ562, 582、DEレジスタ563, 583及びHLレジスタ564, 584のデータと補助レジスタのデータとを交換する交換命令が存在していることにより、データを格納するためのレジスタが不足する状況においてEXX命令を実行することにより、BCレジスタ562, 582、DEレジスタ563, 583及びHLレジスタ564, 584のデータを補助レジスタに退避させることができるとともに、交換後のBCレジスタ562, 582、DEレジスタ563, 583及びHLレジスタ564, 584に新たなデータを格納可能な状態とすることができる。また、EXX命令を実行することにより、補助レジスタに退避させたデータ（具体的にはBC'レジスタ572, 592、DE'レジスタ573, 593及びHL'レジスタ574, 594のデータ）を一命令でBCレジスタ562, 582、DEレジスタ563, 583及びHLレジスタ564, 584に復帰させることが可能となる。

30

40

【3539】

BCレジスタ562, 582、DEレジスタ563, 583及びHLレジスタ564, 584のデータと、補助レジスタのデータとを交換するために、BCレジスタ562, 582のデータとBC'レジスタ572のデータとを交換する命令、DEレジスタ563, 583のデータとDE'レジスタ573のデータとを交換する命令、及びHLレジスタ564, 584のデータとHL'レジスタ574のデータとを交換する命令という合計3個の命令が必要となる構成と比較して、BCレジスタ562, 582、DEレジスタ563

50

、583及びHLレジスタ564、584のデータと、補助レジスタのデータとを一命令で交換可能であることにより、データを格納するためのレジスタが不足する状況において新たにデータを格納可能なレジスタを確保するためにプログラムに設定することが必要となる交換命令の数が低減されている。

【3540】

主側CPU541は、第1レジスタ群555が使用対象となっている状況において、「EX IX, IX'」という交換命令を実行することにより第1レジスタ群555におけるIXレジスタ565のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはIX'レジスタ575のデータ）とを交換可能である。また、主側CPU541は、第2レジスタ群556が使用対象となっている状況において、「EX IX, IX'」という交換命令を実行することにより第2レジスタ群556におけるIXレジスタ585のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはIX'レジスタ595のデータ）とを交換可能である。このように、IXレジスタ565、585のデータとIX'レジスタ575、595のデータとを交換する交換命令が存在していることにより、IXレジスタ565、585に格納した基準アドレスとは異なる基準アドレスをIX'レジスタ575、595に格納し、交換命令によりIXレジスタ565、585に格納されている基準アドレスと、IX'レジスタ575、595に格納されている基準アドレスとを交換することにより、これら2種類の基準アドレスのうち使用対象となる基準アドレスを切り替えることが可能となる。

10

【3541】

主側CPU541は、第1レジスタ群555が使用対象となっている状況において、「EX IY, IY'」という交換命令を実行することにより第1レジスタ群555におけるIYレジスタ566のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはIY'レジスタ576のデータ）とを交換可能である。また、主側CPU541は、第2レジスタ群556が使用対象となっている状況において、「EX IY, IY'」という交換命令を実行することにより第2レジスタ群556におけるIYレジスタ586のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはIY'レジスタ596のデータ）とを交換可能である。このように、IYレジスタ566、586のデータとIY'レジスタ576、596のデータとを交換する交換命令が存在していることにより、IYレジスタ566、586に格納した基準アドレスとは異なる基準アドレスをIY'レジスタ576、596に格納し、交換命令によりIYレジスタ566、586に格納されている基準アドレスと、IY'レジスタ576、596に格納されている基準アドレスとを交換することにより、これら2種類の基準アドレスのうち使用対象となる基準アドレスを切り替えることが可能となる。

20

30

【3542】

主側CPU541は、第1レジスタ群555が使用対象となっている状況において、「EX K, K'」という交換命令を実行することにより第1レジスタ群555におけるKレジスタ567のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはK'レジスタ577のデータ）とを交換可能である。また、主側CPU541は、第2レジスタ群556が使用対象となっている状況において、「EX K, K'」という交換命令を実行することにより第2レジスタ群556におけるKレジスタ587のデータと補助レジスタのデータ（具体的にはK'レジスタ597のデータ）とを交換可能である。このように、Kレジスタ567、587のデータとK'レジスタ577、597のデータとを交換する交換命令が存在していることにより、Kレジスタ567、587に格納した基準アドレスとは異なる基準アドレスをK'レジスタ577、597に格納し、交換命令によりKレジスタ567、587に格納されている基準アドレスと、K'レジスタ577、597に格納されている基準アドレスとを交換することにより、これら2種類の基準アドレスのうち使用対象となる基準アドレスを切り替えることが可能となる。

40

【3543】

「EX IX, IX'」という命令を実行することにより、IYレジスタ566、586に設定されている基準アドレス及びKレジスタ567、587に設定されている上位基準アドレス情報を変化させることなく、IXレジスタ565、585に設定されている基

50

準アドレスのデータとIXレジスタ575, 595に設定されている基準アドレスのデータとを交換することができる。また、「EX IY, IY'」という命令を実行することにより、IXレジスタ565, 585に設定されている基準アドレス及びKレジスタ567, 587に設定されている上位基準アドレス情報を変化させることなく、IYレジスタ566, 586に設定されている基準アドレスのデータとIY'レジスタ576, 596に設定されている基準アドレスのデータとを交換することができる。また、「EX K, K'」という命令を実行することにより、IXレジスタ565, 585に設定されている基準アドレス及びIYレジスタ566, 586に設定されている基準アドレスを変化させることなく、Kレジスタ567, 587に設定されている上位基準アドレス情報とK'レジスタ577, 597に設定されている上位基準アドレス情報とを交換することができる。

10

【3544】

上述した「EX AF, AF'」という交換命令は1バイト命令である。これにより、プログラムに設定される命令のバイト数の増加を抑制しながら、AFレジスタ561のデータと補助レジスタのデータとを交換することが可能となっている。また、「EX X」という交換命令は1バイト命令である。これにより、プログラムに設定される命令のバイト数の増加を抑制しながら、BCレジスタ562、DEレジスタ563及びHLレジスタ564のデータと補助レジスタのデータとを交換することが可能となっている。さらにまた、「EX IX, IX'」という交換命令、「EX IY, IY'」という交換命令及び「EX K, K'」という交換命令のそれぞれは1バイト命令である。これにより、プログラムに設定される命令のバイト数の増加を抑制しながら、IXレジスタ565, 585のデータと補助レジスタのデータとを交換すること、IYレジスタ566, 586のデータと補助レジスタのデータとを交換すること、及びKレジスタ567, 587のデータと補助レジスタのデータとを交換することが可能となっている。

20

【3545】

既に説明したとおり、主側CPU541には、第1レジスタ群555及び第2レジスタ群556のうちいずれか一方のレジスタ群を使用対象に設定する使用レジスタ群切替回路542が設けられている。第1レジスタ群555又は第2レジスタ群556に含まれているレジスタを使用する命令が実行される場合、当該命令により使用されるレジスタは、第1レジスタ群555及び第2レジスタ群556のうち使用レジスタ群切替回路542により使用対象として選択されているレジスタ群に含まれているレジスタとなる。このように、使用レジスタ群切替回路542において使用対象として選択されているレジスタ群と、実行される命令で指定されるレジスタの種類との組合せに基づいて使用されるレジスタが特定される。プログラムに設定される命令（例えばEX命令）には、使用するレジスタの種類を指定する情報（例えば「AF」及び「AF'」）が設定されるとともに使用対象のレジスタ群（具体的には第1レジスタ群555又は第2レジスタ群556）を指定する情報が設定されない構成である。これにより、第1レジスタ群555に含まれているレジスタを対象とする処理を実行するためにプログラムに設定される命令を、第2レジスタ群556に含まれているレジスタを対象とする同様の処理を実行するためにプログラムに設定される命令と同一の命令（例えば「EX AF, AF'」）とすることができる。よって、第1レジスタ群555に含まれているレジスタを対象とする処理を実行するためにプログラムに設定される命令と、第2レジスタ群556に含まれているレジスタを対象とする同様の処理を実行するためにプログラムに設定される命令とが相違している構成と比較して、必要となる命令の数が低減されている。

30

40

【3546】

特定制御の処理が実行される状況においては、第1レジスタ群555が使用対象であり第2レジスタ群556が使用対象ではない状態となる。また、非特定制御の処理が実行される状況においては、第2レジスタ群556が使用対象であり第1レジスタ群555が使用対象ではない状態となる。これにより、特定制御の処理が実行されることにより非特定制御の処理にて使用される第2レジスタ群556の各レジスタに格納されている情報が書

50

き換えられてしまうことが防止されているとともに、非特定制御の処理が実行されることにより特定制御の処理にて使用される第1レジスタ群555の各レジスタに格納されている情報が書き換えられてしまうことが防止されている。

【3547】

図282(a)に示すように、「0000H」～「3FFFFH」のアドレス範囲は主側ROM83に割り当てられており、「4000H」～「9FFFFH」のアドレス範囲は未使用であり、「A000H」～「A4FFFH」のアドレス範囲は主側RAM84に割り当てられており、「A500H」～「A9FFFH」のアドレス範囲は未使用であり、「AA00H」～「AAFFCH」のアドレス範囲は設定用レジスタ群546に割り当てられており、「AAFDH」～「AAFFH」のアドレス範囲は未使用であり、「AB00H」～「ABCFH」のアドレス範囲は監視制御用レジスタ群547に割り当てられている。なお、第33～第38の実施形態において、数値の後に付された「H」は当該数値が16進数で表記されていることを示す記号である。

【3548】

上述したとおり、主側ROM83において、特定制御用のデータ及び特定制御用のプログラムと、非特定制御用のデータ及び非特定制御用のプログラムとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。具体的には、「0000H」～「0FFCH」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、当該アドレス範囲に連続する「0FFDH」～「0FFFFH」のアドレス範囲はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けて「1000H」～「1FFCH」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。また、当該アドレス範囲に連続する「1FFDH」～「1FFFFH」のアドレス範囲はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けて「2000H」～「2FFCH」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、当該アドレス範囲に連続する「2FFDH」～「2FFFFH」のアドレス範囲はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けて「3000H」～「3FFFFH」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側ROM83における物理アドレス及び主側MPU82において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【3549】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【3550】

上述したとおり、主側RAM84において、特定制御用のワークエリア211のアドレス範囲と、特定制御用のスタックエリア212のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア213のアドレス範囲と、非特定制御用のスタックエリア214のアドレス範囲とが明確に区別されている。具体的には、「A000H」～「A1FFCH」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア211として設定されている。当該アドレス範囲のうち上位1バイトが「A0H」で共通している「A000H」～「A0FFFH」のアドレス範囲が特定制御用のワークエリア211の第1アドレス範囲であるとともに、上位1バイトが「A1H」で共通している「A100H」～「A1FFCH」のアドレス範囲が特定制御用のワークエリア211の第2アドレス範囲である。

【3551】

「A 0 0 0 H」～「A 1 F C H」のアドレス範囲に連続する「A 1 F D H」～「A 1 F F H」は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けて「A 2 0 0 H」～「A 2 F C H」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア 2 1 2 として設定されている。また、「A 2 0 0 H」～「A 2 F C H」のアドレス範囲に連続する「A 2 F D H」～「A 2 F F H」のアドレス範囲は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けて「A 3 0 0 H」～「A 3 F C H」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア 2 1 3 として設定されている。また、「A 3 0 0 H」～「A 3 F C H」のアドレス範囲に連続する「A 3 F D H」～「A 3 F F H」のアドレス範囲は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けて「A 4 0 0 H」～「A 4 F F H」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 として設定されている。なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側 R A M 8 4 における物理アドレス及び主側 M P U 8 2 において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

10

【3 5 5 2】

上記のように特定制御用のワークエリア 2 1 1 と、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 とが区別して設定されていることにより、主側 M P U 8 2 において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側 R A M 8 4 の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側 R A M 8 4 の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。

20

【3 5 5 3】

特定制御用のスタックエリア 2 1 2 と、非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 とが区別して設定されていることにより、主側 M P U 8 2 において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、主側 M P U 8 2 のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側 R A M 8 4 の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況において主側 M P U 8 2 のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア 2 1 2 , 2 1 4 への情報の書き込みに際しては主側 M P U 8 2 にてプッシュ命令（後述する P U S H 命令）が行われ、各スタックエリア 2 1 2 , 2 1 4 からの情報の読み出しに際しては主側 M P U 8 2 にてポップ命令（後述する P O P 命令）が行われる。また、各スタックエリア 2 1 2 , 2 1 4 からの情報の読み出しに際しては当該スタックエリア 2 1 2 , 2 1 4 への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

30

【3 5 5 4】

ここで、主側 M P U 8 2 において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 M P U 8 2 は特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア 2 1 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 1 2 からの情報の読み出しが可能である。一方、主側 M P U 8 2 において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 M P U 8 2 は非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

40

【3 5 5 5】

また、主側 M P U 8 2 において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 M P U 8 2 は非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 からの情報の読み出しが可能である。一方、主側 M P U

50

82において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側MPU82は特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【3556】

主側RAM84にはパチンコ機10の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア211、特定制御用のスタックエリア212、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア211、特定制御用のスタックエリア212、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214に記憶された情報は、パチンコ機10の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。一方、電源遮断状態において、設定用レジスタ群546、監視制御用レジスタ群547、第1レジスタ群555、第2レジスタ群556、Iレジスタ557、Rレジスタ558及びプログラムカウンタ559には、バックアップ電力は供給されない。パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合、設定用レジスタ群546、監視制御用レジスタ群547、第1レジスタ群555、第2レジスタ群556、Iレジスタ557、Rレジスタ558及びプログラムカウンタ559の初期設定が行われる。当該初期設定の内容については後述する。

【3557】

第1レジスタ群555のスタックポインタ569は、特定制御用のスタックエリア212においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側CPU541にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。プッシュ命令が行われる度にスタックポインタ569の情報が、次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新され、ポップ命令が行われる度にスタックポインタ569の情報が、前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新される。特定制御用のスタックエリア212が使用される場合、記憶対象となる情報は特定制御用のスタックエリア212における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア212における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。なお、記憶対象となる情報が特定制御用のスタックエリア212における最初のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア212における最後のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される構成としてもよい。

【3558】

特定制御用のスタックエリア212に対応させて設けられているスタックポインタは第1レジスタ群555のスタックポインタ569のみであり、当該第1レジスタ群555においてスタックポインタ569に対応する補助レジスタは設けられていない。特定制御用のスタックエリア212という一のスタックエリアに対して複数のスタックポインタ（具体的には、スタックポインタ569及び当該スタックポインタ569に対応する補助レジスタ）が設けられている構成とすると、当該複数のスタックポインタの間で特定制御用のスタックエリア212において書き込み対象となる記憶エリアの更新を調整するための処理が必要となり、特定制御用のスタックエリア212を利用するための処理構成が複雑化してしまう。これに対して、特定制御用のスタックエリア212に対応させて設けられているスタックポインタが第1レジスタ群555のスタックポインタ569のみであることにより、特定制御用のスタックエリア212を利用するための処理構成の簡素化が図られている。

【3559】

第2レジスタ群556のスタックポインタ589は、非特定制御用のスタックエリア214においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側CPU54

1にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。プッシュ命令が行われる度にスタックポインタ589の情報が、次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新され、ポップ命令が行われる度にスタックポインタ589の情報が、前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新される。非特定制御用のスタックエリア214が使用される場合、記憶対象となる情報は非特定制御用のスタックエリア214における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に非特定制御用のスタックエリア214における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。なお、記憶対象となる情報が非特定制御用のスタックエリア214における最初のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に非特定制御用のスタックエリア214における最後のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される構成としてもよい。

10

【3560】

非特定制御用のスタックエリア214に対応させて設けられているスタックポインタは第2レジスタ群556のスタックポインタ589のみであり、当該第2レジスタ群556においてスタックポインタ589に対応する補助レジスタは設けられていない。非特定制御用のスタックエリア214という一のスタックエリアに対して複数のスタックポインタ（具体的には、スタックポインタ589及び当該スタックポインタ589に対応する補助レジスタ）が設けられている構成とすると、当該複数のスタックポインタの間で非特定制御用のスタックエリア214において書き込み対象となる記憶エリアの更新を調整するための処理が必要となり、非特定制御用のスタックエリア214を利用するための処理構成が複雑化してしまう。これに対して、非特定制御用のスタックエリア214に対応させて設けられているスタックポインタが第2レジスタ群556のスタックポインタ589のみであることにより、非特定制御用のスタックエリア214を利用するための処理構成の簡素化が図られている。

20

【3561】

上記のとおり、特定制御の処理にて使用される特定制御用のスタックエリア212に対応するスタックポインタ569が第1レジスタ群555に設けられているとともに、非特定制御の処理にて使用される非特定制御用のスタックエリア214に対応するスタックポインタ589が第2レジスタ群556に設けられている。これにより、特定制御の処理が実行されている状況から非特定制御の処理が実行される状況に移行する場合には、使用対象のレジスタ群が第1レジスタ群555から第2レジスタ群556に切り替えられることにより、追加で使用対象のスタックポインタ569、589を切り替えるための処理を実行することを不要としながら、当該非特定制御の処理にて使用される非特定制御用のスタックエリア214に対応する第2レジスタ群556のスタックポインタ589が使用対象となるようにすることができる。また、非特定制御の処理が実行されている状況から特定制御の処理が実行される状況に移行する場合には、使用対象のレジスタ群が第2レジスタ群556から第1レジスタ群555に切り替えられることにより、追加で使用対象のスタックポインタ569、589を切り替えるための処理を実行することを不要としながら、当該特定制御の処理にて使用される特定制御用のスタックエリア212に対応する第1レジスタ群555のスタックポインタ569が使用対象となるようにすることができる。さらにまた、使用対象となっているスタックエリア212、214と、使用対象となっているスタックポインタ569、589との対応関係にずれが生じてしまうことを防止できる。

30

40

【3562】

図282(b)はIXレジスタ565、585、IX'レジスタ575、595、IYレジスタ566、586及びIY'レジスタ576、596の初期値を説明するための説明図である。図282(b)に示すように、第1レジスタ群555において、IXレジスタ565には初期値として「1000H」（特定用第1基準アドレス）が設定され、IYレジスタ566には初期値として「1100H」（特定用第2基準アドレス）が設定され、IX'レジスタ575には初期値として「1200H」（特定用第3基準アドレス）が

50

設定され、IYレジスタ576には初期値として「1300H」（特定用第4基準アドレス）が設定される。

【3563】

特定用第1基準アドレス（「1000H」）を利用する場合には1バイトの差分の情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「1000H」～「10FFH」のアドレス範囲を指定可能となるとともに、特定用第2基準アドレス（「1100H」）を利用する場合には1バイトの差分の情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「1100H」～「11FFH」のアドレス範囲を指定可能となる。また、特定用第3基準アドレス（「1200H」）を利用する場合には1バイトの差分の情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「1200H」～「12FFH」のアドレス範囲を指定可能となるとともに、特定用第4基準アドレス（「1300H」）を利用する場合には1バイトの差分の情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「1300H」～「13FFH」のアドレス範囲を指定可能となる。

10

【3564】

特定制御の処理において、特定用第1基準アドレス（「1000H」）を利用してアドレス指定を行う状況から特定用第3基準アドレス（「1200H」）を利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「EX IX, IX'」という交換命令（1バイト命令）を実行することにより、IXレジスタ565に格納されていた特定用第1基準アドレスの情報をIX'レジスタ575に退避させることができるとともに、IX'レジスタ575に格納されていた特定用第3基準アドレスの情報をIXレジスタ565に読み出すことができる。そして、IXレジスタ565に特定用第3基準アドレスの情報が格納されている状態となることにより、特定用第3基準アドレスを利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。また、特定用第3基準アドレスを利用してアドレス指定を行う状況から特定用第1基準アドレスを利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「EX IX, IX'」という交換命令（1バイト命令）を実行することにより、IXレジスタ565に格納されていた特定用第3基準アドレスの情報をIX'レジスタ575に退避させることができるとともに、IX'レジスタ575に格納されていた特定用第1基準アドレスの情報をIXレジスタ565に読み出すことができる。そして、IXレジスタ565に特定用第1基準アドレスの情報が格納されている状態となることにより、特定用第1基準アドレスを利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。このように、交換命令によりIXレジスタ565において使用可能な基準アドレスの切り替えを行う構成であることにより、切り替え前に使用対象となっていた基準アドレスを退避させる命令と、切り替え後に使用対象となる基準アドレスをIXレジスタ565に設定する命令とを実行する構成と比較して、切り替え後の基準アドレスを利用してアドレス指定を行うことが可能な状況とするためにプログラムに設定される命令の数、及びプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。ここまで、第1レジスタ群555のIXレジスタ565及びIX'レジスタ575を利用して使用可能な特定用第1基準アドレスと特定用第3基準アドレスとの切り替えを行う構成の効果について説明したが、第1レジスタ群555のIYレジスタ566及びIY'レジスタ576を利用して使用可能な特定用第2基準アドレスと特定用第4基準アドレスとの切り替えを行う構成についても同様の効果を奏する。

20

30

40

【3565】

このように、IXレジスタ565又はIYレジスタ566に格納されている基準アドレスを利用してアドレス指定を行うことにより、主側ROM83において特定制御用のデータが設定されているアドレス範囲（「1000H」～「1FFCH」）の一部である「1000H」～「13FFH」のアドレス範囲に含まれているアドレスを指定するために命令に設定される情報のデータ容量を低減することが可能となる。

【3566】

図282（b）に示すように、第2レジスタ群556において、IXレジスタ585には初期値として「3000H」（非特定用第1基準アドレス）が設定され、IYレジスタ

50

586には初期値として「3100H」（非特定用第2基準アドレス）が設定され、IX'レジスタ595には初期値として「3200H」（非特定用第3基準アドレス）が設定され、IY'レジスタ596には初期値として「3300H」（非特定用第4基準アドレス）が設定される。

【3567】

非特定用第1基準アドレス（「3000H」）を利用する場合には1バイトの差分の情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「3000H」～「30FFH」のアドレス範囲を指定可能となるとともに、非特定用第2基準アドレス（「3100H」）を利用する場合には1バイトの差分の情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「3100H」～「31FFH」のアドレス範囲を指定可能となる。また、非特定用第3基準アドレス（「3200H」）を利用する場合には1バイトの差分の情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「3200H」～「32FFH」のアドレス範囲を指定可能となるとともに、非特定用第4基準アドレス（「3300H」）を利用する場合には1バイトの差分の情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「3300H」～「33FFH」のアドレス範囲を指定可能となる。

10

【3568】

非特定制御の処理において、非特定用第1基準アドレス（「3000H」）を利用してアドレス指定を行う状況から非特定用第3基準アドレス（「3200H」）を利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「EX IX, IX'」という交換命令（1バイト命令）を実行することにより、IXレジスタ585に格納されていた非特定用第1基準アドレスの情報をIX'レジスタ595に退避させることができるとともに、IX'レジスタ595に格納されていた非特定用第3基準アドレスの情報をIXレジスタ585に読み出すことができる。そして、IXレジスタ585に非特定用第3基準アドレスの情報が格納されている状態となることにより、非特定用第3基準アドレスを利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。また、非特定用第3基準アドレスを利用してアドレス指定を行う状況から非特定用第1基準アドレスを利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「EX IX, IX'」という交換命令（1バイト命令）を実行することにより、IXレジスタ585に格納されていた非特定用第3基準アドレスの情報をIX'レジスタ595に退避させることができるとともに、IX'レジスタ595に格納されていた非特定用第1基準アドレスの情報をIXレジスタ585に読み出すことができる。そして、IXレジスタ585に非特定用第1基準アドレスの情報が格納されている状態となることにより、非特定用第1基準アドレスを利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。このように、交換命令によりIXレジスタ585において使用可能な基準アドレスの切り替えを行う構成であることにより、切り替え前に使用対象となっていた基準アドレスを退避させる命令と、切り替え後に使用対象となる基準アドレスをIXレジスタ585に設定する命令とを実行する構成と比較して、切り替え後の基準アドレスを利用してアドレス指定を行うことが可能な状況とするためにプログラムに設定される命令の数、及びプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。ここまで、第2レジスタ群556のIXレジスタ585及びIX'レジスタ595を利用して使用可能な非特定用第1基準アドレスと非特定用第3基準アドレスとの切り替えを行う構成の効果について説明したが、第2レジスタ群556のIYレジスタ586及びIY'レジスタ596を利用して使用可能な非特定用第2基準アドレスと非特定用第4基準アドレスとの切り替えを行う構成についても同様の効果を奏する。

20

30

40

【3569】

このように、IXレジスタ585又はIYレジスタ586に格納されている基準アドレスを利用してアドレス指定を行うことにより、主側ROM83において非特定制御用のデータが設定されているアドレス範囲（「3000H」～「3FFCH」）の一部である「3000H」～「33FFH」のアドレス範囲に含まれているアドレスを指定するために命令に設定される情報のデータ容量を低減することが可能となる。

【3570】

50

ちなみに、主側MPU82は、IXレジスタ565，585又はIYレジスタ566，586の値を初期値から変更することにより、当該IXレジスタ565，585又はIYレジスタ566，586を利用して指定可能なアドレス範囲を変更することができる。

【3571】

図282(c)はKレジスタ567，587、K'レジスタ577，597及びVレジスタ568，588の初期値を説明するための説明図である。図282(c)に示すように、主側MPU82への動作電力の供給が開始されて第1レジスタ群555の初期設定が行われた場合、第1レジスタ群555において、Kレジスタ567には特定制御用のワークエリア211における第1アドレス範囲の上位1バイトである「A0H」（特定用上位第1基準アドレス情報）が設定されている状態となるとともに、K'レジスタ577には特定制御用のワークエリア211における第2アドレス範囲の上位1バイトである「A1H」（特定用上位第2基準アドレス情報）が設定されている状態となる。

10

【3572】

特定用上位第1基準アドレス情報（「A0H」）を利用する場合には下位1バイトの情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「A000H」～「A0FFH」のアドレス範囲を指定可能となるとともに、特定用上位第2基準アドレス情報（「A1H」）を利用する場合には下位1バイトの情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「A100H」～「A1FFH」のアドレス範囲を指定可能となる。

【3573】

特定制御の処理において、特定用上位第1基準アドレス情報（「A0H」）を利用してアドレス指定を行う状況から特定用上位第2基準アドレス情報（「A1H」）を利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「EX K，K'」という交換命令（1バイト命令）を実行することにより、Kレジスタ567に格納されていた特定用上位第1基準アドレス情報をK'レジスタ577に退避させることができるとともに、K'レジスタ577に格納されていた特定用上位第2基準アドレス情報をKレジスタ567に読み出すことができる。そして、Kレジスタ567に特定用上位第2基準アドレス情報が格納されている状態となることにより、特定用上位第2基準アドレス情報を利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。また、特定用上位第2基準アドレス情報を利用してアドレス指定を行う状況から特定用上位第1基準アドレス情報を利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「EX K，K'」という交換命令（1バイト命令）を実行することにより、Kレジスタ567に格納されていた特定用上位第2基準アドレス情報をK'レジスタ577に退避させることができるとともに、K'レジスタ577に格納されていた特定用上位第1基準アドレス情報をKレジスタ567に読み出すことができる。そして、Kレジスタ567に特定用上位第1基準アドレス情報が格納されている状態となることにより、特定用上位第1基準アドレス情報を利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。このように、交換命令によりKレジスタ567において使用可能な基準アドレス情報の切り替えを行う構成であることにより、切り替え前に使用対象となっていた基準アドレス情報を退避させる命令と、切り替え後に使用対象となる基準アドレス情報をKレジスタ567に設定する命令とを実行する構成と比較して、切り替え後の基準アドレス情報を利用してアドレス指定を行うことが可能な状況とするためにプログラムに設定される命令の数、及びプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

20

30

40

【3574】

図282(c)に示すように、主側MPU82への動作電力の供給が開始されて第2レジスタ群556の初期設定が行われた場合、第2レジスタ群556において、Kレジスタ587には非特定制御用のワークエリア213の上位1バイトである「A3H」（非特定用上位基準アドレス情報）が設定されている状態となるとともに、K'レジスタ597には特定制御用のワークエリア211における第2アドレス範囲の上位1バイトである「A1H」（特定用上位第2基準アドレス情報）が設定されている状態となる。非特定用上位基準アドレス情報（「A3H」）を利用する場合には1バイトの差分の情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「A300H」～「A3FFH」のアドレス

50

範囲を指定可能となる。また、既に説明したとおり、特定用上位第2基準アドレス情報（「A1H」）を利用する場合には下位1バイトの情報（「00H」～「FFH」）を命令に設定することにより「A100H」～「A1FFH」のアドレス範囲を指定可能となる。

【3575】

非特定制御の処理において、非特定用上位基準アドレス情報（「A3H」）を利用してアドレス指定を行う状況から特定用上位第2基準アドレス情報（「A1H」）を利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「EX K, K'」という交換命令（1バイト命令）を実行することにより、Kレジスタ587に格納されていた非特定用上位基準アドレス情報をK'レジスタ597に退避させることができるとともに、K'レジスタ597に格納されていた特定用上位第2基準アドレス情報をKレジスタ587に読み出すことができる。そして、Kレジスタ587に特定用上位第2基準アドレス情報が格納されている状態となることにより、特定用上位第2基準アドレス情報を利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。また、特定用上位第2基準アドレス情報を利用してアドレス指定を行う状況から非特定用上位基準アドレス情報を利用してアドレス指定を行う状況に切り替わる場合、「EX K, K'」という交換命令（1バイト命令）を実行することにより、Kレジスタ587に格納されていた特定用上位第2基準アドレス情報をK'レジスタ597に退避させることができるとともに、K'レジスタ597に格納されていた非特定用上位基準アドレス情報をKレジスタ587に読み出すことができる。そして、Kレジスタ587に非特定用上位基準アドレス情報が格納されている状態となることにより、非特定用上位基準アドレス情報を利用したアドレス指定を行うことが可能な状態となる。このように、交換命令によりKレジスタ587において使用可能な基準アドレス情報の切り替えを行う構成であることにより、切り替え前に使用対象となっていた基準アドレス情報を退避させる命令と、切り替え後に使用対象となる基準アドレス情報をKレジスタ587に設定する命令とを実行する構成と比較して、切り替え後の基準アドレス情報を利用してアドレス指定を行うことが可能な状況とするためにプログラムに設定される命令の数、及びプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

【3576】

非特定制御用のワークエリア213が設定されているアドレス範囲（「A300H」～「A3FCH」）の上位1バイトは「A3H」のみである。また、既に説明したとおり、非特定制御の処理では、特定制御用のワークエリア211の情報を書き換えることはできないが、特定制御用のワークエリア211の情報を読み出すことはできる。非特定制御の処理にて使用される第2レジスタ群556のK'レジスタ597に初期値として特定用上位第2基準アドレス情報（「A1H」）をセットすることにより、非特定制御の処理において特定制御用のワークエリア211における第2アドレス範囲のエリアから情報を読み出す場合に、LDK命令を利用し易くすることができる。

【3577】

既に説明したとおり、「AA00H」～「AAFCH」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアには設定用レジスタ群546に含まれているレジスタが設定されているとともに、「AB00H」～「ABCFH」のアドレス範囲における連続する各アドレスのエリアには監視制御用レジスタ群547に含まれているレジスタが設定されている。また、既に説明したとおり、Vレジスタ568は、設定用レジスタ群546又は監視制御用レジスタ群547に含まれているレジスタにデータを設定するための命令（具体的にはOUT命令）において当該データの設定先となるレジスタのアドレス指定に使用されるとともに、設定用レジスタ群546又は監視制御用レジスタ群547に含まれているレジスタからデータを読み出すための命令（具体的にはIN命令）において当該データの読み出し元となるレジスタのアドレス指定に使用される。

【3578】

特定制御の処理では、設定用レジスタ群546にデータを設定する処理、監視制御用レジスタ群547にデータを設定する処理、及び監視制御用レジスタ群547からデータを

10

20

30

40

50

読み出す処理が実行される。特定制御の処理においてアクセスする設定用レジスタ群 5 4 6 のアドレス範囲の上位 1 バイトは「A A H」（レジスタ用上位第 1 基準アドレス情報）であるとともに、監視制御用レジスタ群 5 4 7 のアドレス範囲の上位 1 バイトは「A B H」（レジスタ用上位第 2 基準アドレス情報）である。設定用レジスタ群 5 4 6 にデータを設定する処理は、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始されたことに基づいて行われる初期設定のみにおいて実行される処理（後述するステップ S I 4 0 2 又はステップ S I 4 1 1 におけるレジスタ設定処理）である。当該初期設定において設定用レジスタ群 5 4 6 に設定されたデータは、当該初期設定後に変更されないようにする必要がある。このため、当該初期設定後に第 1 レジスタ群 5 5 5 の V レジスタ 5 6 8 に設定される上位 1 バイトのアドレス情報は「A B H」で固定されており、特定制御の処理において当該「A B H」という上位 1 バイトのアドレス情報を退避させる必要性は生じない。このため、第 1 レジスタ群 5 5 5 において V レジスタ 5 6 8 に対応する補助レジスタは設けられていない。

【 3 5 7 9 】

10

非特定制御の処理では、監視制御用レジスタ群 5 4 7 にデータを設定する処理、及び監視制御用レジスタ群 5 4 7 からデータを読み出す処理が実行される。非特定制御の処理においてアクセスする監視制御用レジスタ群 5 4 7 のアドレス範囲の上位 1 バイトは「A B H」である。第 2 レジスタ群 5 5 6 の V レジスタ 5 8 8 に設定される上位 1 バイトのアドレス情報は「A B H」で固定されており、非特定制御の処理において当該「A B H」という上位 1 バイトのアドレス情報を退避させる必要性は生じない。このため、第 2 レジスタ群 5 5 6 において V レジスタ 5 8 8 に対応する補助レジスタは設けられていない。

20

【 3 5 8 0 】

図 2 8 2 (c) に示すように、第 1 レジスタ群 5 5 5 の V レジスタ 5 6 8 には初期値として、設定用レジスタ群 5 4 6 の上位 1 バイトである「A A H」（レジスタ用上位第 1 基準アドレス情報）が設定される。これにより、特定制御の処理において、V レジスタ 5 6 8 を利用することで、設定用レジスタ群 5 4 6 に含まれているレジスタのアドレス指定を行うために命令（具体的には O U T 命令）に設定される情報のデータ容量を低減することができる。また、第 2 レジスタ群 5 5 6 の V レジスタ 5 8 8 には初期値として、監視制御用レジスタ群 5 4 7 の上位 1 バイトである「A B H」（レジスタ用上位第 2 基準アドレス情報）が設定される。これにより、非特定制御の処理において、V レジスタ 5 8 8 を利用することで、監視制御用レジスタ群 5 4 7 に含まれているレジスタのアドレス指定を行うために命令（具体的には I N 命令又は O U T 命令）に設定される情報のデータ容量を低減することができる。

30

【 3 5 8 1 】

上述したとおり、主側 C P U 5 4 1 には、I レジスタ 5 5 7、R レジスタ 5 5 8 及びプログラムカウンタ 5 5 9（図 2 8 1）が設けられている。I レジスタ 5 5 7 は、割込み要因の発生時に当該割込み要因に対応する割込み処理（具体的にはタイマ割込み処理）のプログラムの開始アドレスを特定するために利用されるレジスタである。I レジスタ 5 5 7 には、割込み要因が発生したことに基づいて起動される割込み処理に対応するプログラムの開始アドレスを特定するために利用される 8 ビットのデータが格納される。I レジスタ 5 5 7 は主側 C P U 5 4 1 に対して 1 つ設けられている。なお、発生した割込み要因に対応する割込み処理のプログラムの開始アドレスを特定するための構成の詳細については後述する。

40

【 3 5 8 2 】

R レジスタ 5 5 8 には 8 ビットの数値情報が格納される。R レジスタ 5 5 8 の値は、主側 R O M 8 3 に記憶されている命令を実行するために主側 C P U 5 4 1 にて命令の読み出しが行われる度に 1 加算される態様で更新される。R レジスタ 5 5 8 の最大値は「2 5 5」であり、R レジスタ 5 5 8 に最大値が格納されている状態で当該 R レジスタ 5 5 8 の更新が行われた場合、R レジスタ 5 5 8 の値は「0」となる。本実施形態では、スルーゲート 3 5 への入賞が発生したことに基づいて普図側の保留情報が取得される場合、R レジスタ 5 5 8 にて更新されている数値情報が普図当否判定処理に利用される乱数（普図側の保

50

留情報)として普図保留エリア84cに格納される。そして、当該Rレジスタ558から取得された数値情報を利用して普図当否判定処理が実行される。プログラムカウンタ559には、次に実行すべき命令が格納されているプログラムの番地情報が格納される。

【3583】

Rレジスタ558は、主側CPU541に対して1つ設けられている。主側CPU541は、特定制御の処理が実行されている状況、及び非特定制御の処理が実行されている状況のいずれにおいても、Rレジスタ558の値を取得して使用することができる。本実施形態において、Rレジスタ558にて更新される数値情報は、抽選用の乱数値として取得され、普図当否判定処理に利用される。Rレジスタ558では、主側CPU541において特定制御の処理に対応する命令が実行されている状況、及び主側CPU541において非特定制御の処理に対応する命令が実行されている状況のいずれにおいても、Rレジスタ558に格納されている数値情報の更新が行われる。主側CPU541において特定制御の処理に対応する命令が実行されている状況、及び主側CPU541において非特定制御の処理に対応する命令が実行されている状況のうちいずれか一方の状況のみにおいてRレジスタ558に格納されている数値情報の更新が行われる構成とすると、これら2つの状況のうち他方の状況においてはRレジスタ558の値が更新されない状態となり、Rレジスタ558の値を抽選用の乱数として使用する場合に当該乱数に偏りが発生し易くなってしまう。これに対して、主側CPU541にて実行されている処理が特定制御の処理及び非特定制御の処理のいずれであるかとは無関係に、Rレジスタ558の値が更新される構成であることにより、Rレジスタ558の値を抽選用の乱数として使用する場合に当該乱数に偏りが発生し易くなってしまうことが防止されている。

【3584】

プログラムに設定されている命令の実行部は1つである。特定制御の処理と非特定制御の処理とが並行して行われることはない。特定制御の処理が実行されている状況において非特定制御の処理が実行されることはなく、非特定制御の処理が実行されている状況において特定制御の処理が実行されることはない構成である。このような構成において、特定制御の処理で使用されるプログラムカウンタとは別のプログラムカウンタとして非特定制御の処理で使用されるプログラムカウンタが設けられている構成とすると、特定制御の処理では特定制御から非特定制御へ切り替えることができず、切り替えられたタイミングにおいて非特定制御用のプログラムカウンタに格納されている番地から非特定制御の処理が開始されることとなる。これに対して、特定制御の処理と非特定制御の処理とで共通のプログラムカウンタ559を使用する構成であることにより、特定制御の処理において非特定制御の処理を読み出す場合に、当該非特定制御において最初に行われる処理を指定することが可能となっている。

【3585】

上述したとおり、主側CPU541に設けられているIレジスタ557、Rレジスタ558及びプログラムカウンタ559の数は1つであり、これらのレジスタ557～559は、特定制御の処理が実行される場合及び非特定制御の処理が実行される場合のいずれにおいても共通して使用される。これにより、特定制御の処理において利用されるIレジスタ557、Rレジスタ558又はプログラムカウンタ559とは別のレジスタとして非特定制御の処理において利用されるIレジスタ、Rレジスタ又はプログラムカウンタが設けられている構成と比較して、主側CPU541の構成が簡素化されている。

【3586】

次に、主側MPU82にて実行されるメイン処理について図283のフローチャートを参照しながら説明する。パチンコ機10への動作電力の供給が開始された後、後述する主側MPU82のリセットが行われることによりタイマ割込み処理(図288)の実行が禁止されている状態となる。メイン処理はタイマ割込み処理(図288)の実行が禁止されている状態で開始される。なお、メイン処理におけるステップSI401～ステップSI416の処理のうちステップSI413にて呼び出されて実行される非特定制御用の初期設定処理及びステップSI416にて呼び出されて実行されるベース値算出設定処理以外

の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行され、非特定制御用の初期設定処理及びベース値算出設定処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。また、上記第1の実施形態では単位時間当たりの有利度を定める設定値が設けられていたが、本実施形態において設定値は設けられていない。

【3587】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップS I 401）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には1.2秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了することとなるとともに、払出制御装置77の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、レジスタ設定処理を実行する（ステップS I 402）。レジスタ設定処理では、第1レジスタ群555、Iレジスタ557、Rレジスタ558、設定用レジスタ群546及び監視制御用レジスタ群547の初期設定を行う。なお、レジスタ設定処理（ステップS I 402）の詳細については後述する。

10

【3588】

その後、ステップS I 403～ステップS I 404において上記第1の実施形態におけるメイン処理（図13）のステップS 104及びステップS 105と同様の処理を実行する。具体的には、まず特定制御用のワークエリア211に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS I 403）。後述するタイマ割込み処理（図288）の停電監視処理（ステップS I 903）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

20

【3589】

停電フラグに「1」がセットされている場合には（ステップS I 403：YES）、チェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップS I 404）。具体的には、まず特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212についてチェックサムを算出する。その後、主側MPU82への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア211に保存された特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、今回のメイン処理にて上記のように算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

30

【3590】

チェックサムが正常である場合には（ステップS I 404：YES）、上記第1の実施形態におけるメイン処理（図13）のステップS 108と同様に、リセットボタン142（図6参照）が押圧操作されているか否かを判定する（ステップS I 405）。リセットボタン142が押圧操作されている状態においてパチンコ機10の電源ON操作が行われて主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合には、ステップS I 405にて肯定判定が行われる。

40

【3591】

リセットボタン142が押圧操作されていない場合（ステップS I 405：NO）、特定制御用のワークエリア211に設けられた遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS I 406）。遊技停止フラグは、後述するタイマ割込み処理（図288）のステップS I 913における不正対応処理において磁気異常の発生が特定された場合、又はステップS I 920における払出出力処理において賞球コマンドに基づいて遊技球の払い出しが行われるようにするための通信経路に異常が発生していることが特定された場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合には（ステップS I 406：NO）、停電フラグを「0」クリアし（ステップS I 407）、通常復帰コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS I

50

408)。音光側MPU93は通常復帰コマンドを受信することにより、主側MPU82において動作電力の供給開始時の処理（ステップSI401～ステップSI413）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップSI401～ステップSI413）にて後述するRAMクリア処理（ステップSI409～ステップSI410）が実行されていないことを特定する。

【3592】

停電フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSI403：NO）、チェックサムが一致しない場合（ステップSI404：NO）、リセットボタン142の押圧操作が行われている場合（ステップSI405：YES）、又は遊技停止フラグに「1」がセットされている場合には（ステップSI406：YES）、ステップSI409～ステップSI410にてRAMクリア処理を実行する。RAMクリア処理では、まず特定制御用のワークエリア211の初期化処理を実行する（ステップSI409）。特定制御用のワークエリア211の初期化処理では、特定制御用のワークエリア211を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状態となるとともに開閉実行モードが実行されていない状態となる。さらにまた、普図表示部38aの変動表示が行われていない状態であって普電役物34aが閉鎖状態である状態となる。また、特定制御用のワークエリア211に設けられた特図保留エリア84a及び普図保留エリア84cも「0」クリアされるため、第1特図表示部37a用の保留情報及び第2特図表示部37b用の保留情報が消去されるとともに普図表示部38a用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア211の初期化処理（ステップSI409）では特定制御用のワークエリア211に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア211の初期化処理（ステップSI409）では特定制御用のワークエリア211に設けられた第1スタックポインタエリアの初期設定を行う。第1スタックポインタエリアは、電源遮断前の第1レジスタ群555におけるスタックポインタ569のデータを記憶しておくためのエリアである。第1スタックポインタエリアの初期設定では、特定制御用のスタックエリア212における最後のアドレスを第1スタックポインタエリアにセットする。これにより、特定制御用のスタックエリア212において記憶対象となる情報の記憶先が当該特定制御用のスタックエリア212における最後のアドレスの記憶エリアとなる。

【3593】

その後、特定制御用のスタックエリア212の初期化処理を実行する（ステップSI410）。特定制御用のスタックエリア212の初期化処理では、特定制御用のスタックエリア212を「0」クリアする。その後、ステップSI402と同様に、後述するレジスタ設定処理を実行する（ステップSI411）。このように、RAMクリア処理（ステップSI409～ステップSI410）が実行された場合には、第1レジスタ群555、Iレジスタ557、Rレジスタ558、設定用レジスタ群546及び監視制御用レジスタ群547の初期設定が行われる。これにより、電源遮断前に停電時処理が正常に実行されなかった場合、チェックサムが一致しなかった場合、又は磁気異常が検知されて遊技停止フラグに「1」がセットされていた場合においても、主側MPU82の誤作動が発生する可能性を低減することができる。

【3594】

RAMクリア処理（ステップSI409～ステップSI410）では、非特定制御用のワークエリア213及び非特定制御用のスタックエリア214については「0」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。これにより、役比を算出するための情報が消去されてしまわないようにすることができる。また、停電フラグに「1」がセットされており（ステップSI403：YES）、チェックサムが正常であり（ステップSI404：YES）、リセットボタン142の押圧操作が行われておらず（ステップSI405：NO）、遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合には（ステッ

ブ S I 4 0 6 : N O) 、 R A M クリア処理 (ステップ S I 4 0 9 ~ ステップ S I 4 1 0) は実行されないため、主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が停止される前の状態から遊技を再開することができる。

【 3 5 9 5 】

ステップ S I 4 1 1 にてレジスタ設定処理を実行した後は、クリア時の復帰コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する (ステップ S I 4 1 2) 。音光側 M P U 9 3 はクリア時の復帰コマンドを受信することにより、主側 M P U 8 2 において動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S I 4 0 1 ~ ステップ S I 4 1 3) が終了したことを特定するとともに今回の動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S I 4 0 1 ~ ステップ S I 4 1 3) にて R A M クリア処理 (ステップ S I 4 0 9 ~ ステップ S I 4 1 0) が実行されたことを特定する。

10

【 3 5 9 6 】

ステップ S I 4 0 8 の処理を実行した場合、又はステップ S I 4 1 2 の処理を実行した場合には、 C A L L A 命令により非特定制御の処理である非特定制御用の初期設定処理を実行する (ステップ S I 4 1 3) 。詳細は後述するが、 C A L L A 命令により非特定制御用の初期設定処理が開始される場合にはタイマ割込み処理 (図 2 8 8) の実行が禁止されている状態が維持される。また、非特定制御用の初期設定処理を終了する場合には後述する R E T A 命令が実行されることによりタイマ割込み処理 (図 2 8 8) の実行が許可されている状態となる。なお、非特定制御用の初期設定処理 (ステップ S I 4 1 3) については後に詳細に説明する。

【 3 5 9 7 】

20

その後、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた乱数初期値カウンタ C I N I の更新を行う乱数初期値更新処理を実行し (ステップ S I 4 1 4) 、特定制御用のワークエリア 2 1 1 に設けられた変動種別カウンタ C S の更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する (ステップ S I 4 1 5) 。なお、乱数初期値更新処理 (ステップ S I 4 1 4) 及び変動用カウンタ更新処理 (ステップ S I 4 1 5) の詳細については後述する。その後、 C A L L A 命令により非特定制御の処理であるベース値算出設定処理を実行する (ステップ S I 4 1 6) 。詳細は後述するが、 C A L L A 命令によりベース値算出設定処理が開始される場合にはタイマ割込み処理 (図 2 8 8) の実行が禁止されている状態となる。また、ベース値算出設定処理を終了する場合には後述する R E T A 命令が実行されることによりタイマ割込み処理 (図 2 8 8) の実行が許可されている状態となる。なお、ベース値算出設定処理については後に詳細に説明する。ステップ S I 4 1 6 の処理を行った後はステップ S I 4 1 4 に戻り、ステップ S I 4 1 4 ~ ステップ S I 4 1 6 の処理を繰り返す。

30

【 3 5 9 8 】

主側 M P U 8 2 はタイマ割込み処理 (図 2 8 8) を定期的に行う構成であるが、1 のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間はタイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップ S I 4 1 4 ~ ステップ S I 4 1 6 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。

【 3 5 9 9 】

次に、メイン処理 (図 2 8 3) のステップ S I 4 0 2 及びステップ S I 4 1 1 にて実行されるレジスタ設定処理 (図 2 8 4 (b)) の説明に先立ち、設定用レジスタ群 5 4 6 及び監視制御用レジスタ群 5 4 7 に設けられているレジスタについて説明するとともに、レジスタ設定処理 (図 2 8 4 (b)) において設定用レジスタ群 5 4 6 及び監視制御用レジスタ群 5 4 7 の各レジスタに設定されるデータについて説明する。

40

【 3 6 0 0 】

まず入力ポートに関連するレジスタについて説明する。主側 M P U 8 2 の入力ポートには、第 0 入力端子 ~ 第 8 入力端子という合計 9 個の入力端子が設けられている。また、上記第 4 の実施形態において図 6 9 を参照しながら既に説明したとおり、遊技盤 2 4 の背面には、第 1 入賞口検知センサ 2 3 1 a 、第 2 入賞口検知センサ 2 3 2 a 、第 3 入賞口検知センサ 2 3 3 a 、特電検知センサ 2 3 4 a 、第 1 作動口検知センサ 2 3 5 a 、第 2 作動口

50

検知センサ 2 3 6 a、アウト口検知センサ 2 3 7 a 及びゲート検知センサ 2 3 8 a が設けられている。一般入賞口 3 1 に入球した遊技球は第 1 入賞口検知センサ 2 3 1 a、第 2 入賞口検知センサ 2 3 2 a 及び第 3 入賞口検知センサ 2 3 3 a のいずれかにて検知される。また、特電入賞装置 3 2 に入球した遊技球は特電検知センサ 2 3 4 a にて検知され、第 1 作動口 3 3 に入球した遊技球は第 1 作動口検知センサ 2 3 5 a にて検知され、第 2 作動口 3 4 に入球した遊技球は第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a にて検知され、アウト口 2 4 a に入球した遊技球はアウト口検知センサ 2 3 7 a にて検知され、スルーゲート 3 5 を通過する遊技球はゲート検知センサ 2 3 8 a にて検知される。また、上記第 4 の実施形態と同様に、遊技盤 2 4 の背面に図示しない磁気検知センサが設けられている。

【3 6 0 1】

第 0 入力端子には第 1 入賞口検知センサ 2 3 1 a からの検知信号が入力され、第 1 入力端子には第 2 入賞口検知センサ 2 3 2 a からの検知信号が入力され、第 2 入力端子には第 3 入賞口検知センサ 2 3 3 a からの検知信号が入力され、第 3 入力端子には特電検知センサ 2 3 4 a からの検知信号が入力され、第 4 入力端子には第 1 作動口検知センサ 2 3 5 a からの検知信号が入力され、第 5 入力端子には第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a からの検知信号が入力され、第 6 入力端子にはアウト口検知センサ 2 3 7 a からの検知信号が入力され、第 7 入力端子にはゲート検知センサ 2 3 8 a からの検知信号が入力される。また、第 8 入力端子には磁気検知センサからの検知信号が入力される。

【3 6 0 2】

監視制御用レジスタ群 5 4 7 には、第 1 入力状態モニタレジスタ及び第 2 入力状態モニタレジスタが設けられている。第 1 入力状態モニタレジスタの第 n ビット (n は「0」～「7」のいずれか) は第 n 入力端子に対応している。また、第 2 入力状態モニタレジスタの第 0 ビットは第 8 入力端子に対応しているとともに、第 1～第 7 ビットは未使用である。第 1 入力状態モニタレジスタの第 n ビットには、当該第 n ビットに対応する第 n 入力端子における入力信号の状態に対応する情報 (入力信号の LOW レベルに対応する「0」又は HI レベルに対応する「1」) が設定される。また、第 2 入力状態モニタレジスタの第 0 ビットには、当該第 0 ビットに対応する第 8 入力端子における入力信号の状態に対応する情報 (入力信号の LOW レベルに対応する「0」又は HI レベルに対応する「1」) が設定される。パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始されて主側 M P U 8 2 のリセットが行われることにより、第 1 入力状態モニタレジスタ及び第 2 入力状態モニタレジスタは「0」クリアされる。レジスタ設定処理 (図 2 8 4 (b)) において、第 1 入力状態モニタレジスタ及び第 2 入力状態モニタレジスタの設定は行われない。

【3 6 0 3】

監視制御用レジスタ群 5 4 7 には、第 0 エッジ計測レジスタ～第 7 エッジ計測レジスタという合計 8 個のエッジ計測レジスタが設けられている。第 n エッジ計測レジスタ (n は「0」～「7」のいずれか) は第 n 入力端子と 1 対 1 で対応している。第 n エッジ計測レジスタでは、当該第 n エッジ計測レジスタに対応する第 n 入力端子に入力されている信号について、後述する入力端子制御レジスタにて検出対象に設定されたエッジの組合せ (具体的には入力信号の立ち上がり→立ち下がり) の検出回数がカウントされる。レジスタ設定処理 (図 2 8 4 (b)) において、第 0～第 7 エッジ計測レジスタは「0」クリアされる。

【3 6 0 4】

設定用レジスタ群 5 4 6 には、第 0 入力端子制御レジスタ～第 7 入力端子制御レジスタという合計 8 個の入力端子制御レジスタと、第 0 エッジ計測最大値レジスタ～第 7 エッジ計測最大値レジスタという合計 8 個のエッジ計測最大値レジスタとが設けられている。第 n 入力端子制御レジスタ (n は「0」～「7」のいずれか) は第 n 入力端子と 1 対 1 で対応しているとともに、第 n エッジ計測最大値レジスタ (n は「0」～「7」のいずれか) は第 n 入力端子と 1 対 1 で対応している。

【3 6 0 5】

第 0～第 7 入力端子制御レジスタは、当該第 0～第 7 入力端子において検出対象とする

10

20

30

40

50

エッジの組合せの種類を指定する情報が設定されるレジスタである。第 n 入力端子制御レジスタ (n は「0」～「7」のいずれか) の第 0～第 1 ビットには、第 n 入力端子において、入力信号の立ち上がり→立ち下がりを検出対象のエッジの組合せに設定するための情報 (「1」) 又は入力信号の立ち下がり→立ち上がりを検出対象のエッジの組合せに設定するための情報 (「2」) が設定される。第 n 入力端子制御レジスタの第 2～第 7 ビットは未使用である。レジスタ設定処理 (図 284 (b)) において、第 0～第 7 入力制御レジスタには「1」という情報が設定される。これにより、第 n 入力端子に入力されている信号の立ち上がりが検出された後に当該信号の立ち下がり検出されたことに基づいて、当該第 n 入力端子に対応する第 n エッジ計測カウンタの値が 1 加算される動作が行われる状態となる。当該動作は、主側 MPU82 において主側 CPU541 の外部に設けられた内蔵回路による動作であり、主側 CPU541 において主側 ROM83 に記憶されているプログラムに設定されている命令を実行する動作とは異なる動作である。

10

【3606】

このように、レジスタ設定処理 (図 284 (b)) において、第 0～第 7 入力制御レジスタに「1」が設定されることにより、入球部 (いずれかの一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33、第 2 作動口 34、アウト口 24a 又はスルーゲート 35) を遊技球が通過したことに基づいて、当該入球部に対応するエッジ計測カウンタ (第 0～第 7 エッジ計測レジスタのいずれか) の値が 1 加算されるようにすることができる。

【3607】

第 n エッジ計測最大値レジスタ (n は「0」～「7」のいずれか) は、第 n エッジ計測レジスタの最大値 (「1」～「255」のいずれか) が設定されるレジスタである。既に説明したとおり、第 n 入力端子において検出対象に設定されているエッジの組合せ (具体的には入力信号の立ち上がり→立ち下がりの組合せ) が検出されたことに基づいて、当該第 n 端子に対応する第 n エッジ計測レジスタの値が 1 加算される。第 n エッジ計測レジスタの値は、当該第 n エッジ計測レジスタのデータの読み出し (主側 CPU541 の動作) が行われた場合に、主側 MPU82 において主側 CPU541 の外部に設けられた内蔵回路によって「0」クリアされる。また、第 0～第 7 エッジ計測レジスタのデータの読み出しは、後述する入球検知処理 (図 290) にて行われる。入球検知処理 (図 290) は 4 ミリ秒の周期で実行されるタイマ割込み処理 (図 288) において実行される処理である。入球検知処理 (図 290) においてエッジ計測レジスタのデータの読み出しが行われてから、当該入球検知処理 (図 290) の次の処理回にて当該エッジ計測レジスタのデータの読み出しが行われるまでに、各入球部に対応する検知センサ 231a～238a にて検知される遊技球の数は「0」又は「1」である。レジスタ設定処理 (図 284 (b)) において、第 n エッジ計測最大値レジスタ (n は「0」～「7」のいずれか) には、第 n エッジ計測レジスタの最大値として「1」がセットされる。これにより、第 n エッジ計測レジスタの値が最大値 (「1」) である状況において検出対象に設定されている入力信号のエッジの組合せ (入力信号の立ち上がり→立ち下がり) が検出された場合、第 n エッジ計測レジスタの値に「1」が加算されることはなく、第 n エッジ計測レジスタの値 (「1」) が維持される状態となる。よって、ノイズが原因となって 4 ミリ秒の間に第 n エッジ計測レジスタの値が 2 以上の値となってしまうことを防止できる。

20

30

40

【3608】

次に、出力ポートに関連するレジスタについて説明する。主側 MPU82 の出力ポートには、第 0 出力端子～第 12 出力端子という合計 13 個の出力端子が設けられている。また、監視制御用レジスタ群 547 には、第 1 出力データレジスタ、第 2 出力データレジスタ及び出力先選択レジスタが設けられている。第 1 出力データレジスタの第 0～第 7 ビットには第 0～第 7 出力端子から出力される信号の状態に対応する情報 (LOW レベルに対応する「0」又は HI レベルに対応する「1」) が設定されるとともに、第 2 出力データレジスタの第 0～第 1 ビットには第 8～第 9 出力端子から出力される信号の状態に対応する情報 (LOW レベルに対応する「0」又は HI レベルに対応する「1」) が設定される。また、出力先選択レジスタの第 0～第 2 ビットには第 10～第 12 出力端子から出力さ

50

れる信号の状態に対応する情報（LOWレベルに対応する「0」又はHIレベルに対応する「1」）が設定される。第2出力データレジスタの第2～第7ビット及び出力先選択レジスタの第3～第7ビットは未使用である。

【3609】

第1出力データレジスタの第0～第7ビットには、第1特図表示部37a、第2特図表示部37b、第1特図保留表示部37c、第2特図保留表示部37d、普図表示部38a又は普図保留表示部38bへ出力する表示データが設定される。また、出力先選択レジスタの第0～第2ビットには、第0～第7出力端子から出力される表示データの出力先を第1特図表示部37aとするための「1」という情報、当該出力先を第2特図表示部37bとするための「2」という情報、当該出力先を第1特図保留表示部37cとするための「3」という情報、当該出力先を第2特図保留表示部37dとするための「4」という情報、当該出力先を普図表示部38aとするための「5」という情報及び当該出力先を普図保留表示部38bとするための「6」という情報のいずれかが設定される。また、第2出力データレジスタにおいて、第0ビットには特電用の駆動部32bへ出力する情報が設定されるとともに、第1ビットには普電用の駆動部34bへ出力する情報が設定される。

10

【3610】

パチンコ機10への動作電力の供給が開始されて主側MPU82のリセットが行われた場合、第1出力データレジスタ、第2出力データレジスタ及び出力先選択レジスタは「0」クリアされている状態となる。これにより、第1特図表示部37a、第2特図表示部37b、第1特図保留表示部37c、第2特図保留表示部37d、普図表示部38a及び普図保留表示部38bが非表示状態となる。また、特電入賞装置32が閉鎖状態となるとともに、第2作動口34の普電役物34aが閉鎖状態となる。レジスタ設定処理（図284（b））において、第1出力データレジスタ、第2出力データレジスタ及び出力先選択レジスタの設定は行われない。

20

【3611】

次に、主側RAM84に関連するレジスタについて説明する。監視制御用レジスタ群547には、アクセス制御レジスタが設けられている。アクセス制御レジスタは、主側RAM84へのアクセスを許可又は禁止するためのレジスタである。アクセス制御レジスタの第0ビットの値が「0」である状態は主側RAM84へのアクセスが禁止されている状態に対応しているとともに、アクセス制御レジスタの第0ビットの値が「1」である状態は主側RAM84へのアクセスが許可されている状態に対応している。アクセス制御レジスタの第1～第7ビットは未使用である。主側RAM84へのアクセスが禁止されている状態とは、主側RAM84からの情報の読み出し及び主側RAM84への情報の書き込みが禁止されている状態であるとともに、主側RAM84へのアクセスが許可されている状態とは、主側RAM84からの情報の読み出し及び主側RAM84への情報の書き込みが許可されている状態である。主側RAM84へのアクセスが禁止されている状態とすることにより、主側RAM84への異常アクセス又はノイズが原因となって主側RAM84のデータが破壊されてしまうことを防止できる。

30

【3612】

パチンコ機10への動作電力の供給が開始されて主側MPU82のリセットが行われた場合、アクセス制御レジスタにおける第0ビットの値が「0」である状態、すなわち主側RAM84へのアクセスが禁止されている状態となる。レジスタ設定処理（図284（b））において、アクセス制御レジスタの第0ビットに「1」がセットされる。これにより、主側RAM84へのアクセスが許可される。

40

【3613】

次に、割込み処理に関連するレジスタについて説明する。本実施形態では、主側MPU82にて実行される割込み処理として、タイマ割込み処理（図288）が存在している。監視制御用レジスタ群547には、割込み周期計測レジスタ及び割込み要求レジスタ548a（図287（a）参照）が設けられている。割込み周期計測レジスタは、4ミリ秒の周期でタイマ割込み処理（図288）の割込み要求を発生させるために使用される。割込

50

み周期計測レジスタは「255」から「0」まで記憶されている数値情報が減算されて更新される。割込み周期計測レジスタの値が「0」となることによりタイムアウトが発生する。当該タイムアウトが発生した後、割込み周期計測レジスタの値は「255」に戻るとともに、「255」から「0」までの減算式の更新が再開される。割込み周期計測レジスタにおける数値情報の更新周期は、当該割込み周期計測レジスタにおけるタイムアウトが4ミリ秒で発生するように、後述する更新周期設定レジスタに設定される。割込み周期計測レジスタの値は、主側CPU541において主側ROM83に記憶されている命令を実行する動作とは無関係に更新される。レジスタ設定処理（図284（b））では、更新周期設定レジスタの設定が行われた後に、割込み周期計測レジスタに「255」という初期値が設定される。そして、割込み周期計測レジスタに当該初期値が設定されることにより、割込み周期計測レジスタにおいてタイマ割込み処理（図288）の割込み要求を発生させるための更新（減算式の更新）が開始される。

10

【3614】

割込み要求レジスタ548aは、発生した割込み要求に対応する情報が設定されるレジスタである。本実施形態では、割込み要求として、タイマ割込み処理（図288）の割込み要求が存在している。割込み周期計測レジスタにタイマ割込み処理（図288）の割込み周期（4ミリ秒）に対応する数値情報が設定された後に当該4ミリ秒が経過した場合、割込み周期計測レジスタの値が「0」となりタイムアウトが発生する。割込み制御回路548は当該タイムアウトが発生したに基づいて割込み要求レジスタ548aの第0ビットに「1」をセットする。これにより、タイマ割込み処理（図288）の割込み要求が発生している状態となる。割込み要求レジスタ548aの第1～第7ビットは未使用である。パチンコ機10への動作電力の供給が開始されて主側MPU82のリセットが行われた場合、割込み周期計測レジスタ及び割込み要求レジスタ548aは「0」クリアされる。レジスタ設定処理（図284（b））では、割込み周期計測レジスタに初期値データ（「255」）がセットされる。これにより、割込み周期計測レジスタにおける数値情報の更新が開始される。なお、割込み要求レジスタ548aの詳細については後述する。

20

【3615】

主側MPU82では、プログラムに設定されている一の命令を実行した後において当該命令の次の命令を主側ROM83から読み出す前に、割込み要求の発生を認識するための割込み認識が行われる。当該割込み認識では、割込み処理（具体的にはタイマ割込み処理（図288））の実行が許可されている状態（後述する割込み制御レジスタ548bの第0ビットの値が「0」である状態）であるとともに、割込み要求レジスタ548aの第0ビットに「1」がセットされている状態、すなわちタイマ割込み処理（図288）の割込み要求が発生している状態である場合に、タイマ割込み処理が起動される。割込み要求レジスタ548aにおける第0ビットの値は、主側CPU541において当該割込み要求に対応する割込み処理（タイマ割込み処理（図288））が受け付けられた場合に「0」クリアされる。なお、タイマ割込み処理（図288）に対応するプログラムの開始アドレスにジャンプするための構成については後述する。

30

【3616】

設定用レジスタ群546には、更新周期設定レジスタ及び割込み制御レジスタ548b（図287（a）参照）が設けられている。更新周期設定レジスタには、割込み周期計測レジスタにおける数値情報の更新周期を指定する情報が設定される。レジスタ設定処理（図284（b））では、4ミリ秒の周期で割込み周期計測レジスタのタイムアウトを発生させるための更新周期に対応する情報が更新周期設定レジスタにセットされる。

40

【3617】

割込み制御レジスタ548bの第0ビットには、タイマ割込み処理（図288）の実行を許可する情報（「1」）又は禁止する情報（「0」）が設定される。パチンコ機10への動作電力の供給が開始されて主側MPU82のリセットが行われた場合、割込み制御レジスタ548bの第0ビットの値が「0」である状態、すなわちタイマ割込み処理（図288）の実行が禁止されている状態となる。レジスタ設定処理（図284（b））では、

50

割込み制御レジスタ548bの第0ビットに「0」がセットされている状態が維持される。タイマ割込み処理（図288）の実行は、メイン処理（図283）のステップS I 4 1 3にてCALL A命令により呼び出される非特定制御用の初期設定処理の終了時にRET A命令が実行されて、割込み制御レジスタ548bの第0ビットに「1」がセットされることにより許可される。なお、割込み制御レジスタ548bの第0ビットに「1」がセットされている場合にはタイマ割込み処理（図288）の実行が禁止されている状態となるとともに、割込み制御レジスタ548bの第0ビットの値が「0」である場合にはタイマ割込み処理（図288）の実行が許可されている状態となる構成としてもよい。割込み制御レジスタ548bの詳細については後述する。

【3618】

次に、主側MPU82にて実行されるレジスタ設定処理（図284（b））にて使用される主側ROM83の構成について説明する。図284（a）は主側ROM83の構成を説明するための説明図である。図284（a）に示すように、主側ROM83には、設定用レジスタ群546に含まれているレジスタに初期値を設定するために使用される設定用初期値テーブル578が設けられている。設定用初期値テーブル578には、設定用レジスタ群546に含まれているレジスタのアドレスに対応する順番（「AA00H」→「AA01H」→…→「AAFCH」の順番）で、当該レジスタの初期値データが設定されている。レジスタ設定処理（図284（b））において、設定用初期値テーブル578に設定されている初期値データを設定用レジスタ群546において対応するレジスタにセットする処理が実行されることにより、設定用レジスタ群546に含まれているレジスタの初期設定が行われる。

【3619】

次に、主側MPU82にて実行されるレジスタ設定処理について図284（b）のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、レジスタ設定処理は、メイン処理（図283）のステップS I 4 0 2及びステップS I 4 1 1にて実行される。なお、レジスタ設定処理におけるステップS I 5 0 1～ステップS I 5 2 2の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3620】

ステップS I 5 0 1～ステップS I 5 0 7において、第1レジスタ群555にて補助レジスタ（A'レジスタ571a、F'レジスタ571b、B'レジスタ572a、C'レジスタ572b、D'レジスタ573a、E'レジスタ573b、H'レジスタ574a、L'レジスタ574b、IX'レジスタ575、IY'レジスタ576及びK'レジスタ577）の「0」クリア及び初期設定が行われた状態とするための処理を実行する。具体的には、まずCALL命令により第1レジスタ群555のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出して第1レジスタ群555のクリア処理を実行する（ステップS I 5 0 1）。第1レジスタ群555のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムは、後述するステップS I 5 0 8においても呼び出される。

【3621】

第1レジスタ群555のクリア処理（ステップS I 5 0 1）では、Aレジスタ561a、Fレジスタ561b、Bレジスタ562a、Cレジスタ562b、Dレジスタ563a、Eレジスタ563b、Hレジスタ564a、Lレジスタ564b、IXレジスタ565、IYレジスタ566、Kレジスタ567、Vレジスタ568及びスタックポインタ569を「0」クリアする処理を実行する。

【3622】

その後、第1レジスタ群555の補助レジスタ用設定処理を実行する（ステップS I 5 0 2）。第1レジスタ群555の補助レジスタ用設定処理では、IXレジスタ565に「1200H」という特定用第3基準アドレスを設定し、IYレジスタ566に「1300H」という特定用第4基準アドレスを設定し、Kレジスタ567に「A1H」という特定用上位第2基準アドレス情報を設定する。

【3623】

10

20

30

40

50

その後、「EX AF, AF'」という命令を実行してAFレジスタ561のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップS I 5 0 3）、「EX X」という命令を実行してBCレジスタ562、DEレジスタ563及びHLレジスタ564のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップS I 5 0 4）、「EX IX, IX'」という命令を実行してIXレジスタ565のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップS I 5 0 5）、「EX IY, IY'」という命令を実行してIYレジスタ566のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップS I 5 0 6）、「EX K, K'」という命令を実行してKレジスタ567のデータと補助レジスタのデータとを交換する（ステップS I 5 0 7）。これにより、第1レジスタ群555における補助レジスタの「0」クリア及び初期設定が行われた状態となる。

10

【3624】

その後、上述したステップS I 5 0 1と同様に、CALL命令により第1レジスタ群555のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出して第1レジスタ群555のクリア処理を実行する（ステップS I 5 0 8）。第1レジスタ群555のクリア処理では、Aレジスタ561a、Fレジスタ561b、Bレジスタ562a、Cレジスタ562b、Dレジスタ563a、Eレジスタ563b、Hレジスタ564a、Lレジスタ564b、IXレジスタ565、IYレジスタ566、Kレジスタ567、Vレジスタ568及びスタックポインタ569を「0」クリアする。

【3625】

ステップS I 5 0 1において実行される第1レジスタ群555のクリア処理は、第1レジスタ群555の補助レジスタに対応する処理であるとともに、ステップS I 5 0 8において実行される第1レジスタ群555のクリア処理は、第1レジスタ群555の主レジスタに対応する処理である。第1レジスタ群555において補助レジスタが設けられていないVレジスタ568及びスタックポインタ569の「0」クリアがステップS I 5 0 1及びステップS I 5 0 8において重複して実行されることとなるが、ステップS I 5 0 1及びステップS I 5 0 8において同一のサブルーチンのプログラム（第1レジスタ群555のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラム）を呼び出す構成であることにより、補助レジスタ用のクリア処理を実行するためのプログラムとは別のプログラムとして主レジスタ用のクリア処理を実行するためのプログラムが設けられている構成と比較して、第1レジスタ群555の主レジスタ及び補助レジスタを「0」クリアするために主側ROM 83に設定されるプログラムのデータ容量が低減されている。

20

30

【3626】

その後、第1レジスタ群555の主レジスタ用設定処理を実行する（ステップS I 5 0 9）。第1レジスタ群555の主レジスタ用設定処理では、IXレジスタ565に「1000H」という特定用第1基準アドレスを設定し、IYレジスタ566に「1100H」という特定用第2基準アドレスを設定し、Kレジスタ567に「A0H」という特定用上位第1基準アドレス情報を設定し、Vレジスタ568に「AAH」というレジスタ用上位第1基準アドレス情報を設定する。これにより、第1レジスタ群555における主レジスタ（Aレジスタ561a、Fレジスタ561b、Bレジスタ562a、Cレジスタ562b、Dレジスタ563a、Eレジスタ563b、Hレジスタ564a、Lレジスタ564b、IXレジスタ565、IYレジスタ566及びKレジスタ567）の「0」クリア及び初期設定が行われた状態となる。

40

【3627】

その後、ステップS I 5 1 0～ステップS I 5 1 4において、主側ROM 83に記憶されている設定用初期値テーブル578を使用して設定用レジスタ群546に含まれているレジスタに初期値データを設定する設定用レジスタ群546の初期設定処理を実行する。設定用初期値テーブル578の開始アドレスは「1000H」であり、第1レジスタ群555の主レジスタ用設定処理（ステップS I 5 0 9）が実行されることによりIXレジスタ565に当該開始アドレスが設定されている状態、すなわち設定用初期値テーブル578において開始アドレスに対応するエリアが参照先エリアに設定されている状態となって

50

いる。また、設定用レジスタ群 5 4 6 における先頭レジスタに対応するアドレスの下位 1 バイトは「0 0 H」であり、第 1 レジスタ群 5 5 5 のクリア処理（ステップ S I 5 0 8）が実行されることにより C レジスタ 5 6 2 b に当該下位 1 バイトが設定されている状態となっている。さらにまた、第 1 レジスタ群 5 5 5 の主レジスタ用設定処理（ステップ S I 5 0 9）が実行されることにより、設定用レジスタ群 5 4 6 に含まれているレジスタに対応するアドレスの上位 1 バイトであるレジスタ用上位第 1 基準アドレス情報（「A A H」）が V レジスタ 5 6 8 にセットされている状態となっている。

【3 6 2 8】

設定用レジスタ群 5 4 6 の初期設定処理では、まず「L D A, (I X)」という命令を実行する（ステップ S I 5 1 0）。「L D A, (I X)」は、I X レジスタ 5 6 5 に格納されている基準アドレスに対応するエリアのデータを A レジスタ 5 6 1 a に転送する転送命令である。「L D A, (I X)」という命令が実行されることにより、設定用初期値テーブル 5 7 8 において参照先エリアとなっているエリアに設定されている初期値データが A レジスタ 5 6 1 a に読み出される。

【3 6 2 9】

その後、「O U T (C), A」という命令を実行する（ステップ S I 5 1 1）。「O U T (C), A」は、設定用レジスタ群 5 4 6 又は監視制御用レジスタ群 5 4 7 において、V レジスタ 5 6 8 に格納されている上位 1 バイトと C レジスタ 5 6 2 b に格納されている下位 1 バイトとを組み合わせ得られるアドレスに対応するレジスタに、A レジスタ 5 6 1 a のデータをセットする命令である。ステップ S I 5 1 1 の処理は V レジスタ 5 6 8 に「A A H」が設定されている状態で実行される処理であるため、ステップ S I 5 1 1 にて「O U T (C), A」という命令が実行されることにより、設定用レジスタ群 5 4 6 において C レジスタ 5 6 2 b の値に対応するアドレスを有するレジスタに、ステップ S I 5 1 0 にて A レジスタ 5 6 1 a に読み出された初期値データがセットされる。

【3 6 3 0】

その後、設定用レジスタ群 5 4 6 の最終エリアに対応するアドレスの下位 1 バイト（「F C H」）が C レジスタ 5 6 2 b に設定されている状態であるか否かを判定する（ステップ S I 5 1 2）。C レジスタ 5 6 2 b の値が「F C H」ではない場合（ステップ S I 5 1 2 : N O）、すなわち設定用レジスタ群 5 4 6 に含まれているレジスタの初期設定が終了していない場合には、I X レジスタ 5 6 5 の値を 1 加算することにより設定用レジスタ群 5 4 6 の設定用初期値テーブル 5 7 8 における参照先を更新し（ステップ S I 5 1 3）、C レジスタ 5 6 2 b の値を 1 加算することにより設定用レジスタ群 5 4 6 における設定先のレジスタを更新する（ステップ S I 5 1 4）。

【3 6 3 1】

その後、ステップ S I 5 1 0 の処理に戻り、ステップ S I 5 1 2 にて肯定判定が行われるまで、ステップ S I 5 1 0 ～ステップ S I 5 1 4 の処理を繰り返し実行する。これにより、設定用初期値テーブル 5 7 8 に設定されている初期値データが設定用レジスタ群 5 4 6 の各レジスタにセットされている状態となる。

【3 6 3 2】

ステップ S I 5 1 2 にて肯定判定を行った場合、すなわち設定用レジスタ群 5 4 6 の初期設定が終了した場合には、監視制御用レジスタ群 5 4 7 が設けられているアドレス範囲の上位 1 バイトである「A B H」というレジスタ用第 2 基準アドレス情報を V レジスタ 5 6 8 にセットする（ステップ S I 5 1 5）。既に説明したとおり、I N 命令では、V レジスタ 5 6 8 に設定されている上位 1 バイトのアドレス情報と、当該 I N 命令に設定される下位 1 バイトのアドレス情報とを組み合わせることにより得られるアドレス（2 バイト）により情報の読み出し元となるレジスタのアドレス指定が行われるとともに、O U T 命令では、V レジスタ 5 6 8 に設定されている上位 1 バイトのアドレス情報と、当該 O U T 命令に設定される下位 1 バイトのアドレス情報とを組み合わせることにより得られるアドレス（2 バイト）により情報の読み出し先となるレジスタのアドレス指定が行われる。ステップ S I 5 1 5 にて V レジスタ 5 6 8 に「A B H」がセットされることにより、I N 命令

又はOUT命令において監視制御用レジスタ群547に含まれているレジスタのアドレス指定を行うことが可能な状態となる。また、ステップS I 5 1 5にてVレジスタ568に「ABH」がセットされることにより、Vレジスタ568のデータを書き換えなければIN命令又はOUT命令において設定用レジスタ群546に含まれているレジスタのアドレス指定を行うことができない状態となる。これにより、設定用レジスタ群546の初期設定処理（ステップS I 5 1 0～ステップS I 5 1 4）が実行された後に、設定用レジスタ群546に含まれているレジスタのデータが変更されてしまう可能性を低減することができる。

【3633】

その後、監視制御用レジスタ群547におけるアクセス制御レジスタの初期設定処理を実行する（ステップS I 5 1 6）。アクセス制御レジスタの初期設定処理では、Cレジスタ562bにアクセス制御レジスタに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトをセットするとともに、Aレジスタ561aにアクセス制御レジスタに設定するための初期値データ（「01H」）をセットする。そして、上述したステップS I 5 1 1と同様に、「OUT（C），A」という命令を実行する。これにより、当該命令の実行前にAレジスタ561aにセットした初期値データ（「01H」）が、ステップS I 5 1 5にてVレジスタ568に設定したデータ（「ABH」）と当該命令の実行前にCレジスタ562bに設定したデータとを組み合わせ得られるアドレスに対応するレジスタ（アクセス制御レジスタ）にセットされる。既に説明したとおり、アクセス制御レジスタに「1」がセットされることにより主側RAM84へのアクセスが許可されている状態となる。

【3634】

その後、監視制御用レジスタ群547における割り込み周期計測レジスタの初期設定処理を実行する（ステップS I 5 1 7）。割り込み周期計測レジスタの初期設定処理では、Cレジスタ562bに割り込み周期計測レジスタに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトをセットするとともに、Aレジスタ561aに割り込み周期計測レジスタに設定するための初期値データ（「FFH」）をセットする。そして、上述したステップS I 5 1 1と同様に、「OUT（C），A」という命令を実行する。これにより、当該命令の実行前にAレジスタ561aにセットした初期値データ（「FFH」）が、ステップS I 5 1 5にてVレジスタ568に設定したデータ（「ABH」）と当該命令の実行前にCレジスタ562bに設定したデータとを組み合わせ得られるアドレスに対応するレジスタ（割り込み周期計測レジスタ）にセットされる。既に説明したとおり、割り込み周期計測レジスタに初期値データ（「255」）がセットされることにより割り込み周期計測レジスタにおける数値情報の更新が開始される。

【3635】

このように、Vレジスタ568に「ABH」が設定されている状態において、OUT命令を利用して監視制御用レジスタ群547に設けられたレジスタに初期値データをセットする構成であることにより、当該レジスタのアドレス指定のためにCレジスタ562bにセットする情報を当該レジスタに対応するアドレスの下位1バイトとすることができる。これにより、監視制御用レジスタ群547に設けられたレジスタのアドレス指定を行うためにHLレジスタ564に当該レジスタのアドレス（2バイト）をセットする構成と比較して、当該レジスタに初期値データをセットするためにプログラムに設定される命令のデータ容量が低減されている。

【3636】

その後、Aレジスタ561a及びCレジスタ562bの値を「0」クリアし（ステップS I 5 1 8）、IXレジスタ565に「1000H」という特定用第1基準アドレスをセットする（ステップS I 5 1 9）。その後、第1スタックポインタ設定処理を実行する（ステップS I 5 2 0）。第1スタックポインタ設定処理では、特定制御用のワークエリア211に設けられた第1スタックポインタエリアのデータを第1レジスタ群555のスタックポインタ569にセットする。既に説明したとおり、第1スタックポインタエリアは、電源遮断前の第1レジスタ群555におけるスタックポインタ569のデータを記憶し

ておくためのエリアである。後述するタイマ割込み処理（図 288）の停電監視処理（ステップ S I 903）にて停電時処理が実行された場合に第 1 レジスタ群 555 におけるスタックポインタ 569 のデータが第 1 スタックポインタエリアに記憶される。このように、第 1 スタックポインタ設定処理（ステップ S I 520）は、アクセス制御レジスタの初期設定処理（ステップ S I 516）が実行されて主側 R A M 84 へのアクセスが許可されている状態となった後に実行される。

【3637】

メイン処理（図 283）のステップ S I 402 にてレジスタ設定処理（図 284（b））が実行される場合、第 1 スタックポインタ設定処理（ステップ S I 520）が実行されることにより電源遮断前に第 1 スタックポインタエリアに記憶されたデータを第 1 レジスタ群 555 のスタックポインタ 569 に復帰させることができる。また、既に説明したとおり、メイン処理（図 283）のステップ S I 409 にて特定制御用のワークエリア 211 の初期化処理が実行された場合、第 1 スタックポインタエリアには特定制御用のスタックエリア 212 の最終エリアに対応するアドレスが設定されている状態となる。したがって、メイン処理（図 283）のステップ S I 411 にてレジスタ設定処理（図 284（b））が実行される場合、第 1 スタックポインタ設定処理（ステップ S I 520）が実行されることにより特定制御用のスタックエリア 212 の最終エリアに対応するアドレスを第 1 レジスタ群 555 のスタックポインタ 569 にセットすることができる。

【3638】

ステップ S I 520 にて第 1 スタックポインタ設定処理を実行した後は、I レジスタ 557 の初期設定処理を実行する（ステップ S I 521）。I レジスタ 557 の初期設定処理では、I レジスタ 557 を「0」クリアした後、タイマ割込み処理（図 288）に対応するプログラムの開始アドレス（具体的には「1000H」）を特定するための割込み制御回路 548 により出力されるスタートアドレスポインタ（「0100H」）の上位 1 バイトである「01H」という上位アドレス情報を I レジスタ 557 にセットする。これにより、タイマ割込み処理（図 288）の実行が許可されている状況において、タイマ割込み処理（図 288）の割込み要求が発生していることに基づいて、タイマ割込み処理（図 288）が開始されるようにすることができる。なお、タイマ割込み処理（図 288）に対応するプログラムの開始アドレスにジャンプするための構成は後述する。

【3639】

既に説明したとおり、メイン処理（図 283）では、タイマ割込み処理（図 288）の実行が禁止されている状態でステップ S I 401～ステップ S I 412 の処理が実行された後、ステップ S I 413 にて呼び出された非特定制御用の初期設定処理の終了時に R E T A 命令が実行されることによりタイマ割込み処理（図 288）の実行が許可される。非特定制御用の初期設定処理（ステップ S I 413）が実行されるタイミングよりも前のタイミングにて、I レジスタ 557 の初期設定処理（ステップ S I 521）が実行される構成であることにより、I レジスタ 557 に「01H」が設定されていない状態でタイマ割込み処理（図 288）の開始条件が成立してしまうことが防止されている。

【3640】

ステップ S I 521 にて I レジスタ 557 の初期設定処理を実行した後は、R レジスタ 558 の初期設定処理を実行して（ステップ S I 522）、本レジスタ設定処理（図 284（b））を終了する。R レジスタ 558 の初期設定処理（ステップ S I 522）では、R レジスタ 558 を「0」クリアするとともに、R レジスタ 558 における数値情報の更新が実行される状態となるようにする。

【3641】

次に、メイン処理（図 283）のステップ S I 413 の処理について説明する。ステップ S I 413 では既に説明したとおり C A L L A 命令により非特定制御用の初期設定処理を実行する。非特定制御用の初期設定処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、メイン処理において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理である非特定制御用の初期設定処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御用の初期設定処理が C

A L L A 命令を利用して呼び出される。このように、C A L L A 命令は、特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理（非特定制御用の初期設定処理、後述する第2スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理、ベース値算出設定処理又は第2管理用処理）を実行する状況となる場合において、当該非特定制御の処理を呼び出すために使用される命令である。

【3642】

C A L L A 命令により非特定制御の処理（ステップS I 4 1 3では非特定制御用の初期設定処理）が実行される場合には、タイマ割込み処理（図288）の割込みが禁止される。これにより、非特定制御の処理の実行中に、特定制御の処理であるタイマ割込み処理が割り込んで開始されてしまわないようにすることが可能となる。メイン処理（図283）のステップS I 4 1 3では、タイマ割込み処理の実行が禁止されている状態でC A L L A 命令により非特定制御用の初期設定処理が呼び出され、当該タイマ割込み処理の実行が禁止されている状態において非特定制御用の初期設定処理が実行される。

10

【3643】

C A L L A 命令により非特定制御の処理（ステップS I 4 1 3では非特定制御用の初期設定処理）が実行される場合には、タイマ割込み処理の実行が禁止された後、使用レジスタ群切替回路542において第1レジスタ群555が使用対象となっている状態から第2レジスタ群556が使用対象となっている状態に切り替えられる。これにより、非特定制御の処理である第2レジスタ群556の初期設定処理では第2レジスタ群556が使用され、第1レジスタ群555に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

20

【3644】

このように、C A L L A 命令により非特定制御の処理（非特定制御用の初期設定処理、後述する第2スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理、ベース値算出設定処理又は第2管理用処理）を実行する構成とすることにより、一の命令（「C A L L A」）により、タイマ割込み処理の実行が禁止されるとともに、使用対象が第1レジスタ群555から第2レジスタ群556に切り替えられる。そして、非特定制御の処理に対応するプログラムを開始させることができる。このため、タイマ割込み処理の実行を禁止するための命令と、使用対象を第1レジスタ群555から第2レジスタ群556に切り替えるための命令と、非特定制御の処理のプログラムを開始するための命令とを個別に設ける場合と比較して、非特定制御の処理を実行するためにプログラムに設定される命令の数を減らすことができる。これにより、プログラムを記憶しておくために主側ROM83において必要となるデータ容量を低減することができる。

30

【3645】

図285はメイン処理（図283）のステップS I 4 1 3にて実行される非特定制御用の初期設定処理を示すフローチャートである。なお、非特定制御用の初期設定処理におけるステップS I 6 0 1～ステップS I 6 1 3の処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【3646】

非特定制御用の初期設定処理では、まず第2レジスタ群556の初期設定処理（ステップS I 6 0 1～ステップS I 6 1 0）を実行する。また、第2レジスタ群556の初期設定処理では、ステップS I 6 0 1～ステップS I 6 0 7において、第2レジスタ群556にて補助レジスタ（A'レジスタ591a、F'レジスタ591b、B'レジスタ592a、C'レジスタ592b、D'レジスタ593a、E'レジスタ593b、H'レジスタ594a、L'レジスタ594b、IX'レジスタ595、IY'レジスタ596及びK'レジスタ597）の「0」クリア及び初期設定が行われた状態とするための処理を実行する。具体的には、まずC A L L 命令により第2レジスタ群556のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出して第2レジスタ群556のクリア処理を実行する（ステップS I 6 0 1）。第2レジスタ群556のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムは、後述するステップS I 6 0 8においても呼び出される。

40

50

【3647】

第2レジスタ群556の初期設定処理（ステップS I 6 0 1）では、Aレジスタ581 a、Fレジスタ581 b、Bレジスタ582 a、Cレジスタ582 b、Dレジスタ583 a、Eレジスタ583 b、Hレジスタ584 a、Lレジスタ584 b、IXレジスタ585、IYレジスタ586、Kレジスタ587、Vレジスタ588及びスタックポインタ569を「0」クリアする処理を実行する。

【3648】

その後、第2レジスタ群556の補助レジスタ用設定処理を実行する（ステップS I 6 0 2）。第2レジスタ群556の補助レジスタ用設定処理では、IXレジスタ585に「3200H」という非特定用第3基準アドレスを設定し、IYレジスタ586に「3300H」という非特定用第4基準アドレスを設定し、Kレジスタ587に「A1H」という特定用上位第2基準アドレス情報を設定する。

【3649】

その後、「EX AF, AF'」という命令を実行してAFレジスタ581のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップS I 6 0 3）、「EXX」という命令を実行してBCレジスタ582、DEレジスタ583及びHLレジスタ584のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップS I 6 0 4）、「EX IX, IX'」という命令を実行してIXレジスタ585のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップS I 6 0 5）、「EX IY, IY'」という命令を実行してIYレジスタ586のデータと補助レジスタのデータとを交換し（ステップS I 6 0 6）、「EX K, K'」という命令を実行してKレジスタ587のデータと補助レジスタのデータとを交換する（ステップS I 6 0 7）。これにより、第2レジスタ群556における補助レジスタの「0」クリア及び初期設定が行われた状態となる。

【3650】

その後、上述したステップS I 6 0 1と同様に、CALL命令により第2レジスタ群556のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出して第2レジスタ群556のクリア処理を実行する（ステップS I 6 0 8）。第2レジスタ群556のクリア処理では、Aレジスタ581 a、Fレジスタ581 b、Bレジスタ582 a、Cレジスタ582 b、Dレジスタ583 a、Eレジスタ583 b、Hレジスタ584 a、Lレジスタ584 b、IXレジスタ585、IYレジスタ586、Kレジスタ587、Vレジスタ588及びスタックポインタ569を「0」クリアする。

【3651】

ステップS I 6 0 1において実行される第2レジスタ群556のクリア処理は、第2レジスタ群556の補助レジスタに対応する処理であるとともに、ステップS I 6 0 8において実行される第2レジスタ群556のクリア処理は、第2レジスタ群556の主レジスタに対応する処理である。第2レジスタ群556において補助レジスタが設けられていないVレジスタ588及びスタックポインタ569の「0」クリアがステップS I 6 0 1及びステップS I 6 0 8において重複して実行されることとなるが、ステップS I 6 0 1及びステップS I 6 0 8において同一のサブルーチンのプログラム（第2レジスタ群556のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラム）を呼び出す構成であることにより、補助レジスタ用のクリア処理を実行するためのプログラムとは別のプログラムとして主レジスタ用のクリア処理を実行するためのプログラムが設けられている構成と比較して、第2レジスタ群556の主レジスタ及び補助レジスタを「0」クリアするために主側ROM 83に設定されるプログラムのデータ容量が低減されている。

【3652】

その後、第2レジスタ群556の主レジスタ用設定処理を実行する（ステップS I 6 0 9）。第2レジスタ群556の主レジスタ用設定処理では、IXレジスタ585に「3000H」という非特定用第1基準アドレスを設定し、IYレジスタ586に「3100H」という非特定用第2基準アドレスを設定し、Kレジスタ587に「A3H」という非特定用上位基準アドレス情報を設定し、Vレジスタ588に「ABH」というレジスタ用上

10

20

30

40

50

位第2基準アドレス情報を設定する。これにより、第2レジスタ群556における主レジスタ（Aレジスタ581a、Fレジスタ581b、Bレジスタ582a、Cレジスタ582b、Dレジスタ583a、Eレジスタ583b、Hレジスタ584a、Lレジスタ584b、IXレジスタ585、IYレジスタ586、Kレジスタ587及びVレジスタ588）の「0」クリア及び初期設定が行われた状態となる。

【3653】

その後、第2スタックポインタ設定処理を実行する（ステップS I 6 1 0）。第2スタックポインタ設定処理では、非特定制御用のワークエリア213に設けられた第2スタックポインタエリアのデータを第2レジスタ群556のスタックポインタ589にセットする。第2スタックポインタエリアは、電源遮断前の第2レジスタ群556におけるスタックポインタ589のデータを記憶しておくためのエリアである。後述するタイマ割込み処理（図288）の停電監視処理（ステップS I 9 0 3）にて停電時処理が実行された場合に第2レジスタ群556におけるスタックポインタ589のデータが第2スタックポインタエリアに記憶される。第2スタックポインタ設定処理（ステップS I 6 1 0）は、上述したレジスタ設定処理（図284（b））においてアクセス制御レジスタの初期設定処理（ステップS I 5 1 6）が実行されて主側RAM84へのアクセスが許可されている状態となった後に実行される。

【3654】

第2レジスタ群556の初期設定処理（ステップS I 6 0 1～ステップS I 6 1 0）を実行した後は、第1管理用処理（ステップS I 6 1 1～ステップS I 6 1 3）を実行する。なお、第1管理用処理の処理内容については後述する。その後、「RETA」という命令により非特定制御用の初期設定処理（図285）を終了させる。RETA命令により非特定制御用の初期設定処理（図285）が終了される場合には、使用レジスタ群切替回路542において使用対象となっているレジスタ群が第2レジスタ群556から第1レジスタ群555に切り替えられ、タイマ割込み処理（図288）の実行が許可された後に、非特定制御用の初期設定処理（図285）が終了される。使用対象のレジスタ群が第2レジスタ群556から第1レジスタ群555に切り替えられることにより、特定制御の処理では第1レジスタ群555が使用され、第2レジスタ群556に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【3655】

このように、RETA命令により非特定制御の処理（非特定制御用の初期設定処理、後述する第2スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理、ベース値算出設定処理又は第2管理用処理）を終了させる構成とすることにより、一の命令（「RETA」）により、使用対象のレジスタ群が第2レジスタ群556から第1レジスタ群555に切り替えられるとともに、タイマ割込み処理の実行が許可される。そして、非特定制御の処理に対応するプログラムを終了させることができる。このため、使用対象のレジスタ群を第2レジスタ群556から第1レジスタ群555に切り替えるための命令と、タイマ割込み処理の実行を許可するための命令と、非特定制御の処理のプログラムを終了させるための命令とを個別に設ける場合と比較して、非特定制御の処理を終了させるためにプログラムに設定される命令の数を減らすことができる。これにより、プログラムを記憶しておくために主側ROM83において必要となるデータ容量を低減することができる。

【3656】

既に説明したとおり、メイン処理（図283）のステップS I 4 0 2及びステップS I 4 1 1におけるレジスタ設定処理にて第1レジスタ群555、Iレジスタ557、Rレジスタ558、設定用レジスタ群546及び監視制御用レジスタ群547の初期設定が行われる構成である。また、既に説明したとおり、非特定制御の処理の終了時にRETA命令が実行されることによりタイマ割込み処理（図288）の実行が許可される構成である。ステップS I 4 0 2のレジスタ設定処理において第2レジスタ群556の初期設定処理を実行する構成とすると、当該初期設定処理の終了時にRETA命令を実行する必要があるため、ステップS I 4 0 4にてチェックサムが正常であるか否かを判定するタイミングよ

10

20

30

40

50

りも前のタイミングでタイマ割込み処理（図 288）の実行が許可されてしまう。そして、タイマ割込み処理（図 288）が実行されて特定制御用のワークエリア 211 及び特定制御用のスタックエリア 212 に格納されているデータが変更された後にステップ S I 404 の判定処理が行われる場合には、パチンコ機 10 への動作電力の供給開始時においてはチェックサムが正常であったにも関わらずステップ S I 404 にてチェックサムが正常ではないと判定されてしまうおそれがある。これに対して、メイン処理（図 283）では、ステップ S I 404 の判定処理が実行された後に非特定制御の処理（具体的には非特定制御用の初期設定処理）が実行される構成である。これにより、パチンコ機 10 への動作電力の供給開始時においてはチェックサムが正常であったにも関わらずステップ S I 404 にてチェックサムが正常ではないと判定されてしまうことを防止できる。

10

【3657】

次に、メイン処理（図 283）のステップ S I 414 にて実行される乱数初期値更新処理について図 286 のフローチャートを参照しながら説明する。K レジスタ 567 に特定制御用のワークエリア 211 における第 1 アドレス範囲の上位 1 バイトである「A0H」（特定用上位第 1 基準アドレス情報）が格納されている状態で乱数初期値更新処理が開始される。なお、乱数初期値更新処理におけるステップ S I 701～ステップ S I 707 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3658】

まず「LDK BC, (RSSHKTC__L)」という命令を実行する（ステップ S I 701）。「LDK」は LDK 命令であり、「BC」は転送先として BC レジスタ 562 を指定する内容である。また、「RSSHKTC__L」は、2 バイトのカウンタである乱数初期値カウンタ C I N I の下位 1 バイトに対応するアドレス（2 バイト）の下位 1 バイトである。当該アドレスは、特定制御用のワークエリア 211 の第 1 アドレス範囲に含まれている。「LDK BC, (RSSHKTC__L)」という命令が実行されることにより、乱数初期値カウンタ C I N I に格納されている 2 バイトの数値情報が BC レジスタ 562 に転送される。

20

【3659】

LD 命令（具体的には「LD BC, (RSSHKTC)」）を利用して乱数初期値カウンタ C I N I の値を BC レジスタ 562 に読み出す場合、LD 命令には乱数初期値カウンタ C I N I の下位 1 バイトに対応するアドレス（2 バイト）を設定する必要がある。これに対して、LDK 命令を利用して乱数初期値カウンタ C I N I の値を BC レジスタ 562 に読み出す場合、K レジスタ 567 に格納されているデータ（「A0H」）が転送元の上位 1 バイトとして利用されるため、LDK 命令には当該アドレスの下位 1 バイトのみが設定される。このように、LDK 命令を利用して乱数初期値カウンタ C I N I の値を BC レジスタ 562 に読み出す構成であることにより、LD 命令を利用する構成と比較して、プログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

30

【3660】

その後、BC レジスタ 562 の値を 1 加算する（ステップ S I 702）。これにより、ステップ S I 701 にて乱数初期値カウンタ C I N I から読み出した値に「1」が加算された値が BC レジスタ 562 に格納されている状態となる。その後、HL レジスタ 564 に乱数初期値カウンタ C I N I の最大値である「9999」に対応する数値情報（具体的には「270FH」）をセットする（ステップ S I 703）。

40

【3661】

その後、HL レジスタ 564 の値（「9999」）から BC レジスタ 562 の値（「乱数初期値カウンタ C I N I から読み出した値 + 1」）を減算する演算を行う（ステップ S I 704）。当該演算結果は HL レジスタ 564 に格納される。BC レジスタ 562 の値が乱数初期値カウンタ C I N I の最大値を超えている場合には、ステップ S I 704 の減算において桁借りが発生するため、F レジスタ 561 b のキャリフラグに「1」がセットされている状態となる。また、BC レジスタ 562 の値が乱数初期値カウンタ C I N I の最大値を超えていない場合には、ステップ S I 704 の減算において桁借りは発生しない

50

ため、キャリフラグに「1」がセットされていない状態となる。

【3662】

その後、Fレジスタ561bのキャリフラグに「1」がセットされている場合には（ステップS I 705：YES）、BCレジスタ562の値を「0」クリアする（ステップS I 706）。このように、乱数初期値カウンタC I N Iから読み出した値に「1」を加算した値が最大値を超えた場合にはBCレジスタ562に「0」がセットされている状態となる。

【3663】

ステップS I 705にて否定判定を行った場合、又はステップS I 706の処理を行った場合には、「LDK（RSSHKTC__L），BC」という命令を実行する（ステップS I 707）。「LDK」はLDK命令であり、「RSSHKTC__L」は乱数初期値カウンタC I N Iの下位1バイトに対応するエリアを指定するアドレス（2バイト）の下位1バイトであり、「BC」は転送元としてBCレジスタ562を指定する内容である。「LDK（RSSHKTC__L），BC」という命令が実行されることにより、BCレジスタ562に格納されているデータが乱数初期値カウンタC I N Iに転送される。

【3664】

このように、乱数初期値更新処理（図286）において、乱数初期値カウンタC I N Iの値は、当該乱数初期値カウンタC I N Iの値に1加算した値が最大値を超えなかった場合には当該1加算した値に更新されるとともに、当該1加算した値が最大値を超えた場合には「0」に更新される。

【3665】

LD命令（具体的には「LD（RSSHKTC），BC」）を利用してBCレジスタ562のデータを乱数初期値カウンタC I N Iにセットする場合、LD命令には乱数初期値カウンタC I N Iの下位1バイトに対応するアドレス（2バイト）を設定する必要がある。これに対して、LDK命令を利用してBCレジスタ562のデータを乱数初期値カウンタC I N Iにセットする場合、Kレジスタ567に格納されているデータ（「A0H」）が転送先を指定するアドレスの上位1バイトとして利用されるため、LDK命令には当該アドレスの下位1バイトのみが設定される。このように、LDK命令を利用してBCレジスタ562のデータを乱数初期値カウンタC I N Iにセットする構成であることにより、LD命令を利用する構成と比較して、プログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【3666】

既に説明したとおり、メイン処理（図283）では、ステップS I 414にて乱数初期値更新処理（図286）が実行された後に、ステップS I 415にて変動用カウンタ更新処理が実行される。変動用カウンタ更新処理（ステップS I 415）では、特定制御用のワークエリア211に設けられた変動種別カウンタCSのデータを第1レジスタ群555のCレジスタ562bに読み出し、Cレジスタ562bの値を1加算する。その後、当該1加算後のCレジスタ562bの値が最大値である「198」を超えているか否かを判定し、Cレジスタ562bの値が最大値を超えていない場合には当該Cレジスタ562bの値を変動種別カウンタCSにセットする。また、Cレジスタ562bの値が最大値を超えている場合には当該Cレジスタ562bを「0」クリアした後に、当該Cレジスタ562bの値（「0」）を変動種別カウンタCSにセットする。これにより、変動用カウンタ更新処理（ステップS I 415）において、変動種別カウンタCSの値が1加算され、当該1加算後の値が最大値を超えた場合には「0」クリアされる態様で、変動種別カウンタCSの更新が行われるようにすることができる。

【3667】

上記のとおり、メイン処理（図283）のステップS I 414における乱数初期値更新処理（ステップS I 414）では、乱数初期値カウンタC I N IのデータをBCレジスタ562に読み出す処理、及び更新後のデータを乱数初期値カウンタC I N Iにセットする処理において、LDK命令が実行される。同様に、メイン処理（図283）のステップS

I 4 1 5における変動用カウンタ更新処理（ステップS I 4 1 5）では、変動種別カウンタC Sのデータをレジスタ5 6 2 bに読み出す処理、及び更新後のデータを変動種別カウンタC Sにセットする処理において、LDK命令が実行される。乱数初期値更新処理（ステップS I 4 1 4）及び変動用カウンタ更新処理（ステップS I 4 1 5）における4個のLDK命令に代えてLD命令が設定されている構成と比較して、残余処理を実行するためのプログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【3 6 6 8】

次に、タイマ割込み処理（図2 8 8）が開始される状況において当該タイマ割込み処理に対応するプログラムの開始アドレスにジャンプするための構成について説明する。図2 8 7（a）はタイマ割込み処理を開始するために使用される主側MP U 8 2の構成を説明するための説明図である。

10

【3 6 6 9】

既に説明したとおり、主側MP U 8 2には、割込み制御回路5 4 8が設けられている。図2 8 7（a）に示すように、割込み制御回路5 4 8には、上述した割込み要求レジスタ5 4 8 a、上述した割込み制御レジスタ5 4 8 b及び割込みベクタ回路5 4 8 cが設けられている。既に説明したとおり、割込み要求レジスタ5 4 8 a及び割込み制御レジスタ5 4 8 bは監視制御用レジスタ群5 4 7に含まれている。また、既に説明したとおり、監視制御用レジスタ群5 4 7に含まれている割込み周期計測レジスタにおいてタイムアウトが発生した場合、割込み要求レジスタ5 4 8 aの第0ビットに「1」がセットされて、タイマ割込み処理（図2 8 8）の割込み要求が発生している状態となる。タイマ割込み処理（図2 8 8）の割込み要求は、監視制御用レジスタ群5 4 7における割込み周期計測レジスタの設定が行われた後、又は前回のタイマ割込み処理（図2 8 8）が開始された後において、割込み周期である4 ミリ秒が経過した場合に発生する。

20

【3 6 7 0】

既に説明したとおり、監視制御用レジスタ群5 4 7に設けられた割込み周期計測レジスタにおけるタイムアウトは4 ミリ秒の周期で発生する。また、既に説明したとおり、割込み制御レジスタ5 4 8 bの第0ビットの値が「0」である状態はタイマ割込み処理（図2 8 8）の実行が禁止されている状態に対応しているとともに、割込み制御レジスタ5 4 8 bの第0ビットの値が「1」である状態はタイマ割込み処理（図2 8 8）の実行が許可されている状態に対応している。

30

【3 6 7 1】

割込みベクタ回路5 4 8 cは、タイマ割込み処理（図2 8 8）のスタートアドレスポインタにおける下位8ビットのデータが記憶されている不揮発性の記憶回路である。割込みベクタ回路5 4 8 cは、1ビットの情報を記憶する記憶素子を8個備えており、当該8個の記憶素子にスタートアドレスポインタにおける下位8ビットのデータが記憶されている。

【3 6 7 2】

主側C P U 5 4 1の入力側及び出力側は、主側MP U 8 2に設けられた内部バスNBに接続されている。主側C P U 5 4 1は、内部バスNBに8ビットのデータを出力することができるとともに、内部バスNBから8ビットのデータを取得することができる。また、割込み制御回路5 4 8の入力側及び出力側は内部バスNBに接続されている。割込み制御回路5 4 8は、内部バスNBに8ビットのデータを出力することができるとともに、内部バスNBから8ビットのデータを取得することができる。

40

【3 6 7 3】

図2 8 7（a）に示すように、割込み制御回路5 4 8には、タイマ割込み要求回路5 9 8が設けられている。タイマ割込み要求回路5 9 8は、2つの入力端子5 9 8 a、5 9 8 b及び1つの出力端子5 9 8 cを有するAND回路である。タイマ割込み要求回路5 9 8における一方の入力端子5 9 8 aには割込み要求レジスタ5 4 8 aの第0ビットの値に対応するレベルの信号が入力されるとともに、他方の入力端子5 9 8 bには割込み制御レジスタ5 4 8 bの第0ビットの値に対応するレベルの信号が入力される。また、タイマ割込

50

み要求回路 598 の出力端子 598 c から割込み要求信号が出力される。割込み要求信号は、タイマ割込み要求回路 598 の 2 つの入力端子 598 a, 598 b に入力されている信号のレベルの組合せに対応するレベルの信号である。

【3674】

割込み要求レジスタ 548 a の第 0 ビットの値及び割込み制御レジスタ 548 b の第 0 ビットの値の少なくとも一方が「0」である場合、タイマ割込み要求回路 598 の出力端子 598 c から主側 CPU 541 に出力される割込み要求信号は LOW レベルとなる。また、割込み要求レジスタ 548 a の第 0 ビットの値及び割込み制御レジスタ 548 b の第 0 ビットの値が「1」である場合、タイマ割込み要求回路 598 の出力端子 598 c から主側 CPU 541 に出力される割込み要求信号が HI レベルとなる。このように、割込み要求信号は、タイマ割込み処理（図 288）の実行が許可されている状態であるとともに、当該タイマ割込み処理の割込み要求が発生している状態である場合に HI レベルとなる。

10

【3675】

主側 CPU 541 には、タイマ割込み要求回路 598 の出力端子 598 c から出力される割込み要求信号が入力される割込み入力端子 599 が設けられている。既に説明したとおり、主側 MPU 82 では、プログラムに設定されている一の命令を実行した後において当該命令の次の命令を主側 ROM 83 から読み出す前に、割込み要求の発生を認識するための割込み認識が行われる。当該割込み認識では、割込み入力端子 599 に入力されているタイマ割込み要求信号が HI レベルであることに基づいて、タイマ割込み処理（図 288）の実行が許可されている状態で当該タイマ割込み処理の割込み要求が発生している状態であることを把握する。主側 MPU 82 は、割込み認識において、タイマ割込み処理の実行が許可されている状態で割込み要求が発生している状態であることを把握した場合、特定制御用のスタックエリア 212 において第 1 レジスタ群 555 のスタックポインタ 569 の値に対応するエリアにプログラムカウンタ 559 のデータを保存するとともにスタックポインタ 569 の値を次のエリアに対応する値に更新する。これにより、タイマ割込み処理（図 288）の終了後における戻り番地が特定制御用のスタックエリア 212 に記憶されている状態となる。その後、主側 MPU 82 は、タイマ割込み処理（図 288）を開始するために、後述する割込み開始処理（図 287（d））を実行する。

20

【3676】

図 287（a）に示すように、主側 MPU 82 には、主側 CPU 541 の出力側と割込み制御回路 548 の入力側とを接続する第 1 信号線 SG1 が設けられている。第 1 信号線 SG1 は、主側 CPU 541 から割込み制御回路 548 に割込み受付信号を送信するために使用される。主側 MPU 82 は、タイマ割込み処理の割込み要求を受け付けてタイマ割込み処理を開始する場合、割込み受付信号を LOW レベルから HI レベルに立ち上げる。割込み制御回路 548 は、割込み受付信号の立ち上がりを検出した場合、割込みベクタ回路 548 c に記憶されているタイマ割込み処理（図 288）のスタートアドレスポインタにおける下位 8 ビットが内部バス NB に出力されるようにする。主側 MPU 82 は、内部バス NB からスタートアドレスポインタの下位 8 ビットを受信した場合、割込み受付信号を LOW レベルに立ち下げる。割込み制御回路 548 は、割込み受付信号の立ち下がりを検出した場合、スタートアドレスポインタの下位 8 ビットの出力が停止されるようにするとともに、割込み要求レジスタ 548 a の第 0 ビットを「0」クリアする。これにより、タイマ割込み処理（図 288）の割込み要求が発生していない状態となるとともに、主側 CPU 541 の割込み入力端子 599 に入力されている割込み要求信号が LOW レベルに立ち下がる。

30

40

【3677】

図 287（b）は主側 ROM 83 に設けられている割込み処理のスタートアドレステーブル 579 を説明するための説明図であり、図 287（c）はスタートアドレスポインタのデータ構成を説明するための説明図である。図 287（b）に示すように、主側 ROM 83 において「0100H」～「0101H」のアドレス範囲には、割込み処理のスター

50

トアドレステーブル 579 が設けられている。スタートアドレステーブル 579 には、タイマ割込み処理（図 288）に対応するプログラムの開始アドレス（「1000H」）が設定されている。

【3678】

図 287（c）に示すように、スタートアドレスポインタ（2 バイト）は、レジスタ 557 に格納されている 8 ビットのデータ（スタートアドレスポインタの上位 8 ビット）、及び内部バス NB を介して割込みベクタ回路 548 c から受信する 8 ビットのデータ（スタートアドレスポインタの上位 8 ビット）を組み合わせることにより特定される。そして、割込み処理のスタートアドレステーブル 579 において、当該スタートアドレスポインタにて特定されるエリア（「0100H」というアドレスに対応するエリア）及び当該エリアの次のエリア（「0100H」の次の「0101H」というアドレスに対応するエリア）に設定されている開始アドレス（「1000H」）が主側 CPU 541 のプログラムカウンタ 559 に設定されることにより、4 ミリ秒が経過したという割込み要因に対応するタイマ割込み処理（図 288）が開始される。

【3679】

次に、主側 MPU 82 にて実行される割込み開始処理について図 287（d）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、割込み開始処理におけるステップ S I 8 0 1 ~ ステップ S I 8 0 5 の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3680】

まず割込み受付信号の立ち上げ処理を実行する（ステップ S I 8 0 1）。当該立ち上げ処理では、主側 CPU 541 から割込み制御回路 548 に出力されている割込み受付信号を LOW レベルから HI レベルに立ち上げる。その後、割込みベクタ回路 548 c から内部バス NB に出力されるスタートアドレスポインタにおける下位 8 ビットのデータを主側 CPU 541 が受信したか否かを判定する（ステップ S I 8 0 2）。ステップ S I 8 0 2 の判定処理は、ステップ S I 8 0 2 にて肯定判定が行われるまで繰り返される。

【3681】

スタートアドレスポインタにおける下位 8 ビットのデータを主側 CPU 541 が受信した場合には（ステップ S I 8 0 2：YES）、割込み受付信号の立ち下げ処理を実行する（ステップ S I 8 0 3）。当該立ち下げ処理では、割込み受付信号を HI レベルから LOW レベルに立ち下げる。その後、レジスタ 557 に格納されているスタートアドレスポインタにおける上位 8 ビットのデータを取得する（ステップ S I 8 0 4）。

【3682】

その後、ステップ S I 8 0 4 にて取得した上位 1 バイトのデータ及びステップ S I 8 0 2 にて取得した下位 1 バイトのデータに基づいてスタートアドレスポインタ（2 バイト）を特定し、主側 ROM 83 に記憶されている割込み処理のスタートアドレステーブル 579 において、当該特定したスタートアドレスポインタに対応するエリアに記憶されているタイマ割込み処理（図 288）の開始アドレスにジャンプする。これにより、タイマ割込み処理（図 288）が開始される。

【3683】

割込みベクタ回路 548 c から内部バス NB に出力されるデータのみを使用してスタートアドレスポインタ（2 バイト）を特定する構成とすると、割込みベクタ回路 548 c から内部バス NB に出力されるデータを 16 ビットとする必要が生じてしまうととも、1 ビットの情報を記憶する記憶素子を割込みベクタ回路 548 c に 16 個設ける必要が生じてしまう。これに対して、レジスタ 557 に格納されているデータを使用してタイマ割込み処理のスタートアドレスポインタにおける上位 8 ビットを特定する構成である。これにより、割込みベクタ回路 548 c から出力されるデータをスタートアドレスポインタにおける下位 8 ビットとすることができるとともに、割込みベクタ回路 548 c に設けられる記憶素子の数を 8 個とすることができるとともに、割込みベクタ回路 548 c の構成が簡素化されている。

10

20

30

40

50

【3684】

本パチンコ機10において、設定されている割込み処理はタイマ割込み処理のみであり、レジスタ557に格納されているデータを使用して特定する割込み処理のスタートアドレスポインタは1種類であるとともに、レジスタ557に格納すべきスタートアドレスポインタの上位1バイトは1種類である。このため、主側CPU541は、レジスタ557の補助レジスタを備えていない構成である。

【3685】

非特定制御の処理が実行されている状況においてはタイマ割込み処理（図288）の実行が禁止されている状態となるため、タイマ割込み処理（図288）は特定制御の処理が実行されている状況において起動される。また、レジスタ557に設定される上位8ビットのデータは「01H」のみであり、当該データを一時的に退避させる必要がないため、主側CPU541に第1レジスタ群555及び第2レジスタ群556が設けられている構成において、主側CPU541に対してレジスタ557が1つ設けられている構成となっている。

10

【3686】

既に説明したとおり、主側CPU541において、レジスタ557は、第1レジスタ群555及び第2レジスタ群556のいずれにも含まれていない。主側MPU82は、主側MPU82において特定制御に対応する処理が実行されている状況、及び主側MPU82において非特定制御に対応する処理が実行されている状況のいずれにおいても、レジスタ557にデータを設定することができるとともに、レジスタ557に設定されているデータを読み出すことができる。主側CPU541に対してレジスタ557が1個設けられている構成であることにより、第1レジスタ群555及び第2レジスタ群556のそれぞれにレジスタが設けられている構成と比較して、主側CPU541におけるレジスタの数が低減されている。

20

【3687】

既に説明したとおり、ベース値算出設定処理（ステップS I 4 1 6）の実行中におけるタイマ割込み処理（図288）の実行は禁止されている。このため、ベース値算出設定処理（ステップS I 4 1 6）の途中で第2レジスタ群556のAFレジスタ581、BCレジスタ582、DEレジスタ583及びHLレジスタ584に格納されるデータをタイマ割込み処理（図288）の実行中に補助レジスタ（AF'レジスタ591、BC'レジスタ592、DE'レジスタ593及びHL'レジスタ594）に記憶しておくことを不要とすることができる。これにより、タイマ割込み処理（図288）の開始時に第2レジスタ群556におけるAFレジスタ581、BCレジスタ582、DEレジスタ583及びHLレジスタ584のデータを補助レジスタに退避させる処理を不要とすることができるとともに、タイマ割込み処理（図288）の終了時に当該補助レジスタに退避させていたデータをAFレジスタ581、BCレジスタ582、DEレジスタ583及びHLレジスタ584に復帰させる処理を不要とすることができる。また、タイマ割込み処理にて実行される非特定制御の処理（後述する不正検知用処理及び第2管理用処理）において、第2レジスタ群556のAFレジスタ581、BCレジスタ582、DEレジスタ583及びHLレジスタ584に加えてこれらの主レジスタに対応する補助レジスタ（AF'レジスタ591、BC'レジスタ592、DE'レジスタ593及びHL'レジスタ594）を使用可能とすることができる。

30

40

【3688】

既に説明したとおり、メイン処理（図283）の残余処理では、CALLA命令によりベース値算出設定処理が開始されるタイミングでタイマ割込み処理（図288）の実行が禁止されている状態となるとともに、RETA命令により当該ベース値算出設定処理が終了されるタイミングでタイマ割込み処理（図288）の実行が許可されている状態となる。そして、タイマ割込み処理（図288）の実行が許可されている状態でステップS I 4 1 4～ステップS I 4 1 5の処理が実行される。このように、ステップS I 4 1 4の乱数初期値更新処理又はステップS I 4 1 5の変動用カウンタ更新処理が実行されている状況

50

においてタイマ割込み処理（図 288）が開始され得る構成である。これにより、タイマ割込み処理（図 288）の実行が禁止されている状態でステップ S I 4 1 4～ステップ S I 4 1 6 の処理が実行される構成と比較して、タイマ割込み処理（図 288）の割込み要求が発生してから当該割込み要求が受け付けられてタイマ割込み処理（図 288）が開始されるまでの最長期間が短縮されている。

【3689】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行されるタイマ割込み処理について図 288 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、タイマ割込み処理におけるステップ S I 9 0 1～ステップ S I 9 2 4 の処理のうちステップ S I 9 0 3 における停電監視処理における一部の処理（後述する第 2 スタックポインタ記憶処理）、ステップ S I 9 1 1 にて呼び出されて実行される不正検知用処理及びステップ S I 9 2 2 にて呼び出されて実行される第 2 管理用処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行され、第 2 スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理及び第 2 管理用処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【3690】

まず「E X A F , A F ´」という命令を実行する（ステップ S I 9 0 1）。当該命令が実行されることにより、A F レジスタ 5 6 1 のデータと補助レジスタのデータ（A F ´ レジスタ 5 7 1 のデータ）とが交換される。これにより、メイン処理（図 283）のステップ S I 4 1 4～ステップ S I 4 1 5 にて使用されていた A F レジスタ 5 6 1 のデータを A F ´ レジスタ 5 7 1 に退避させて、タイマ割込み処理の実行中に当該データが書き換えられてしまうことを防止できる。また、前回のタイマ割込み処理（図 288）において後述するステップ S I 9 2 4 にて A F ´ レジスタ 5 7 1 に退避させたデータを A F レジスタ 5 6 1 に復帰させることができる。

【3691】

その後、「E X X」という命令を実行する（ステップ S I 9 0 2）。当該命令が実行されることにより、B C レジスタ 5 6 2、D E レジスタ 5 6 3 及び H L レジスタ 5 6 4 に格納されているデータと補助レジスタのデータ（B C ´ レジスタ 5 7 2、D E ´ レジスタ 5 7 3 及び H L ´ レジスタ 5 7 4 に格納されているデータ）とが交換される。これにより、メイン処理（図 283）のステップ S I 4 1 4～ステップ S I 4 1 5 にて使用されていた B C レジスタ 5 6 2、D E レジスタ 5 6 3 及び H L レジスタ 5 6 4 のデータを B C ´ レジスタ 5 7 2、D E ´ レジスタ 5 7 3 及び H L ´ レジスタ 5 7 4 に退避させて、タイマ割込み処理の実行中に当該データが書き換えられてしまうことを防止できる。また、前回のタイマ割込み処理（図 288）において後述するステップ S I 9 2 3 にて B C ´ レジスタ 5 7 2、D E ´ レジスタ 5 7 3 及び H L ´ レジスタ 5 7 4 に退避させたデータを B C レジスタ 5 6 2、D E レジスタ 5 6 3 及び H L レジスタ 5 6 4 に復帰させることができる。

【3692】

その後、停電監視処理を実行する（ステップ S I 9 0 3）。停電監視処理では、停電監視基板 8 5 から主側 C P U 5 4 1 に入力されている停電信号の H I レベルから L O W レベルへの立ち下がりを検出しているか否かを監視し、当該停電信号の立ち下がりを検出した場合、すなわち停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。なお、停電監視処理の詳細については後述する。

【3693】

停電監視処理（ステップ S I 9 0 3）にて停電の発生が特定されなかった場合には、抽選用乱数更新処理を実行する（ステップ S I 9 0 4）。抽選用乱数更新処理では、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ 1 加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。

10

20

30

40

50

【3694】

既に説明したとおり、普図当否判定処理に利用される乱数はRレジスタ558から取得される。抽選用乱数更新処理（ステップS I 9 0 4）には、普図当否判定処理に利用される乱数を更新するための処理は含まれていない。これにより、乱数を更新するためにプログラムに設定される命令の数を低減することができる。

【3695】

その後、メイン処理（図283）のステップS I 4 1 4と同様に、乱数初期値更新処理を実行する（ステップS I 9 0 5）。乱数初期更新処理の内容は、図286のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。その後、メイン処理（図283）のステップS I 4 1 5と同様に、変動用カウンタ更新処理を実行する（ステップS I 9 0 6）。変動用カウンタ更新処理の内容は、メイン処理（図283）のステップS I 4 1 5にて既に説明したとおりである。

【3696】

その後、特定制御用のワークエリア211に設けられた遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS I 9 0 7）。遊技停止フラグに「1」がセットされている場合（ステップS I 9 0 7：YES）、ステップS I 9 0 8～ステップS I 9 2 1の処理を実行することなくステップS I 9 2 2における遊技履歴の管理を行うための処理に進む。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況においては、タイマ割込み処理にて停電監視、乱数更新及び遊技履歴の管理を実行するようにしながら、ステップS I 9 0 8～ステップS I 9 2 1における遊技を進行させるための処理は実行されないようにすることが可能となる。

【3697】

遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS I 9 0 7：NO）、ステップS I 9 0 8～ステップS I 9 2 1における遊技を進行させるための処理を実行する。具体的には、まずポート出力処理を実行する（ステップS I 9 0 8）。ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部32b, 34bに行うための処理を実行する。例えば、特電入賞装置32を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部32bへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第2作動口34の普電役物34aを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部34bへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

【3698】

その後、読み込み処理を実行する（ステップS I 9 0 9）。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。その後、後述する入球検知処理を実行する（ステップS I 9 1 0）。その後、CALLA命令により非特定制御の処理である不正検知用処理を実行する（ステップS I 9 1 1）。なお、不正検知用処理については後に詳細に説明する。

【3699】

その後、特定制御用のワークエリア211に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するための特定制御のタイマ更新処理を実行する（ステップS I 9 1 2）。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

【3700】

その後、入球検知における異常又は磁気検知における異常の発生に対応するための不正対応処理を実行する（ステップS I 9 1 3）。上記第4の実施形態と同様に、不正対応処理（ステップS I 9 1 3）では、磁気異常の発生が特定された場合、遊技停止フラグに「1」をセットする。これにより、磁気異常の発生が特定された場合には、停電監視、各種

カウンタの更新及び遊技履歴の管理を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。また、不正対応処理（ステップS I 9 1 3）では、特定制御用のワークエリア2 1 1に設けられた第1セキュリティカウンタ2 1 1 aの値、及び非特定制御用のワークエリア2 1 3に設けられた第2セキュリティカウンタ2 1 3 kの値に基づいて、遊技ホールの管理コンピュータH Cにパルス状のセキュリティ信号を送信するための制御を行う。具体的には、非特定制御用のワークエリア2 1 3に設けられた第2セキュリティカウンタ2 1 3 kの値が、不正対応処理（ステップS I 9 1 3）の前の処理回から増加している場合、その増加分を第1セキュリティカウンタ2 1 1 aの値に加算する。その後、第1セキュリティカウンタ2 1 1 aの値が1以上である場合には、主側M P U 8 2から遊技ホールの管理コンピュータH Cにパルス状のセキュリティ信号を送信するための制御を実行する。また、不正対応処理（ステップS I 9 1 3）では、パルス状のセキュリティ信号の送信を開始した場合、第1セキュリティカウンタ2 1 1 aの値を1減算する。これにより、第1セキュリティカウンタ2 1 1 a又は第2セキュリティカウンタ2 1 3 kの値を1加算する処理が実行された回数分のパルス状のセキュリティ信号が遊技ホールの管理コンピュータH Cに送信されるようにすることができる。なお、パルス状のセキュリティ信号が主側M P U 8 2から管理ユニット5 3 0に送信され、当該管理ユニット5 3 0におけるパルス状のセキュリティ信号の受信回数の情報が管理ユニット5 3 0から遊技ホールの管理コンピュータH Cに送信される構成としてもよい。なお、第1セキュリティカウンタ2 1 1 a及び第2セキュリティカウンタ2 1 3 kについては後述する。

10

20

【3 7 0 1】

その後、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する（ステップS I 9 1 4）。発射操作装置2 8に対して発射操作が継続されている状況では、上記第1の実施形態と同様に所定の発射周期となるように0.6秒に1個の遊技球が発射される。その後、入力状態監視処理として、ステップS I 9 0 9の読み込み処理にて読み込んだ情報に基づいて、遊技機本体1 2及び前扉枠1 4の開放確認を行う（ステップS I 9 1 5）。

【3 7 0 2】

その後、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行する（ステップS I 9 1 6）。特図特電制御処理の処理内容は基本的に上記第5の実施形態と同様である。その後、普図表示部3 8 aの表示制御及び普電開放状態の実行制御を行うための普図普電制御処理を実行する（ステップS I 9 1 7）。普図普電制御処理の処理内容は基本的に上記第1の実施形態と同様である。但し、既に説明したとおり、本実施形態では、Rレジスタ5 5 8から取得した数値情報を利用して普図当否判定処理を実行する。

30

【3 7 0 3】

普図普電制御処理（ステップS I 9 1 7）において普図変動開始処理が実行される場合、開閉実行モードであれば、主側R O M 8 3から主側R A M 8 4に普図側の低確率テーブルを読み出す。また、開閉実行モードではないものの第1高頻度フラグに「1」がセットされていない場合、つまりサポートモードが低頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合、主側R O M 8 3から主側R A M 8 4に普図側の低確率テーブルを読み出す。一方、開閉実行モードではなくさらに第1高頻度フラグに「1」がセットされている場合、つまりサポートモードが第1高頻度サポートモードである場合、主側R O M 8 3から主側R A M 8 4に普図側の高確率テーブルを読み出す。普図側の低確率テーブル及び普図側の高確率テーブルのそれぞれには電役開放当選となるRレジスタ5 5 8の値が設定されている。この場合、普図側の高確率テーブルの方が普図側の低確率テーブルよりも電役開放当選となるRレジスタ5 5 8の値の数が多く設定されている。これにより、普図側の高確率テーブルが参照される場合の方が普図側の低確率テーブルが参照される場合よりも電役開放当選となる確率が高くなる。つまり、普図当否判定処理の判定モードとして電役開放当選となる確率が相対的に高低となるように普図側の高確率モードと普図側の低確率モードとが存在している。普図側の低確率テーブルは電役開放当選となる確率が1／

40

50

2となるように設定されており、普図側の高確率テーブルは電役開放当選となる確率が4／5となるように設定されている。普図側の低確率テーブルを読み出した場合、又は普図側の高確率テーブルを読み出した場合には、普図当否判定処理を実行する。普図当否判定処理では当該読み出したテーブルに対して、今回の普図当否判定処理の実行対象となっている普図側の保留情報（Rレジスタ558から取得した数値情報）を照合することにより、普図当否判定処理の結果が電役開放当選であるか否かを判定する。

【3704】

ステップS I 9 1 7にて普図普電制御処理を実行した後、表示制御処理を実行する（ステップS I 9 1 8）。表示制御処理では、直前のステップS I 9 1 6及びステップS I 9 1 7の処理結果に基づいて、第1保留情報の増減個数を第1特図保留表示部37cに反映させるための出力情報の設定、第2保留情報の増減個数を第2特図保留表示部37dに反映させるための出力情報の設定、及び普図側の保留情報の増減個数を普図保留表示部38bに反映させるための出力情報の設定を行う。また、表示制御処理（ステップS I 9 1 8）では、直前のステップS I 9 1 6及びステップS I 9 1 7の処理結果に基づいて、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部38aの表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

【3705】

その後、払出制御装置77から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する（ステップS I 9 1 9）。その後、払出出力処理を実行する（ステップS I 9 2 0）。払出出力処理では、賞球コマンドを出力対象として設定するための処理を実行する。また、払出出力処理（ステップS I 9 2 0）では、後述する遊技機情報の出力タイミングとなったことに基づいて遊技機情報を出力対象として設定するための処理を実行する。さらにまた、払出出力処理（ステップS I 9 2 0）では、主側MP U 8 2と払出側MP U 5 5 1との通信経路の異常に対応する処理を実行する。なお、払出出力処理（ステップS I 9 2 0）の詳細については後述する。その後、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップS I 9 2 1）。

【3706】

ステップS I 9 0 7にて肯定判定をした場合、又はステップS I 9 2 1の処理を実行した場合、C A L L A命令により非特定制御の処理である第2管理用処理を実行する（ステップS I 9 2 2）。第2管理用処理については後に詳細に説明する。

【3707】

その後、既に説明したステップS I 9 0 2と同様に、「E X X」という命令を実行する（ステップS I 9 2 3）。当該命令が実行されることにより、B Cレジスタ562、D Eレジスタ563及びH Lレジスタ564に格納されているデータと、補助レジスタのデータ（B C'レジスタ572、D E'レジスタ573及びH L'レジスタ574に格納されているデータ）とが交換される。これにより、ステップS I 9 0 2にてB C'レジスタ572、D E'レジスタ573及びH L'レジスタ574に退避させたデータをB Cレジスタ562、D Eレジスタ563及びH Lレジスタ564に復帰させることができる。また、B Cレジスタ562、D Eレジスタ563及びH Lレジスタ564のデータを補助レジスタに退避させて、次のタイマ割込み処理（図288）のステップS I 9 0 2にて読み出し可能とすることができる。

【3708】

その後、既に説明したステップS I 9 0 1と同様に、「E X A F , A F'」という命令を実行して（ステップS I 9 2 4）、本タイマ割込み処理（図288）を終了する。「E X A F , A F'」という命令を実行することにより、A Fレジスタ561のデータと補助レジスタのデータ（A F'レジスタ571のデータ）とが交換される。これにより、ステップS I 9 0 1にてA F'レジスタ571に退避させたデータをA Fレジスタ561

に復帰させることができる。また、A Fレジスタ561のデータを補助レジスタに退避させて、次のタイマ割込み処理（図288）のステップS I 9 0 1にて読み出し可能とすることができる。

【3709】

ステップS I 9 2 3及びステップS I 9 2 4の処理を実行することにより、タイマ割込み処理（図288）が開始される前に実行されていたメイン処理（図283）のステップS I 4 1 4又はステップS I 4 1 5の処理にて使用されていたデータがA Fレジスタ561、B Cレジスタ562、D Eレジスタ563及びH Lレジスタ564に復帰している状態で、当該ステップS I 4 1 4又はステップS I 4 1 5の処理が再開されるようにすることができる。

10

【3710】

上記のとおり、ポート出力処理（ステップS I 9 0 8）及び表示制御処理（ステップS I 9 1 8）では、出力ポートから出力される情報の設定が行われる。既に説明したとおり、出力ポートから出力される情報が設定されるレジスタは監視制御用レジスタ群547に設けられており、監視制御用レジスタ群547に含まれているレジスタにデータを設定する場合には、第1レジスタ群555のVレジスタ568にレジスタ用上位第2アドレス情報（「A B H」）が設定されている状態において、当該レジスタに対応するアドレスの下位1バイトの情報を設定したO U T命令を実行する。これにより、当該レジスタに対応するアドレス（2バイト）を設定したL D命令を実行する構成と比較して、当該レジスタに情報を設定するためにプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

20

【3711】

読み込み処理（ステップS I 9 0 9）及び払出状態受信処理（ステップS I 9 1 9）では、入力ポートに入力される情報の読み出しが行われる。既に説明したとおり、入力ポートに入力される情報が設定されるレジスタは監視制御用レジスタ群547に設けられており、監視制御用レジスタ群547に含まれているレジスタからデータを読み出す場合には、第1レジスタ群555のVレジスタ568にレジスタ用上位第2アドレス情報（「A B H」）が設定されている状態において、当該レジスタに対応するアドレスの下位1バイトの情報を設定したI N命令を実行する。これにより、当該レジスタに対応するアドレス（2バイト）を設定したL D命令を実行する構成と比較して、当該レジスタに情報を設定するためにプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

30

【3712】

次に、主側M P U 8 2にて実行される停電監視処理について図289のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、停電監視処理はタイマ割込み処理（図288）のステップS I 9 0 3にて実行される。なお、停電監視処理におけるステップS J 1 0 1～ステップS J 1 0 7の処理のうちステップS J 1 0 3にて呼び出されて実行される第2スタックポインタ記憶処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行され、第2スタックポインタ記憶処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【3713】

まず停電が発生したか否かを判定する（ステップS J 1 0 1）。ステップS J 1 0 1では、停電監視基板85から主側C P U 5 4 1に入力されている停電信号のH IレベルからL O Wレベルへの立ち下がりが検出された場合に肯定判定を行う。なお、停電信号の詳細については後述する。

40

【3714】

停電の発生が特定された場合には（ステップS J 1 0 1：Y E S）、第1スタックポインタ記憶処理を実行する（ステップS J 1 0 2）。第1スタックポインタ記憶処理では、第1レジスタ群555におけるスタックポインタ569のデータを特定制御用のワークエリア211における第1スタックポインタエリアにセットする。これにより、電源遮断前に第1スタックポインタエリアにセットしたデータを、パチンコ機10への動作電力の供

50

給開始後に第1レジスタ群555のスタックポインタ569に復帰させることが可能となる。

【3715】

その後、CALLA命令により非特定制御の処理である第2スタックポインタ記憶処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出し、第2スタックポインタ記憶処理を実行する(ステップS J 103)。CALLA命令により第2スタックポインタ記憶処理が実行される場合には、タイマ割込み処理の実行が禁止される。これにより、非特定制御の処理である第2スタックポインタ記憶処理の実行中に、特定制御の処理であるタイマ割込み処理が割り込んで開始されてしまわないようにすることができる。その後、使用レジスタ群切替回路542において第1レジスタ群555が使用対象となっている状態から第2レジスタ群556が使用対象となっている状態に切り替えられる。これにより、非特定制御の処理である第2スタックポインタ記憶処理では第2レジスタ群556が使用され、第1レジスタ群555に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

10

【3716】

第2スタックポインタ記憶処理(ステップS J 103)では、第2レジスタ群556におけるスタックポインタ589のデータを非特定制御用のワークエリア213における第2スタックポインタエリアにセットする。これにより、電源遮断前に第2スタックポインタエリアにセットしたデータを、パチンコ機10への動作電力の供給開始後に第2レジスタ群556のスタックポインタ589に復帰させることが可能となる。その後、「RETA」という命令により第2スタックポインタ記憶処理(ステップS J 103)を終了させる。RETA命令により第2スタックポインタ記憶処理が終了される場合には、使用対象のレジスタ群が第2レジスタ群556から第1レジスタ群555に切り替えられ、タイマ割込み処理(図288)の実行が許可された後に、第2スタックポインタ記憶処理が終了される。使用対象のレジスタ群が第2レジスタ群556から第1レジスタ群555に切り替えられることにより、特定制御の処理では第1レジスタ群555が使用され、第2レジスタ群556に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

20

【3717】

ステップS J 103にて第2スタックポインタ記憶処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア211の停電フラグに「1」をセットし(ステップS J 104)、チェックサムの算出処理を実行する(ステップS J 105)。チェックサムの算出処理では、特定制御用のワークエリア211及び特定制御用のスタックエリア212についてチェックサムを算出するとともに、その算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア211に記憶する。なお、特定制御用のワークエリア211において、特定制御用のワークエリア211についてのチェックサム及び特定制御用のスタックエリア212についてのチェックサムが記憶されるエリアは、チェックサムの算出対象となるエリアから除外されている。これにより、チェックサムが記憶されたことが原因となって特定制御用のワークエリア211についてのチェックサムの値が変化してしまうことを防止できる。

30

【3718】

その後、アクセス禁止処理を実行する(ステップS J 106)。アクセス禁止処理では、監視制御用レジスタ群547のアクセス制御レジスタに「0」をセットすることにより当該アクセス制御レジスタを「0」クリアする。これにより、主側RAM84へのアクセスが禁止されている状態とすることができるとともに、主側RAM84への異常アクセス又はノイズが原因となって主側RAM84のデータが破壊されてしまうことを防止できる。その後、出力ポートのクリア処理を実行する(ステップS J 107)。出力ポートのクリア処理では、監視制御用レジスタ群547の第1出力データレジスタ及び第2出力データレジスタに「0」をセットすることにより、当該第1出力データレジスタ及び第2出力データレジスタを「0」クリアする。そして、監視制御用レジスタ群547における出力先選択レジスタの値を「1」から「6」まで順次更新することにより第1特図表示部37

40

50

a、第2特図表示部37b、第1特図保留表示部37c、第2特図保留表示部37d、普図表示部38a及び普図保留表示部38bへ出力されている表示データを「0」クリアした後に、出力先選択レジスタを「0」クリアする。出力ポートのクリア処理（ステップS J 1 0 7）が実行されることにより、主側MPU82の全ての出力ポートがクリアされている状態となる。その後、主側MPU82への動作電力の供給が停止されるまで処理の進行を待機する。

【3719】

このように、アクセス禁止処理（ステップS J 1 0 6）及び出力ポートのクリア処理（ステップS J 1 0 7）では、監視制御用レジスタ群547に含まれているレジスタの設定が行われる。既に説明したとおり、第1レジスタ群555のVレジスタ568にレジスタ用上位第2アドレス情報（「ABH」）が設定されている状態において、当該レジスタに対応するアドレスの下位1バイトの情報を設定したOUT命令を実行する。これにより、当該レジスタに対応するアドレス（2バイト）を設定したLD命令を実行する構成と比較して、当該レジスタに情報を設定するためにプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

【3720】

次に、タイマ割込み処理（図288）のステップS I 9 1 0にて実行される入球検知処理（図290）の説明に先立ち、入賞に関する構成について説明する。

【3721】

既に説明したとおり、監視制御用レジスタ群547には、第0～第7エッジ計測レジスタが設けられている。また、既に説明したとおり、第0エッジ計測レジスタの値は第1入賞口検知センサ231aにおいて1個の遊技球の通過が検出された場合に「1」となり、第1エッジ計測レジスタの値は第2入賞口検知センサ232aにおいて1個の遊技球の通過が検出された場合に「1」となり、第2エッジ計測レジスタの値は第3入賞口検知センサ233aにおいて1個の遊技球の通過が検出された場合に「1」となり、第3エッジ計測レジスタの値は特電検知センサ234aにおいて1個の遊技球の通過が検出された場合に「1」となり、第4エッジ計測レジスタの値は第1作動口検知センサ235aにおいて1個の遊技球の通過が検出された場合に「1」となり、第5エッジ計測レジスタの値は第2作動口検知センサ236aにおいて1個の遊技球の通過が検出された場合に「1」となり、第6エッジ計測レジスタの値はアウト口検知センサ237aにおいて1個の遊技球の通過が検出された場合に「1」となり、第7エッジ計測レジスタの値はゲート検知センサ238aにおいて1個の遊技球の通過が検出された場合に「1」となる。

【3722】

第0～第7エッジ計測レジスタは、「AB50H」～「AB57H」という連続するアドレス範囲に設けられている。当該アドレス範囲の上位1バイトは、Vレジスタ568に格納されている「ABH」で共通している。入球検知処理（図290）では、まず第0エッジ計測レジスタに対応するアドレスの下位1バイト（具体的には「50H」）をCレジスタ562bにセットする。これにより、Vレジスタ568のデータ（「ABH」）とCレジスタ562bのデータ（「50H」）とを組み合わせ得られるアドレス（「AB50H」）により第0エッジ計測レジスタのアドレス指定を可能な状態となる。その後、Cレジスタ562bの値を1加算して更新する処理を行う度に、第1エッジ計測レジスタ→第2エッジ計測レジスタ→…→第7エッジ計測レジスタの順番で、Vレジスタ568のデータとCレジスタ562bのデータとを組み合わせ得られるアドレスにより指定されるレジスタが更新される。

【3723】

上記第4の実施形態において既に説明したとおり、特定制御用のワークエリア211には確認フラグ群211d（図58参照）が設けられており、確認フラグ群211dには第1入賞確認フラグ、第2入賞確認フラグ、第3入賞確認フラグ、特電入賞フラグ、第1作動入賞確認フラグ、第2作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグが設けられている。第1入賞確認フラグは第1入賞口検知センサ231aにて1個の遊

10

20

30

40

50

技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、第2入賞確認フラグは第2入賞口検知センサ232aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、第3入賞確認フラグは第3入賞口検知センサ233aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、特電入賞フラグは特電入賞装置32に1個の遊技球が入球したことを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、第1作動入賞確認フラグは第1作動口33に1個の遊技球が入球したことを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、第2作動入賞確認フラグは第2作動口34に1個の遊技球が入球したことを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、アウト確認フラグはアウト口検知センサ237aにて1個の遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、ゲート入賞確認フラグはスルーゲート35に1個の遊技球が入球したことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

10

【3724】

次に、主側MPU82にて実行される入球検知処理について図290のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、入球検知処理はタイマ割込み処理（図288）のステップSI910にて実行される。なお、入球検知処理におけるステップSJ201～ステップSJ209の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3725】

まず「EX K, K'」という命令を実行する（ステップSJ201）。当該命令が実行されることにより、Kレジスタ567のデータ（「A0H」）と、K'レジスタ577のデータ（「A1H」）とが交換される。これにより、Kレジスタ567に特定制御用のワークエリア211における第2アドレス範囲の上位1バイトである「A1H」がセットされている状態となる。このように、Kレジスタ567に「A1H」をセットするための命令として「EX K, K'」という1バイトの交換命令が設定されている構成であることにより、Kレジスタ567に「A1H」という情報を設定するための転送命令（具体的には「LD K, A1H」という2バイトのLD命令）が設定されている構成と比較して、Kレジスタ567に「A1H」をセットするためにプログラムに設定される命令のデータ容量が低減されている。

20

【3726】

その後、各種フラグクリア処理を実行する（ステップSJ202）。各種フラグクリア処理では、特定制御用のワークエリア211の確認フラグ群211dに設けられた第1入賞確認フラグ、第2入賞確認フラグ、第3入賞確認フラグ、特電入賞フラグ、第1作動入賞確認フラグ、第2作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグを「0」クリアする。

30

【3727】

その後、監視制御用レジスタ群547の第0エッジ計測レジスタに対応するアドレス（「AB50H」）の下位1バイト（「50H」）をCレジスタ562bにセットする（ステップSJ203）。これにより、Vレジスタ568のデータとCレジスタ562bのデータとを組み合わせ得られるアドレスにより第0エッジ計測レジスタのアドレス指定を可能な状態となる。

40

【3728】

その後、賞球個数が10個に設定されている入球部（具体的には、第1入賞口検知センサ231aに対応する一般入賞口31、第2入賞口検知センサ232aに対応する一般入賞口31、又は第3入賞口検知センサ233aに対応する一般入賞口31）への入球に対応する処理を行う10個賞球対応処理を実行する（ステップSJ204）。図291は10個賞球対応処理を示すフローチャートである。なお、10個賞球対応処理におけるステップSJ301～ステップSJ316の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3729】

50

まず「LDK A, (10KSHKYC__L)」という命令を実行する（ステップS J 301）。「10KSHKYC__L」は、特定制御用のワークエリア211に設けられた10個賞球用カウンタに対応する2バイトのアドレスの下位1バイトである。当該アドレスは特定制御用のワークエリア211の第2アドレス範囲に含まれている。10個賞球用カウンタは10個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。「LDK A, (10KSHKYC__L)」という命令では、Kレジスタ567に格納されている「A1H」という特定用上位第2基準アドレス情報と「10KSHKYC__L」とを組み合わせることにより得られるアドレスで、転送元エリアとして10個賞球用カウンタが特定される。「LDK A, (10KSHKYC__L)」という命令が実行されることにより、10個賞球用カウンタのデータがAレジスタ561aに読み出される。

10

【3730】

このように、10個賞球用カウンタのデータをAレジスタ561aに読み出すための命令として10個賞球用カウンタに対応するアドレスの下位1バイトを含む「LDK A, (10KSHKYC__L)」という命令（2バイト）が設定されている構成であることにより、10個賞球用カウンタに対応するアドレス（2バイト）を含む「LD A, (10KSHKYC)」という命令（3バイト）が設定されている構成と比較して、10個賞球用カウンタのデータをAレジスタ561aに読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量が低減されている。

【3731】

その後、「IN B, (C)」という命令を実行する（ステップS J 302）。「IN B, (C)」という命令は、後述するステップS J 307及びステップS J 312においても実行される。「IN」はVレジスタ568, 588のデータを利用してアドレス指定を行う入力命令である。また、「B」は情報の読み出し先をBレジスタ562aとする内容であるとともに、「(C)」はCレジスタ562bのデータを情報の読み出し元となるレジスタのアドレス指定の下位1バイトとして利用する内容である。「IN B, (C)」という命令では、Vレジスタ568に格納されているデータ（「ABH」というレジスタ用上位第2基準アドレス情報）と、Cレジスタ562bに格納されているデータ（「50H」）とを組み合わせることにより得られるアドレス（「AB50H」）により情報の読み出し元として第0エッジ計測レジスタが特定される。「IN B, (C)」という命令が実行されることにより、第0計測レジスタのデータ（8ビット）がBレジスタ562aに読み出される。

20

30

【3732】

このように、Vレジスタ568のデータを利用するIN命令により第0エッジ計測レジスタのデータを読み出す構成であることにより、LD命令により第0エッジ計測レジスタのデータを読み出す構成（具体的には「LD HL, AB50H」という命令でHLレジスタ564に「AB50H」を設定するとともに「LD B, (HL)」という命令で第0エッジ計測レジスタのデータをBレジスタ562aに読み出す構成）と比較して、第0エッジ計測レジスタのデータをBレジスタ562aに読み出すためにプログラムに設定される命令のデータ容量が低減されている。

40

【3733】

その後、ステップS J 302にてBレジスタ562aに読み出した第0エッジ計測レジスタの値が「1」である場合（ステップS J 303: YES）、すなわち第1入賞口検知センサ231aにおいて1個の遊技球の通過が検出された場合には、特定制御用のワークエリア211における第1入賞確認フラグに「1」をセットする（ステップS J 304）。

【3734】

その後、Aレジスタ561aの値を1加算する（ステップS J 305）。ステップS J 301にて既に説明したとおり、Aレジスタ561aには、10個賞球用カウンタから読み出したデータが格納されている。このように、10個賞球用カウンタの値は、Aレジ

50

タ561aに読み出された後、第1入賞口検知センサ231aにおいて1個の遊技球の通過が検出されたことを条件として1加算される。

【3735】

ステップS J 3 0 3にて否定判定を行った場合、又はステップS J 3 0 5の処理を行った場合には、Cレジスタ562bの値を1加算する(ステップS J 3 0 6)。これにより、監視制御用レジスタ群547の第1エッジ計測レジスタに対応するアドレスの下位1バイト(「51H」)がCレジスタ562bにセットされている状態となる。

【3736】

その後、上述したステップS J 3 0 2と同様に、「IN B, (C)」という命令を実行する(ステップS J 3 0 7)。「IN B, (C)」という命令では、Vレジスタ568に格納されているデータ(「ABH」)と、Cレジスタ562bに格納されているデータ(「51H」)とを組み合わせることにより得られるアドレス(「AB51H」)により情報の読み出し元として第1エッジ計測レジスタが特定される。「IN B, (C)」という命令が実行されることにより、第1計測レジスタのデータ(8ビット)がBレジスタ562aに読み出される。

【3737】

その後、ステップS J 3 0 7にてBレジスタ562aに読み出した第1エッジ計測レジスタの値が「1」である場合(ステップS J 3 0 8: YES)、すなわち第2入賞口検知センサ232aにおいて1個の遊技球の通過が検出された場合には、特定制御用のワークエリア211における第2入賞確認フラグに「1」をセットする(ステップS J 3 0 9)

。

【3738】

その後、Aレジスタ561aの値を1加算する(ステップS J 3 1 0)。既に説明したとおり、Aレジスタ561aには、10個賞球用カウンタから読み出したデータが格納されている。このように、10個賞球用カウンタの値は、Aレジスタ561aに読み出された後、第2入賞口検知センサ232aにおいて1個の遊技球の通過が検出されたことを条件として1加算される。

【3739】

ステップS J 3 0 8にて否定判定を行った場合、又はステップS J 3 1 0の処理を行った場合には、Cレジスタ562bの値を1加算する(ステップS J 3 1 1)。これにより、監視制御用レジスタ群547における第2エッジ計測レジスタに対応するアドレスの下位1バイト(「52H」)がCレジスタ562bにセットされている状態となる。

【3740】

その後、上述したステップS J 3 0 2及びステップS J 3 0 7と同様に、「IN B, (C)」という命令を実行する(ステップS J 3 1 2)。「IN B, (C)」という命令では、Vレジスタ568に格納されているデータ(「ABH」)と、Cレジスタ562bに格納されているデータ(「52H」)とを組み合わせることにより得られるアドレス(「AB52H」)により情報の読み出し元として第2エッジ計測レジスタが特定される。「IN B, (C)」という命令が実行されることにより、第2計測レジスタのデータ(8ビット)がBレジスタ562aに読み出される。

【3741】

その後、ステップS J 3 1 2にてBレジスタ562aに読み出した第1エッジ計測レジスタの値が「1」である場合(ステップS J 3 1 3: YES)、すなわち第3入賞口検知センサ233aにおいて1個の遊技球の通過が検出された場合には、特定制御用のワークエリア211における第3入賞確認フラグに「1」をセットする(ステップS J 3 1 4)

。

【3742】

その後、Aレジスタ561aの値を1加算する(ステップS J 3 1 5)。既に説明したとおり、Aレジスタ561aには、10個賞球用カウンタから読み出したデータが格納されている。このように、10個賞球用カウンタの値は、Aレジスタ561aに読み出され

た後、第3入賞口検知センサ233aにおいて1個の遊技球の通過が検出されたことを条件として1加算される。

【3743】

ステップS J 3 1 3にて否定判定を行った場合、又はステップS J 3 1 5の処理を行った場合には、「LDK (10KSHKYC__L), A」という命令を実行する(ステップS J 3 1 6)。「LDK (10KSHKYC__L), A」という命令が実行されることにより、Aレジスタ561aのデータ(10個賞球用カウンタからAレジスタ561aに読み出された後に更新されたデータ又は更新されなかったデータ)が特定制御用のワークエリア211に設けられた10個賞球用カウンタにセットされる。既に説明したとおり、10個賞球用カウンタの値は、Aレジスタ561aに読み出された後、第1入賞口検知センサ231aにおいて1個の遊技球の通過が検出されたことを条件として1加算され、第2入賞口検知センサ232aにおいて1個の遊技球の通過が検出されたことを条件として1加算され、第3入賞口検知センサ233aにおいて1個の遊技球の通過が検出されたことを条件として1加算される。したがって、ステップS J 3 1 3の処理が実行されることにより、第1～第3入賞口検知センサ231a～233aにおける遊技球の検知結果に基づいて10個賞球用カウンタの値を更新することができる。

10

【3744】

このように、Aレジスタ561aのデータを10個賞球用カウンタにセットするための命令として「LDK (10KSHKYC__L), A」という2バイトのLDK命令が設定されている構成であることにより、「LD (10KSHKYC), A」という3バイトのLD命令が設定されている構成と比較して、Aレジスタ561aのデータを10個賞球用カウンタにセットするためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量が低減されている。

20

【3745】

入球検知処理(図290)の説明に戻り、ステップS J 2 0 4にて10個賞球対応処理を実行した後は、賞球個数が15個に設定されている入球部(具体的には、特電入賞装置32)への入球に対応する処理を行う15個賞球用処理を実行する(ステップS J 2 0 5)。15個賞球対応処理では、まず「LDK A, (15KSHKYC__L)」という命令を実行する。「15KSHKYC__L」は、特定制御用のワークエリア211に設けられた15個賞球用カウンタに対応する2バイトのアドレスの下位1バイトである。当該アドレスは特定制御用のワークエリア211の第2アドレス範囲に含まれている。15個賞球用カウンタは15個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。「LDK A, (15KSHKYC__L)」という命令が実行されることにより、15個賞球用カウンタのデータがAレジスタ561aに読み出される。その後、監視制御用レジスタ群547の第3エッジ計測レジスタの値が「1」である場合、すなわち特電検知センサ234aにおいて1個の遊技球の通過が検出されている場合には、特電入賞確認フラグに「1」をセットし、Aレジスタ561aの値を1加算する。このように、15個賞球用カウンタの値は、Aレジスタ561aに読み出された後、特電検知センサ234aにおいて1個の遊技球の通過が検出されたことを条件として1加算される。

30

40

【3746】

15個賞球対応処理(ステップS J 2 0 5)では、第3エッジ計測レジスタの値が「0」とであると判定した場合、又はAレジスタ561aの値を1加算する処理を行った場合には、「LDK (15KSHKYC__L), A」という命令を実行する。「LDK (15KSHKYC__L), A」という命令が実行されることにより、Aレジスタ561aのデータ(15個賞球用カウンタからAレジスタ561aに読み出された後に更新されたデータ又は更新されなかったデータ)が特定制御用のワークエリア211の15個賞球用カウンタにセットされる。これにより、特電入賞装置32における遊技球の検知結果に基づいて15個賞球用カウンタの値を更新することができる。

【3747】

50

このように、15個賞球用カウンタのデータをAレジスタ561aに読み出すための命令として「LDK A, (15KSHKYC__L)」という2バイトのLDK命令が設定されている構成であることにより、「LD A, (15KSHKYC)」という3バイトのLD命令が設定されている構成と比較して、15個賞球用カウンタのデータをAレジスタ561aに読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量が低減されている。また、Aレジスタ561aのデータを15個賞球用カウンタにセットするための命令として「LDK (15KSHKYC__L), A」という2バイトのLDK命令が設定されている構成であることにより、「LD (15KSHKYC), A」という3バイトのLD命令が設定されている構成と比較して、Aレジスタ561aのデータを15個賞球用カウンタにセットするためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量が低減されている。

10

【3748】

入球検知対応処理（図290）では、ステップS J 205にて15個賞球対応処理を実行した後、賞球個数が1個に設定されている入球部（具体的には、第1作動口33及び第2作動口34）への入球に対応する処理を行う1個賞球用処理を実行する（ステップS J 206）。1個賞球用処理では、まず「LDK A, (1KSHKYC__L)」という命令を実行する。「1KSHKYC__L」は、特定制御用のワークエリア211に設けられた1個賞球用カウンタに対応する2バイトのアドレスの下位1バイトである。当該アドレスは特定制御用のワークエリア211の第2アドレス範囲に含まれている。1個賞球用カウンタは1個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。「LDK A, (1KSHKYC__L)」という命令が実行されることにより、1個賞球用カウンタのデータがAレジスタ561aに読み出される。その後、監視制御用レジスタ群547における第4エッジ計測レジスタの値が「1」である場合、すなわち第1作動口検知センサ235aにおいて1個の遊技球の通過が検出された場合には、第1作動入賞確認フラグに「1」をセットし、Aレジスタ561aの値を1加算する。このように、1個賞球用カウンタの値は、Aレジスタ561aに読み出された後、第1作動口検知センサ235aにおいて1個の遊技球の通過が検出されたことを条件として1加算される。

20

【3749】

1個賞球対応処理（ステップS J 206）では、第4エッジ計測レジスタの値が「0」であると判定した場合、又はAレジスタ561aの値を1加算する処理を行った場合には、監視制御用レジスタ群547における第5エッジ計測レジスタの値が「1」であるか否かを判定し、第5エッジ計測レジスタの値が「1」である場合、すなわち第2作動口検知センサ236aにおいて1個の遊技球の通過が検出された場合には、第2作動入賞確認フラグに「1」をセットし、Aレジスタ561aの値を1加算する。このように、1個賞球用カウンタの値は、Aレジスタ561aに読み出された後、第2作動口検知センサ236aにおいて1個の遊技球の通過が検出されたことを条件として1加算される。

30

【3750】

1個賞球対応処理（ステップS J 206）では、第5エッジ計測レジスタの値が「0」であると判定した場合、又は第2作動口34への入球が発生したことに基づいてAレジスタ561aの値を1加算する処理を行った場合には、「LDK (1KSHKYC__L), A」という命令を実行する。「LDK (1KSHKYC__L), A」という命令が実行されることにより、Aレジスタ561aのデータ（1個賞球用カウンタからAレジスタ561aに読み出された後に更新されたデータ又は更新されなかったデータ）が特定制御用のワークエリア211の1個賞球用カウンタにセットされる。これにより、第1作動口33及び第2作動口34における遊技球の検知結果に基づいて1個賞球用カウンタの値を更新することができる。

40

【3751】

このように、1個賞球用カウンタのデータをAレジスタ561aに読み出すための命令として「LDK A, (1KSHKYC__L)」という2バイトのLDK命令が設定され

50

ている構成であることにより、「LD A, (1KSHKYC)」という3バイトのLD命令が設定されている構成と比較して、1個賞球用カウンタのデータをAレジスタ561aに読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量が低減されている。また、Aレジスタ561aのデータを1個賞球用カウンタにセットするための命令として「LDK (1KSHKYC__L), A」という2バイトのLDK命令が設定されている構成であることにより、「LD (1KSHKYC), A」という3バイトのLD命令が設定されている構成と比較して、Aレジスタ561aのデータを1個賞球用カウンタにセットするためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量が低減されている。

【3752】

入球検知対応処理（図290）では、ステップSJ206にて1個賞球対応処理を実行した後、アウト確認フラグ設定用処理を実行する（ステップSJ207）。アウト確認フラグ設定用処理では、監視制御用レジスタ群547における第6エッジ計測レジスタの値が「1」であること、すなわちアウト口検知センサ237aにおいて1個の遊技球の通過が検出されたことを条件として、アウト確認フラグに「1」をセットする。その後、ゲート入賞確認フラグ設定用処理を実行する（ステップSJ208）。ゲート入賞確認フラグ設定用処理では、監視制御用レジスタ群547における第7エッジ計測レジスタの値が「1」であること、すなわちゲート検知センサ238aにおいて1個の遊技球の通過が検出されたことを条件として、ゲート入賞確認フラグに「1」をセットする。

【3753】

その後、既に説明したステップSJ201と同様に、「EX K, K'」という命令を実行する（ステップSJ209）。当該命令が実行されることにより、Kレジスタ567のデータ（「A1H」）と、K'レジスタ577のデータ（「A0H」）とが交換される。これにより、Kレジスタ567に「A0H」がセットされている状態、すなわちLDK命令により特定制御用のワークエリア211における第1アドレス範囲の上位1バイトを利用可能な状態となる。このように、Kレジスタ567に「A0H」をセットするための命令として「EX K, K'」という1バイトの交換命令が設定されている構成であることにより、Kレジスタ567に「A0H」という情報を設定するための転送命令（具体的には、「LD K, A0H」という2バイトのLD命令）が設定されている構成と比較して、Kレジスタ567に「A0H」をセットするためにプログラムに設定される命令のデータ容量が低減されている。

【3754】

上記のとおり、2バイトのアドレスを設定するLD命令に代えて当該2バイトのアドレスの下位1バイトを設定するLDK命令を使用することにより、転送命令のバイト数を1バイト分低減することができる。また、Kレジスタ567に格納されている上位基準アドレス情報を「A0H」から「A1H」に切り替える命令、及びKレジスタ567に格納されている上位基準アドレス情報を「A1H」から「A0H」に切り替える命令のそれぞれは1バイトの命令である。入球検知処理（図290）では、Kレジスタ567に格納されている上位基準アドレス情報を交換し、当該交換後の上位基準アドレス情報を利用する態様で3個以上（具体的には6個）のLDK命令を実行した後、上位基準アドレス情報を戻す構成である。これにより、上位基準アドレス情報を交換することなく3個以上のLD命令を実行する構成と比較して、入球検知処理（図290）に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。

【3755】

次に、タイマ割込み処理（図288）のステップSI911における不正検知用処理の説明に先立ち、当該不正検知用処理に使用される特定制御用のワークエリア211の構成及び非特定制御用のワークエリア213の構成について説明する。上記第4の実施形態において図58を参照しながら既に説明したとおり、特定制御用のワークエリア211には、第1セキュリティカウンタ211a、特電用監視遅延タイマカウンタ211b、普電用監視遅延タイマカウンタ211c、確認フラグ群211d及びチェック中カウンタ211gが設けられている。また、非特定制御用のワークエリア213には、第1～第8入賞監

10

20

30

40

50

視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 h、磁気検知カウンタ 2 1 3 i、磁気監視遅延タイマカウンタ 2 1 3 j、第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k、第 1 ~ 第 3 一般入賞異常フラグ 2 1 3 l ~ 2 1 3 n、特電入賞異常フラグ 2 1 3 o、第 1 作動入賞異常フラグ 2 1 3 p、第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q、アウト異常フラグ 2 1 3 r、ゲート入賞異常フラグ 2 1 3 s 及び磁気異常フラグ 2 1 3 t が設けられている。

【 3 7 5 6 】

上記第 4 の実施形態において既に説明したとおり、特定制御用のワークエリア 2 1 1 における第 1 セキュリティカウンタ 2 1 1 a 及び非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k はいずれも、主側 M P U 8 2 から遊技ホールの管理コンピュータ H C にパルス状のセキュリティ信号を外部出力する必要があるか否かを主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタであって、外部出力する場合にはパルス状のセキュリティ信号の外部出力回数を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。パルス状のセキュリティ信号を外部出力する契機となる事象としては、主側 R A M 8 4 のクリア処理の実行、所定の検知センサの断線検知、所定の検知センサの短絡検知、入賞異常の検知、及び磁気異常の検知などが挙げられる。

【 3 7 5 7 】

特定制御用のワークエリア 2 1 1 の特電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 b は、特電入賞装置 3 2 に設けられた特電検知センサ 2 3 4 a における遊技球の検知を、開放状態である特電入賞装置 3 2 が閉鎖状態となった後においても有効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。特定制御用のワークエリア 2 1 1 の普電用監視遅延タイマカウンタ 2 1 1 c は、第 2 作動口 3 4 に設けられた第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a における遊技球の検知を、開放状態である第 2 作動口 3 4 が閉鎖状態となった後においても有効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。特定制御用のワークエリア 2 1 1 の確認フラグ群 2 1 1 d には、アウト口 2 4 a、3 個の一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びスルーゲート 3 5 のそれぞれへの遊技球の入球確認を主側 M P U 8 2 にて行うための各種確認フラグが設けられている。特定制御用のワークエリア 2 1 1 のチェック中カウンタ 2 1 1 g は、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示制御を実行する場合に利用される。

【 3 7 5 8 】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の第 1 ~ 第 3 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 c は 3 個設けられた一般入賞口 3 1 に 1 対 1 で対応している。第 1 ~ 第 3 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ~ 2 1 3 c は、対応する一般入賞口 3 1 に設けられた入賞口検知センサ 2 3 1 a ~ 2 3 3 a において 1 個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。

【 3 7 5 9 】

非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の第 4 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 d は、特電入賞装置 3 2 の特電検知センサ 2 3 4 a において 1 個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の第 5 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 e は、第 1 作動口 3 3 に設けられた第 1 作動口検知センサ 2 3 5 a において 1 個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の第 6 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 f は、第 2 作動口 3 4 の第 2 作動口検知センサ 2 3 6 a において 1 個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の第 7 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 g は、アウト口 2 4 a に設けられたアウト口検知センサ 2 3 7 a において 1 個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側 M P U 8 2 にて特定するために利用されるカウンタである。非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 h は、スルーゲート 3 5 に設けられたゲート検知センサ 2 3

8 aにおいて1個の遊技球を検知してから次の遊技球の検知を無効として扱う期間を主側MPU82にて特定するために利用されるカウンタである。

【3760】

3個の一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34、スルーゲート35及びアウト口24aへの遊技球の入球が正常であるか否かを監視するための処理は非特定制御に含まれる。この場合に、3個の一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33、第2作動口34、スルーゲート35及びアウト口24aへの遊技球の入球が正常であるか否かの監視を行うために設けられた各種タイマカウンタ211b, 211c, 213a~213hのうち特電用監視遅延タイマカウンタ211b及び普電用監視遅延タイマカウンタ211cは特定制御用のワークエリア211に設けられているのに対して、第1~第8入賞監視タイマカウンタ213a~213hは非特定制御用のワークエリア213に設けられている。

10

【3761】

非特定制御用のワークエリア213の第1~第3一般入賞異常フラグ213l~213nは3個の一般入賞口31に1対1で対応させて設けられており、第1~第3入賞監視タイマカウンタ213a~213cを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて第1~第3一般入賞異常フラグ213l~213nのうち対応するフラグに「1」がセットされる。非特定制御用のワークエリア213の特電入賞異常フラグ213oは特電入賞装置32に対応させて設けられており、特電用監視遅延タイマカウンタ211b又は第4入賞監視タイマカウンタ213dを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて特電入賞異常フラグ213oに「1」がセットされる。

20

【3762】

非特定制御用のワークエリア213の第1作動入賞異常フラグ213pは第1作動口33に対応させて設けられており、第5入賞監視タイマカウンタ213eを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて第1作動入賞異常フラグ213pに「1」がセットされる。非特定制御用のワークエリア213の第2作動入賞異常フラグ213qは第2作動口34に対応させて設けられており、普電用監視遅延タイマカウンタ211c又は第6入賞監視タイマカウンタ213fを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にて第2作動入賞異常フラグ213qに「1」がセットされる。

30

【3763】

非特定制御用のワークエリア213のアウト異常フラグ213rはアウト口24aに対応させて設けられており、第7入賞監視タイマカウンタ213gを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にてアウト異常フラグ213rに「1」がセットされる。特定制御用のワークエリア213のゲート入賞異常フラグ213sはスルーゲート35に対応させて設けられており、第8入賞監視タイマカウンタ213hを利用した監視処理の結果、正常ではない遊技球の入球の検知が発生したことが非特定制御の処理にて特定された場合には当該非特定制御の処理にてゲート入賞異常フラグ213sに「1」がセットされる。

40

【3764】

非特定制御用のワークエリア213の磁気検知カウンタ213iは、磁気異常の発生を特定した回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。上述したとおり、遊技盤24の背面に図示しない磁気検知センサが設けられている。磁気検知センサの検知結果は主側MPU82に入力される。磁気検知センサは、磁気を検知していない場合にはLOWレベルの磁気検知信号を主側MPU82に出力し、磁気を検知した場合にHIGHレベルの磁気検知信号を主側MPU82に出力する。非特定制御用のワークエリア213の磁気

50

監視遅延タイマカウンタ213jは、磁気異常の監視を行わない期間を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。非特定制御用のワークエリア213の磁気異常フラグ213tには、磁気監視遅延タイマカウンタ213jにおいて磁気異常の監視を行わない期間の計測が行われていない状況で磁気検知カウンタ213iにて計測している磁気異常の発生回数が異常基準回数（具体的には「3」）となったことが非特定制御の処理にて特定された場合に当該非特定制御の処理にて「1」がセットされる。

【3765】

次に、タイマ割込み処理（図288）のステップSI911の処理について説明する。ステップSI911では既に説明したとおりCALLA命令により不正検知用処理を実行する。不正検知用処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、タイマ割込み処理において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御の処理がCALLA命令を利用して呼び出される。

10

【3766】

CALLA命令により不正検知用処理が実行される場合には、タイマ割込み処理の実行が禁止される。これにより、非特定制御の処理である不正検知用処理の実行中に、特定制御の処理であるタイマ割込み処理が割り込んで開始されてしまわないようにすることが可能となる。その後、使用レジスタ群切替回路542において第1レジスタ群555が使用対象となっている状態から第2レジスタ群556が使用対象となっている状態に切り替えられる。これにより、非特定制御の処理である不正検知用処理では第2レジスタ群556が使用され、第1レジスタ群555に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

20

【3767】

図292は主側MPU82にて実行される不正検知用処理を示すフローチャートである。なお、不正検知用処理におけるステップSJ401～ステップSJ411の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【3768】

不正検知用処理では、まず情報クリア処理を実行する（ステップSJ401）。情報クリア処理では、非特定制御用のワークエリア213の各記憶エリアのうち、第1一般入賞異常フラグ213l、第2一般入賞異常フラグ213m、第3一般入賞異常フラグ213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r、ゲート入賞異常フラグ213s及び磁気異常フラグ213tの「0」クリアを行うための処理を実行する。

30

【3769】

その後、試射試験処理を実行する（ステップSJ402）。試射試験処理では、試射試験情報を生成し、その生成した試射試験情報を非特定制御用のワークエリア213に格納する。その後、非特定制御のタイマ更新処理を実行する（ステップSJ403）。非特定制御のタイマ更新処理では、非特定制御用のワークエリア213に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新する。当該タイマカウンタには、第1～第8入賞監視タイマカウンタ213a～213h及び磁気監視遅延タイマカウンタ213jが含まれる。これらタイマカウンタ213a～213h、213jはいずれもステップSJ403の処理が実行される度に1減算され、既に「0」の状況で1減算されたことでフレジスタ581bに設けられたキャリフラグに「1」がセットされたタイマカウンタは「0」クリアされる。

40

【3770】

その後、外部出力用設定処理を実行する（ステップSJ404）。図293は外部出力用設定処理を示すフローチャートである。なお、外部出力設定用処理におけるステップSJ501～ステップSJ520の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【3771】

まず「EX K, K'」という命令を実行する（ステップSJ501）。当該命令が実

50

行されることにより、Kレジスタ587のデータ（「A3H」）と、K'レジスタ597のデータ（「A1H」）とが交換される。これにより、Kレジスタ587に特定制御用のワークエリア211における第2アドレス範囲の上位1バイトである「A1H」がセットされている状態となる。

【3772】

このように、「EX K, K'」という1バイトの交換命令を実行することにより特定制御用のワークエリア211における第2アドレス範囲の上位1バイト（具体的には「A1H」）をKレジスタ587にセットする構成である。これにより、Kレジスタ587に「A1H」をセットするための転送命令（具体的には「LD K, A1H」という2バイトのLD命令）を実行することにより当該上位1バイト（「A1H」）をKレジスタ587にセットする構成と比較して、当該上位1バイトをKレジスタ587にセットするためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

10

【3773】

その後、「LDK A, (SDNYSHKNFL2__L)」という命令を実行する（ステップS J502）。「LDK」はLDK命令であり、「A」は転送先としてAレジスタ581aを指定する内容である。また、「SDNYSHKNFL2__L」は、特定制御用のワークエリア211の確認フラグ群211dに含まれている第2作動入賞確認フラグが設けられている1バイトエリアに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトである。第2作動入賞確認フラグは当該1バイトエリアの最下位ビット（第0ビット）に設けられており、当該1バイトエリアにおいて第1～第7ビットは未使用である。また、当該1バイトエリアのアドレスは、特定制御用のワークエリア211の第2アドレス範囲に含まれている。「LDK A, (SDNYSHKNFL2__L)」という命令が実行されることにより、第2作動入賞確認フラグが設けられている1バイトエリアのデータがAレジスタ581aにセットされる。

20

【3774】

LD命令（具体的には「LD A, (SDNYSHKNFL2)」）を利用して第2作動入賞確認フラグが設けられている1バイトエリアのデータをAレジスタ581aに読み出す場合、LD命令には当該1バイトエリアに対応するアドレス（2バイト）を設定する必要がある。これに対して、LDK命令を利用して第2作動入賞確認フラグが設けられている1バイトエリアのデータをAレジスタ581aに読み出す場合、Kレジスタ587に格納されているデータ（「A1H」）が転送元の上位1バイトとして利用されるため、LDK命令には当該アドレスの下位1バイトのみが設定される。このように、2バイトのLDK命令を利用して第2作動入賞確認フラグが設けられている1バイトエリアのデータをAレジスタ581aに読み出す構成であることにより、3バイトのLD命令を利用する構成と比較して、プログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

30

【3775】

その後、ステップS J502にてAレジスタ581aに読み出した第2作動入賞確認フラグの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS J503）。ステップS J503では、まず「OR A, A」という命令を実行する。なお、「OR A, A」という命令は、後述するステップS J505、ステップS J507、ステップS J512、ステップS J514及びステップS J516における判定処理においても実行される。「OR A, A」という命令が実行されることにより、Aレジスタ581aの値とAレジスタ581aの値との論理和がAレジスタ581aに格納される。Aレジスタ581aの値が「0」である場合にはFレジスタ581bに設けられたゼロフラグに「1」がセットされるとともに、Aレジスタ581aの値が1以上である場合には当該ゼロフラグの値が「0」となる。ステップS J503では、「OR A, A」という命令を実行した後、ゼロフラグに「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。

40

【3776】

ステップS J502にてAレジスタ581aに読み出した第2作動入賞確認フラグの値が「1」であった場合には（ステップS J503:NO）、「LDK A, (FDKHJ

50

「TF L __ L)」という命令を実行する（ステップS J 5 0 4）。「FD K H J T F L __ L」は、特定制御用のワークエリア2 1 1において普電開放状態フラグが設けられている1バイトエリアのアドレス（2バイト）の下位1バイトである。普電開放状態フラグは、当該1バイトエリアの最下位ビット（第0ビット）に設けられており、当該1バイトエリアにおいて第1～第7ビットは未使用である。また、当該1バイトエリアのアドレスは、特定制御用のワークエリア2 1 1の第2アドレス範囲に含まれている。「LD K A, (FD K H J T F L __ L)」という命令が実行されることにより、当該1バイトエリアのデータがAレジスタ5 8 1 aにセットされる。このように、2バイトのLD K命令を利用して普電開放状態フラグが設けられている1バイトエリアのデータをAレジスタ5 8 1 aに読み出す構成であることにより、当該1バイトエリアのアドレス（2バイト）を含む3バイトのLD命令（具体的には「LD A, (FD K H J T F L)」）を利用する構成と比較して、当該1バイトエリアのデータをAレジスタ5 8 1 aに読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

10

【3 7 7 7】

その後、ステップS J 5 0 4にてAレジスタ5 8 1 aに読み出した普電開放状態フラグの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS J 5 0 5）。ステップS J 5 0 5では、まず上述した「OR A, A」という命令を実行する。これにより、Aレジスタ5 8 1 aの値が「0」である場合にはFレジスタ5 8 1 bに設けられたゼロフラグに「1」がセットされるとともに、Aレジスタ5 8 1 aの値が1以上である場合には当該ゼロフラグの値が「0」となる。ステップS J 5 0 5では、「OR A, A」という命令を実行した後、ゼロフラグに「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。

20

【3 7 7 8】

ステップS J 5 0 4にてAレジスタ5 8 1 aに読み出した普電開放状態フラグの値が「0」である場合には（ステップS J 5 0 5：YES）、「LD K A, (FD Y K S C H N T M C __ L)」という命令を実行する（ステップS J 5 0 6）。「FD Y K S C H N T M C __ L」は、特定制御用のワークエリア2 1 1に設けられた普電用監視遅延タイマカウンタ2 1 1 cに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトである。当該アドレスは、特定制御用のワークエリア2 1 1の第2アドレス範囲に含まれている。「LD K A, (FD Y K S C H N T M C __ L)」という命令が実行されることにより、普電用監視遅延タイマカウンタ2 1 1 cのデータがAレジスタ5 8 1 aにセットされる。このように、2バイトのLD K命令を利用して普電用監視遅延タイマカウンタ2 1 1 cのデータをAレジスタ5 8 1 aに読み出す構成であることにより、普電用監視遅延タイマカウンタ2 1 1 cのアドレス（2バイト）を含む3バイトのLD命令（具体的には「LD K A, (FD Y K S C H N T M C)」）を利用する構成と比較して、当該普電用監視遅延タイマカウンタ2 1 1 cのデータをAレジスタ5 8 1 aに読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

30

【3 7 7 9】

その後、ステップS J 5 0 6にてAレジスタ5 8 1 aに読み出した普電用監視遅延タイマカウンタ2 1 1 cの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS J 5 0 7）。ステップS J 5 0 7では、まず上述した「OR A, A」という命令を実行する。これにより、Aレジスタ5 8 1 aの値が「0」である場合にはFレジスタ5 8 1 bに設けられたゼロフラグに「1」がセットされるとともに、Aレジスタ5 8 1 aの値が1以上である場合には当該ゼロフラグの値が「0」となる。ステップS J 5 0 7では、「OR A, A」という命令を実行した後、ゼロフラグに「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。ステップS J 5 0 6にてAレジスタ5 8 1 aに読み出した普電用監視遅延タイマカウンタ2 1 1 cの値が「0」である場合には（ステップS J 5 0 7：YES）、非特定制御用のワークエリア2 1 3における第2作動入賞異常フラグ2 1 3 qに「1」をセットする（ステップS J 5 0 8）。

40

【3 7 8 0】

その後、普電入賞異常コマンド送信処理を実行する（ステップS J 5 0 9）。普電入賞

50

異常コマンド送信処理では、普電入賞異常コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は普電入賞異常コマンドを受信することにより、表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて第2作動口34への入賞に関して異常が発生したことを示す報知が実行されるようにする。その後、非特定制御用のワークエリア213における第2セキュリティカウンタ213kの値を1加算する（ステップSJ510）。

【3781】

ステップSJ503にて肯定判定を行った場合、ステップSJ505にて否定判定を行った場合、ステップSJ507にて否定判定を行った場合、又はステップSJ510の処理を行った場合には、「LDK A, (TDNYKNFL__L)」という命令を実行する（ステップSJ511）。「TDNYKNFL__L」は、特定制御用のワークエリア211において特電入賞確認フラグが設けられている1バイトエリアのアドレス（2バイト）の下位1バイトである。特電入賞確認フラグは当該1バイトエリアの最下位ビット（第0ビット）に設けられており、当該1バイトエリアの第1～第7ビットは未使用である。また、当該1バイトエリアのアドレスは、特定制御用のワークエリア211の第2アドレス範囲に含まれている。「LDK A, (TDNYKNFL__L)」という命令が実行されることにより、当該1バイトエリアのデータがAレジスタ581aにセットされる。このように、2バイトのLDK命令を利用して特電入賞確認フラグが設けられている1バイトエリアのデータをAレジスタ581aに読み出す構成であることにより、当該1バイトエリアに対応するアドレス（2バイト）を含む3バイトのLD命令（具体的には「LD A, (TDNYKNFL)」）を利用する構成と比較して、当該1バイトエリアのデータをAレジスタ581aに読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【3782】

その後、ステップSJ511にてAレジスタ581aに読み出した特電入賞確認フラグの値が「0」であるか否かを判定する（ステップSJ512）。ステップSJ512では、まず上述した「OR A, A」という命令を実行する。これにより、Aレジスタ581aの値が「0」である場合にはFレジスタ581bに設けられたゼロフラグに「1」がセットされるとともに、Aレジスタ581aの値が1以上である場合には当該ゼロフラグの値が「0」となる。ステップSJ512では、「OR A, A」という命令を実行した後、ゼロフラグに「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。

【3783】

ステップSJ511にてAレジスタ581aに読み出した特電入賞確認フラグの値が「1」であった場合には（ステップSJ512：NO）、「LDK A, (TDKHJTFR__L)」という命令を実行する（ステップSJ513）。「TDKHJTFR__L」は、特定制御用のワークエリア211において特電開放状態フラグが設けられている1バイトエリアに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトである。特電開放状態フラグは当該1バイトエリアの最下位ビット（第0ビット）に設けられており、当該1バイトエリアの第1～第7ビットは未使用である。また、当該1バイトエリアのアドレスは、特定制御用のワークエリア211の第2アドレス範囲に含まれている。「LDK A, (TDKHJTFR__L)」という命令が実行されることにより、当該1バイトエリアのデータがAレジスタ581aにセットされる。このように、2バイトのLDK命令を利用して特電開放状態フラグが設けられている1バイトエリアのデータをAレジスタ581aに読み出す構成であることにより、当該1バイトエリアに対応するアドレス（2バイト）を含む3バイトのLD命令（具体的には「LD A, (TDKHJTFR)」）を利用する構成と比較して、当該1バイトエリアのデータをAレジスタ581aに読み出すために設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【3784】

その後、ステップSJ513にてAレジスタ581aに読み出した特電開放状態フラグの値が「0」であるか否かを判定する（ステップSJ514）。ステップSJ514では

、まず上述した「OR A, A」という命令を実行する。これにより、Aレジスタ581aの値が「0」である場合にはFレジスタ581bに設けられたゼロフラグに「1」がセットされるとともに、Aレジスタ581aの値が1以上である場合には当該ゼロフラグの値が「0」となる。ステップSJ514では、「OR A, A」という命令を実行した後、ゼロフラグに「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。

【3785】

ステップSJ513にてAレジスタ581aに読み出した特電開放状態フラグの値が「0」である場合には（ステップSJ514：YES）、「LDK A, (TDYK SCH N T M C __ L)」という命令を実行する（ステップSJ515）。「TDYK SCH N T M C __ L」は、特定制御用のワークエリア211に設けられた特電用監視遅延タイマカウンタ211bのアドレス（2バイト）の下位1バイトである。当該アドレスは特定制御用のワークエリア211における第2アドレス範囲に含まれている。「LDK A, (TDYK SCH N T M C __ L)」という命令が実行されることにより、特電用監視遅延タイマカウンタ211bのデータがAレジスタ581aにセットされる。このように、2バイトのLDK命令を利用して特電用監視遅延タイマカウンタ211bのデータをAレジスタ581aに読み出す構成であることにより、特電用監視遅延タイマカウンタ211bに対応するアドレス（2バイト）を含む3バイトのLD命令（具体的には「LD A, (TDYK SCH N T M C)」）を利用する構成と比較して、当該特電用監視遅延タイマカウンタ211bのデータをAレジスタ581aに読み出すために設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【3786】

その後、ステップSJ515にてAレジスタ581aに読み出した特電用監視遅延タイマカウンタ211bの値が「0」であるか否かを判定する（ステップSJ516）。ステップSJ516では、まず上述した「OR A, A」という命令を実行する。これにより、Aレジスタ581aの値が「0」である場合にはFレジスタ581bに設けられたゼロフラグに「1」がセットされるとともに、Aレジスタ581aの値が1以上である場合には当該ゼロフラグの値が「0」となる。ステップSJ516では、「OR A, A」という命令を実行した後、ゼロフラグに「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。ステップSJ514にてAレジスタ581aに読み出した特電用監視遅延タイマカウンタ211bの値が「0」である場合には（ステップSJ516：YES）、非特定制御用のワークエリア213における特電入賞異常フラグ213oに「1」をセットする（ステップSJ517）。

【3787】

その後、特電入賞異常コマンド送信処理を実行する（ステップSJ518）。特電入賞異常コマンド送信処理では、特電入賞異常コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は特電入賞異常コマンドを受信することにより、表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて特電入賞装置32への入賞に関して異常が発生したことを示す報知が実行されるようにする。その後、非特定制御用のワークエリア213における第2セキュリティカウンタ213kの値を1加算する（ステップSJ519）。

【3788】

ステップSJ512にて肯定判定を行った場合、ステップSJ514にて否定判定を行った場合、ステップSJ516にて否定判定を行った場合、又はステップSJ519の処理を行った場合には、「EX K, K'」という命令を実行する（ステップSJ520）。当該命令が実行されることにより、Kレジスタ587のデータ（「A1H」）と、K'レジスタ597のデータ（「A3H」）とが交換される。これにより、「A1H」をK'レジスタ597に退避させることができる。また、「A3H」をKレジスタ587に読み出し、LDK命令においてKレジスタ587に格納されている非特定制御用のワークエリア213の上位1バイト（具体的には「A3H」）を利用可能とすることができる。

【3789】

このように、「EX K, K'」という1バイトの交換命令を実行することにより非特定制御用のワークエリア213の上位1バイト（具体的には「A3H」）をKレジスタ587にセットする構成である。これにより、Kレジスタ587に「A3H」をセットするための転送命令（具体的には「LD K, A2H」という2バイトのLD命令）を実行することにより「A3H」をKレジスタ587にセットする構成と比較して、「A3H」をKレジスタ587にセットするためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を低減することができる。

【3790】

上記のとおり、2バイトのアドレスを設定するLD命令に代えて当該2バイトのアドレスの下位1バイトを設定するLDK命令を使用することにより、転送命令のバイト数を1バイト分低減することができる。また、Kレジスタ587に格納されている上位基準アドレス情報を「A3H」から「A1H」に切り替える命令、及びKレジスタ567に格納されている上位基準アドレス情報を「A1H」から「A3H」に切り替える命令のそれぞれは1バイトの命令である。外部出力設定用処理（図293）では、Kレジスタ587に格納されている上位基準アドレス情報を交換し、当該交換後の上位基準アドレス情報（「A1H」）を利用する態様で3個以上（具体的には6個）のLDK命令を実行した後に、上位基準アドレス情報を「A3H」に戻す構成である。これにより、上位基準アドレス情報を交換することなく3個以上のLD命令を実行する構成と比較して、外部出力設定用処理（図293）に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。

【3791】

不正検知用処理（図292）の説明に戻り、ステップSJ404にて外部出力用設定処理を実行した後は、ステップSJ405～ステップSJ411において、上記第4の実施形態における不正検知実行処理（図75）のステップS4313～ステップS4319と同様の処理を実行する。具体的には、まず特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第1入賞確認フラグ、第2入賞確認フラグ、第3入賞確認フラグ、特電入賞確認フラグ、第1作動入賞確認フラグ、第2作動入賞確認フラグ、アウト確認フラグ及びゲート入賞確認フラグのうち、非特定制御用のワークエリア213に設けられた監視対象カウンタの値に対応する確認フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSJ405）。

【3792】

監視対象カウンタは、ステップSJ406～ステップSJ408の監視処理の対象となる確認フラグの種類を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。不正検知用処理（図292）が開始されたタイミングにおいては監視対象カウンタの値は「0」となっている。ステップSJ406～ステップSJ408の監視処理の対象となる確認フラグの種類は、監視対象カウンタの値が「0」である場合が第1入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「1」である場合が第2入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「2」である場合が第3入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「3」である場合が特電入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「4」である場合が第1作動入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「5」である場合が第2作動入賞確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「6」である場合がアウト確認フラグであり、監視対象カウンタの値が「7」である場合がゲート入賞確認フラグである。

【3793】

監視対象カウンタの現状の値に対応する確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップSJ405：YES）、非特定制御用のワークエリア213における入賞監視タイマカウンタ213a～213hのうち非特定制御用のワークエリア213における監視対象カウンタの値に対応する入賞監視タイマカウンタ213a～213hの値が1以上であるか否かを判定する（ステップSJ406）。監視対象カウンタの値が「0」である場合には第1入賞監視タイマカウンタ213aが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「1」である場合には第2入賞監視タイマカウンタ213bが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「2」である場合には第3入賞監視タイマカウンタ213cが確認対象と

10

20

30

40

50

なる。監視対象カウンタの値が「3」である場合には第4入賞監視タイマカウンタ213dが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「4」である場合には第5入賞監視タイマカウンタ213eが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「5」である場合には第6入賞監視タイマカウンタ213fが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「6」である場合には第7入賞監視タイマカウンタ213gが確認対象となる。監視対象カウンタの値が「7」である場合には第8入賞監視タイマカウンタ213hが確認対象となる。

【3794】

監視対象カウンタの値に対応する入賞監視タイマカウンタ213a～213hの値が1以上である場合（ステップS J 406：YES）、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ231a～238aの検知結果が1個の遊技球の検知結果となってから検知無効期間（例えば0.1秒）が経過する前に当該検知センサ231a～238aの検知結果が新たな遊技球の検知結果となったことを意味する。このような状況が発生する場合としては、例えば当該検知センサ231a～238aの検知範囲において遊技球のチャタリングが発生したことで、1個の遊技球の通過に対して当該検知センサ231a～238aの検知結果が複数の遊技球の通過に対応する検知結果となる場合が挙げられる。検知無効期間は、チャタリングが発生することなく遊技球の正常な通過が行われた場合には遊技球の新たな検知が発生しない期間として設定されている。

【3795】

ステップS J 406にて肯定判定をした場合、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ231a～238aにおいて検知無効期間が経過する前に遊技球の検知が発生したことを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア213における第1一般入賞異常フラグ213l、第2一般入賞異常フラグ213m、第3一般入賞異常フラグ213n、特電入賞異常フラグ213o、第1作動入賞異常フラグ213p、第2作動入賞異常フラグ213q、アウト異常フラグ213r及びゲート入賞異常フラグ213sのうち、監視対象カウンタの値に対応する異常フラグ213l～213sに「1」をセットする（ステップS J 407）。監視対象カウンタの値が「0」である場合には第1一般入賞異常フラグ213lに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「1」である場合には第2一般入賞異常フラグ213mに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「2」である場合には第3一般入賞異常フラグ213nに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「3」である場合には特電入賞異常フラグ213oに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「4」である場合には第1作動入賞異常フラグ213pに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「5」である場合には第2作動入賞異常フラグ213qに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「6」である場合にはアウト異常フラグ213rに「1」をセットする。監視対象カウンタの値が「7」である場合にはゲート入賞異常フラグ213sに「1」をセットする。これにより、監視対象カウンタの値に対応する検知センサ231a～238aにおいて検知無効期間が経過する前に遊技球の検知が発生した場合には、対応する異常フラグ213l～213sに「1」がセットされる。

【3796】

ステップS J 406にて否定判定をした場合、又はステップS J 407の処理を実行した場合、監視対象カウンタの値に対応する入賞監視タイマカウンタ213a～213hに検知無効期間をセットする（ステップS J 408）。これにより、監視対象カウンタに対応する検知センサ231a～238aにおいて検知無効期間が経過する前に遊技球の検知が発生した場合及び検知無効期間が経過した後に遊技球の検知が発生した場合のいずれであっても、監視対象カウンタに対応する入賞監視タイマカウンタ213a～213hに検知無効期間がセットされる。

【3797】

その後、監視対象カウンタの値が最大値である「7」であるか否かを判定する（ステップS J 409）。監視対象カウンタの値が最大値未満である場合（ステップS J 409：NO）、監視対象カウンタの値を1加算した後に（ステップS J 410）、ステップS J 405に戻る。これにより、次の順番の監視対象の検知センサ231a～238aについ

てステップS J 4 0 5～ステップS J 4 0 9の監視処理が実行される。このように、ステップS J 4 0 5～ステップS J 4 1 0の処理が実行されることにより、検知センサ2 3 1 a～2 3 8 aのそれぞれに対して検知無効期間内における遊技球の検知が発生していないか否かが特定される。

【3 7 9 8】

監視対象カウンタの値が最大値である場合には（ステップS J 4 0 9：Y E S）、磁気監視処理を実行する（ステップS J 4 1 1）。図2 9 4は磁気監視処理を示すフローチャートである。磁気監視処理（図2 9 4）は、第2レジスタ群5 5 6のKレジスタ5 8 7に非特定制御用のワークエリア2 1 3の上位1バイト（具体的には「A 3 H」）が設定されている状態において開始される。なお、磁気監視処理におけるステップS J 6 0 1～ステップS J 6 1 5の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【3 7 9 9】

まず「L D K A, (J K K S T T M R C _ _ L)」という命令を実行する（ステップS J 6 0 1）。「J K K S T T M R C _ _ L」は、非特定制御用のワークエリア2 1 3に設けられた磁気監視遅延タイマカウンタ2 1 3 jに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトである。「L D K A, (J K K S T T M R C _ _ L)」という命令が実行されることにより、磁気監視遅延タイマカウンタ2 1 3 jのデータがAレジスタ5 8 1 aにセットされる。このように、2バイトのL D K命令を利用して磁気監視遅延タイマカウンタ2 1 3 jのデータをAレジスタ5 8 1 aに読み出す構成であることにより、磁気監視遅延タイマカウンタ2 1 3 jに対応するアドレス（2バイト）を含む3バイトのL D命令（具体的には「L D A, (J K K S T T M R C)」）を利用する構成と比較して、磁気監視遅延タイマカウンタ2 1 3 jのデータをAレジスタ5 8 1 aに読み出すためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を1バイト分低減することができる。

【3 8 0 0】

その後、ステップS J 6 0 1にてAレジスタ5 8 1 aに読み出した磁気監視遅延タイマカウンタ2 1 3 jの値が「0」であるか否かを判定し（ステップS J 6 0 2）、当該磁気監視遅延タイマカウンタ2 1 3 jの値が1以上である場合（ステップS J 6 0 2：N O）、すなわち磁気異常の監視を行わない期間の計測が行われている状況である場合には、ステップS J 6 0 3以降の処理を実行することなく、本磁気監視処理（図2 9 4）を終了する。

【3 8 0 1】

ステップS J 6 0 1にてAレジスタ5 8 1 aに読み出した磁気監視遅延タイマカウンタ2 1 3 jの値が「0」である場合（ステップS J 6 0 2：Y E S）、すなわち磁気異常の監視を行わない期間の計測が行われていない状況である場合には、「I N A, (D 2 N Y J T M R _ _ L)」という命令を実行する（ステップS J 6 0 3）。既に説明したとおり、「I N」はVレジスタ5 6 8, 5 8 8のデータを利用してアドレス指定を行う入力命令である。また、「D 2 N Y J T M R _ _ L」は、監視制御用レジスタ群5 4 7に設けられている第2入力状態モニタレジスタに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトである。既に説明したとおり、第2入力状態モニタレジスタの第0ビットには磁気検知センサからの検知信号の状態に対応する情報（H Iレベルに対応する「1」又はL O Wレベルに対応する「0」）が設定される。また、既に説明したとおり、第2入力状態モニタレジスタの第1～第7ビットは未使用である。さらにまた、第2レジスタ群5 5 6のVレジスタ5 8 8には監視制御用レジスタ群5 4 7に含まれているレジスタに対応するアドレスの上位1バイトである「A B H」が設定されている。「I N A, (D 2 N Y J T M R _ _ L)」という命令では、Vレジスタ5 8 8のデータ（「A B H」）と、「D 2 N Y J T M R _ _ L」とを組み合わせることにより得られるアドレスにより情報の読み出し元として第2入力状態モニタレジスタが特定される。ステップS J 6 0 3にて「I N A, (D 2 N Y J T M R _ _ L)」という命令が実行されることにより、第2入力状態モニタレジスタのデータ（8ビット）がAレジスタ5 8 1 aに読み出される。磁気検知センサの検知信号がH Iレ

ベルである場合にはAレジスタ581aの値が「1」となるとともに、磁気検知センサの検知信号がLOWレベルである場合にはAレジスタ581aの値が「0」となる。

【3802】

このように、Vレジスタ588のデータを利用するIN命令により第2入力状態モニタレジスタのデータをAレジスタ581aに読み出す構成であることにより、LD命令により第2入力状態モニタレジスタのデータを読み出す構成（具体的には「LD HL, AB50H」という命令でHLレジスタ564に「AB50H」を設定するとともに「LDB, (HL)」という命令で第2入力状態モニタレジスタのデータをAレジスタ581aに読み出す構成）と比較して、第2入力状態モニタレジスタのデータをAレジスタ581aに読み出すためにプログラムに設定される命令のデータ容量が低減されている。

10

【3803】

その後、Aレジスタ581aの値が「0」である場合には（ステップSJ604:NO）、「LDK (JKKNTC__L), A」という命令を実行して（ステップSJ605）、本磁気監視処理（図294）を終了する。「JKKNTC__L」は、非特定制御用のワークエリア213の磁気検知カウンタ213iに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトである。また、転送元であるAレジスタ581aの値は「0」である。ステップSJ605にて「LDK (JKKNTC__L), A」という命令が実行されることにより、磁気検知カウンタ213iの値が「0」クリアされる。これにより、磁気異常の監視を行わない期間の計測が行われていない状況において、磁気検知センサの検知信号がLOWレベルであること、すなわち磁気異常が検知されていない状態であることが確認された場合には、磁気検知カウンタ213iの値が「0」クリアされるようにすることができる。

20

【3804】

このように、2バイトのLDK命令を利用して磁気検知カウンタ213iの値を「0」クリアする構成であることにより、磁気検知カウンタ213iに対応するアドレス（2バイト）を含む3バイトのLD命令（具体的には「LD (JKKNTC), A」）を利用する構成と比較して、磁気検知カウンタ213iの値を「0」クリアするために設定される転送命令のデータ容量を1バイト分低減することができる。

【3805】

ステップSJ604にてAレジスタ581aの値が「1」とであると判定した場合、すなわち磁気検知センサの検知信号がHIレベルである場合には、「LDK A, (JKKNTC__L)」という命令を実行する（ステップSJ606）。上述したとおり、「JKKNTC__L」は磁気検知カウンタ213iに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトである。「LDK A, (JKKNTC__L)」という命令が実行されることにより、磁気検知カウンタ213iのデータがAレジスタ581aにセットされる。このように、2バイトのLDK命令を利用して磁気検知カウンタ213iのデータをAレジスタ581aに読み出す構成であることにより、磁気検知カウンタ213iに対応するアドレス（2バイト）を含む3バイトのLD命令（具体的には「LD A, (JKKNTC)」）を利用する構成と比較して、磁気検知カウンタ213iのデータをAレジスタ581aに読み出すために設定される転送命令のデータ容量を1バイト分低減することができる。

30

40

【3806】

その後、磁気検知カウンタ213iからAレジスタ581aに読み出した値を1加算し（ステップSJ607）、「LDK (JKKNTC__L), A」という命令を実行する（ステップSJ608）。当該命令が実行されることにより、当該1加算後のAレジスタ581aの値が磁気検知カウンタ213iにセットされて、磁気検知カウンタ213iの値が当該1加算された値に更新される。このように、2バイトのLDK命令を利用してAレジスタ581aのデータを磁気検知カウンタ213iにセットする構成であることにより、磁気検知カウンタ213iに対応するアドレス（2バイト）を含む3バイトのLD命令（具体的には「LDK (JKKNTC__L), A」）を利用する構成と比較して、Aレジスタ581aのデータを磁気検知カウンタ213iにセットするために設定される転

50

送命令のデータ容量を1バイト分低減することができる。

【3807】

その後、Aレジスタ581aの値が「3」以上である場合（ステップS J 6 0 9：YES）、すなわち更新後の磁気検知カウンタ213iの値が異常基準回数以上である場合には、Aレジスタ581aに「1」をセットし（ステップS J 6 1 0）、「LDK（JKERRFL__L），A」という命令を実行する（ステップS J 6 1 1）。「JKERRFL__L」は、非特定制御用のワークエリア213において磁気異常フラグ213tが設けられている1バイトエリアに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトである。また、転送元のAレジスタ581aにはステップS J 6 1 0にて「1」がセットされている。ステップS J 6 1 1にて「LDK（JKERRFL__L），A」という命令が実行されることにより、磁気異常フラグ213tに「1」がセットされる。これにより、磁気異常の監視を行わない期間の計測が行われていない状況において、磁気検知センサの検知信号がHレベルであること、すなわち磁気異常が検知されている状態であることが3回以上連続して確認された場合には、磁気異常フラグ213tに「1」がセットされるようにすることができる。

10

【3808】

このように、2バイトのLDK命令を利用して磁気異常フラグ213tに「1」をセットする構成であることにより、磁気異常フラグ213tが設けられている1バイトエリアに対応するアドレス（2バイト）を含む3バイトのLD命令（具体的には「LD（JKERRFL），A」）を利用する構成と比較して、磁気異常フラグ213tに「1」をセットするために設定される転送命令のデータ容量を1バイト分低減することができる。

20

【3809】

その後、磁気異常コマンド送信処理を実行する（ステップS J 6 1 2）。磁気異常コマンド送信処理では、磁気異常コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。音光側MPU93は磁気異常コマンドを受信することにより、表示発光部64、スピーカ部65及び図柄表示装置41にて磁気異常が発生したことを示す報知が実行されるようにする。その後、第2セキュリティカウンタ213kの値を1加算する（ステップS J 6 1 3）。

【3810】

ステップS J 6 0 9にて否定判定を行った場合、又はステップS J 6 1 3の処理を行った場合には、磁気監視遅延期間（具体的には0.1秒）に対応する数値情報（「25」）をAレジスタ581aにセットし（ステップS J 6 1 4）、「LDK（JKKSTTMRC__L），A」という命令を実行して（ステップS J 6 1 5）、本磁気監視処理（図294）を終了する。上述したとおり、「JKKSTTMRC__L」は、磁気監視遅延タイマカウンタ213jに対応するアドレス（2バイト）の下位1バイトである。また、転送元のAレジスタ581aにはステップS J 6 1 4にて「25」がセットされている。ステップS J 6 1 5にて「LDK（JKKSTTMRC__L），A」という命令が実行されることにより、磁気監視遅延タイマカウンタ213jに磁気監視遅延期間（0.1秒）に対応する数値情報（「25」）がセットされる。このように、2バイトのLDK命令を利用して磁気監視遅延期間を磁気監視遅延タイマカウンタ213jにセットする構成であることにより、磁気監視遅延タイマカウンタ213jに対応するアドレス（2バイト）を含む3バイトのLD命令（具体的には「LD（JKKSTTMRC），A」）を利用する構成と比較して、磁気監視遅延期間を磁気監視遅延タイマカウンタ213jにセットするためにプログラムに設定される転送命令のデータ容量を1バイト分低減することができる。

30

40

【3811】

上記のとおり、2バイトのアドレスを設定するLD命令（3バイト）に代えて当該2バイトのアドレスの下位1バイトを設定するLDK命令（2バイト）を使用することにより、転送命令のバイト数を1バイト分低減することができる。磁気監視処理（図294）では、Kレジスタ587に格納されている「A3H」という非特定用上位基準アドレス情報

50

を利用する態様でLDK命令（具体的には6個のLDK命令）を実行する構成である。これにより、磁気監視処理（図294）に対応するプログラムのデータ容量を低減することができる。

【3812】

不正検知用処理（図292）の説明に戻り、ステップSJ411にて磁気監視処理を実行した後は、「RETA」という命令により不正検知用処理を終了させる。RETA命令により不正検知用処理が終了される場合には、使用レジスタ群切替回路542において使用対象となっているレジスタ群が第2レジスタ群556から第1レジスタ群555に切り替えられ、タイマ割込み処理（図288）の実行が許可された後に、不正検知用処理が終了される。使用対象のレジスタ群が第2レジスタ群556から第1レジスタ群555に切り替えられることにより、特定制御の処理では第1レジスタ群555が使用され、第2レジスタ群556に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

10

【3813】

次に、非特定制御用の初期設定処理（図285）のステップSI611～ステップSI613にて実行される第1管理用処理についての説明に先立ち、当該第1管理用処理において利用される非特定制御用のワークエリア213の構成について説明する。図295（a）は非特定制御用のワークエリア213の構成を説明するための説明図である。

【3814】

上記第5の実施形態と同様に、非特定制御用のワークエリア213には合計獲得数カウンタ441が設けられている。上記第5の実施形態と同様に、合計獲得数カウンタ441は、所定の終了契機が発生するまでにおける所定差球数を計測するためのカウンタである。所定差球数とは、所定の終了契機が発生するまでにおける遊技球の合計賞球個数（一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33又は第2作動口34への遊技球の入球により遊技者に払い出された遊技球の合計個数）から所定の終了契機が発生するまでにおける遊技領域PAへの遊技球の合計供給個数（アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のいずれかに入球して遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数）を減算した値を差球数とした場合において、所定の終了契機までにおける差球数の最小値を特定基準値として、所定の終了契機までにおける当該特定基準値からの上記差球数の増加分の個数のことである。本実施形態において、所定の終了契機は、合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数である19000個以上となった場合に発生する。所定の終了契機が発生した場合には、遊技を行うことができない遊技不可状態となる。主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合、合計獲得数カウンタ441の値は「0」クリアされる。また、合計獲得数カウンタ441の値が負の値になった場合にも合計獲得数カウンタ441の値は「0」クリアされる。合計獲得数カウンタ441を利用して所定差球数を計測するための処理、及び合計獲得数カウンタ441の値を「0」クリアする処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用した非特定制御の処理にて実行される。

20

30

【3815】

図295（a）に示すように、非特定制御用のワークエリア213には、上記第5の実施形態における強制移行フラグ442に代えて、遊技不可フラグ601が設けられている。遊技不可フラグ601は、遊技不可状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。遊技不可フラグ601には、上述した所定の終了契機が発生したことに基づいて「1」がセットされる。

40

【3816】

次に、非特定制御用の初期設定処理のステップSI611～ステップSI613にて実行される第1管理用処理について図285のフローチャートを参照しながら説明する。

【3817】

第1管理用処理では、まず上記第4の実施形態における第1管理用処理（図65）のステップS3508と同様に、初期設定処理を実行する（ステップSI611）。初期設定

50

処理では、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の各記憶エリアのうち、既に説明した第 1 ～第 8 入賞監視タイマカウンタ 2 1 3 a ～ 2 1 3 h、磁気検知カウンタ 2 1 3 i、磁気監視遅延タイマカウンタ 2 1 3 j、第 2 セキュリティカウンタ 2 1 3 k、第 1 ～第 3 一般入賞異常フラグ 2 1 3 l ～ 2 1 3 n、特電入賞異常フラグ 2 1 3 o、第 1 作動入賞異常フラグ 2 1 3 p、第 2 作動入賞異常フラグ 2 1 3 q、アウト異常フラグ 2 1 3 r、ゲート入賞異常フラグ 2 1 3 s 及び磁気異常フラグ 2 1 3 t の初期設定を行うための処理を実行する。

【3 8 1 8】

その後、上記第 5 の実施形態における非特定制御用の初期設定処理（図 1 0 9）のステップ S 6 7 1 0 と同様に、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた合計獲得数カウンタ 4 4 1 の値を「0」クリアする（ステップ S I 6 1 2）。これにより、所定差球数が初期値である 0 個となる。その後、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 に設けられた遊技不可フラグ 6 0 1 を「0」クリアする（ステップ S I 6 1 3）。

10

【3 8 1 9】

このように、動作電力の供給が開始された場合には、R A M クリア処理（ステップ S I 4 0 9 ～ステップ S I 4 1 0）が実行されるか否かとは無関係に、合計獲得数カウンタ 4 4 1 及び遊技不可フラグ 6 0 1 が「0」クリアされる。したがって、遊技不可フラグ 6 0 1 に「1」がセットされて遊技を行うことができない状態となった場合には、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給を停止した後に当該動作電力の供給を再開させることにより当該状態を解消することができる。また、遊技ホールにおいて、営業終了後にパチンコ機 1 0 への動作電力の供給を停止し、営業開始前に当該動作電力の供給を開始させる運用が行われる場合には、合計獲得数カウンタ 4 4 1 及び遊技不可フラグ 6 0 1 の値が「0」クリアされている状態で遊技ホールの営業が開始されるようにすることができる。

20

【3 8 2 0】

次に、タイマ割込み処理（図 2 8 8）のステップ S I 9 2 2 にて実行される第 2 管理用処理の説明に先立ち、遊技履歴の管理に関する構成について説明する。

【3 8 2 1】

上記第 4 の実施形態において図 8 3 を参照しながら既に説明したとおり、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 には、通常用カウンタエリア 2 5 1 が設けられている。上記第 4 の実施形態と同様に、通常用カウンタエリア 2 5 1 には、一般入賞カウンタ 2 5 1 a、特電入賞カウンタ 2 5 1 b、第 1 作動カウンタ 2 5 1 c、第 2 作動カウンタ 2 5 1 d 及びアウトカウンタ 2 5 1 e が設けられている。一般入賞カウンタ 2 5 1 a は所定の計測開始契機からの一般入賞口 3 1 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。特電入賞カウンタ 2 5 1 b は所定の計測開始契機からの特電入賞装置 3 2 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第 1 作動カウンタ 2 5 1 c は所定の計測開始契機からの第 1 作動口 3 3 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第 2 作動カウンタ 2 5 1 d は所定の計測開始契機からの第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。アウトカウンタ 2 5 1 e は所定の計測開始契機からのアウト口 2 4 a への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。通常用カウンタエリア 2 5 1 の各カウンタ 2 5 1 a ～ 2 5 1 e は、前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、対象となる入球部 2 4 a、3 1 ～ 3 4 に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。

30

40

【3 8 2 2】

上記第 4 の実施形態において図 8 3 を参照しながら既に説明したとおり、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 には、演算結果記憶エリア 2 5 2 が設けられている。上記第 4 の実施形態と同様に、演算結果記憶エリア 2 5 2 は、通常用カウンタエリア 2 5 1 を利用して算出した遊技履歴の管理結果の情報を記憶するためのエリアである。演算結果記憶エリア 2 5 2 に記憶された遊技履歴の管理結果の情報は、遊技履歴の管理結果の情報が新たに算出されることで当該新たに算出された情報が上書きされるまで記憶保持される。演算結果記憶エリア 2 5 2 には、主側 M P U 8 2 により算出されるベース値の情報が記憶される。

50

上記第4の実施形態において既に説明したとおり、ベース値とは、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合のことである。

【3823】

上記第4の実施形態において既に説明したとおり、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口31に1個の遊技球が入球した場合には一般入賞カウンタ251aの値が1加算され、特電入賞装置32に1個の遊技球が入球した場合には特電入賞カウンタ251bの値が1加算され、第1作動口33に1個の遊技球が入球した場合には第1作動カウンタ251cの値が1加算され、第2作動口34に1個の遊技球が入球した場合には第2作動カウンタ251dの値が1加算され、アウト口24aに1個の遊技球が入球した場合にはアウトカウンタ251eの値が1加算される。そして、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における通常用カウンタエリア251の各種カウンタ251a～251eの値をK91～K95とした場合にベース値は以下のものとなる。

・ベース値：遊技球の合計払出個数（ $K91 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」 $+ K92 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」 $+ K93 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」 $+ K94 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」） $\div$ 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K91 + K92 + K93 + K94 + K95$ ）の割合。

【3824】

図295（a）に示すように、非特定制御用のワークエリア213には、合計払出個数カウンタ602及び合計排出個数カウンタ603が設けられている。合計払出個数カウンタ602は3バイトのカウンタである。合計払出個数カウンタ602には、遊技球の合計払出個数のデータ（ $K91 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」 $+ K92 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」 $+ K93 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」 $+ K94 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」）が格納される。また、合計排出個数カウンタ603は2バイトのカウンタである。合計排出個数カウンタ603には、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数のデータ（ $K91 + K92 + K93 + K94 + K95$ ）が格納される。合計払出個数カウンタ602の値及び合計排出個数カウンタ603の値は、後述する第2管理用処理（図295（b））のステップS707における個数情報更新処理にて更新される。また、メイン処理（図283）のステップS416におけるベース値算出設定処理（図297）では、当該合計払出個数カウンタ602の値及び合計排出個数カウンタ603の値を使用してベース値を算出する処理が実行される。

【3825】

上記第4の実施形態において既に説明したとおり、非特定制御用のワークエリア213には、管理開始フラグが設けられている。上記第4の実施形態と同様に、管理開始フラグは、パチンコ機10の製造後に初めて当該パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合において「0」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア213が管理開始フラグを含めて「0」クリアされて初期化された場合にも管理開始フラグの値は「0」となる。管理開始フラグが「0」の値である状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数（具体的には300個）となることで管理開始フラグに「1」がセットされる。また、管理開始フラグに「1」がセットされる場合に、通常用カウンタエリア251の各種カウンタ251a～251eの値が「0」クリアされて新たな算出期間が開始される。

【3826】

上記第4の実施形態と同様に、通常用カウンタエリア251の各種カウンタ251a～

251eの値は、非特定制御用のワークエリア213に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数（300個）となることで「0」クリアされるとともに、管理開始フラグに「1」がセットされている状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には60000個）となることで「0」クリアされる。

【3827】

上記第4の実施形態において図84を参照しながら既に説明したとおり、演算結果記憶エリア252には上記ベース値の情報を格納するための記憶エリアとして、現状エリア256と、第1履歴エリア257と、第2履歴エリア258と、第3履歴エリア259とが設けられている。上記第4の実施形態と同様に、現状エリア256には直近のベース値が格納されることとなる。また、第1履歴エリア257には1回前の算出期間における最終的なベース値が格納され、第2履歴エリア258には2回前の算出期間における最終的なベース値が格納され、第3履歴エリア259には3回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。本実施形態において、ベース値のデータには、当該ベース値における整数部分のデータである1バイトの整数部演算結果データと、当該ベース値における小数点以下の部分のデータである1バイトの小数部演算結果データとが含まれている。現状エ

【3828】

上記第4の実施形態において既に説明したとおり、現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259に格納されたベース値は、第1～第4報知用表示装置201～204にて順次報知される。具体的には、表示継続期間（具体的には5秒）が経過する度に、現状エリア256→第1履歴エリア257→第2履歴エリア258→第3履歴エリア259という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

【3829】

次に、タイマ割込み処理（図288）のステップS I 9 2 2の処理について説明する。ステップS I 9 2 2では既に説明したとおりCALLA命令により第2管理用処理を実行する。第2管理用処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、タイマ割込み処理において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御の処理がCALLA命令を利用して呼び出される。

【3830】

CALLA命令により第2管理用処理が実行される場合には、タイマ割込み処理の実行が禁止され、使用レジスタ群切替回路542において第1レジスタ群555が使用対象となっている状態から第2レジスタ群556が使用対象となっている状態に切り替えられた後に、第2管理用処理に対応するプログラムが開始される。使用対象のレジスタ群が第1レジスタ群555から第2レジスタ群556に切り替えられることにより、非特定制御の処理である第2管理用処理では第2レジスタ群556が使用され、第1レジスタ群555に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【3831】

図295（b）は主側MPU82にて実行される第2管理用処理を示すフローチャートである。なお、第2管理用処理におけるステップS J 7 0 1～ステップS J 7 0 8の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【3832】

まず情報異常監視処理を実行する（ステップS J 7 0 1）。情報異常監視処理では、上記第4の実施形態における情報異常監視処理（図99）のステップS 5 9 0 1と同様に、非特定制御用のワークエリア213の監視処理を実行する。当該監視処理では、非特定制御用のプログラムにおいて実行している処理の処理位置を示すポインタの値が正常な数値範囲を超えた値となっているか否かを判定し、正常な数値範囲を超えた場合には異常有りと特定する。また、非特定制御用のワークエリア213における通常用カウンタエリア251に記憶されている情報が明らかに異常な情報となっているか否かを判定する。例えば通常用カウンタエリア251においてアウトカウンタ251eの値が「0」であるにも関わらず一般入賞カウンタ251aの値が1000以上となっている場合には異常有りと特定する。非特定制御用のワークエリア213の監視処理にて異常有りと特定した場合、当該非特定制御用のワークエリア213に対してクリア処理が実行される。これにより、情報異常に対処することが可能となる。

10

【3833】

その後、ステップS J 7 0 2～ステップS J 7 0 6において、上記第5の実施形態におけるチェック処理（図103）のステップS 6 1 0 1～ステップS 6 1 0 5と同様の処理を実行する。具体的には、前扉枠14が開放状態ではなく（ステップS J 7 0 2：NO）、開閉実行モードではなく（ステップS J 7 0 3：NO）、さらに高頻度サポートモードではない場合（ステップS J 7 0 4：NO）、通常の入球管理処理（ステップS J 7 0 5）を実行する。通常の入球管理処理では、上記第4の実施形態における通常の入球管理処理（図89）のステップS 5 3 0 1～ステップS 5 3 1 4と同様の処理を実行する。具体的には、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第1入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア213の通常用カウンタエリア251における一般入賞カウンタ251aの値を1加算する。また、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第2入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア213の通常用カウンタエリア251における一般入賞カウンタ251aの値を1加算する。また、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第3入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア213の通常用カウンタエリア251における一般入賞カウンタ251aの値を1加算する。

20

30

【3834】

通常の入球管理処理（ステップS J 7 0 5）では、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの特電入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア213の通常用カウンタエリア251における特電入賞カウンタ251bの値を1加算する。確認フラグ群211dの第1作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア213の通常用カウンタエリア251における第1作動カウンタ251cの値を1加算する。確認フラグ群211dの第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア213の通常用カウンタエリア251における第2作動カウンタ251dの値を1加算する。確認フラグ群211dのアウト確認フラグに「1」がセットされている場合、非特定制御用のワークエリア213の通常用カウンタエリア251におけるアウトカウンタ251eの値を1加算する。

40

【3835】

ステップS J 7 0 3にて肯定判定を行った場合、ステップS J 7 0 4にて肯定判定を行った場合、又はステップS J 7 0 5の処理を行った場合には、合計獲得数の管理処理を実行する（ステップS J 7 0 6）。合計獲得数の管理処理については後に詳細に説明する。

【3836】

ステップS J 7 0 2にて肯定判定を行った場合、又はステップS J 7 0 6の処理を行った場合には、個数情報更新処理を実行する（ステップS J 7 0 7）。個数情報更新処理では、一般入賞カウンタ251a、特電入賞カウンタ251b、第1作動カウンタ251c

50

及び第2作動カウンタ251dの値(K91~K94)を使用して遊技球の合計払出個数のデータを導出し、当該導出した合計払出個数のデータを合計払出個数カウンタ602にセットすることにより合計払出個数カウンタ602のデータを更新する。また、個数情報更新処理(ステップSJ707)では、一般入賞カウンタ251a、特電入賞カウンタ251b、第1作動カウンタ251c、第2作動カウンタ251d及びアウトカウンタ251eの値(K91~K95)を使用して遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数のデータを導出し、当該導出した合計個数のデータを合計排出個数カウンタ603にセットすることにより合計排出個数カウンタ603のデータを更新する。

【3837】

その後、上記第5の実施形態におけるチェック処理(図103)のステップS6107と同様に、表示用処理を実行する(ステップSJ708)。表示用処理の内容は、上記第5の実施形態において既に説明したとおりである。

【3838】

その後、「RETA」という命令により第2管理用処理を終了させる。RETA命令により第2管理用処理が終了される場合には、使用レジスタ群切替回路542において使用対象となっているレジスタ群が第2レジスタ群556から第1レジスタ群555に切り替えられ、タイマ割込み処理(図288)の実行が許可された後に、第2管理用処理が終了される。使用対象のレジスタ群が第2レジスタ群556から第1レジスタ群555に切り替えられることにより、特定制御の処理では第1レジスタ群555が使用され、第2レジスタ群556に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【3839】

次に、第2管理用処理(図295(b))のステップSJ706にて実行される合計獲得数の管理処理について図296のフローチャートを参照しながら説明する。なお、合計獲得数の管理処理におけるステップSJ801~ステップSJ812の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【3840】

まず非特定制御用のワークエリア213の遊技不可フラグ601に「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSJ801)。遊技不可フラグ601に「1」をセットする処理は、非特定制御用のワークエリア213における合計獲得数カウンタ441の値が終了基準個数(具体的には19000個)以上となったことに基づいて、後述するステップSJ809にて実行される。遊技不可フラグ601に「1」がセットされている場合には(ステップSJ801:YES)、無限ループに入る。このように、遊技不可フラグ601に「1」がセットされた場合には、その後にタイマ割込み処理(図288)のステップSI901~ステップSI921の処理が実行され、コマンド送信等が行われた後に遊技を行うことができない状態となる。

【3841】

遊技不可フラグ601に「1」がセットされていない場合には(ステップSJ801:NO)、ステップSJ802~ステップSJ807において、上記第5の実施形態における合計獲得数の管理処理(図104)のステップS6203~ステップS6208と同様の処理を実行する。具体的には、まず特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dの第1入賞確認フラグ、第2入賞確認フラグ、第3入賞確認フラグ、特電入賞確認フラグ、第1作動入賞確認フラグ及び第2作動入賞確認フラグのいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSJ802)。

【3842】

ステップSJ802にて肯定判定をした場合、合計獲得数カウンタ441の加算処理を実行する(ステップSJ803)。合計獲得数カウンタ441の加算処理では、第1入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には一般入賞口31に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数である10個から、当該賞球の契機として一般入賞口31に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「9」を合計獲得数カウンタ441に

10

20

30

40

50

加算する。また、第2入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には一般入賞口31に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数である10個から、当該賞球の契機として一般入賞口31に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「9」を合計獲得数カウンタ441に加算する。また、第3入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には一般入賞口31に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数である10個から、当該賞球の契機として一般入賞口31に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「9」を合計獲得数カウンタ441に加算する。また、特電入賞確認フラグに「1」がセットされている場合には特電入賞装置32に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数である15個から、当該賞球の契機として特電入賞装置32に入球した遊技球の個数である1個を減算した結果である「14」を合計獲得数カウンタ441に加算する。本実施形態では、第1作動口33又は第2作動口34に1個の遊技球が入球した場合における賞球個数は1個である。第1作動口33又は第2作動口34に1個の遊技球が入球したことに對して払い出される遊技球の個数は1個となり増減0個となるため、第1作動入賞確認フラグ又は第2作動入賞確認フラグに「1」がセットされていたとしても合計獲得数カウンタ441の値の更新は行わない。

10

【3843】

ステップS J 8 0 2にて否定判定をした場合、又はステップS J 8 0 3の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア211における確認フラグ群211dのアウト確認フラグに「1」がセットされているかを判定する（ステップS J 8 0 4）。アウト確認フラグに「1」がセットされている場合、アウト口24aへの遊技球の入球が発生してアウト口検知センサ237aにて1個の遊技球が正常に検知されたことを意味する。アウト確認フラグに「1」がセットされている場合（ステップS J 8 0 4：YES）、合計獲得数カウンタ441の値を1減算する（ステップS J 8 0 5）。そして、その1減算後における合計獲得数カウンタ441の値が「0」を下回った場合には（ステップS J 8 0 6：NO）、合計獲得数カウンタ441の値を「0」クリアする（ステップS J 8 0 7）。これにより、合計獲得数カウンタ441の値の減算後において当該値が「0」を下回った場合には当該合計獲得数カウンタ441の値は「0」クリアされて「0」に維持されることになる。

20

【3844】

ステップS J 8 0 4にて否定判定をした場合、ステップS J 8 0 6にて肯定判定をした場合、又はステップS J 8 0 7の処理を実行した場合には、合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数である19000個以上となったかを判定する（ステップS J 8 0 8）。所定差球数が終了基準個数以上となっている場合（ステップS J 8 0 8：YES）、非特定制御用のワークエリア213における遊技不可フラグ601に「1」をセットする（ステップS J 8 0 9）。これにより、現状において実行されているタイマ割込み処理（図288）が終了した後、次のタイマ割込み処理（図288）が起動され、合計獲得数の管理処理（図296）のステップS J 8 0 1にて肯定判定が行われることにより、無限ループとなり、遊技が行われない状態となる。

30

【3845】

その後、遊技が行われない状態となることを示す遊技不可コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS J 8 1 0）。音光側MPU93は遊技不可コマンドを受信した場合、遊技が行われない状態であることを示す報知が実行されるように図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65を制御する。

40

【3846】

ステップS J 8 0 8にて否定判定をした場合、合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数である19000個よりも少ない報知基準個数である17000個以上となったかを判定する（ステップS J 8 1 1）。所定差球数が報知基準個数以上となっている場合（ステップS J 8 1 1：YES）、所定差球数が終了基準個数に到達する可能性があることを示す遊技不可移行前コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップS J 8 1 2）。音光側MPU93は遊技不可移行前コマンドを受信した場

50

合、所定差球数が終了基準個数に到達する可能性があることを示す遊技不可移行前報知が実行されるように図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 を制御する。

【3847】

このように、所定差球数を管理する処理、及び当該所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて遊技が行われない状態とするための処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。これにより、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのデータ容量が増加してしまうことを抑制しながら、所定差球数を管理する処理、及び当該所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて遊技が行われない状態とするための処理を実行可能とすることができる。

【3848】

次に、メイン処理（図 283）のステップ S I 4 1 6 にて実行される命令について説明する。ステップ S I 4 1 6 では既に説明したとおり C A L L A 命令によりベース値算出設定処理を実行する。ベース値算出設定処理は非特定制御の処理に含まれる。つまり、メイン処理（図 283）の残余処理において特定制御の処理を実行している状況から非特定制御の処理を実行する状況となる場合に、当該非特定制御の処理が C A L L A 命令を利用して呼び出される。

【3849】

C A L L A 命令によりベース値算出設定処理が実行される場合には、タイマ割込み処理の実行が禁止され、使用レジスタ群切替回路 5 4 2 において第 1 レジスタ群 5 5 5 が使用対象となっている状態から第 2 レジスタ群 5 5 6 が使用対象となっている状態に切り替えられた後に、ベース値算出設定処理に対応するプログラムが開始される。使用対象のレジスタ群が第 1 レジスタ群 5 5 5 から第 2 レジスタ群 5 5 6 に切り替えられることにより、非特定制御の処理であるベース値算出設定処理では第 2 レジスタ群 5 5 6 が使用され、第 1 レジスタ群 5 5 5 に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【3850】

既に説明したとおり、第 2 管理用処理（図 295（b））のステップ S J 7 0 7 における個数情報更新処理において、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 における合計払出個数カウンタ 6 0 2 及び合計排出個数カウンタ 6 0 3 の値が更新される。メイン処理（図 283）のステップ S I 4 1 6 におけるベース値算出設定処理（図 297）では、当該合計払出個数カウンタ 6 0 2 の値及び合計排出個数カウンタ 6 0 3 の値を使用してベース値を算出する処理が実行される。また、既に説明したとおり、ベース値のデータには、当該ベース値における整数部分のデータである 1 バイトの整数部演算結果データと、当該ベース値における小数点以下の部分のデータである 1 バイトの小数部演算結果データとが含まれており、現状エリア 2 5 6 及び第 1 ～第 3 履歴エリア 2 5 7 ～2 5 9 の上位 1 バイトには整数部演算結果データが格納されるとともに、下位 1 バイトには小数部演算結果データが格納される。

【3851】

図 297 はメイン処理（図 283）のステップ S I 4 1 6 にて実行されるベース値算出設定処理を示すフローチャートである。なお、ベース値算出設定処理におけるステップ S J 9 0 1 ～ステップ S J 9 2 2 の処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【3852】

ステップ S J 9 0 1 ～ステップ S J 9 2 0 において、合計払出個数カウンタ 6 0 2 の値を合計排出個数カウンタ 6 0 3 の値で割る演算を行った場合の商を導出し、当該導出した商のデータ（1 バイト）をベース値の整数部演算結果データとして現状エリア 2 5 6 の上位 1 バイトエリアにセットするための処理を実行する。合計払出個数カウンタ 6 0 2 の値を合計排出個数カウンタ 6 0 3 の値で割る演算を行った場合の商は、合計払出個数カウンタ 6 0 2 の値から合計排出個数カウンタ 6 0 3 の値を減算する演算を行った回数を A レジスタ 5 8 1 a にてカウントすることにより導出する。

10

20

30

40

50

【3853】

具体的には、まず非特定制御用のワークエリア213における合計払出個数カウンタ602の上位1バイトのデータをDレジスタ583aに読み出す（ステップSJ901）。以下、本実施形態において、ステップSJ901にて合計払出個数カウンタ602からDレジスタ583aに読み出されたデータ、又はステップSJ901にて合計払出個数カウンタ602からDレジスタ583aに読み出された後に更新されたデータを合計払出個数カウンタ602の上位1バイト対応データという。

【3854】

その後、「EXX」という命令を実行する（ステップSJ902）。既に説明したとおり、第2レジスタ群556が使用対象となっている状況において「EXX」は、BCレジスタ582、DEレジスタ583及びHLレジスタ584に格納されているデータと、BC'レジスタ592、DE'レジスタ593及びHL'レジスタ594に格納されているデータとを交換させる交換命令である。「EXX」という命令が実行されることにより、Dレジスタ583aのデータ（合計払出個数カウンタ602の上位1バイト対応データ）をD'レジスタ593aに退避させることができる。

【3855】

その後、Aレジスタ581aの値を「0」クリアする（ステップSJ903）。上述したとおり、Aレジスタ581aは、合計払出個数カウンタ602の値から合計排出個数カウンタ603の値を減算する演算を行った回数をカウントして整数部除算結果データを導出するために使用される。ステップSJ903にてAレジスタ581aの値が「0」クリアされることにより、Aレジスタ581aに「0」という整数部除算結果データが格納されている状態となる。

【3856】

その後、合計払出個数カウンタ602の下位2バイトのデータをDEレジスタ583に読み出す（ステップSJ904）。以下、本実施形態において、ステップSJ904にて合計払出個数カウンタ602からDEレジスタ583に読み出されたデータ、又はステップSJ904にて合計払出個数カウンタ602からDEレジスタ583に読み出された後に更新されたデータを合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データという。その後、合計排出個数カウンタ603の値をBCレジスタ582に読み出す（ステップSJ905）。

【3857】

このように、合計払出個数カウンタ602の上位1バイト対応データがD'レジスタ593aに格納されており、合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データがDEレジスタ583に格納されており、合計排出個数カウンタ603のデータがBCレジスタ582に格納されており、Aレジスタ581aに格納されている整数部除算結果データの値が「0」である状態で、ステップSJ906の処理に進む。

【3858】

ステップSJ906では、Aレジスタ581aの値を1加算する。これにより、Aレジスタ581aに格納されている整数部除算結果データの値が1加算される。このように、Aレジスタ581aの値は、合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データから合計排出個数カウンタ603の値を減算する処理（ステップSJ908）の実行前に1加算される。そして、当該減算処理（ステップSJ908）の結果が負の値となった場合には後述するステップSJ919にてAレジスタ581aの値が1減算されることにより、Aレジスタ581aの値が1加算前の値（ステップSJ906の処理の実行前の値）に戻される。これにより、演算結果が負の値となった場合におけるステップSJ908の処理はカウントの対象から除外される態様で、Aレジスタ581aにおいて、合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データから合計排出個数カウンタ603の値を減算する処理（ステップSJ908）の実行回数がカウントされる。

【3859】

その後、DEレジスタ583のデータ（合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対

応データ)をH Lレジスタ5 8 4に転送する(ステップS J 9 0 7)。D Eレジスタ5 8 3のデータは転送後も維持される。その後、H Lレジスタ5 8 4の値(合計払出個数カウンタ6 0 2の下位2バイト対応データ)からB Cレジスタ5 8 2の値(合計排出個数カウンタ6 0 3の値)を減算する演算を実行する(ステップS J 9 0 8)。当該演算の結果はH Lレジスタ5 8 4に格納される。これにより、合計払出個数カウンタ6 0 2の下位2バイト対応データから合計排出個数カウンタ6 0 3の値を減算する演算の演算結果がH Lレジスタ5 8 4に格納されている状態となる。また、今回の演算前における合計払出個数カウンタ6 0 2の下位2バイト対応データの値が合計排出個数カウンタ6 0 3の値以上の値であった場合には今回の演算において桁借りが発生しないため、Fレジスタ5 8 1 bにおけるキャリフラグの値が「0」となるとともに、今回の演算前における合計払出個数カウンタ6 0 2の下位2バイト対応データの値が合計排出個数カウンタ6 0 3の値未満の値であった場合には今回の演算において桁借りが発生するため、当該キャリフラグに「1」がセットされている状態となる。

10

【3 8 6 0】

キャリフラグの値が「0」である場合(ステップS J 9 0 9: N O)、すなわち今回の演算の結果が正の値である場合には、H Lレジスタ5 8 4のデータをD Eレジスタ5 8 3にセットする(ステップS J 9 1 0)。これにより、D Eレジスタ5 8 3に格納されている合計払出個数カウンタ6 0 2の下位2バイト対応データが今回のステップS J 9 0 8における演算後の値に更新される。

20

【3 8 6 1】

その後、ステップS J 9 0 6に戻り、ステップS J 9 0 9にて肯定判定が行われるまで、ステップS J 9 0 6～ステップS J 9 1 0の処理を繰り返す。これにより、合計払出個数カウンタ6 0 2の下位2バイト対応データの値が合計排出個数カウンタ6 0 3の値未満の値となるまで、合計払出個数カウンタ6 0 2の下位2バイト対応データの値から合計排出個数カウンタ6 0 3の値を減算する処理(ステップS J 9 0 8)が行われるようにすることができるとともに、合計払出個数カウンタ6 0 2の下位2バイト対応データの値から合計排出個数カウンタ6 0 3の値を減算する処理(ステップS J 9 0 8)の実行回数がAレジスタ5 8 1 aにおいてカウントされるようにすることができる。

【3 8 6 2】

ステップS J 9 0 9にて肯定判定を行った場合には、「E X X」という命令を実行する(ステップS J 9 1 1)。「E X X」という命令が実行されることにより、B Cレジスタ5 8 2、D Eレジスタ5 8 3及びH Lレジスタ5 8 4に格納されているデータと、B C'レジスタ5 9 2、D E'レジスタ5 9 3及びH L'レジスタ5 9 4に格納されているデータとが交換される。これにより、B Cレジスタ5 8 2のデータ(合計排出個数カウンタ6 0 3のデータ)、D Eレジスタ5 8 3のデータ(演算結果が負の値となった今回のステップS J 9 0 8における演算後のデータに更新される前の合計払出個数カウンタ6 0 2の下位2バイト対応データ)及びH Lレジスタ5 8 4のデータ(ステップS J 9 0 8の演算結果のデータ)を対応する補助レジスタに退避させることができるとともに、D'レジスタ5 9 3 aに退避させていたデータ(合計払出個数カウンタ6 0 2の上位1バイト対応データ)をDレジスタ5 8 3 aに復帰させることができる。

30

40

【3 8 6 3】

その後、Dレジスタ5 8 3 aの値が1以上である場合(ステップS J 9 1 2: N O)、すなわち合計払出個数カウンタ6 0 2の上位1バイト対応データの値が1以上であり当該上位1バイト対応データから合計払出個数カウンタ6 0 2の下位2バイト対応データに桁借りを行うことが可能である場合には、ステップS J 9 1 3～ステップS J 9 1 8において桁借りに対応する処理を実行する。具体的には、まずDレジスタ5 8 3 aの値を1減算する(ステップS J 9 1 3)。これにより、Dレジスタ5 8 3 aに格納されている合計払出個数カウンタ6 0 2の上位1バイト対応データの値が桁借り発生後の値に更新される。その後、「E X X」という命令を実行する(ステップS J 9 1 4)。「E X X」という命令が実行されることにより、B Cレジスタ5 8 2、D Eレジスタ5 8 3及びH Lレジスタ

50

584に格納されているデータと、BCレジスタ592、DEレジスタ593及びHLレジスタ594に格納されているデータとが交換される。これにより、Dレジスタ583aに格納されていた合計払出個数カウンタ602の上位1バイト対応データをDレジスタ593aに退避させることができるとともに、BCレジスタ592に退避させていたデータ（合計排出個数カウンタ603のデータ）、DEレジスタ593に退避させていたデータ（演算結果が負の値となったステップSJ908の演算後のデータに更新される前の合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データ）及びHLレジスタ594に退避させていたデータ（ステップSJ908の演算結果のデータ）をBCレジスタ582、DEレジスタ583及びHLレジスタ584に復帰させることができる。

【3864】

その後、ステップSJ915～ステップSJ917において、（「DEレジスタ583に格納されているステップSJ908の処理の実行前における合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データ」＋「桁借りで増加した値（65536）」－「BCレジスタ582に格納されている合計排出個数カウンタ603の値」）を算出する処理を行う。但し、演算に使用するBCレジスタ582、DEレジスタ583及びHLレジスタ584のデータ容量が2バイトであるため、ステップSJ915にて（「桁借りで増加した値よりも1小さい値（65535）」－「BCレジスタ582に格納されている合計排出個数カウンタ603のデータ」）を算出する処理を行い、ステップSJ916にてステップSJ915の演算結果に「1」を加算する処理を行い、ステップSJ917にてステップSJ916の演算結果に「DEレジスタ583に格納されているステップSJ908の処理の実行前における下位2バイト対応データ」を加算する処理を行う。

【3865】

ステップSJ915では、2バイトの数値情報の最大値である「65535」（「FFFFH」）からBCレジスタ582の値（合計排出個数カウンタ603の値）を減算する演算を実行する。当該演算の結果はHLレジスタ584に格納される。その後、HLレジスタ584の値を1加算する（ステップSJ916）。その後、HLレジスタ584の値にDEレジスタ583の値を加算する演算を行う（ステップSJ917）。当該演算の結果はHLレジスタ584に格納される。これにより、上述した（「DEレジスタ583に格納されているステップSJ908の処理の実行前における下位2バイト対応データ」＋「桁借りで増加した値（65536）」－「BCレジスタ582に格納されている合計排出個数カウンタ603の値」）という演算の結果がHLレジスタ584に格納されている状態となる。その後、HLレジスタ584のデータをDEレジスタ583に転送する（ステップSJ918）。これにより、合計払出個数カウンタ602の上位1バイト対応データから下位2バイト対応データへの桁借り後における合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データの値から合計排出個数カウンタ603の値を減算する演算の演算結果がDEレジスタ583に格納されている状態となり、DEレジスタ583に格納されている合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データが更新される。

【3866】

その後、ステップSJ906に戻り、ステップSJ912にて肯定判定が行われるまで、ステップSJ906～ステップSJ918の処理を繰り返す。これにより、合計払出個数カウンタ602の上位1バイト対応データの値が「0」となり当該上位1バイト対応データから下位2バイト対応データへの桁借りを発生させることができない状態となるまで、合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データの値から合計排出個数カウンタ603の値を減算する処理（ステップSJ908）が行われるようにすることができる。とともに、当該減算処理（ステップSJ908）の実行回数がAレジスタ581aにおいてカウントされるようにすることができる。

【3867】

ステップSJ912にて肯定判定を行った場合には、Aレジスタ581aの値を1減算する（ステップSJ919）。これにより、Aレジスタ581aに格納されている整数部演算結果データの値を、ステップSJ906にて「1」が加算される前の値に戻し、合計

10

20

30

40

50

払出個数カウンタ602の上位1バイト対応データから下位2バイト対応データへの桁借りを発生させることができない状態であるとともに合計払出個数カウンタ603の下位2バイト対応データの値が合計排出個数カウンタ603の値未満の値である状態において実行されたステップS J 9 0 8の演算がAレジスタ581aにおいてカウントされていない状態、すなわちAレジスタ581aに整数部演算結果データが格納されている状態となる。その後、Aレジスタ581aの値（整数部演算結果データ）を現状エリア256の上位1バイトエリアにセットする（ステップS J 9 2 0）。

【3868】

その後、小数部算出用処理を実行する（ステップS J 9 2 1）。小数部算出用処理では、まず「E X X」という命令を実行することにより、ステップS J 9 1 1にてB C'レジスタ592に退避させたデータ（合計排出個数カウンタ603のデータ）、D E'レジスタ593に退避させたデータ（合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データ）及びH L'レジスタ594に退避させたデータ（ステップS J 9 0 8の演算結果のデータ）をB Cレジスタ582、D Eレジスタ583及びH Lレジスタ584に復帰させる。小数部算出用処理（ステップS J 9 2 1）では、当該「E X X」という命令によりB Cレジスタ582に復帰させた合計排出個数カウンタ603のデータ、及びD Eレジスタ583に復帰させた合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データを使用して、ベース値の小数部演算結果データを導出し、当該導出した小数部演算結果データを現状エリア256の下位1バイトエリアにセットする。これにより、現状エリア256に直近のベース値の情報（具体的には整数部演算結果データ及び小数部演算結果データ）が格納されている状態となる。

【3869】

ステップS J 9 2 1にて小数部算出用処理を実行した後は、データシフト用処理を実行する（ステップS J 9 2 2）。データシフト用処理では、合計排出個数カウンタ603の値がシフト基準個数（具体的には60000個）以上となっている場合、上記第4の実施形態における結果演算処理（図90）のステップS 5 4 1 4～ステップS 5 4 1 5と同様に、データシフト用処理を実行した後に各種カウンタのクリア処理を実行する。データシフト用処理では、演算結果記憶エリア252における現状エリア256、第1履歴エリア257、第2履歴エリア258及び第3履歴エリア259に記憶された情報を、第2履歴エリア258→第3履歴エリア259、第1履歴エリア257→第2履歴エリア258、現状エリア256→第1履歴エリア257の順序でシフトする。これにより、2回前の算出期間における最終的なベース値が3回前の算出期間における最終的なベース値として第3履歴エリア259に記憶され、1回前の算出期間における最終的なベース値が2回前の算出期間における最終的なベース値として第2履歴エリア258に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が1回前の算出期間における最終的なベース値として第1履歴エリア257に記憶される。また、各種カウンタのクリア処理では、通常用カウンタエリア251の各カウンタ251a～251eを全て「0」クリアする。

【3870】

その後、「R E T A」という命令を実行することにより本ベース値算出設定処理（図297）を終了する。R E T A命令によりベース値算出設定処理が終了される場合には、使用レジスタ群切替回路542において使用対象となっているレジスタ群が第2レジスタ群556から第1レジスタ群555に切り替えられ、タイマ割込み処理（図288）の実行が許可された後に、ベース値算出設定処理が終了される。使用対象のレジスタ群が第2レジスタ群556から第1レジスタ群555に切り替えられることにより、特定制御の処理では第1レジスタ群555が使用され、第2レジスタ群556に含まれている各レジスタのデータが書き換えられてしまうことを防止できる。

【3871】

既に説明したとおり、第2レジスタ群556において、I Xレジスタ585は非特定用第1基準アドレス（「3000H」）を格納するために使用されており、I Yレジスタ586は非特定用第2基準アドレス（「3100H」）を格納するために使用されており、

Kレジスタ587は非特定用上位基準アドレス情報（「A3H」）を格納するために使用されており、Vレジスタ588はレジスタ用上位第2基準アドレス情報（「ABH」）を格納するために使用されている。また、スタックポインタ589は非特定制御用のスタックエリア214においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側CPU541にて特定するためのアドレスの情報を格納するために使用されている。また、既に説明したとおり、第2レジスタ群556には、アドレス指定に使用されるこれらのレジスタ（IXレジスタ585、IYレジスタ586、Kレジスタ587及びVレジスタ588）及びスタックポインタ589以外に、主レジスタとして、Aレジスタ581a、Fレジスタ581b、Bレジスタ582a、Cレジスタ582b、Dレジスタ583a、Eレジスタ583b、Hレジスタ584a及びLレジスタ584bが存在している。上述したとおり、ベース値算出設定処理（図297）において、Aレジスタ581aは整数部除算結果データを格納するために使用されており、BCレジスタ582は合計排出個数カウンタ603のデータを格納するために使用されており、DEレジスタ583は合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データを格納するために使用されており、HLレジスタ584はステップSJ908の演算を行うために使用されている。また、フラグレジスタであるFレジスタ581bもステップSJ908の演算において使用されている。このように、ベース値算出設定処理（図297）では、第2レジスタ群556におけるAFレジスタ581、BCレジスタ582、DEレジスタ583及びHLレジスタ584が全て使用されている状況が発生する。

10

20

30

40

50

【3872】

AFレジスタ581、BCレジスタ582、DEレジスタ583及びHLレジスタ584にデータが格納されている状況において合計払出個数カウンタ602の上位1バイト対応データを格納可能なレジスタが第2レジスタ群556に設けられていない構成とすると、合計払出個数カウンタ602の上位1バイト対応データを第2レジスタ群556に読み出す場合、当該読み出し先となるレジスタ（Aレジスタ581a、Bレジスタ582a、Cレジスタ582b、Dレジスタ583a、Eレジスタ583b、Hレジスタ584a及びLレジスタ584bのいずれか）に格納されているデータを主側RAM84に退避させるための処理が必要となってしまう。これに対して、第2レジスタ群556には、Dレジスタ583aに対応する補助レジスタ（D'レジスタ593a）が設けられており、当該補助レジスタに合計払出個数カウンタ602の上位1バイト対応データを格納することが可能な構成である。これにより、整数部除算結果データ、合計排出個数カウンタ603のデータ、合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データ及びステップSJ908の演算結果データに加えて、合計払出個数カウンタ602の上位1バイト対応データが第2レジスタ群556に格納されている状態とすることができる。よって、合計払出個数カウンタ602の上位1バイトデータを第2レジスタ群556に読み出す場合に、Aレジスタ581a、Bレジスタ582a、Cレジスタ582b、Dレジスタ583a、Eレジスタ583b、Hレジスタ584a及びLレジスタ584bのいずれかに格納されているデータを主側RAM84に退避させるための処理を不要とすることができる。

【3873】

第2レジスタ群556には、DEレジスタ583の補助レジスタ（DE'レジスタ593）が設けられている。また、EXX命令が実行されることにより、BCレジスタ582、DEレジスタ583及びHLレジスタ584に格納されているデータと、これらの主レジスタの補助レジスタに格納されているデータとが交換される構成であるため、EXX命令を使用して、DEレジスタ583に格納されているデータと、補助レジスタ（DE'レジスタ593）に格納されているデータとを交換することができる。これにより、合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データがDEレジスタ583に格納されているとともに合計払出個数カウンタ602の上位1バイト対応データがD'レジスタ593aに格納されている状態とした後、当該上位1バイト対応データ及び当該下位2バイト対応データのうちDEレジスタ583に格納されるデータをEXX命令により切り替える構成とすることができる。

【3874】

Dレジスタ583に対応する補助レジスタが設けられていない構成とすると、A Fレジスタ581、B Cレジスタ582、D Eレジスタ583及びH Lレジスタ584が全て使用されている状況であるとともに合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データがD Eレジスタ583に格納されている状況において、合計払出個数カウンタ602の上位1バイト対応データをDレジスタ583aに読み出す場合、合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データを主側RAM84に退避させるための命令（具体的には4バイトのLD命令）、及び合計払出個数カウンタ602の上位1バイト対応データをDレジスタ583aに読み出すための命令（3バイトのLD命令）が必要となってしまう。これに対して、Dレジスタ583aに対応する補助レジスタが設けられている構成であるとともに、Dレジスタ583aに格納されているデータと補助レジスタ（D'レジスタ593a）に格納されているデータとを交換命令（1バイトのEXX命令）により交換可能な構成である。これにより、合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データがD Eレジスタ583に格納されている状態であるとともに合計払出個数カウンタ602の上位1バイト対応データがD'レジスタ593aに格納されている状態とした後に、当該上位1バイト対応データ及び当該下位2バイト対応データのうち必要となるデータが当該下位2バイト対応データから当該上位1バイト対応データに切り替わるタイミングで、EXX命令を実行することにより当該下位2バイト対応データをD E'レジスタ593に退避させることができるとともに、当該上位1バイト対応データをDレジスタ583aに読み出して使用可能とすることができる。よって、D E'レジスタ593を利用することなく、必要となるデータが合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データから合計払出個数カウンタ602の上位1バイト対応データに切り替わるタイミングにおいて、当該下位2バイト対応データを主側RAM84に退避させる命令、及び当該上位1バイト対応データをDレジスタ583aに読み出す命令を実行する構成と比較して、当該上位1バイト対応データをDレジスタ583aに読み出して使用可能とするために、プログラムに設定される命令の数及びデータ容量を低減することができる。

10

20

【3875】

合計払出個数カウンタ602の上位1バイト対応データがDレジスタ583aに格納されている状態であるとともに合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データがD E'レジスタ593に格納されている状態となった後に、当該上位1バイト対応データ及び当該下位2バイト対応データのうち必要となるデータが当該上位1バイト対応データから当該下位2バイト対応データに切り替わるタイミングで、交換命令（1バイトのEXX命令）を実行することにより、当該上位1バイト対応データをD'レジスタ593aに退避させることができるとともに、当該下位2バイト対応データをD Eレジスタ583に読み出して使用可能とすることができる。これにより、D E'レジスタ593を利用することなく、必要となるデータが合計払出個数カウンタ602の上位1バイト対応データから合計払出個数カウンタ602の下位2バイト対応データに切り替わるタイミングにおいて、当該上位1バイト対応データを主側RAM84に退避させる命令（3バイトのLD命令）、及び当該下位2バイト対応データをD Eレジスタ583に読み出す命令（4バイトのLD命令）を実行する構成と比較して、当該下位2バイト対応データをD Eレジスタ583に読み出して使用可能とするために、プログラムに設定される命令の数及びデータ容量を低減することができる。

30

40

【3876】

非特定制御用のワークエリア213における管理開始フラグに「1」がセットされているか否かとは無関係に、ステップS J901～ステップS J918の処理が実行される。これにより、管理開始フラグの値が「0」である場合及び管理開始フラグの値が「1」である場合のいずれにおいてもベース値が算出されて現状エリア256に格納されるようにすることができる。

【3877】

<主側MPU82のリセットを行うための構成>

50

次に、主側MPU82のリセットを行うための構成について説明する。図280を参照しながら既に説明したとおり、主側MPU82の入力側及び出力側には、停電監視基板85が接続されている。停電監視基板85には、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置78が接続されており、主側MPU82には停電監視基板85を介して電力が供給される。また、既に説明したとおり、主側MPU82には主側電源制御部543が設けられている。

【3878】

電源・発射制御装置78は、外部の交流24V電源より供給される電力を取り込み、+24Vの直流安定化電源、+5.0Vの直流電源である通常動作電源及び+5.0Vの直流電源であるバックアップ電源を含む各種電源を生成し、主制御装置71及び払出制御装置77等に対して各々に必要な電力を供給する。以下、本実施形態及び後述する第34～第38の実施形態において、+24Vの直流安定化電源から供給される電力を第1通常動作電力というとともに、+5.0Vの通常動作電源から供給される電力を第2通常動作電力という。また、+5.0Vのバックアップ電源から供給される電力をバックアップ電力という。

【3879】

図280に示すように、電源・発射制御装置78から停電監視基板85に動作電力を供給するための電気配線として、+24Vの第1通常動作電力を供給するための第1電気配線EL1と、+5.0Vの第2通常動作電力を供給するための第2電気配線EL2とが設けられている。また、停電監視基板85から主側MPU82の主側電源制御部543に+5.0Vの第2通常動作電力を供給するための第3電気配線EL3が設けられている。さらにまた、電源・発射制御装置78から主側電源制御部543に+5.0Vのバックアップ電力を供給するための第4電気配線EL4が設けられている。主側電源制御部543には、当該主側電源制御部543に供給されている第2通常動作電力の電圧を監視する電圧監視回路604が設けられている。

【3880】

既に説明したとおり、電源・発射制御装置78には、電入中用電源部78a及び電断中用電源部78bが設けられている。電入中用電源部78aは、外部の交流24V電源から電源・発射制御装置78に電力が供給されている状況において、停電監視基板85への第1通常動作電力及び第2通常動作電力の供給が行われるようにするとともに、電圧監視回路604への第2通常動作電力の供給が行われるようにする。また、電断中用電源部78bは、外部の交流24V電源から電源・発射制御装置78に電力が供給されている状況において、電入中用電源部78aから供給される電力によりコンデンサの充電が行われるようにする。また、電断中用電源部78bは、外部の交流24V電源からの電源・発射制御装置78への電力供給が停止された状況において、当該コンデンサから主側電源制御部543へのバックアップ電力の供給が行われるようにする。

【3881】

外部の交流24V電源からの電源・発射制御装置78への電力供給が停止された場合には、まず停電監視基板85へ供給されている第1通常動作電力の最大電圧(+24V)が停電監視基板85において検出されない状態となり、その後に停電監視基板85及び電圧監視回路604へ供給されている第2通常動作電力の電圧の+5.0Vからの低下が始まる。

【3882】

図298(a)は停電監視基板85及び電圧監視回路604にて監視される電力を説明するための説明図であり、図298(b)は各種電圧を説明するための説明図である。図298(a)に示すように、停電監視基板85では、当該停電監視基板85に供給されている第1通常動作電力の電圧及び第2通常動作電力の電圧が監視される。また、電圧監視回路604では、主側電源制御部543に供給されている第2通常動作電力の電圧が監視される。

【3883】

図 2 9 8 (b) に示すように、第 2 通常動作電力について、主側 M P U 8 2 の正常動作が保証されている電圧範囲は + 4 . 0 ~ + 5 . 5 V であり、電源・発射制御装置 7 8 から停電監視基板 8 5 を介して主側電源制御部 5 4 3 に供給される第 2 通常動作電力及びバックアップ電力の電圧は + 5 . 0 V である。また、主側 C P U 5 4 1 の動作電圧、及び主側 M P U 8 2 に設けられた各種回路の動作電圧は + 2 . 1 V である。

【 3 8 8 4 】

主側 C P U 5 4 1、及び主側 M P U 8 2 において主側 C P U 5 4 1 の外部に設けられた各種回路は、供給されている第 2 通常動作電力の電圧が + 2 . 1 V 以上である場合に動作可能である。主側 M P U 8 2 において使用される各種信号の H I レベルは、ノイズの影響で誤作動が発生しないように、+ 5 . 0 V に設定されている。主側電源制御部 5 4 3 に供給される第 2 通常動作電力の電圧が + 5 . 0 V から降下すると、主側 M P U 8 2 において使用されている各種信号の H I レベルに対応する電圧も降下することとなる。主側電源制御部 5 4 3 に供給される第 2 通常動作電力の電圧が + 4 . 0 V ~ + 5 . 5 V の範囲である場合、主側 M P U 8 2 において使用される各種信号はノイズの影響を受けにくい状態となる。一方、主側電源制御部 5 4 3 に供給される第 2 通常動作電力の電圧が + 4 . 0 V 未満である場合には、当該第 2 通常動作電力の電圧が + 4 . 0 V 以上である場合と比較して、主側 M P U 8 2 において使用される各種信号がノイズの影響を受けて H I レベルから L O W レベルに立ち下がる事象が発生し易い状態となってしまう。

【 3 8 8 5 】

停電監視基板 8 5 では、当該停電監視基板 8 5 にて監視されている第 2 通常動作電力の電圧が + 4 . 4 V 以上となったことに基づいて第 2 通常動作電力の電圧の立ち上がりが検出されたことが特定されるとともに、当該停電監視基板 8 5 にて監視されている第 2 通常動作電力の電圧が + 4 . 0 V 以下となったことに基づいて第 2 通常動作電力の電圧の立ち下がりが検出されたことが特定される。また、電圧監視回路 6 0 4 では、当該電圧監視回路 6 0 4 にて監視されている第 2 通常動作電力の電圧が + 3 . 1 V 以上となったことに基づいて第 2 通常動作電力の電圧の立ち上がりが検出されたことが特定されるとともに、当該電圧監視回路 6 0 4 にて監視されている第 2 通常動作電力の電圧が + 2 . 7 V 以下となったことに基づいて第 2 通常動作電力の電圧の立ち下がりが検出されたことが特定される。

【 3 8 8 6 】

図 2 8 0 に示すように、主制御装置 7 1 には、停電監視基板 8 5 からリセット回路 5 4 4 に第 1 リセット信号を出力するための第 2 信号線 S G 2 と、電圧監視回路 6 0 4 からリセット回路 5 4 4 に第 2 リセット信号を出力するための第 3 信号線 S G 3 と、停電監視基板 8 5 から主側 C P U 5 4 1 に停電信号を出力するための第 4 信号線 S G 4 とが設けられている。主側 C P U 5 4 1 では、停電監視基板 8 5 から出力されて主側 C P U 5 4 1 に入力される停電信号の H I レベルから L O W レベルへの立ち下がりが検出されたことに基づいて、タイマ割込み処理（図 2 8 8）の停電監視処理（ステップ S I 9 0 3）にて停電時処理が実行される。なお、停電信号における L O W レベルと H I レベルとの関係が逆であってもよい。

【 3 8 8 7 】

リセット回路 5 4 4 には、停電監視基板 8 5 から第 1 リセット信号が入力されるとともに、電圧監視回路 6 0 4 から第 2 リセット信号が入力される。主側電源制御部 5 4 3 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が + 2 . 1 V 以上である状況において、リセット回路 5 4 4 に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の少なくとも一方が L O W レベルである場合、リセット回路 5 4 4 の動作により主側 M P U 8 2 のリセットが行われている状態となる。したがって、リセット回路 5 4 4 に入力されている第 1 リセット信号が立ち下がった場合には第 2 リセット信号が H I レベルであっても主側 M P U 8 2 のリセットが行われるとともに、リセット回路 5 4 4 に入力されている第 2 リセット信号が立ち下がった場合には第 1 リセット信号が H I レベルであっても主側 M P U 8 2 のリセットが行われる。なお、第 1 リセット信号における L O W レベルと H I レベルとの関係が逆

であってもよく、第2リセット信号におけるLOWレベルとHイレベルとの関係が逆であってもよい。

【3888】

図280に示すように、主側MPU82においてリセット回路544の入力側には、ノイズによる一時的な第1リセット信号の立ち下がりが検出されてしまうことを防止するノイズフィルタ606が設けられている。具体的には、リセット回路544に入力されている第1リセット信号の電圧がLOWレベルである状態が内部システムクロック（具体的には16MHz）の6クロック分以上の期間（具体的には約0.4マイクロ秒）に亘って継続された場合に、リセット回路544では当該リセット回路544に入力されている第1リセット信号がLOWレベルであることが特定される。

10

【3889】

図298(c)は停電信号、第1リセット信号及び第2リセット信号の立ち上げ条件を説明するための説明図であり、図298(d)は停電信号、第1リセット信号及び第2リセット信号の立ち下げ条件を説明するための説明図である。図298(c)に示すように、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された後、停電監視基板85は、監視している第2通常動作電力（最大+5.0V）の電圧が+3.6V以上となったことに基づいて停電信号をLOWレベルからHイレベルに立ち上げるとともに、監視している第2通常動作電力の電圧が+4.4V以上となったことに基づいて第1リセット信号をLOWレベルからHイレベルに立ち上げる。また、電圧監視回路604は、監視している第2通常動作電力の電圧が+3.1V以上となったことに基づいて、第2リセット信号をLOWレベルからHイレベルに立ち上げる。

20

【3890】

図298(d)に示すように、停電監視基板85は、監視している第1通常動作電力において最大電圧（+24V）が検出されない状態が停電基準期間（例えば4ミリ秒）に亘って継続した場合、主側CPU541に対して出力している停電信号をHイレベルからLOWレベルに立ち下げる。停電信号の立ち下げに停電基準期間が設定されていることにより、停電監視基板85においてノイズに起因した停電信号の立ち下げが行われてしまう可能性が低減されている。

【3891】

停電監視基板85は、停電信号を立ち下げた場合、当該停電信号の立ち下げからリセット用遅延期間（具体的には6ミリ秒）が経過したことに基づいて、リセット回路544に対して出力している第1リセット信号をHイレベルからLOWレベルに立ち下げる。また、停電監視基板85は、監視している第2通常動作電力の電圧が第1リセット基準電圧以下（具体的には+4.0V以下）となった場合、停電信号の立ち下げの有無とは無関係に、第1リセット信号をHイレベルからLOWレベルに立ち下げる。

30

【3892】

電圧監視回路604は、電源・発射制御装置78から主側電源制御部543に供給されている第2通常動作電力（+5.0Vの直流電源）の電圧を監視し、当該第2通常動作電力の電圧が第2リセット基準電圧以下（具体的には+2.7V以下）である状態となったことに基づいて第2リセット信号をHイレベルからLOWレベルに立ち下げる。

40

【3893】

電圧監視回路604における第2通常動作電力の立ち下がり検出電圧（+2.7V）は、主側CPU541の動作電圧（+2.1V）よりも高い値に設定されている。これにより、電圧監視回路604にて第2通常動作電力の立ち下がりが検出されて第2リセット信号が立ち下げられたことに基づいて主側MPU82のリセットが行われる状況において、主側CPU541に供給されている第2通常動作電力の電圧が主側CPU541の動作電圧を下回ってしまうことが防止されている。よって、第2リセット信号が立ち下げられたことに基づいて主側MPU82のリセットが行われる場合においても、当該リセットを正常に行うことが可能となっている。

【3894】

50

図 2 9 9 (a) は停電監視基板 8 5 において停電信号及び第 1 リセット信号の制御を行うための構成を説明するための機能ブロック図である。図 2 9 9 (a) に示すように、停電監視基板 8 5 には、第 1 電圧監視回路 8 5 a、第 2 電圧監視回路 8 5 b、停電信号制御回路 8 5 c、第 1 リセット信号制御回路 8 5 d 及び停電信号遅延回路 8 5 e が設けられている。第 1 電圧監視回路 8 5 a では第 1 通常動作電力の電圧が監視されているとともに、第 2 電圧監視回路 8 5 b では第 2 通常動作電力の電圧が監視されている。

【 3 8 9 5 】

第 1 電圧監視回路 8 5 a は、監視している第 1 通常動作電力の最大電圧 (+ 2 4 V) が検出されない状態が停電基準期間 (4 ミリ秒) に亘って継続した場合、停電信号制御回路 8 5 c に出力している第 1 検出信号を H I レベルから L O W レベルに立ち下げる。停電信号制御回路 8 5 c に入力されている第 1 検出信号が L O W レベルに立ち下げられた場合、停電信号制御回路 8 5 c から主側 C P U 5 4 1 へ出力されている停電信号が H I レベルから L O W レベルに立ち下げられる。

10

【 3 8 9 6 】

停電信号は停電信号遅延回路 8 5 e にも入力されている。停電信号遅延回路 8 5 e に入力されている停電信号が L O W レベルに立ち下がった後、当該停電信号の立ち下がりタイミングからリセット用遅延期間 (6 ミリ秒) が経過した場合、停電信号遅延回路 8 5 e から第 1 リセット信号制御回路 8 5 d に出力されている停電遅延信号が H I レベルから L O W レベルに立ち下げられる。また、第 2 電圧監視回路 8 5 b は、監視している第 2 通常動作電力の電圧が + 4 . 0 V 以下となった場合、第 1 リセット信号制御回路 8 5 d に出力している第 2 検出信号を H I レベルから L O W レベルに立ち下げる。

20

【 3 8 9 7 】

第 1 リセット信号制御回路 8 5 d に入力されている停電遅延信号及び第 2 検出信号の少なくとも一方が L O W レベルに立ち下がっている状態となった場合、第 1 リセット信号制御回路 8 5 d からリセット回路 5 4 4 に出力されている第 1 リセット信号が H I レベルから L O W レベルに立ち下げられる。

【 3 8 9 8 】

図 2 9 9 (b) は主側 M P U 8 2 のリセットを行うための構成を説明するための機能ブロック図である。図 2 9 9 (b) に示すように、リセット回路 5 4 4 にはリセット実行信号制御回路 5 4 4 a が設けられているとともに、主側 C P U 5 4 1 には内部レジスタ初期化回路 5 4 1 a が設けられている。また、主側電源制御部 5 4 3 には供給切替回路 5 4 3 a が設けられている。さらにまた、主側 M P U 8 2 において、主側 C P U 5 4 1 の外部には、外部レジスタ初期化回路 6 0 5 が設けられている。

30

【 3 8 9 9 】

まず主側 M P U 8 2 のリセットが行われる場合について説明する。主側電源制御部 5 4 3 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が + 2 . 1 V 以上である状態において、リセット実行信号制御回路 5 4 4 a に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の少なくとも一方が L O W レベルである場合、リセット実行信号制御回路 5 4 4 a から主側 C P U 5 4 1、外部レジスタ初期化回路 6 0 5、及び主側電源制御部 5 4 3 の供給切替回路 5 4 3 a に出力されているリセット実行信号が L O W レベルに設定されている状態となる。このように、リセット実行信号制御回路 5 4 4 a から出力されているリセット実行信号が L O W レベルに設定されている状態となることにより、主側 M P U 8 2 のリセットが行われている状態となる。

40

【 3 9 0 0 】

主側 C P U 5 4 1 に入力されているリセット実行信号が L O W レベルである場合、内部レジスタ初期化回路 5 4 1 a の動作により、主側 C P U 5 4 1 の内部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、外部レジスタ初期化回路 6 0 5 に入力されているリセット実行信号が L O W レベルである場合、主側 M P U 8 2 において主側 C P U 5 4 1 の外部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。

【 3 9 0 1 】

50

既に説明したとおり、主側電源制御部 5 4 3 には、第 2 通常動作電力及びバックアップ電力が供給されている。供給切替回路 5 4 3 a に入力されているリセット実行信号が LOW レベルである場合、主側 RAM 8 4 に供給される電力が第 2 通常動作電力からバックアップ電力に切り替えられている状態となる。

【3 9 0 2】

次に、主側 MPU 8 2 のリセットが解除される場合について説明する。主側電源制御部 5 4 3 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が + 2 . 1 V 以上である状態において、リセット実行信号制御回路 5 4 4 a に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の双方が HI レベルである場合、リセット実行信号制御回路 5 4 4 a から主側 CPU 5 4 1、外部レジスタ初期化回路 6 0 5 及び供給切替回路 5 4 3 a に出力されているリセット実行信号が HI レベルに設定されている状態となる。これにより、主側 MPU 8 2 のリセットが解除されている状態となる。供給切替回路 5 4 3 a に入力されているリセット実行信号が HI レベルである場合、主側 RAM 8 4 に供給される電力がバックアップ電力から第 2 通常動作電力に切り替えられている状態となる。

【3 9 0 3】

図 3 0 0 (a) はリセット回路 5 4 4 に入力される第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号と主側 MPU 8 2 の状態との関係を示すための説明図である。図 3 0 0 (a) に示すように、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された後、主側電源制御部 5 4 3 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が + 2 . 1 V 以上である状態において、リセット回路 5 4 4 に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の少なくとも一方が LOW レベルである場合、主側 MPU 8 2 のリセットが行われている状態となる。そして、リセット回路 5 4 4 に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の双方が HI レベルとなることにより、主側 MPU 8 2 のリセットが解除される。

【3 9 0 4】

主側 MPU 8 2 のリセットが行われている状態とは、主側 RAM 8 4 に供給される電力が第 2 通常動作電力からバックアップ電力に切り替えられており、主側 MPU 8 2 に設けられている各レジスタ（主側 CPU 5 4 1 の内部のレジスタ及び主側 CPU 5 4 1 の外部のレジスタ）が初期化されており、主側 MPU 8 2 に設けられている各回路が初期化されており、主側 MPU 8 2 の入力ポート及び出力ポートがクリアされており、主側 MPU 8 2 において処理が実行されていない状態である。主側 MPU 8 2 のリセットが解除された場合には、主側 MPU 8 2 において、後述する主側リセット解除処理が実行された後に、既に説明したメイン処理（図 2 8 3）が開始される。

【3 9 0 5】

リセット回路 5 4 4 に入力されている第 1 リセット信号が HI レベルに立ち上がるタイミング、及びリセット回路 5 4 4 に入力されている第 2 リセット信号が HI レベルに立ち上がるタイミングは、主側電源制御部 5 4 3 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が + 2 . 1 V 以上となるタイミングよりも後のタイミングである。これにより、主側 MPU 8 2 のリセットが行われている状態となった後に、主側 MPU 8 2 のリセットが解除されるようにすることができる。リセット回路 5 4 4 に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号が同時に HI レベルに立ち上がる場合においても、主側 MPU 8 2 のリセットが行われている状態において、主側 MPU 8 2 のリセットが解除されることとなる。

【3 9 0 6】

パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される場合、リセット回路 5 4 4 に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の少なくとも一方が HI レベルから LOW レベルに立ち下がることにより主側 MPU 8 2 のリセットが行われている状態となる。リセット回路 5 4 4 に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号が同時に LOW レベルに立ち下げられた場合にも、主側 MPU 8 2 のリセットが行われている状態となる。主側 MPU 8 2 のリセットが行われている状態となることにより、主側 MPU 8 2 において処理が実行されない状態、すなわち主側 MPU 8 2 の動作が停止されている状態と

なる。

【3907】

次に、主側MPU82にて実行されるリセット解除処理について図300(b)のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、主側リセット解除処理は、主側MPU82のリセットが解除された場合に実行される。なお、主側リセット解除処理におけるステップSK101～ステップSK104の処理は特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【3908】

まず状態確認処理を実行する(ステップSK101)。状態確認処理では、主側ROM83に設定されているプログラムに異常が発生していないことを確認するための処理及び主側MPU82に内蔵されている回路の異常が検出されていないことを確認するための処理を行う。状態確認処理(ステップSK101)において異常の発生が特定されなかった場合には(ステップSK102:NO)、メイン処理の開始アドレスにジャンプする(ステップSK103)。これにより、主側MPU82においてメイン処理(図283)が開始される。

【3909】

状態確認処理にて異常の発生が検出された場合には(ステップSK102:YES)、実行停止処理を実行する(ステップSK103)。実行停止処理では、主側MPU82において処理が実行されていない状態とするための処理を実行する。これにより、主側MPU82のリセット解除時に異常が検出された場合には、当該異常が発生している状態が解消されることなくメイン処理(図283)が実行されてしまうことを防止できる。

【3910】

このように、主側MPU82のリセットが解除された場合、主側MPU82において主側リセット解除処理(図300(b))が実行され、状態確認処理(ステップSK101)にて異常が確認されないことを条件として、メイン処理(図283)が開始される。

【3911】

次に、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された後に主側MPU82のリセットが行われる様子について図301のタイムチャートを参照しながら説明する。図301(a)は主側MPU82のリセットが行われている状態を示し、図301(b)はリセット回路544に入力される第1リセット信号の状態を示し、図301(c)はリセット回路544に入力される第2リセット信号の状態を示し、図301(d)は電圧監視回路604において監視している第2通常動作電力の電圧を示し、図301(e)は停電監視基板85において監視している第2通常動作電力の電圧を示す。

【3912】

t1のタイミングで、パチンコ機10への動作電力の供給が開始されると、図301(d)に示すように電圧監視回路604にて監視している第2通常動作電力の電圧が上昇し始めるとともに、図301(e)に示すように停電監視基板85にて監視している第2通常動作電力の電圧が上昇し始める。その後、t2のタイミングで、図301(d)に示すように電圧監視回路604にて監視している第2通常動作電力の電圧が+2.1V以上である状態となる。図301(b)及び図301(c)に示すように、当該t2のタイミングにおいて、リセット回路544に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号はLOWレベルである。当該t2のタイミングで、図301(a)に示すように主側MPU82のリセットが行われている状態となる。

【3913】

主側MPU82のリセットでは、主側MPU82の初期化動作が行われることにより、主側MPU82に設けられている各レジスタ(主側CPU541の内部のレジスタ及び主側CPU541の外部のレジスタ)が初期化されるとともに、主側MPU82に設けられている各回路が初期化される。また、主側MPU82の入力ポート及び出力ポートがクリアされる。これにより、主側電源制御部543に供給されている第2通常動作電力の電圧が上昇していく状況において、主側MPU82の出力側に接続されている周辺機器(具体

10

20

30

40

50

的には第1特図表示部37a、第2特図表示部37b、第1特図保留表示部37c、第2特図保留表示部37d、普図表示部38a、普図保留表示部38b、特電入賞装置32及び第2作動口34の普電役物34a)の誤作動が発生してしまう可能性を低減することができる。

【3914】

その後、t3のタイミングで、図301(d)に示すように、電圧監視回路604にて監視されている第2通常動作電力の電圧が立ち上がり検出電圧(+3.1V)以上である状態となる。主側電源制御部543は、当該状態となったことに基づいて、第2リセット信号をLOWレベルからHIレベルに立ち上げる。これにより、図301(c)に示すように、リセット回路544に入力されている第2リセット信号がLOWレベルからHIレベルに立ち上がる。当該t3のタイミングでは、図301(b)に示すようにリセット回路544に入力されている第1リセット信号がLOWレベルであるため、図301(a)に示すように主側MPU82のリセットは解除されない。

10

【3915】

その後、t4のタイミングで、図301(e)に示すように、停電監視基板85にて監視している第2通常動作電力の電圧が+4.4V以上である状態となる。停電監視基板85は当該状態となったことに基づいて、第1リセット信号をLOWレベルからHIレベルに立ち上げる。これにより、当該t4のタイミングで、図301(b)及び図301(c)に示すように、リセット回路544に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がHIレベルに立ち上がっている状態となる。そして、当該t4のタイミングで、主側MPU82のリセットが解除される。これにより、主側RAM84に供給される電力がバックアップ電力から第2通常動作電力に切り換えられる。既に説明したとおり、主側MPU82のリセットが解除されることにより、主側MPU82にて主側リセット解除処理(図300(b))が開始され、状態確認処理(ステップSK101)にて異常が確認されないことを条件として、メイン処理(図283)が開始される。

20

【3916】

主側MPU82への動作電力の供給が開始される場合、停電監視基板85からリセット回路544に入力されている第1リセット信号がHIレベルになっているという条件、及び電圧監視回路604からリセット回路544に入力されている第2リセット信号がHIレベルになっているという条件の双方が満たされている状態となることを条件として主側MPU82のリセットが解除される構成である。また、既に説明したとおり、主側電源制御部543に供給されている第2通常動作電力の電圧が+2.1V以上である状況において、リセット回路544に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の少なくとも一方がLOWレベルとなっている状態となったことに基づいて、主側MPU82のリセットが行われる構成である。これらの構成において、停電監視基板85が第1リセット信号の立ち上げを行う電圧(+4.4V)は当該第1リセット信号の立ち下げを行う電圧(+4.0V)よりも高い電圧に設定されているとともに、電圧監視回路604が第2リセット信号の立ち上げを行う電圧(+3.1V)は当該第2リセット信号の立ち下げを行う電圧(+2.7V)よりも高い電圧に設定されている。これにより、主側MPU82のリセットが解除された直後に主側MPU82のリセットが発生してしまう可能性が低減されている。

30

40

【3917】

停電監視基板85では、監視している第2通常動作電力の電圧が+4.4V以上となったことに基づいて、当該第2通常動作電力の立ち上がりを検出されたことを特定するとともに、第1リセット信号をLOWレベルからHIレベルに立ち上げる。これにより、停電監視基板85で監視されている第2通常動作電力が主側MPU82の動作保証電圧(+4.0V)以上となっている状態において主側MPU82にてメイン処理(図283)が開始されるようにすることができる。また、電圧監視回路604にて監視されている第2通常動作電力の電圧が+3.1V以上となるまでメイン処理(図283)が開始されない構成とすることにより、電圧監視回路604に供給されている第2通常動作電力が主側CP

50

U541の動作電圧(+2.1V)を下回っている状態において主側CPU541の動作が開始されてしまうことを防止できる。

【3918】

次に、リセット回路544に入力されている第1リセット信号又は第2リセット信号の状態がLOWレベルとなったことに基づいて主側MPU82のリセットが行われる様子について図302のタイムチャートを参照しながら説明する。図302(a)は主側MPU82のリセットが行われている状態を示し、図302(b)は主側MPU82にて停電時処理が実行される期間を示し、図302(c)は停電監視基板85にて監視している第1通常動作電力の電圧低下が検出されるタイミングを示し、図302(d)は電圧監視回路604にて監視している第2通常動作電力の電圧を示し、図302(e)は主側CPU541に入力される停電信号の状態を示し、図302(f)はリセット回路544に入力される第1リセット信号の状態を示し、図302(g)はリセット回路544に入力される第2リセット信号の状態を示す。

10

【3919】

まずリセット回路544に入力されている第1リセット信号がLOWレベルとなったことに基づいて主側MPU82のリセットが行われる様子について説明する。

【3920】

t1のタイミングにおいて、図302(f)及び図302(g)に示すように、リセット回路544には、Hレベルの第1リセット信号及びHレベルの第2リセット信号が入力されている。当該t1のタイミングで、図302(c)に示すように停電監視基板85にて監視している第1通常動作電力の電圧において最大電圧(+24V)が検出されていない状態が停電基準期間(4ミリ秒)に達した場合、すなわち停電監視基板85にて監視している第1通常動作電力の電圧低下が検出された場合には、図302(e)に示すように、主側CPU541に入力されている停電信号がHレベルからLOWレベルに立ち下げられる。

20

【3921】

その後、t2のタイミングで、図302(b)に示すように主側MPU82にて停電時処理が開始される。その後、t3のタイミングで、図302(d)に示すように停電監視基板85にて監視している第2通常動作電力の電圧が+5.0Vから低下し始める。その後、t1のタイミングからリセット用遅延期間(6ミリ秒)が経過したt4のタイミングで、停電監視基板85は第1リセット信号をHレベルからLOWレベルに切り換える。これにより、図302(f)に示すようにリセット回路544に入力されている第1リセット信号の立ち下がりが発生し、図302(a)に示すように主側MPU82のリセットが行われている状態となる。

30

【3922】

その後、図302(d)に示すように電圧監視回路604にて監視している第2通常動作電力の電圧が立ち下がり検出電圧(具体的には+2.7V)以下となるt5のタイミングで、電圧監視回路604は第2リセット信号をHレベルからLOWレベルに立ち下げると。これにより、図302(g)に示すようにリセット回路544に入力されている第2リセット信号がHレベルからLOWレベルに立ち下がる。

40

【3923】

このように、リセット回路544に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号のうち、第1リセット信号がLOWレベルとなった場合には、第2リセット信号がHレベルに維持されている状況においても、主側MPU82のリセットが行われる。停電監視基板85による第1リセット信号の立ち下げ動作が行われるタイミング(t4のタイミング)は、電圧監視回路604による第2リセット信号の立ち下げ動作が行われるタイミング(t5のタイミング)よりも前のタイミングである。このため、回路異常が発生しない場合には、リセット回路544に入力されている第1リセット信号の立ち下がりが出されたことに基づいて主側MPU82のリセットが行われるようにすることができる。

【3924】

50

次に、リセット回路 544 に入力されている第 2 リセット信号が LOW レベルとなったことに基いて主側 MPU 82 のリセットが行われる様子について説明する。

【3925】

t6 のタイミングにおいて、図 302 (f) 及び図 302 (g) に示すように、リセット回路 544 には、HI レベルの第 1 リセット信号及び HI レベルの第 2 リセット信号が入力されている。当該 t6 のタイミングで、図 302 (c) に示すように停電監視基板 85 にて監視している第 1 通常動作電力の電圧において最大電圧 (+24V) が検出されていない状態が停電基準期間に達した場合、すなわち停電監視基板 85 にて監視している第 1 通常動作電力の電圧低下が検出された場合には、図 302 (e) に示すように、主側 CPU 541 に入力されている停電信号が HI レベルから LOW レベルに立ち下げられる。

10

【3926】

その後、t7 のタイミングで、図 302 (b) に示すように主側 MPU 82 にて停電時処理が実行される。その後、t8 のタイミングで、図 302 (d) に示すように電圧監視回路 604 にて監視している第 2 通常動作電力の電圧が低下し始める。その後、t6 のタイミングからリセット用遅延期間 (6 ミリ秒) が経過したタイミングで、停電監視基板 85 は第 1 リセット信号を HI レベルから LOW レベルに切り換える。しかし、回路異常が発生した場合には、停電監視基板 85 にて第 1 リセット信号を立ち下げる動作が行われてからリセット回路 544 に入力されている第 1 リセット信号の立ち下がりが発生するまでに遅延期間が発生してしまう。

【3927】

その後、図 302 (d) に示すように電圧監視回路 604 にて監視している第 2 通常動作電力の電圧が立ち下がり検出電圧 (具体的には +2.7V) 以下となる t9 のタイミングで、電圧監視回路 604 は第 2 リセット信号を HI レベルから LOW レベルに立ち下げる。これにより、図 302 (g) に示すようにリセット回路 544 に入力されている第 2 リセット信号が LOW レベルとなり、図 302 (a) に示すように主側 MPU 82 のリセットが行われている状態となる。

20

【3928】

このように、停電監視基板 85 において第 1 リセット信号を立ち下げる動作が行われた後に回路異常が発生した場合には、リセット回路 544 に入力される第 1 リセット信号の立ち下がりが遅延することがある。これに対して、電圧監視回路 604 にて第 2 リセット信号の立ち下げが行われる構成とすることにより、リセット回路 544 に入力されている第 1 リセット信号の立ち下がりに遅延が発生した場合においても、リセット回路 544 に入力されている第 2 リセット信号の立ち下がりに基づいて主側 MPU 82 のリセットを発生させることができる。

30

【3929】

上記のとおり、停電監視基板 85 において第 1 リセット信号を立ち下げる動作が行われるタイミング (t6 のタイミングからリセット用遅延期間が経過したタイミング) は、当該停電監視基板 85 において監視している第 1 通常動作電力の電圧低下による場合及び監視している第 2 通常動作電力の電圧低下による場合のいずれにおいても、電圧監視回路 604 において第 2 リセット信号を立ち下げる動作が行われるタイミング (t9 のタイミング) よりも前のタイミングである。但し、リセット回路 544 に入力されている第 1 リセット信号の立ち下がりが遅延する回路異常が発生した場合には、リセット回路 544 において、第 1 リセット信号の立ち下がりが検出されるタイミングよりも、第 2 リセット信号の立ち下がりが検出されるタイミング (t9 のタイミング) の方が前のタイミングとなる。

40

【3930】

リセット回路 544 において、第 1 リセット信号が LOW レベルとなったことに基いて主側 MPU 82 のリセットが行われる場合、及び第 2 リセット信号が LOW レベルとなったことに基いて主側 MPU 82 のリセットが行われる場合のいずれにおいても、主側電源制御部 543 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が主側 CPU 541 の動作電

50

圧（＋２．１Ｖ）を下回らない状態で主側ＭＰＵ８２のリセットが行われる。これにより、上述した回路異常の発生の有無とは無関係に、主側ＣＰＵ５４１の動作を正常に停止させることができる。

【３９３１】

パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される場合、停電監視基板８５では、まず監視している第１通常動作電力において最大電圧（＋２４Ｖ）が停電基準期間に亘って検出されていない状態となり、停電信号の立ち下げが行われる。当該状態となるタイミングから、監視している第２通常動作電力の電圧が第１リセット基準電圧（＋４．０Ｖ）以下となるタイミングまでに、所定のタイムラグ（例えば１０ミリ秒）が存在している。停電監視基板８５において停電信号を立ち下げる動作が行われた後、回路異常等が発生しない場合には、当該所定のタイムラグが経過しないうちに主側ＭＰＵ８２にて停電時処理が実行される。これにより、回路異常等が発生しない場合には、主側電源制御部５４３に供給されている第２通常動作電力が主側ＭＰＵ８２の動作保証電圧（＋４．０Ｖ）以上である状態で主側ＭＰＵ８２にて停電時処理が実行されるようにすることができる。

10

【３９３２】

停電監視基板８５において、停電信号の立ち下げが行われてから第１リセット信号の立ち下げが行われるまでのリセット用遅延期間は、上述した所定のタイムラグよりも短い期間に設定されている。これにより、回路異常が発生しない場合、停電監視基板８５では、監視している第２通常動作電力が主側ＭＰＵ８２の動作保証電圧（＋４．０Ｖ）を下回る前に第１リセット信号の立ち下げが行われるようにすることができる。

20

【３９３３】

既に説明したとおり、停電時処理では、主側ＭＰＵ８２の出力ポートから出力されるデータが設定されるレジスタ（監視制御用レジスタ群５４７の第１出力データレジスタ、第２出力データレジスタ及び出力先選択レジスタ）を「０」クリアする処理が実行される。また、リセット回路５４４に入力されている第１リセット信号及び第２リセット信号の少なくとも一方がＬＯＷレベルとなったことに基づいて行われる主側ＭＰＵ８２のリセットにおいては、主側ＭＰＵ８２の初期化動作が行われて主側ＭＰＵ８２の出力ポートがクリアされる。これにより、停電時処理及び主側ＭＰＵ８２のリセットのいずれか一方が実行されることなく主側ＭＰＵ８２の動作が停止してしまう場合においても、主側ＭＰＵ８２の出力側に接続されている周辺機器の誤作動が発生してしまう可能性が低減されている。

30

【３９３４】

< 払出制御装置７７の構成 >

次に、払出制御装置７７の構成について説明する。図２８０を参照しながら既に説明したとおり、払出制御装置７７は払出制御基板５４９を備えており、払出制御基板５４９には払出側ＭＰＵ５５１が搭載されている。払出側ＭＰＵ５５１には払出側ＣＰＵ５５２が設けられており、払出側ＭＰＵ５５１において払出側ＣＰＵ５５２の外部には払出側ＲＯＭ５５３及び払出側ＲＡＭ５５４が設けられている。払出側ＭＰＵ５５１には払出側内部バス（図示略）が設けられており、払出側ＣＰＵ５５２は当該払出側内部バスを介して払出側ＲＯＭ５５３及び払出側ＲＡＭ５５４と接続されている。払出側ＲＯＭ５５３には払出側ＭＰＵ５５１にて実行される処理に対応するプログラムが記憶されており、払出側Ｃ

40

【３９３５】

図３０３は払出制御基板５４９の電氣的な構成を説明するための説明図である。図３０３に示すように、払出側ＭＰＵ５５１には、非同期シリアル通信に用いられる第１受信端子６１１及び第２受信端子６１２が設けられているとともに、これらの受信端子６１１、６１２にて受信したデータが格納される払出側受信バッファ６１３が設けられている。また、払出制御基板５４９には、第１受信端子６１１に対応する第１受信対応端子６１４と、第２受信端子６１２に対応する第２受信対応端子６１５とが設けられている。

【３９３６】

50

以下、本実施形態及び後述する第34～第38の実施形態において、非同期シリアル通信とは、同期用のクロック信号を使用することなく、送受信されるデータに設定されるスタートビット及びストップビットを利用して同期をとる通信方法のことをいう。なお、非同期シリアル通信において、送受信されるデータに設定されるスタートビット及びストップビットのうちいずれか一方のみを利用して同期をとる構成としてもよい。

【3937】

第1受信端子611は、第1受信対応端子614を介して主側MPU82と接続されており、主側MPU82から各種情報を受信する。また、第2受信端子612は、第2受信対応端子615及び接続端子板545を介して管理ユニット530と接続されており、管理ユニット530から後述する球貸情報を受信する。払出側受信バッファ613は最大で24バイトのデータを格納可能である。

【3938】

図304(a)は非同期シリアル通信にて、払出側MPU551が主側MPU82から受信するデータ、及び払出側MPU551が管理ユニット530から受信するデータを説明するための説明図である。図304(a)に示すように、払出側MPU551は第1受信端子611において主側MPU82から1個賞球コマンド、10個賞球コマンド、15個賞球コマンド、1個賞球用の接続確認コマンド、10個賞球用の接続確認コマンド、15個賞球用の接続確認コマンド及び遊技機情報を受信する。

【3939】

既に説明したとおり、主側MPU82にて実行されるタイマ割込み処理(図288)では、ステップS1920において払出出力処理が実行される。払出出力処理では、1個賞球用カウンタの値が1以上である場合には払出側MPU551に1個賞球コマンドを出力し、10個賞球用カウンタの値が1以上である場合には払出側MPU551に10個賞球コマンドを出力し、15個賞球用カウンタの値が1以上である場合には払出側MPU551に15個賞球コマンドを出力する。

【3940】

払出側MPU551から主側MPU82へ出力される信号として、1個賞球対応信号、10個賞球対応信号及び15個賞球対応信号が設けられている。払出側MPU551は、主側MPU82からn個賞球コマンド(nは「1」、「10」及び「15」のいずれか)を受信した場合にはn個賞球対応信号がLOWレベルからHIGHレベルに立ち上がり、当該HIGHレベルが4ミリ秒に亘って継続された後にLOWレベルに立ち下がるようにする。

【3941】

主側MPU82にて実行される払出出力処理(ステップS1920)では、n個賞球コマンドを送信した後において、所定の期間内(具体的には8ミリ秒以内)にn個賞球対応信号の立ち上がりが検出されない場合、n個賞球用の接続確認コマンドを払出側MPU551に送信する。払出側MPU551は、n個賞球用の接続確認コマンドを受信した場合にはn個賞球対応信号がLOWレベルからHIGHレベルに立ち上がり、当該HIGHレベルが4ミリ秒に亘って継続された後にLOWレベルに立ち下がるようにする。

【3942】

払出出力処理(ステップS1920)では、n個賞球用の接続確認コマンドを送信した後において、所定の期間内(具体的には8ミリ秒以内)にn個賞球対応信号の立ち上がりが検出された場合、n個賞球コマンドを送信する。これにより、払出側MPU551にてn個賞球コマンドの受信に失敗した後に、主側MPU82と払出側MPU551との通信を正常に実行可能な状態であることが確認された場合、n個賞球コマンドが再送されるようにすることができる。また、払出出力処理(ステップS1920)では、n個賞球用の接続確認コマンドを送信した後において、所定の期間内(具体的には8ミリ秒以内)にn個賞球対応信号の立ち上がりが検出されなかった場合、特定制御用のワークエリア211に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットするとともに、異常報知コマンドを音光側MPU93に送信する。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、n個賞球コマンドに基づいてn個の遊技球の払い出しが行われるようにするための通信経路に異常が

10

20

30

40

50

発生している状況において遊技が継続されてしまうことを防止できる。異常報知コマンドには、n個賞球コマンドに基づいてn個の遊技球の払い出しが行われるようにするための通信経路に異常が発生したことを示す情報が設定される。音光側MPU93は、異常報知コマンドを受信した場合、当該異常報知コマンドに設定されている情報に対応する異常報知が行われるように、図柄表示装置41の表示制御、表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。

【3943】

払出出力処理（ステップS1920）では、遊技機情報の送信タイミングである場合、払出側MPU551に遊技機情報を送信する。遊技機情報の送信タイミングは所定の周期（例えば300ミリ秒の周期）で発生する。遊技機情報には、遊技機設置情報及び遊技機性能情報が含まれている。遊技機設置情報は主側ROM83に記憶されている。遊技機設置情報には、遊技機の種類を示す情報（パチンコ機10がスロットマシンではなくパチンコ機であることを示す情報）と、主側MPU82に付されている固有のチップIDを示す情報とが含まれている。また、遊技機性能情報には、既に説明した現状エリア256に格納されているベース値の情報が含まれている。

【3944】

払出側MPU551は、主側MPU82から受信した遊技機情報を払出側RAM554に格納する。また、払出側MPU551は、遊技機情報通知の送信タイミングである場合、管理ユニット530に遊技機情報通知を送信する。遊技機情報通知の送信タイミングは所定の周期（例えば300ミリ秒の周期）で発生する。管理ユニット530に送信された遊技機情報通知は、管理ユニット530から管理コンピュータHC（図303）に送信される。このように、遊技機情報通知は、払出側MPU551から管理ユニット530を介して遊技ホールの管理コンピュータHC（図303）に送信される。これにより、管理コンピュータHCにおいてパチンコ機10に対する不正基板の使用の有無を把握することが可能となるとともに、管理コンピュータHCにおいてパチンコ機10の現状におけるベース値を把握することが可能となる。

【3945】

図304（a）に示すように、払出側MPU551は第2受信端子612にて、管理ユニット530から球貸情報を受信する。球貸情報は球貸ボタン533（図279）の操作が行われたことを示す情報である。球貸情報には、遊技球の貸出数情報が設定されている。払出側MPU551は、球貸情報を受信した場合、球貸応答情報を管理ユニット530に送信する。管理ユニット530は、球貸情報を送信してから所定の期間（具体的には150ミリ秒）が経過しても球貸応答情報を受信しない場合、遊技球の貸出数情報として「0」がセットされている接続確認用の球貸情報を払出側MPU551に送信する。払出側MPU551は、当該接続確認用の球貸情報を受信した場合にも管理ユニット530に球貸応答情報を送信する。

【3946】

払出側MPU551は、接続確認用の球貸情報を送信してから所定の期間（150ミリ秒）が経過するまでに球貸応答情報を受信した場合、もう一度球貸ボタン533の操作が行われたことに対応する球貸情報（遊技球の貸出数情報として1以上の数値情報がセットされている球貸情報）を払出側MPU551に送信する。これにより、払出側MPU551にて球貸情報の受信に失敗した後に、管理ユニット530と払出側MPU551との通信を正常に実行可能な状態であることが確認された場合、当該球貸情報が再送されるようにすることができる。払出側MPU551は、接続確認用の球貸情報を送信してから所定の期間（150ミリ秒）が経過しても球貸応答情報を受信しない場合、通信エラー情報を遊技ホールの管理コンピュータHCに送信する。これにより、遊技ホールの管理コンピュータHCにおいて、管理ユニット530と払出側MPU551との通信経路に異常が発生している状態であることを特定可能とすることができる。

【3947】

1個賞球コマンド、10個賞球コマンド、15個賞球コマンド、1個賞球用の接続確認

10

20

30

40

50

コマンド、10個賞球用の接続確認コマンド、15個賞球用の接続確認コマンド、遊技機情報、及び球貸情報のそれぞれには、1ビットのスタートビットと、1ビットのストップビットと、複数ビットのデータビットとが含まれている。スタートビット及びストップビットは同期をとるために利用される。1個賞球コマンド、10個賞球コマンド、15個賞球コマンド、1個賞球用の接続確認コマンド、10個賞球用の接続確認コマンド及び15個賞球用の接続確認コマンドのそれぞれに含まれているデータビットは8ビットであり、球貸情報に含まれているデータビットは16ビットであり、遊技機情報に含まれているデータビットは56ビットである。

【3948】

第1受信端子611又は第2受信端子612では、スタートビットが検出されたことに基づいてデータの受信が開始され、受信したデータが払出側受信バッファ613に格納される。非同期シリアル通信における送信側（具体的には主側MPU82又は管理ユニット530）は、受信側（具体的には払出側MPU551）において受信した情報の読み込みが行われたか否かとは無関係に、情報の送信を行う。非同期シリアル通信は、送信側が受信側に対して情報を送信するデータ用信号線を利用して行われる。送信側が受信側に対してクロック信号を送信するためのクロック用信号線は設けられていない。これにより、クロック用信号線を必要とする通信方法（例えば同期式シリアル通信）を利用する構成と比較して、通信を行うために必要となる信号線の数が高減されている。

【3949】

次に、払出側MPU551にて実行される払出側メイン処理について図304（b）のフローチャートを参照しながら説明する。払出側MPU551は、後述する払出側リセット解除処理（図305）のステップSK308にて払出側メイン処理の開始アドレスにジャンプする処理が実行された場合に実行される。

【3950】

まず払出側初期設定処理を実行する（ステップSK201）。払出側初期設定処理では、払出側MPU551に設けられているレジスタの初期設定を行う。その後、払出側の割込み禁止処理を実行する（ステップSK202）。これにより、払出側タイマ割込み処理の起動が禁止されている状態となる。払出側メイン処理（図304（b））では、払出側タイマ割込み処理の起動が禁止されている状態で、ステップSK203～ステップSK224の処理が実行された後、ステップSK225にて払出側タイマ割込み処理の起動が許可される。払出側タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば4ミリ秒の周期）で繰り返し実行される。

【3951】

ステップSK202にて払出側の割込み禁止処理を実行した後、主側MPU82から受信する1個賞球コマンドが払出側受信バッファ613に格納されている場合には（ステップSK203：YES）、1個賞球用の払出開始処理を実行する（ステップSK204）。1個賞球用の払出開始処理では、1個の遊技球の払い出しが開始されるように払出装置76の制御を行うとともに、払出側受信バッファ613から1個賞球用コマンドを消去する。その後、1個賞球対応信号の立ち上げ処理を実行する（ステップSK205）。当該立ち上げ処理では、主側MPU82へ出力している1個賞球対応信号をHILEVELに立ち上げる。払出側タイマ割込み処理では、1個賞球対応信号がHILEVELに立ち上げられてから4ミリ秒が経過したに基づいて、当該1個賞球対応信号をLOWLEVELに立ち下げる処理が実行される。

【3952】

ステップSK203にて否定判定を行った場合、又はステップSK205の処理を行った場合には、主側MPU82から受信する10個賞球コマンドが払出側受信バッファ613に格納されているか否かを判定する（ステップSK206）。10個賞球コマンドが格納されている場合には（ステップSK206：YES）、10個賞球用の払出開始処理を実行する（ステップSK207）。10個賞球用の払出開始処理では、10個の遊技球の払い出しが開始されるように払出装置76の制御を行うとともに、払出側受信バッファ6

13から10個賞球用コマンドを消去する。その後、10個賞球対応信号の立ち上げ処理を実行する（ステップSK208）。当該立ち上げ処理では、主側MPU82へ出力している10個賞球対応信号をHIレベルに立ち上げる。払出側タイマ割込み処理では、10個賞球対応信号がHIレベルに立ち上げられてから4ミリ秒が経過したことに基づいて、当該10個賞球対応信号をLOWレベルに立ち下げる処理が実行される。

【3953】

ステップSK206にて否定判定を行った場合、又はステップSK208の処理を行った場合には、主側MPU82から受信する15個賞球コマンドが払出側受信バッファ613に格納されているか否かを判定する（ステップSK209）。15個賞球コマンドが格納されている場合には（ステップSK209：YES）、15個賞球用の払出開始処理を実行する（ステップSK210）。15個賞球用の払出開始処理では、15個の遊技球の払い出しが開始されるように払出装置76の制御を行うとともに、払出側受信バッファ613から15個賞球用コマンドを消去する。その後、15個賞球対応信号の立ち上げ処理を実行する（ステップSK211）。当該立ち上げ処理では、主側MPU82へ出力している15個賞球対応信号をHIレベルに立ち上げる。払出側タイマ割込み処理では、15個賞球対応信号がHIレベルに立ち上げられてから4ミリ秒が経過したことに基づいて、当該15個賞球対応信号をLOWレベルに立ち下げる処理が実行される。

【3954】

ステップSK209にて否定判定を行った場合、又はステップSK212の処理を行った場合には、主側MPU82から受信する1個賞球用の接続確認コマンド、10個賞球用の接続確認コマンド及び15個賞球用の接続確認コマンドのいずれかが払出側受信バッファ613に格納されているか否かを判定する（ステップSK212）。いずれかの接続確認コマンドが払出側受信バッファ613に格納されている場合には（ステップSK212：YES）、賞球対応信号の設定処理を実行する（ステップSK213）。当該設定処理では、n個賞球用の接続確認コマンド（nは「1」、「10」及び「15」のいずれか）を受信した場合、主側MPU82へ出力しているn個賞球対応信号をHIレベルに立ち上げるとともに、払出側受信バッファ613からn個賞球用の接続確認コマンドを消去する。払出側タイマ割込み処理では、n個賞球対応信号がHIレベルに立ち上げられてから4ミリ秒が経過したことに基づいて、当該n個賞球対応信号をLOWレベルに立ち下げる処理が実行される。

【3955】

ステップSK212にて否定判定を行った場合、又はステップSK213の処理を行った場合には、主側MPU82から受信する遊技機情報が払出側受信バッファ613に格納されているか否かを判定し（ステップSK214）、遊技機情報が払出側受信バッファ613に格納されている場合には（ステップSK214：YES）、遊技機情報設定処理を実行する（ステップSK215）。遊技機情報設定処理では、遊技機情報を払出側RAM554に格納するとともに、払出側受信バッファ613に格納されている遊技機情報を消去する。

【3956】

遊技機情報が払出側受信バッファ613に格納されていない場合には（ステップSK214：NO）、主側MPU82から遊技機情報を受信しない状態が3秒以上に亘って継続されているか否かを判定する（ステップSK216）。ステップSK216にて肯定判定を行った場合には、遊技機情報の受信異常情報を管理ユニット530に送信する遊技機情報通知に設定する（ステップSK217）。

【3957】

ステップSK215の処理を行った場合、ステップSK216にて否定判定を行った場合、又はステップSK217の処理を行った場合には、遊技機情報通知の送信タイミングであるか否かを判定する（ステップSK218）。既に説明したとおり、遊技機情報通知の送信タイミングは300ミリ秒の周期で発生する。遊技機情報通知の送信タイミングである場合には（ステップSK218：YES）、遊技機情報通知の送信処理を実行する（

10

20

30

40

50

ステップ S K 2 1 9)。当該送信処理では、払出側 R A M 5 5 4 に格納されている遊技機情報を含む遊技機情報通知を管理ユニット 5 3 0 に送信する。

【 3 9 5 8 】

ステップ S K 2 1 8 にて否定判定を行った場合、又はステップ S K 2 1 9 の処理を行った場合には、管理ユニット 5 3 0 から受信する球貸情報が払出側受信バッファ 6 1 3 に格納されているか否かを判定し（ステップ S K 2 2 0）、球貸情報が払出側受信バッファ 6 1 3 に格納されている場合には（ステップ S K 2 2 0 : Y E S）、球貸応答処理を実行する（ステップ S K 2 2 1）。球貸応答処理では、球貸応答情報を管理ユニット 5 3 0 に送信する。その後、受信した球貸情報に設定されている遊技球の貸出数情報が 1 以上である場合には（ステップ S K 2 2 2 : Y E S）、球貸開始処理を実行する（ステップ S K 2 2 3）。球貸開始処理では、球貸情報に設定されている数の遊技球の貸し出しが開始されるように払出装置 7 6 の制御を行う。ステップ S K 2 2 2 にて否定判定を行った場合、又はステップ S K 2 2 3 の処理を行った場合には、払出側受信バッファ 6 1 3 に格納されている球貸情報を消去する（ステップ S K 2 2 4）。

10

【 3 9 5 9 】

ステップ S K 2 2 0 にて否定判定を行った場合、又はステップ S K 2 2 4 の処理を行った場合には、払出側の割込み許可処理を実行する（ステップ S K 2 2 5）。これにより、払出側タイマ割込み処理の起動が許可されている状態となる。その後、ステップ S K 2 0 2 に進み、ステップ S K 2 0 2 ～ステップ S K 2 2 5 の処理を繰り返す。

【 3 9 6 0 】

20

このように、主側 M P U 8 2 又は管理ユニット 5 3 0 から受信するデータが払出側受信バッファ 6 1 3 に格納されている状態となった場合、払出側 M P U 5 5 1 は当該データに対応する処理を実行した後に、当該データを払出側受信バッファ 6 1 3 から消去する。これにより、払出側受信バッファ 6 1 3 に格納されているデータのデータ容量が後述する払出異常基準量（20 バイト）に達しないようになっている。

【 3 9 6 1 】

次に、払出側 M P U 5 5 1 のリセットを発生させるための構成について説明する。

【 3 9 6 2 】

図 3 0 3 に示すように、払出制御装置 7 7 には、払出側停電監視基板 6 1 6 が設けられている。払出側停電監視基板 6 1 6 は、払出制御基板 5 4 9 と電源・発射制御装置 7 8 とを中継する。電源・発射制御装置 7 8 から払出側停電監視基板 6 1 6 に + 5 . 0 V の第 2 通常動作電力を供給するための第 5 電気配線 E L 5 が設けられているとともに、払出側停電監視基板 6 1 6 から払出制御装置 7 7 に当該第 2 通常動作電力を供給するための第 6 電気配線 E L 6 が設けられている。第 2 通常動作電力は、外部の交流 2 4 V 電源から電源・発射制御装置 7 8 への電力供給が行われている状況において、電源・発射制御装置 7 8 から払出側停電監視基板 6 1 6 を介して払出制御装置 7 7 に供給される。また、電源・発射制御装置 7 8 から払出制御装置 7 7 に + 5 . 0 V のバックアップ電力を供給するための第 7 電気配線 E L 7 が設けられている。バックアップ電力は、外部の交流 2 4 V 電源から電源・発射制御装置 7 8 への電力供給が停止された状況において、電源・発射制御装置 7 8 から払出制御装置 7 7 に供給される。

30

【 3 9 6 3 】

払出制御装置 7 7 には、払出側停電監視基板 6 1 6 から払出側 M P U 5 5 1 に払出側リセット信号を出力するための第 5 信号線 S G 5 が設けられている。払出側停電監視基板 6 1 6 は払出側 M P U 5 5 1 の入力側に接続されており、払出側 M P U 5 5 1 には払出側停電監視基板 6 1 6 から出力される払出側リセット信号が入力される。払出側停電監視基板 6 1 6 は、電源・発射制御装置 7 8 から供給される第 2 通常動作電力（+ 5 . 0 V）の電圧を監視し、第 2 通常動作電力の電圧が払出側リセット用立ち下がり検出電圧（具体的には + 4 . 0 V）以下となった場合に払出側リセット信号を H I レベルから L O W レベルに立ち下げる。払出側 M P U 5 5 1 では、当該払出側 M P U 5 5 1 に入力されている払出側リセット信号の立ち下がりが検出された場合に、払出側 M P U 5 5 1 のリセットが行われ

40

50

る。

【3964】

図303に示すように、払出側MPU551には、払出側エリア外走行禁止回路617が設けられている。払出側エリア外走行禁止回路617は、払出側MPU551のプログラムカウンタにて実行対象となっているプログラムのアドレス（番地）が払出側ROM553において設計段階で指定されているアドレス範囲（払出側MPU551にて実行される処理に対応するプログラムが設定されているアドレス範囲）以外のアドレスとなっている状態、すなわち払出側MPU551において指定エリア外走行が発生している状態となったことに基づいて、払出側MPU551のリセットが行われるようにするための回路である。

10

【3965】

このように、払出側MPU551のリセット要因として、払出側MPU551に入力されている払出側リセット信号の立ち下がりが検出されるというリセット要因に加えて、払出側MPU551において指定エリア外走行が発生するというリセット要因が存在している。

【3966】

払出側MPU551において指定エリア外走行が発生したことに基づいて払出側MPU551のリセットが行われた場合、払出側MPU551のプログラムカウンタが初期化されることにより指定エリア外走行が発生している状態が解消される。また、当該場合には、払出側MPU551に入力されている払出側リセット信号の電圧はHイレベルで維持される。したがって、払出側MPU551のリセットが行われることによりリセット要因が存在していない状態となり、リセット要因が発生していない状態となるというリセットの解除条件が満たされている状態となる。

20

【3967】

払出側リセット信号の立ち下がりが検出されたことに基づいて払出側MPU551のリセットが行われた場合、払出側受信バッファ613に格納されているデータは消去される。これにより、当該場合には、払出側リセット信号の立ち下がりが検出される前に主側MPU82又は管理ユニット530から受信して払出側受信バッファ613に格納されていたデータに対応する処理がリセット解除後に実行されないようにすることができる。

【3968】

払出側MPU551において指定エリア外走行が発生している状態となったことに基づいて払出側MPU551のリセットが行われた場合、払出側受信バッファ613に格納されているデータは維持される。これにより、当該場合には、払出側MPU551において指定エリア外走行が発生する前に主側MPU82又は管理ユニット530から受信して払出側受信バッファ613に格納されていたデータに対応する処理がリセット解除後に実行されるようにすることができる。

30

【3969】

次に、払出側MPU551のリセットが解除される場合に払出側MPU551にて実行される払出側リセット解除処理について図305のフローチャートを参照しながら説明する。払出側MPU551のリセットが行われることにより、第1受信端子611又は第2受信端子612に入力されている信号の立ち上がり又は立ち下がりが発生しても払出側受信バッファ613にデータが格納されない状態、すなわち第1受信端子611及び第2受信端子612におけるデータ受信が禁止されている状態となる。払出側リセット解除処理は、第1受信端子611及び第2受信端子612におけるデータ受信が禁止されている状態で開始される。

40

【3970】

まず払出状態確認処理を実行する（ステップSK301）。払出状態確認処理では、払出側ROM553に設定されているプログラムに異常が発生していないことを確認するための処理及び払出側MPU551に内蔵されている回路の異常が検出されていないことを確認するための処理を行う。

50

【3971】

払出状態確認処理（ステップSK301）において異常の発生が特定されなかった場合には（ステップSK302：NO）、払出受信許可処理を実行することにより、第1受信端子611又は第2受信端子612において、スタートビットが検出されてからストップビットが検出されるまでに受信したデータが払出側受信バッファ613に格納される状態、すなわち第1受信端子611又は第2受信端子612においてデータを受信可能な状態とする（ステップSK303）。但し、払出制御基板549には後述する受信制限回路621が設けられているため、ステップSK307にてリセット対応信号の立ち上げ処理が実行されるまで、主側MPU82又は管理ユニット530から受信するデータが払出側受信バッファ613に格納されることはない。

10

【3972】

第1受信端子611又は第2受信端子612の周辺において回路異常が発生しており、第1受信端子611又は第2受信端子612に入力されている信号の立ち上がり及び立ち下がりが繰り返される状態となっている場合には、ステップSK303の処理が実行されて第1受信端子611又は第2受信端子612においてデータを受信可能な状態となることにより、払出側受信バッファ613に格納されているデータのデータ容量が増加することとなる。なお、第1受信端子611又は第2受信端子612の周辺で発生する回路異常の詳細については後述する。

【3973】

その後、払出側MPU551に設けられたタイマ回路（図示略）に払出側解除待機期間（具体的には1秒間）をセットし（ステップSK304）、当該払出側解除待機期間が経過したか否かを判定する（ステップSK305）。払出側解除待機期間が経過していない場合には（ステップSK305：NO）、払出側解除待機期間が経過するまでステップSK305の判定処理を繰り返す。

20

【3974】

払出側解除待機期間が経過した場合には（ステップSK305：YES）、払出側受信バッファ613に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量（具体的には20バイト）以上であるか否かを判定する（ステップSK306）。第1受信端子611又は第2受信端子612の周辺において回路異常が発生している場合には、払出側解除待機期間（1秒間）中に払出側受信バッファ613に格納されているデータのデータ容量が増加し、当該データ容量が払出側異常基準量以上となる場合がある。この場合には、ステップSK306にて肯定判定が行われる。

30

【3975】

既に説明したとおり、払出側MPU551において指定エリア外走行が発生したことに基づいて払出側MPU551のリセットが行われた場合には、指定エリア外走行が発生する前に受信したデータが払出側受信バッファ613に格納されている状態で、払出側リセット解除処理（図305）が実行されることとなる。また、既に説明したとおり、払出側メイン処理（図304（b））が実行されている状況において、払出側受信バッファ613に格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量（20バイト）に達することはない。さらにまた、既に説明したとおり、ステップSK303の処理が実行されて第1受信端子611又は第2受信端子612においてデータを受信可能な状態となった後も、ステップSK307にてリセット対応信号の立ち上げ処理が実行されるまでは、主側MPU82又は管理ユニット530から受信するデータが払出側受信バッファ613に格納されることはない。これにより、第1受信端子611又は第2受信端子612の周辺において回路異常が発生していないにも関わらずステップSK306にて払出側受信バッファ613に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量（具体的には20バイト）以上であると判定されてしまうことが防止されている。

40

【3976】

払出側受信バッファ613に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量未満である場合には（ステップSK306：NO）、リセット対応信号立ち上げ処理を実行す

50

ることにより、払出側MPU551に設けられたリセット対応出力端子618（図303）から出力されているリセット対応信号をLOWレベルからHイレベルに立ち上げる（ステップSK307）。これにより、第1受信端子611において主側MPU82から出力される情報を受信可能な状態となるとともに、第2受信端子612において管理ユニット530から出力される情報を受信可能な状態となる。なお、リセット対応出力端子618及びリセット対応信号の詳細については後述する。

【3977】

その後、払出側メイン処理の開始アドレスヘジャンプする（ステップSK308）。これにより、払出側メイン処理（図304（b））が開始される。払出側メイン処理の内容は図304（b）のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。

【3978】

払出側状態確認処理にて異常の発生が検出された場合（ステップSK302：YES）、又は払出側受信バッファ613に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量以上となっている場合（ステップSK306：YES）には、払出側実行停止処理を実行する（ステップSK309）。払出側実行停止処理では、払出側MPU551の動作を停止させるための処理を実行する。これにより、払出側MPU551のリセット解除時に異常状態が検出された場合には、当該異常状態が解消されることなく払出側メイン処理が実行されてしまうことを防止できる。

【3979】

第1受信端子611又は第2受信端子612の周辺において回路異常が発生しており、第1受信端子611又は第2受信端子612に入力されている信号の立ち上がり及び立ち下がりが繰り返されている場合には、主側MPU82及び管理ユニット530から出力されていないデータが払出側受信バッファ613に書き込まれている状態となってしまう。これに対して、ステップSK306の判定処理が実行されるまでに払出側受信バッファ613に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量以上となった場合には、払出側実行停止処理（ステップSK309）が実行され、払出側MPU551のリセット解除条件が成立しても払出側メイン処理が実行されない構成である。これにより、回路異常が原因となって払出側受信バッファ613に異常なデータが格納されている異常状態が発生した場合に当該異常状態が解消されていない状態で払出側メイン処理が開始されてしまうことを防止できる。よって、異常な数の遊技球が払い出されてしまうこと、異常な数の遊技球が貸し出されてしまうこと、及び管理ユニット530に異常な遊技機情報が送信されてしまうことを防止できる。

【3980】

払出側解除待機期間（1秒）が設けられていることにより、第1受信端子611又は第2受信端子612の周辺において回路異常が発生している場合にステップSK306にて肯定判定が行われる可能性が高められている。これにより、第1受信端子611又は第2受信端子612の周辺において回路異常が発生している状態で、払出側メイン処理（図304（b））が開始されてしまう可能性が低減されている。

【3981】

次に、払出側解除待機期間中に、主側MPU82又は管理ユニット530から送信されたデータが払出側受信バッファ613に格納されてしまうことを防止するための構成について説明する。既に説明したとおり、払出側解除待機期間は、払出側受信許可処理（ステップSK303）が実行されて第1受信端子611又は第2受信端子612においてデータを受信可能な状態となった後に設定される1秒の期間である。

【3982】

パチンコ機10への動作電力の供給が開始された後に払出側リセット解除処理（図305）が実行される場合、主側MPU82又は管理ユニット530から受信するデータが払出側受信バッファ613に格納されたことが原因となって、ステップSK306にて払出側受信バッファ613に格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量以上となっていると判定されてしまうことはない。

10

20

30

40

50

【3983】

既に説明したとおり、非同期シリアル通信における送信側（具体的には主側MPU82又は管理ユニット530）は、受信側（具体的には払出側MPU551）において受信した情報の読み込みが行われたか否かとは無関係に、情報の送信を行う。したがって、払出側MPU551において指定エリア外走行が発生したことに基づいて払出側MPU551のリセットが行われた後に払出側リセット解除処理（図305）が実行される場合、主側MPU82又は管理ユニット530から払出側MPU551に非同期シリアル通信でデータが送信されてしまう可能性がある。例えば、主側MPU82から300ミリ秒の周期で送信される遊技機情報（58ビット）の3回分のデータが払出側受信バッファ613に格納されると、払出側受信バッファ613にデータが格納されていない状態で払出側リセット解除処理（図305）が開始されていた場合においても、払出側受信バッファ613に格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量以上となってしまう。そして、払出側解除待機期間の終了時に払出側受信バッファ613に格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量以上となった場合には、払出側メイン処理（図304（b））が実行されることなく、払出側実行停止処理（ステップSK309）が実行されてしまうこととなる。これに対して、本実施形態では、払出側解除待機期間中に主側MPU82又は管理ユニット530から送信されるデータが払出側受信バッファ613に格納されてしまうことを防止するための受信制限回路621（図303）が払出制御基板549に設けられている。

10

【3984】

20

図303に示すように、払出側MPU551にはリセット対応信号を出力するためのリセット対応出力端子618が設けられている。リセット対応出力端子618から出力されるリセット対応信号は、払出側MPU551のリセットが行われることによりLOWレベルとなる。当該リセット対応信号のLOWレベルは、払出側リセット解除処理（図305）のステップSK307にてリセット対応信号立ち上げ処理が実行されてリセット対応信号がHIレベルに立ち上げられるまで維持される。また、当該リセット対応信号のHIレベルは、リセット対応信号立ち上げ処理（ステップSK307）が実行された後、払出側MPU551のリセットが行われるまで維持される。

【3985】

30

受信制限回路621は、払出制御基板549に搭載された論理IC622を備えている。論理IC622は、第1論理回路623及び第2論理回路624を内蔵する電子部品である。第1論理回路623及び第2論理回路624は、NAND回路の等価回路である。第1論理回路623は第21入力端子623a、第22入力端子623b及び第21出力端子623cを備えているとともに、第2論理回路624は第31入力端子624a、第32入力端子624b及び第31出力端子624cを備えている。論理回路623、624は、2つの入力端子623a、623b、624a、624bの双方にHIレベルの信号（「1」に対応する信号）が入力された場合には出力端子623c、624cからLOWレベルの信号（「0」に対応する信号）を出力するとともに、当該2つの入力端子623a、623b、624a、624bのうち少なくとも一方にLOWレベルの信号が入力された場合には出力端子623c、624cからHIレベルの信号を出力する。なお、第1論理回路623及び第2論理回路624がNAND回路である構成としてもよい。

40

【3986】

論理回路623、624は、当該論理回路623、624の入力端子623a、623b、624a、624bにLOWレベルの信号が入力されていると認識している状況において当該入力端子623a、623b、624a、624bに入力されている信号の電圧が第1基準電圧（具体的には+1.8V）を超えた場合に当該入力端子623a、623b、624a、624bに入力されている信号がHIレベルに変化したことを認識する。また、論理回路623、624は、入力端子623a、623b、624a、624bにHIレベルの信号が入力されていると認識している状況において当該入力端子623a、623b、624a、624bに入力されている信号の電圧が第2基準電圧（具体的には

50

+0.9V)を下回った場合に当該入力端子623a, 623b, 624a, 624bに
入力されている信号がLOWレベルに変化したことを認識する。第1基準電圧が第2基準
電圧よりも高い電圧に設定されていることにより、論理回路623, 624の入力端子6
23a, 623b, 624a, 624bにHIレベルの信号が入力されている状況におい
て、ノイズの影響を受けて論理回路623, 624が入力端子623a, 623b, 62
4a, 624bにLOWレベルの信号が入力されていると誤認してしまう可能性が低減さ
れている。また、第2基準電圧が第1基準電圧よりも低い電圧に設定されていることによ
り、論理回路623, 624の入力端子623a, 623b, 624a, 624bにLOW
レベルの信号が入力されている状況において、ノイズの影響を受けて論理回路623,
624が入力端子623a, 623b, 624a, 624bにHIレベルの信号が入力され
ていると誤認してしまう可能性が低減されている。 10

【3987】

図303に示すように、第1論理回路623の第21入力端子623aは第1受信対応
端子614と電氣的に接続されているとともに、第22入力端子623bはリセット対応
出力端子618と電氣的に接続されている。また、第1論理回路623の第21出力端子
623cは払出側MPU551の第1受信端子611と電氣的に接続されている。

【3988】

上述したとおり、リセット対応出力端子618から出力されるリセット対応信号は、リ
セット対応信号立ち上げ処理(ステップSK307)が実行された後はHIレベルとなる
。このため、払出側MPU551のリセットが行われていない状態では、第1受信対応端
子614から第1論理回路623に入力される信号の状態に応じて第1論理回路623か
ら第1受信端子611に出力される信号の状態が変化するようにすることができる。具
体的には、第1受信対応端子614から第1論理回路623に入力される信号がHIレ
ベルとなることにより第1論理回路623から第1受信端子611に出力される信号がLOW
レベルとなるとともに、第1受信対応端子614から第1論理回路623に入力される信
号がLOWレベルとなるとともに、第1論理回路623から第1受信端子611に出力さ
れる信号がHIレベルとなる。 20

【3989】

このように、リセット対応出力端子618から第1論理回路623に入力される信号が
HIレベルで固定されている場合、第1受信対応端子614から第1論理回路623に入
力される信号の状態を反転させた状態の信号が第1論理回路623から第1受信端子61
1に出力される。 30

【3990】

上述したとおり、払出側解除待機期間においてリセット対応信号はLOWレベルとな
っている。したがって、払出側解除待機期間中は、第1受信対応端子614から第1論理回
路623に入力される信号の状態とは無関係に、第1論理回路623から第1受信端子6
11に出力される信号がLOWレベルで固定されるようにすることができる。これにより
、払出側解除待機期間中に第1受信端子611に入力される信号のレベルが変化してしま
うことを防止できる。

【3991】

図303に示すように、第2論理回路624の第31入力端子624aは第2受信対応
端子615と電氣的に接続されているとともに、第32入力端子624bはリセット対応
出力端子618と電氣的に接続されている。また、第2論理回路624の第31出力端子
624cは払出側MPU551の第2受信端子612と電氣的に接続されている。

【3992】

上述したとおり、リセット対応出力端子618から出力されるリセット対応信号は、リ
セット対応信号立ち上げ処理(ステップSK307)が実行された後はHIレベルとなる
。このため、払出側MPU551のリセットが行われていない状態では、第2受信対応端
子615から第2論理回路624に入力される信号の状態に応じて第2論理回路624か
ら第2受信端子612に出力される信号の状態が変化するようにすることができる。具
体 50

的には、第2受信対応端子615から第2論理回路624に入力される信号がH Iレベルとなることにより第2論理回路624から第2受信端子612に出力される信号がL O Wレベルとなるとともに、第2受信対応端子615から第2論理回路624に入力される信号がL O Wレベルとなることにより第2論理回路624から第2受信端子612に出力される信号がH Iレベルとなる。

【3993】

このように、リセット対応出力端子618から第2論理回路624に入力される信号がH Iレベルで固定されている場合、第2受信対応端子615から第2論理回路624に入力される信号の状態を反転させた状態の信号が第2論理回路624から第2受信端子612に出力される。

【3994】

上述したとおり、払出側解除待機期間においてリセット対応信号はL O Wレベルとなっている。したがって、払出側解除待機期間中は、第2受信対応端子615から第2論理回路624に入力される信号の状態とは無関係に、第2論理回路624から第2受信端子612に出力される信号がL O Wレベルで固定されるようにすることができる。これにより、払出側解除待機期間中に第2受信端子612に入力される信号のレベルが変化してしまうことを防止できる。

【3995】

図303に示すように、払出制御基板549には、リセット対応出力端子618と、第1論理回路623の第22入力端子623b及び第2論理回路624の第32入力端子624bとを接続する払出側第1信号配線S G 11が設けられており、当該払出側第1信号配線S G 11は第1電気抵抗625を介して+5.0Vにプルアップされている。このため、リセット対応出力端子618から出力される信号のレベルがH Iレベルである場合、当該リセット対応出力端子618と接続されている第1論理回路623の第22入力端子623b及び第2論理回路624の第32入力端子624bに入力される信号の電圧は+5.0V（H Iレベル）となる。ちなみに、リセット対応出力端子618から出力される信号のレベルがL O Wレベルである場合、当該リセット対応出力端子618と接続されている第1論理回路623の第22入力端子623b及び第2論理回路624の第32入力端子624bに入力される信号のレベルはL O Wレベル（+0.4V以下）となる。

【3996】

払出制御基板549には、第1論理回路623の第21出力端子623cと第1受信端子611とを接続する払出側第2信号配線S G 12が設けられているとともに、第2論理回路624の第31出力端子624cと第2受信端子612とを接続する払出側第3信号配線S G 13が設けられている。払出側第2信号配線S G 12は第2電気抵抗626を介して+5.0Vにプルアップされているため、第1論理回路623の第21出力端子623cから出力される信号がH Iレベルの場合には第1受信端子611に入力される信号の電圧が+5.0V（H Iレベル）となる。ちなみに、第1論理回路623の第21出力端子623cから出力される信号がL O Wレベルの場合には第1受信端子611に入力される信号がL O Wレベル（+0.4V以下）となる。また、払出側第3信号配線S G 13は第3電気抵抗627を介して+5.0Vにプルアップされているため、第2論理回路624の第31出力端子624cから出力される信号がH Iレベルの場合には第2受信端子612に入力される信号の電圧が+5.0V（H Iレベル）となる。ちなみに、第2論理回路624の第31出力端子624cから出力される信号がL O Wレベルの場合には第2受信端子612に入力される信号のレベルがL O Wレベル（+0.4V以下）となる。

【3997】

次に、第1受信端子611又は第2受信端子612の周辺で回路異常が発生している状態について説明する。第1論理回路623の第21出力端子623cに接触不良が発生している場合には、第1論理回路623の入力端子623a、623bに入力されている信号の状態が変化しなくても、当該第21出力端子623cから第1受信端子611に入力される信号の立ち上がり及び立ち下がりが発生してしまうおそれがある。また、第2論理

10

20

30

40

50

回路 6 2 4 の第 3 1 出力端子 6 2 4 c に接触不良が発生している場合には、第 2 論理回路 6 2 4 の入力端子 6 2 4 a , 6 2 4 b に入力されている信号の状態が変化しなくても、当該第 3 1 出力端子 6 2 4 c から第 2 受信端子 6 1 2 に入力される信号の立ち上がり及び立ち下がりが発生してしまうおそれがある。

【 3 9 9 8 】

このように、第 1 受信端子 6 1 1 又は第 2 受信端子 6 1 2 の周辺で回路異常が発生している場合には、主側 M P U 8 2 又は管理ユニット 5 3 0 から送信されていないデータが払出側受信バッファ 6 1 3 に格納されてしまうおそれがある。これに対して、払出側リセット解除処理（図 3 0 5）では、払出側解除待機期間の終了時に払出側受信バッファ 6 1 3 に格納されて格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量以上となっている場合、払出側実行停止処理（ステップ S K 3 0 9）が実行される構成である。これにより、主側 M P U 8 2 又は管理ユニット 5 3 0 から送信されていないデータに基づいて、異常な数の遊技球が払い出されてしまうこと、異常な数の遊技球が貸し出されてしまうこと、及び管理ユニット 5 3 0 に異常な遊技機情報が送信されてしまうことが防止されている。

【 3 9 9 9 】

払出側解除待機期間中に主側 M P U 8 2 から送信された n 個賞球コマンド（n は「1」、「1 0」及び「1 5」のいずれか）が払出側受信バッファ 6 1 3 に格納されなかった場合、主側 M P U 8 2 において n 個賞球対応信号の立ち上がりが検出されないこととなる。この場合には、払出側解除待機期間の終了後に主側 M P U 8 2 から n 個賞球用の接続確認コマンドが送信されるとともに、当該 n 個賞球用の接続確認コマンドが払出側受信バッファ 6 1 3 に格納される。そして、払出側 M P U 5 5 1 が n 個賞球対応信号の立ち上げを行うことにより、主側 M P U 8 2 から n 個賞球コマンドが再送されるようにすることができる。これにより、払出解除待機期間中に n 個賞球コマンドを受信できなかったことが原因となって、n 個賞球コマンドに基づく遊技球の払い出しが行われない事態となってしまうことが防止されている。

【 4 0 0 0 】

払出側解除待機期間中に管理ユニット 5 3 0 から送信された球貸情報が払出側受信バッファ 6 1 3 に格納されなかった場合、管理ユニット 5 3 0 において球貸応答情報が受信されないこととなる。この場合には、払出側解除待機期間の終了後に管理ユニット 5 3 0 から接続確認用の球貸情報が送信されるとともに、当該接続確認用の球貸情報が払出側受信バッファ 6 1 3 に格納される。そして、払出側 M P U 5 5 1 が球貸応答情報を管理ユニット 5 3 0 に送信することにより、管理ユニット 5 3 0 から遊技球の貸出数情報として 1 以上の数値情報が設定されている球貸情報が再送されるようにすることができる。これにより、払出解除待機期間中に球貸情報を受信できなかったことが原因となって、球貸ボタン 5 3 3 の操作に基づく遊技球の貸し出しが行われない事態となってしまうことが防止されている。

【 4 0 0 1 】

払出側解除待機期間中に主側 M P U 8 2 から送信された遊技機情報が払出側受信バッファ 6 1 3 に格納されなかった場合においても、払出側メイン処理（図 3 0 4（b））が実行されている状況において、主側 M P U 8 2 から遊技機情報を受信しない状態が 3 秒以上継続している状態とならなければ、遊技機情報の受信異常情報が遊技機情報通知に設定されることはない。これにより、払出側解除待機期間中に遊技機情報を受信できなかったことが原因となって、遊技機情報の受信異常情報が遊技機情報通知に設定されてしまうことが防止されている。

【 4 0 0 2 】

次に、払出側 M P U 5 5 1 のリセット解除条件が成立した後に払出側 M P U 5 5 1 が動作停止状態となる様子、及び払出側解除待機期間中に主側 M P U 8 2 から送信された遊技機情報の受信が回避される様子について図 3 0 6 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 3 0 6（a）は第 1 受信端子 6 1 1 に入力される信号の状態を示し、図 3 0 6（b）は第 1 論理回路 6 2 3 から第 1 受信端子 6 1 1 に出力される信号の状態を示し、図 3 0

10

20

30

40

50

6 (c) は第 1 受信対応端子 6 1 4 から第 1 論理回路 6 2 3 に入力される信号の状態を示し、図 3 0 6 (d) はリセット対応出力端子 6 1 8 から第 1 論理回路 6 2 3 に入力される信号の状態を示し、図 3 0 6 (e) は主側 M P U 8 2 から遊技機情報が送信される期間を示し、図 3 0 6 (f) は払出側受信バッファ 6 1 3 に格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量 (20 バイト) 以上となっている状態を示し、図 3 0 6 (g) は払出側 M P U 5 5 1 のリセット解除条件が成立した後に払出側 M P U 5 5 1 が動作停止状態となる期間を示し、図 3 0 6 (h) は払出側解除待機期間を示す。

【4003】

まず払出側 M P U 5 5 1 のリセット解除条件が成立した後に払出側 M P U 5 5 1 が動作停止状態となる様子について説明する。

【4004】

既に説明したとおり、第 1 受信端子 6 1 1 の周辺で回路異常が発生している場合には、第 1 受信回路に入力されている信号の立ち上がり及び立ち下がりが発生し得る。払出側 M P U 5 5 1 のリセットが行われた後、払出側解除待機期間中である t 1 のタイミングから t 4 のタイミングに亘って、図 3 0 6 (a) に示すように第 1 受信端子 6 1 1 に入力される信号の立ち下がり及び立ち上がりが複数回に亘って繰り返されると、t 4 のタイミングで、図 3 0 6 (f) に示すように払出側受信バッファ 6 1 3 に格納されているデータのデータ容量が払出側異常基準量以上 (20 バイト以上) となる。その後、t 5 のタイミングで、図 3 0 6 (h) に示すように払出側解除待機期間が経過すると、図 3 0 6 (g) に示すように払出側 M P U 5 5 1 の動作が停止されている状態となる。これにより、払出側受信バッファ 6 1 3 に異常なデータが書き込まれた状態で払出側メイン処理が開始されてしまうことを防止できる。

【4005】

次に、払出側 M P U 5 5 1 において指定エリア外走行が発生したことに基づいて払出側 M P U 5 5 1 のリセットが行われた後、払出側解除待機期間中に主側 M P U 8 2 から送信された遊技機情報の受信が回避される様子について説明する。

【4006】

払出側受信許可処理 (ステップ S K 3 0 3) が実行された後、t 6 のタイミングで、図 3 0 6 (h) に示すように払出側解除待機期間 (1 秒間) が設定される。図 3 0 6 (d) に示すようにリセット対応出力端子 6 1 8 から第 1 論理回路 6 2 3 に入力されるリセット対応信号は L O W レベルで固定されている。

【4007】

その後、図 3 0 6 (c) に示すように、第 1 受信対応端子 6 1 4 から第 1 論理回路 6 2 3 に入力される信号が t 7 のタイミングで L O W レベルから H I レベルに立ち上がり、t 8 のタイミングで L O W レベルに立ち下がり、t 9 のタイミングで H I レベルに立ち上がるが、リセット対応出力端子 6 1 8 から第 1 論理回路 6 2 3 に入力される信号が L O W レベルであるため、図 3 0 6 (b) に示すように第 1 論理回路 6 2 3 から第 1 受信端子 6 1 1 に出力される信号のレベルは H I レベルで固定されている状態となる。

【4008】

その後、t 1 0 のタイミングで、図 3 0 6 (h) に示すように払出側解除待機期間が終了すると、図 3 0 6 (d) に示すようにリセット対応出力端子 6 1 8 から第 1 論理回路 6 2 3 に入力されるリセット対応信号が L O W レベルから H I レベルに立ち上がる。これにより、主側 M P U 8 2 から出力される遊技機情報を第 1 受信端子 6 1 1 にて受信可能な状態となる。

【4009】

このように、受信制限回路 6 2 1 が設けられていることにより、払出側解除待機期間中に主側 M P U 8 2 から遊技機情報が送信された場合、当該遊技機情報が払出側受信バッファ 6 1 3 に格納されてしまうことを防止できる。これにより、回路異常が発生していないに関わらず、払出側 M P U 5 5 1 のリセット解除条件が成立した後に払出側 M P U 5 5 1 の動作が停止されてしまうことを防止できる。

10

20

30

40

50

【4010】

上記のとおり、主側MPU82から払出側MPU551に対して300ミリ秒周期で遊技機情報（58ビット）が送信される構成であるため、払出側MPU551において指定エリア外走行が発生したことに基づいて払出側MPU551のリセットが行われた場合には、払出側解除待機期間（1秒間）中に払出側受信バッファ613に格納される情報が払出側異常基準量（20バイト）以上になってしまうおそれがある。これに対して、払出制御基板549に受信制限回路621が設けられており、払出側解除待機期間中に主側MPU82又は管理ユニット530から受信する情報が払出側受信バッファ613に格納されてしまうことが防止されている。これにより、回路異常が発生していないにも関わらず払出側MPU551のリセット解除条件が成立した後に払出側MPU551の動作が停止されてしまう可能性を低減することができる。

10

【4011】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【4012】

主側MPU82には、特定制御の処理では使用対象となり非特定制御の処理では使用対象とはならない第1レジスタ群555と、非特定制御の処理では使用対象となり特定制御の処理では使用対象とはならない第2レジスタ群556とが設けられている。特定制御の処理が実行されている状況においては、第1レジスタ群555に含まれているレジスタを使用し、第2レジスタ群556に含まれているレジスタを使用しない構成とすることにより、特定制御の処理が実行されている状況において非特定制御の処理に利用されている情報が書き換えられてしまうことを防止できる。また、特定制御の処理が実行されている状況から非特定制御の処理が実行される状況に移行する場合に当該特定制御の処理にて使用されていた第1レジスタ群555のデータを退避させる処理、及び特定制御の処理が実行されている状況に復帰する場合に当該退避させたデータを第1レジスタ群555に復帰させる処理を不要として、プログラムのデータ容量を低減することができる。非特定制御の処理が実行されている状況においては、第2レジスタ群556に含まれているレジスタを使用し、第1レジスタ群555に含まれているレジスタを使用しない構成とすることにより、非特定制御の処理が実行されている状況において特定制御の処理に利用されている情報が書き換えられてしまうことを防止できる。また、非特定制御の処理が実行されている状況から特定制御の処理が実行される状況に移行する場合に当該非特定制御の処理にて使用されていた第2レジスタ群556のデータを退避させる処理、及び非特定制御の処理が実行されている状況に復帰する場合に当該退避させたデータを第2レジスタ群556に復帰させる処理を不要として、プログラムのデータ容量を低減することができる。

20

30

【4013】

Iレジスタ557には発生した割込み要因に対応する割込み処理（具体的にはタイマ割込み処理）に対応するプログラムの開始アドレスを特定するために利用される上位8ビットのデータ（「01H」）が設定される。主側CPU541に第1レジスタ群555及び第2レジスタ群556が設けられている構成において、特定制御の処理が実行される状況及び非特定制御の処理が実行される状況のいずれにおいてもIレジスタ557のデータを利用して発生した割込み要因に対応する割込み処理に対応するプログラムの開始アドレスが特定される構成であり、Iレジスタ557は主側CPU541に対して1つ設けられている。これにより、発生した割込み要因に対応する割込み処理を実行するために利用されるレジスタの数の増加を抑制することができる。

40

【4014】

Iレジスタ557に格納されているデータを利用して、発生した割込み要因に対応する割込み処理（具体的にはタイマ割込み処理）のプログラムの開始アドレスを特定する構成であることにより、発生した割込み要因に対応する割込み処理を開始するための構成が簡素化されている。

【4015】

Rレジスタ558の値は主側ROM83に記憶されている命令を実行するために主側C

50

P U 5 4 1 にて命令の読み出しが行われる度に 1 加算される態様で更新される。特定制御の処理である普図当否判定処理では、R レジスタ 5 5 8 から取得した数値情報を乱数値として利用し、当該乱数値が電役開放当選に対応しているか否かを判定する。これにより、特定制御の処理において、普図当否判定処理に使用する乱数値を更新するための処理を不要として、プログラムのデータ容量を低減することができる。

【 4 0 1 6 】

主側 C P U 5 4 1 に第 1 レジスタ群 5 5 5 及び第 2 レジスタ群 5 5 6 が設けられている構成において、特定制御の処理が実行される状況及び非特定制御の処理が実行される状況のいずれにおいても R レジスタ 5 5 8 のデータを使用可能であり、R レジスタ 5 5 8 は主側 C P U 5 4 1 に対して 1 つ設けられている。これにより、レジスタの数の増加を抑制しながら、主側 R O M 8 3 に記憶されている命令を実行するために主側 C P U 5 4 1 にて命令の読み出しが行われる度に 1 加算される態様で更新される情報を、特定制御の処理及び非特定制御の処理の双方において利用可能とすることができる。

【 4 0 1 7 】

主側 M P U 8 2 の第 1 レジスタ群 5 5 5 には、B レジスタ 5 6 2 a が設けられており、ともに、B レジスタ 5 6 2 a に対応する補助レジスタとして、B レジスタ 5 6 2 a のデータを退避させること、及び退避させたデータを B レジスタ 5 6 2 a に復帰させることに利用される B ' レジスタ 5 7 2 a が設けられている。B ' レジスタ 5 7 2 a に書き込むことが可能なデータは B レジスタ 5 6 2 a に格納されているデータに限定されており、B ' レジスタ 5 7 2 a に格納されているデータの読み出し先は B レジスタ 5 6 2 a に限定されている。これにより、B レジスタ 5 6 2 a 以外のレジスタに格納されているデータが B ' レジスタ 5 7 2 a に書き込まれてしまうこと、及び B ' レジスタ 5 7 2 a のデータが B レジスタ 5 6 2 a 以外に読み出されてしまうことを防止できる。また、主側 M P U 8 2 には、V レジスタ 5 6 8 , 5 8 8 、I レジスタ 5 5 7 及び R レジスタ 5 5 8 が設けられており、これら V レジスタ 5 6 8 , 5 8 8 、I レジスタ 5 5 7 及び R レジスタ 5 5 8 に対応する補助レジスタは設けられていない。これにより、レジスタの数の増加が抑制されている。

【 4 0 1 8 】

交換命令（具体的には「E X A F , A F '」、「E X X」、「E X I X , I X '」、「E X I Y , I Y '」又は「E X K , K '」という命令）の実行前後において F レジスタ 5 6 1 b , 5 8 1 b に設けられたゼロフラグ及びキャリフラグの状態は変化しない構成である。このため、演算命令を実行する処理と、当該演算命令の演算結果に応じて変化したゼロフラグ又はキャリフラグの状態を利用する処理との間に、交換命令を実行する処理を設定することができる。これにより、演算命令を実行する処理の実行後であって交換命令を実行する処理の実行前に、当該演算命令の演算結果に応じて変化したゼロフラグ又はキャリフラグの状態情報を当該ゼロフラグ又はキャリフラグとは別の記憶領域に保存するための処理、及び当該交換命令を実行する処理の実行後に当該保存した状態情報を読み出す処理を不要とすることができる。よって、プログラムに設定される命令の数及びデータ容量を低減することができるとともに、プログラム設計の自由度を高めることができる。

【 4 0 1 9 】

停電監視基板 8 5 は所定契機（停電信号の立ち下げからリセット用遅延期間が経過すること、又は停電監視基板 8 5 において監視されている第 2 通常動作電力の電圧が第 1 リセット基準電圧（+ 4 . 0 V）以下となること）が発生したことに基づいてリセット回路 5 4 4 に対して出力している第 1 リセット信号を H I レベルから L O W レベルに立ち下げ、主側電源制御部 5 4 3 は特定契機（電圧監視回路 6 0 4 において監視されている第 2 通常動作電力の電圧が立ち下がり検出電圧以下となること）が発生したことに基づいてリセット回路 5 4 4 に対して出力している第 2 リセット信号を H I レベルから L O W レベルに立ち下げる。所定契機が発生したことに基づいて第 1 リセット信号が立ち下げられる構成であることにより、特定契機が発生していなくても、主側 M P U 8 2 のリセットが行われるようにすることができる。また、特定契機が発生したことに基づいて第 2 リセット信号が

立ち下げられる構成であることにより、所定契機が発生していなくても、主側MPU82のリセットが行われるようにすることができる。これにより、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される場合に、主側MPU82のリセットが行われることなく主側MPU82の入出力ポートが不安定な状態となってしまうことを防止できる。

【4020】

パチンコ機10への動作電力の供給が停止される場合、特定契機（電圧監視回路604において監視されている第2通常動作電力の電圧が立ち下がり検出電圧以下となること）が発生するタイミングは、停電監視基板85において監視されている第2通常動作電力の電圧に基づいて所定契機（停電信号の立ち下げからリセット用遅延期間が経過すること、又は停電監視基板85において監視されている第2通常動作電力の電圧が第1リセット基準電圧（+4.0V）以下となること）が発生するタイミングよりも後のタイミングである。これにより、停電監視基板85からリセット回路544に入力されている第1リセット信号の立ち下がりに基づいて主側MPU82のリセットが行われる構成としながら、回路異常が発生して当該第1リセット信号の立ち下がりに基づく主側MPU82のリセットが行われない場合には、主側電源制御部543からリセット回路544に入力されている第2リセット信号の立ち下がりに基づいて主側MPU82のリセットが行われるようにすることができる。

10

【4021】

リセット回路544には、停電監視基板85から当該リセット回路544に入力されている第1リセット信号の電圧が6システムクロック数分の期間（具体的には約0.4マイクロ秒）に亘ってLOWレベルとなった場合にリセット回路544において第1リセット信号の立ち下がりが認識されるようにするノイズフィルタ606が設けられている。これにより、主側MPU82において、第1リセット信号のHレベルからLOWレベルへの変化がノイズによるものではないことを確認するための期間を設けることを不要として、主側MPU82のリセットが迅速に行われるようにすることができる。

20

【4022】

払出制御基板549に設けられた払出側MPU551は、第1受信端子611と、当該第1受信端子611において受信したデータが格納される払出側受信バッファ613と、リセット対応出力端子618とを備えている。また、払出制御基板549には受信制限回路621が設けられており、受信制限回路621には、第1論理回路623が内蔵されている論理IC622が含まれている。第1論理回路623の第21入力端子623aは主側MPU82と接続されており、第22入力端子623bはリセット対応出力端子618と接続されている。また、第1論理回路623の第21出力端子623cは第1受信端子611と接続されている。第1論理回路623は、2つの入力端子623a、623bの少なくとも一方にLOWレベルの信号が入力されている場合には第21出力端子623cからHレベルの信号を出力するとともに、2つの入力端子623a、623bの双方にHレベルの信号が入力されている場合には第21出力端子623cからLOWレベルの信号を出力する。払出側解除待機期間においてはリセット対応出力端子618から出力されている信号がLOWレベルとなり、払出側解除待機期間が終了して払出側メイン処理が行われている状況においてはリセット対応出力端子618から出力されている信号がHレベルとなる構成である。当該構成であることにより、払出側メイン処理が行われている状況においては、第1論理回路623の第22入力端子623bにHレベルの信号が入力されている状態となるため、第21入力端子623aに入力される信号の状態に応じて第21出力端子623cから出力される信号の状態が変動するようにすることができる。これにより、払出側メイン処理が行われている状況において主側MPU82から受信したデータが払出側受信バッファ613に格納されるようにすることができる。また、払出側解除待機期間においては、第1論理回路623の第22入力端子623bにLOWレベルの信号が入力されている状態となるため、第21入力端子623aに入力される信号の状態が変化しても第21出力端子623cから出力される信号の状態が変化しないようにすることができる。これにより、払出側解除待機期間において払出側受信バッファ613に

30

40

50

データが書き込まれてしまう可能性を低減することができる。

【4023】

払出側MPU551は第1受信端子611において、同期用のクロック信号を利用することなく、主側MPU82からデータを受信する。このように、払出側解除待機期間（1秒）が設定されている状況において受信して払出側受信バッファ613に格納されるデータが多くなり得る構成において、受信制限回路621が設けられていることにより、当該払出側解除待機期間中に払出側受信バッファ613にデータが書き込まれてしまう可能性を低減することができる。

【4024】

第1受信端子611には、300ミリ秒が経過する度に主側MPU82から遊技機情報が送信される構成である。このように、払出側解除待機期間（1秒）が設定されている状況において主側MPU82から遊技機情報を受信する可能性が高い構成において、受信制限回路621が設けられていることにより、当該払出側解除待機期間中に払出側受信バッファ613に遊技機情報が格納されてしまう可能性を低減することができる。

【4025】

＜第33の実施形態の別形態＞

（1）上記各実施形態及び後述する各実施形態において、通常遊技状態（低頻度サポートモード且つ低確率モード）において実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合には、天井後時短状態（高頻度サポートモード且つ低確率モード）への移行条件が満たされていることを条件として、天井後時短状態への移行が発生する構成としてもよい。具体的には、天井後時短状態への移行条件は、低確率モードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計回数が天井基準回数（具体的には500回）に達することにより満たされる。低確率モードとなる遊技状態として、通常遊技状態及び時短状態が存在している。時短状態では高頻度サポートモードとなる。通常遊技状態において遊技回の開始時に実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合には、天井後時短状態への移行条件が満たされるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて肯定判定を行った場合には当該遊技回の終了後に天井後時短状態に移行する。一方、当該遊技回の開始時に実行される当否判定処理において大当たり結果となった場合には、天井後時短状態への移行条件が満たされるか否かを判定する判定処理を実行することなく、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行される。そして、当該大当たり結果が高確大当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に高確率モードとなるとともに、当該大当たり結果が低確大当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に低確率モードとなる。天井後時短状態は、当該天井後時短状態において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数が第1終了基準回数（具体的には100回）に達した場合、又は当該天井後時短状態において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の回数が第2終了基準回数（具体的には10回）に達した場合に終了される。本構成では、低確率モードにおいて高確率モードへの移行契機となる高確大当たり結果が発生することなく当該低確率モードにおいて実行された遊技回の回数が増加していく状況が長く継続してしまうことを防止できる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【4026】

（2）上記各実施形態及び後述する各実施形態において、低確率モードへの移行契機となる低確大当たり結果と、高確率モードへの移行契機となる高確大当たり結果とが存在している構成であって、第2特図表示部37bにおける遊技回では、第1特図表示部37aにおける遊技回と比較して、大当たり結果が高確大当たり結果に振り分けられ易い構成としてもよい。具体的には、第1保留情報に対応する当否判定処理において大当たり結果となった場合、当該大当たり結果は3／4の確率で低確大当たり結果に振り分けられるとともに、1／4の確率で高確大当たり結果に振り分けられる。また、第2保留情報に対応する当否判定処理において大当たり結果となった場合、当該大当たり結果は1／4の確率で低確大当たり結果に振り分けられるとともに、3／4の確率で高確大当たり結果に振り分

10

20

30

40

50

けられる。低確大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には低確率モードとなるとともに、高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には高確率モードとなる。通常遊技状態（低頻度サポートモード且つ低確率モード）において実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合には、天井後時短状態（高頻度サポートモード且つ低確率モード）への移行条件が満たされていることを条件として、天井後時短状態への移行が発生する。天井後時短状態への移行条件は、低確率モードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計回数が天井基準回数（具体的には500回）に達することにより満たされる。通常遊技状態では、基本的に左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われるとともに、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行される。また、天井後時短状態では、基本的に右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われるとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行される。これにより、天井後時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて当否判定処理において大当たり結果となった場合には、通常遊技状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されて当否判定処理において大当たり結果となった場合と比較して、高い割合で大当たり結果が高確大当たり結果に振り分けられるようにすることができる。よって、通常遊技状態から天井後時短状態に移行したことの有利度を高めることができる。

10

【4027】

(3) 上記各実施形態及び後述する各実施形態において、開閉実行モードの終了後に設定される高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の上限回数が相対的に少ない第1高確大当たり結果と、当該上限回数が相対的に多い第2高確大当たり結果とが存在している構成であって、第2特図表示部37bにおける遊技回では、第1特図表示部37aにおける遊技回と比較して、大当たり結果が第2高確大当たり結果に振り分けられ易い構成としてもよい。具体的には、第1保留情報に対応する当否判定処理において大当たり結果となった場合、当該大当たり結果は1/2の確率で低確率モードへの移行契機となる低確大当たり結果に振り分けられ、3/8の確率で第1高確大当たり結果に振り分けられ、1/8の確率で第2高確大当たり結果に振り分けられる。また、第2保留情報に対応する当否判定処理において大当たり結果となった場合、当該大当たり結果は1/2の確率で低確大当たり結果に振り分けられ、1/8の確率で第1高確大当たり結果に振り分けられ、3/8の確率で第2高確大当たり結果に振り分けられる。低確大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には低確率モードとなる。いずれかの高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には高頻度サポートモード且つ高確率モードとなる。そして、当該高頻度サポートモードは、当該高頻度サポートモードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回が第1終了基準回数に達した場合、又は当該高頻度サポートモードにおいて実行された第2特図表示部37bにおける遊技回が第2終了基準回数に達した場合に終了される。第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には、第1終了基準回数として20回が設定されるとともに、第2終了基準回数として5回が設定される。また、第2高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には、第1終了基準回数として100回が設定されるとともに、第2終了基準回数として20回が設定される。通常遊技状態（低頻度サポートモード且つ低確率モード）において実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合には、天井後時短状態（高頻度サポートモード且つ低確率モード）への移行条件が満たされていることを条件として、天井後時短状態への移行が発生する。天井後時短状態への移行条件は、低確率モードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計回数が天井基準回数（具体的には500回）に達することにより満たされる。通常遊技状態では、基本的に左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われるとともに、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行される。また、天井後時短状態では、基本的に右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われるとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され

20

30

40

50

る。これにより、天井後時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて当否判定処理において大当たり結果となった場合には、通常遊技状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されて当否判定処理において大当たり結果となった場合と比較して、高い割合で大当たり結果が第2高確大当たり結果に振り分けられるようにすることができる。よって、通常遊技状態から天井後時短状態に移行したことの有利度を高めることができる。

【4028】

(4) 上記各実施形態及び後述する各実施形態において、開閉実行モードにて実行されるラウンド遊技の回数が相対的に少ない第1大当たり結果と、当該ラウンド遊技の回数が相対的に多い第2大当たり結果とが存在している構成であって、第2特図表示部37bにおける遊技回では、第1特図表示部37aにおける遊技回と比較して、大当たり結果が第2大当たり結果に振り分けられ易い構成としてもよい。具体的には、第1保留情報に対応する当否判定処理において大当たり結果となった場合、当該大当たり結果は3/4の確率で第1大当たり結果に振り分けられるとともに、1/4の確率で第2大当たり結果に振り分けられる。また、第2保留情報に対応する当否判定処理において大当たり結果となった場合、当該大当たり結果は1/4の確率で第1大当たり結果に振り分けられるとともに、3/4の確率で第2大当たり結果に振り分けられる。第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技は5回であるとともに、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技は10回である。通常遊技状態（低頻度サポートモード且つ低確率モード）において実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合には、天井後時短状態（高頻度サポートモード且つ低確率モード）への移行条件が満たされていることを条件として、天井後時短状態への移行が発生する。天井後時短状態への移行条件は、低確率モードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計回数が天井基準回数（具体的には500回）に達することにより満たされる。通常遊技状態では、基本的に左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われるとともに、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行される。また、天井後時短状態では、基本的に右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われるとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行される。これにより、天井後時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて当否判定処理にて大当たり結果となった場合には、通常遊技状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されて当否判定処理にて大当たり結果となった場合と比較して、高い割合で大当たり結果が第2大当たり結果に振り分けられるようにすることができる。よって、通常遊技状態から天井後時短状態に移行したことの有利度を高めることができる。

【4029】

(5) 上記各実施形態及び後述する各実施形態において、右側領域PA3を遊技球が流下する態様で発射操作装置28の操作を行うように遊技者に促す発光制御が行われる右打ちランプが設けられている構成としてもよい。具体的には、右打ちランプは、パチンコ機10前方から遊技者が視認可能な位置（例えば、遊技盤24においてパチンコ機10前方から窓パネル62を通じて視認可能な位置）に設けられている。通常遊技状態（低頻度サポートモード且つ低確率モード）において実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合には、天井後時短状態（高頻度サポートモード且つ低確率モード）への移行条件が満たされていることを条件として、天井後時短状態への移行が発生する。天井後時短状態への移行条件は、低確率モードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計回数が天井基準回数（具体的には500回）に達することにより満たされる。通常遊技状態では基本的に左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われるとともに、天井後時短状態では基本的に右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われる。右打ちランプは、通常遊技状態であるとともに開閉実行モードが実行されていない状況において消灯状態となる。また、右打ちランプは、開閉実行モードが実行されている状況又は天井

後時短状態である状況において点灯状態となる。さらにまた、音光側MPU93は、通常遊技状態及び天井後時短状態のいずれにおいても、主側MPU82から変動用コマンド及び種別コマンドを受信したことに基づいて、図柄表示装置41において当否抽選（当否判定処理及び大当たり用の振分判定処理）の結果に対応する態様で図柄の変動表示が行われた後に、当該当否抽選の結果に対応する図柄の組合せの停止表示が行われるようにするための処理を実行する。これにより、通常遊技状態及び天井後時短状態のいずれにおいても図柄表示装置41において当否抽選の結果に対応する演出が実行される構成において、右打ちランプの状態を確認した遊技者に対して、通常遊技状態においては左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作を行うように促すことができるとともに、天井後時短状態においては右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作を行うように促すことができる。

10

【4030】

（6）上記各実施形態及び後述する各実施形態において、通常遊技状態（低頻度サポートモード且つ低確率モード）において実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合には、天井後時短状態（高頻度サポートモード且つ低確率モード）への移行条件が満たされていることを条件として、天井後時短状態への移行が発生する構成において、天井後時短状態への移行を発生させるために必要となる遊技回の回数を報知する天井用カウントダウン報知演出が実行される構成としてもよい。具体的には、天井後時短状態への移行条件は、低確率モードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計回数が天井基準回数（具体的には500回）に達することにより満たされる。天井用カウントダウン報知演出は通常遊技状態において実行される。天井用カウントダウン報知演出では、低確率モードにおいて実行された遊技回の合計回数と天井基準回数との差分の回数を報知する文字画像が図柄表示装置41に表示される。当該文字画像の内容は、当該差分の回数が減少する度に更新される。例えば、当該差分が2回から1回に減少した場合、図柄表示装置41では、「天井到達まであと2回」という文字画像が表示されている状態から「天井到達まであと1回」という文字画像が表示されている状態に更新される。これにより、天井後時短状態に移行するまでに必要となる遊技回の実行回数が減少していく様子を遊技者が把握可能となる。そして、天井後時短状態に移行することへの遊技者の期待感を段階的に高めることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

30

【4031】

（7）上記各実施形態及び後述する各実施形態において、通常遊技状態（低頻度サポートモード且つ低確率モード）において実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合には、天井後時短状態（高頻度サポートモード且つ低確率モード）への移行条件が満たされていることを条件として、天井後時短状態への移行が発生する構成において、天井後時短状態への移行を発生させるために必要となる遊技回の残り回数に応じて図柄表示装置41の背景画像を変化させる天井用背景変更演出が実行される構成としてもよい。具体的には、天井後時短状態への移行条件は、低確率モードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計回数が天井基準回数（具体的には500回）に達することにより満たされる。天井用背景変更演出は通常遊技状態において実行される。天井用背景変更演出では、低確率モードにおいて実行された遊技回の合計回数と天井基準回数との差分の回数に対応する色の背景画像が図柄表示装置41に表示される。当該差分の回数が301回～500回である状況では黄色の背景画像が表示され、差分の回数が151回～300回である状況では橙色の背景画像が表示され、差分の回数が51回～150回である状況では赤色の背景画像が表示され、差分の回数が2回～50回である状況では紫色の背景画像が表示され、差分の回数が1回以下である状況では黒色の背景画像が表示される。これにより、天井後時短状態に移行するまでに必要となる遊技回の残り回数そのものは報知しない構成としながら、背景画像の色が黒色に近づいていく様子に基づいて、天井後時短状態に移行するまでに必要となる遊技回の残り回数が減少していることを遊技者が把握可能とすることができる。よって、通常遊技状態に

40

50

において図柄表示装置 4 1 に表示される背景画像の色の变化に注目させることができる。そして、天井後時短状態に移行することへの遊技者の期待感を段階的に高めることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【4032】

(8) 上記(6)又は(7)の構成において、保留情報に対応する遊技回が開始されるタイミングよりも前に、当該保留情報に対応する遊技回の遊技結果が所定の遊技結果(具体的には大当たり結果、小当たり結果又は時短結果)となる可能性が高いことを遊技者に報知する演出が実行される構成としてもよい。具体的には、遊技球の第1作動口33への入賞を契機として第1保留情報が取得されたことに基づいて、当該第1保留情報が大当たり結果に対応しているか否かを判定する先行判定処理が実行される。そして、当該先行判定処理にて当該第1保留情報が大当たり結果に対応していると判定された場合には所定の確率(具体的には3/4の確率)で、当該第1保留情報に対応する大当たり期待演出が実行されるとともに、当該先行判定処理にて当該第1保留情報が大当たり結果に対応していないと判定された場合には当該所定の確率よりも低い確率(具体的には1/100の確率)で、当該第1保留情報に対応する大当たり期待演出が実行される。第1保留情報に対応する大当たり期待演出が実行される場合には、図柄表示装置41の第1保留表示領域42a(図4(b)参照)において当該第1保留情報に対応する第1保留画像G1に代えて大当たり期待保留画像が表示されるとともに当該大当たり期待保留画像の上方に「大当たり期待」という文字画像が表示される。遊技者は、大当たり期待演出が実行されていることに基づいて、当該大当たり期待演出の対象となっている第1保留情報に対応する遊技回において遊技結果が大当たり結果となる可能性が高いことを当該遊技回の開始前に把握することができる。これにより、当該遊技回の開始前から当該遊技回にて大当たり結果となることを期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【4033】

上記(6)の構成における天井用カウントダウン報知演出又は上記(7)の構成における天井用背景変更演出は、先行判定処理の結果とは無関係に実行される。これにより、大当たり期待演出が実行される場合には天井用カウントダウン報知演出又は天井用背景変更演出が実行されないようにする構成と比較して、当該天井用カウントダウン報知演出又は天井用背景変更演出を実行するための処理構成を簡素化することができる。また、大当たり期待演出と、天井用カウントダウン報知演出又は天井用背景変更演出とが重複して実行されている状況を生じさせて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。なお、第1保留情報に対応する大当たり期待演出が実行される構成に加えて又は代えて、第2保留情報に対応する大当たり期待演出が実行される構成としてもよい。また、保留情報に対応する遊技回が開始されるタイミングよりも前に当該保留情報に対応する遊技回の遊技結果が大当たり結果となる可能性が高いことを遊技者に報知する演出が実行される構成に加えて又は代えて、保留情報に対応する遊技回が開始されるタイミングよりも前に当該保留情報に対応する遊技回の遊技結果が小当たり結果となる可能性が高いことを遊技者に報知する小当たり期待演出が実行される構成としてもよく、保留情報に対応する遊技回が開始されるタイミングよりも前に当該保留情報に対応する遊技回の遊技結果が時短結果となる可能性が高いことを遊技者に報知する時短結果期待演出が実行される構成としてもよい。

【4034】

(9) 上記各実施形態及び後述する各実施形態において、高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードの開始時に、高確率モードへの移行が発生することを報知する高確率予告報知演出が実行される場合と、開閉実行モードの開始時には当該高確率予告報知演出が実行されない場合とが存在している構成としてもよい。具体的には、大当たり結果として、低確大当たり結果及び高確大当たり結果が存在しており、低確大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には低確率モードに設定されるとともに、高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には高確率モードに設定される。低確大当たり結果に対応して図柄表示装置41に停止表示される図柄の組合せとして、「2・2・2」という偶数図柄の組合せ及び「6・6・6」という偶数図柄の組合せが設定されて

いる。また、高確大当たり結果に対応して図柄表示装置 4 1 に停止表示される図柄の組合せとして、「7・7・7」という奇数図柄の組合せ及び「6・6・6」という偶数図柄の組合せが設定されている。このため、特図表示部 3 7 a, 3 7 b における絵柄の最終停止期間において「7・7・7」という奇数図柄の組合せが停止表示された場合、遊技者は今回の遊技回の遊技結果が高確大当たり結果であることを把握することができる。一方、特図表示部 3 7 a, 3 7 b における絵柄の最終停止期間において「6・6・6」という偶数図柄の組合せが停止表示された場合、遊技者は今回の遊技回において発生した大当たり結果の種類を把握できない。

【4035】

当否判定処理及び大当たり用の振分判定処理において高確大当たり結果となり、「7・7・7」という奇数図柄の組合せが停止表示された場合には、当該高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードの開始時に、高確率予告報知演出が実行される。当該演出では、「このあと高確率モード」という文字画像を含む画像が図柄表示装置 4 1 に表示される。これにより、遊技者は開閉実行モードの終了後に高確率モードとなることを確認することができる。一方、当否判定処理及び大当たり用の振分判定処理において高確大当たり結果となり、「6・6・6」という偶数図柄の組合せが停止表示された場合には、高確率予告報知演出が実行されることはなく、当該開閉実行モードが終了するタイミングで、高確率モードに設定されたことを報知する高確率報知演出が実行される。「高確率モード」という文字画像を含む画像が図柄表示装置 4 1 に表示される。これにより、開閉実行モードの開始時に高確率予告報知演出が実行されなかった場合においても、開閉実行モードの終了時に高確率報知演出が実行されるかもしれないと遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。なお、当否判定処理及び大当たり用の振分判定処理において高確大当たり結果となり、「6・6・6」という偶数図柄の組合せが停止表示された場合には、開閉実行モードにおいて所定のラウンド遊技（例えば 1 回目のラウンド遊技）が終了するタイミングで、高確率予告報知演出が実行される構成としてもよい。これにより、開閉実行モードの開始時に高確率予告報知演出が実行されなかった場合においても、所定のラウンド遊技の終了時に高確率報知演出が実行されるかもしれないと遊技者に期待させることができる。

【4036】

(10) 上記各実施形態及び後述する各実施形態において、開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が最大回数（具体的には 10 回）に設定されている 10 R 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの開始時に、最大回数のラウンド遊技が実行されることを報知する最大ラウンド予告報知演出が実行される場合と、開閉実行モードの開始時には当該最大ラウンド予告報知演出が実行されない場合とが存在している構成としてもよい。具体的には、大当たり結果として、5 R 大当たり結果及び 10 R 大当たり結果が存在しており、5 R 大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技が 5 回実行されるとともに、10 R 大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技が 10 回実行される。5 R 大当たり結果に対応する遊技回では、特図表示部 3 7 a, 3 7 b における絵柄の最終停止期間において図柄表示装置 4 1 に大当たり用の第 1 キャラクタ画像が表示される第 1 大当たり演出が実行される。また、10 R 大当たり結果に対応する遊技回では、特図表示部 3 7 a, 3 7 b における絵柄の最終停止期間において、図柄表示装置 4 1 に当該大当たり用の第 1 キャラクタ画像が表示される第 1 大当たり演出が実行される場合と、図柄表示装置 4 1 に大当たり用の第 2 キャラクタ画像が表示される第 2 大当たり演出が実行される場合とが存在している。このため、特図表示部 3 7 a, 3 7 b における絵柄の最終停止期間において第 2 大当たり演出が実行された場合、遊技者は今回の遊技回の遊技結果が 10 R 大当たり結果であることを把握することができる。一方、特図表示部 3 7 a, 3 7 b における絵柄の最終停止期間において第 1 大当たり演出が実行された場合、遊技者は今回の遊技回において発生した大当たり結果の種類を把握できない。

【4037】

当否判定処理及び大当たり用の振分判定処理において 10 R 大当たり結果となり、第 2

大当たり演出が実行された場合には、当該10R大当たり結果を契機とした開閉実行モードの開始時に、上述した最大ラウンド予告報知演出が実行される。これにより、遊技者は開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が最大回数（具体的には10回）であることを確認することができる。一方、当否判定処理及び大当たり用の振分判定処理において第2大当たり結果となり、第1大当たり演出が実行された場合には、最大ラウンド予告報知演出が実行されることはなく、当該開閉実行モードが終了するタイミングで、ラウンド遊技が最大回数実行されたことを報知する最大ラウンド数終了後報知演出が実行される。これにより、開閉実行モードの開始時に最大ラウンド予告報知演出が実行されなかった場合においても、開閉実行モードの終了時に最大ラウンド数終了後報知演出が実行されるかもしれないと遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。なお、当否判定処理及び大当たり用の振分判定処理において10R大当たり結果となり、第1大当たり演出が実行された場合には、開閉実行モードにおいて所定のラウンド遊技（例えば1回目のラウンド遊技）が終了するタイミングで、最大ラウンド予告報知演出が実行される構成としてもよい。これにより、開閉実行モードの開始時に最大ラウンド予告報知演出が実行されなかった場合においても、所定のラウンド遊技の終了時に最大ラウンド予告報知演出が実行されるかもしれないと遊技者に期待させることができる。

10

【4038】

(11) 上記各実施形態及び後述する各実施形態において、低確率モードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計回数が天井基準回数（具体的には500回）に達したに基づいて天井後時短状態（高頻度サポートモード且つ低確率モード）への移行が発生する場合と、低確率モードにおいて実行された遊技回の合計回数が天井基準回数に達しても天井後時短状態への移行が発生しない場合とが存在している構成としてもよい。具体的には、通常遊技状態（低頻度サポートモード且つ低確率モード）では基本的に第1保留情報に対応する遊技回が実行されるとともに、天井後時短状態では基本的に第2保留情報に対応する遊技回が実行される。主側RAM84には、RAMクリア処理が実行された後において、既に天井後時短状態への移行が発生したことを主側MPU82にて把握可能とする天井後時短発生済みフラグが設けられている。RAMクリア処理が実行された場合には通常遊技状態となるとともに、天井後時短発生済みフラグが「0」クリアされる。通常遊技状態において実行された当否判定処理にて外れ結果となり、低確率モードにおいて実行された遊技回の合計回数が天井基準回数に達している状態となった場合には、天井後時短発生済みフラグの値が「0」であることを条件として、天井後時短状態への移行が発生するとともに、天井後時短発生済みフラグに「1」がセットされる。また、天井後時短状態において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数が第1終了基準回数（具体的には100回）に達した場合、又は天井後時短状態において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の回数が第2終了基準回数（具体的には10回）に達した場合には、当該天井後時短状態が終了して通常遊技状態となる。

20

30

【4039】

天井後時短状態が終了されて通常遊技状態となった場合には、天井後時短発生済みフラグに「1」がセットされている状態となっているため、当該通常遊技状態において実行された当否判定処理にて外れ結果となり、低確率モードにおいて実行された遊技回の合計回数が天井基準回数に達している状態となった場合においても、天井後時短状態への移行は発生しない。天井後時短状態が終了されて通常遊技状態となった後に主側MPU82への動作電力の供給が停止され、主側MPU82への動作電力の供給が再開される際にRAMクリア処理が実行されなかった場合には、天井後時短発生済みフラグに「1」がセットされている状態が維持される。このため、当該場合には、当該動作電力の供給再開後、当該通常遊技状態において実行された当否判定処理にて外れ結果となり、低確率モードにおいて実行された遊技回の合計回数が天井基準回数に達している状態となっても、天井後時短状態への移行は発生しない。このように、通常遊技状態となる前の状況に応じて、当該通常遊技状態において実行された当否判定処理にて外れ結果となり、低確率モードにおいて

40

50

実行された遊技回の合計回数が天井基準回数に達している状態となったことに基づいて天井後時短状態への移行が発生する場合と、当該低確率モードにおいて実行された遊技回の合計回数が天井基準回数に達している状態となっても天井後時短状態への移行が発生しない場合とが存在している。これにより、天井後時短状態への移行を発生させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【4040】

(12) 上記(11)の構成において、大当たり結果が発生したことに基づいて天井後時短発生済みフラグの値が「0」クリアされる構成としてもよい。具体的には、遊技結果が大当たり結果となる態様で特図表示部37a, 37bにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、天井後時短発生済みフラグを「0」クリアする処理が実行される。RAMクリア処理が実行された後に天井後時短状態への移行が発生して天井後時短発生済みフラグに「1」がセットされた後に、次のRAMクリア処理が実行されなくても、遊技結果が大当たり結果となる態様で特図表示部37a, 37bにおける絵柄の最終停止期間が終了することにより天井後時短発生済みフラグの値が「0」である状況となり、天井後時短状態への移行が発生し得る状態となる。これにより、天井後時短状態への移行の発生機会を増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【4041】

(13) 上記各実施形態及び後述する各実施形態において、天井後時短状態（高頻度サポートモード且つ低確率モード）への移行条件が満たされる状況と、天井後時短状態への移行条件が満たされない状況とにおいて、当否判定処理にて外れ結果となった場合に選択される絵柄の変動表示期間が相違している構成としてもよい。具体的には、通常遊技状態（低頻度サポートモード且つ低確率モード）において実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合には、天井後時短状態への移行条件が満たされていることを条件として、天井後時短状態への移行が発生する。天井後時短状態への移行条件は、低確率モードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計回数が天井基準回数（具体的には500回）に達することにより満たされる。通常遊技状態にて実行された当否判定処理にて外れ結果となり、低確率モードにおいて実行された遊技回の合計回数が天井基準回数に到達しない場合には、外れ結果に対応する絵柄の変動表示期間が選択される。具体的には、10秒の期間、20秒の期間及び30秒の期間の中から抽選でいずれかの期間が選択される。当該場合には、絵柄の変動表示期間に亘って図柄表示装置41において図柄の変動表示が行われる。一方、通常遊技状態にて実行された当否判定処理にて外れ結果となり、低確率モードにおいて実行された遊技回の合計回数が天井基準回数に到達する場合には、絵柄の変動表示期間として、上述した外れ結果に対応する絵柄の変動表示期間とは異なる天井後時短予告用期間（具体的には50秒）が選択される。そして、選択された絵柄の変動表示期間に亘って図柄表示装置41において天井後時短状態への移行が発生することを報知する天井後時短予告演出が行われる。天井後時短予告演出では、「このあと天井後時短状態に移行」という文字画像が図柄表示装置41に表示される。これにより、天井後時短予告演出が行われるか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【4042】

(14) 上記各実施形態及び後述する各実施形態において、天井後時短状態（高頻度サポートモード且つ低確率モード）への移行条件が満たされる状況と、天井後時短状態への移行条件が満たされない状況とにおいて、当否判定処理にて外れ結果となった場合に選択される絵柄の最終停止期間が相違している構成としてもよい。具体的には、通常遊技状態（低頻度サポートモード且つ低確率モード）において実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合には、天井後時短状態への移行条件が満たされていることを条件として、天井後時短状態への移行が発生する。天井後時短状態への移行条件は、低確率モードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計回数が天井基準回数（具体的には500回）に達することにより満たされる

10

20

30

40

50

。また、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間として設定される期間として、大当たり結果に対応する1秒の期間と、外れ結果に対応する0.5秒の期間とが存在している。通常遊技状態において第1保留情報に対応する当否判定処理が実行されて外れ結果となり、低確率モードにおいて実行された遊技回の合計回数が天井基準回数に到達しない場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、絵柄の最終停止期間として0.5秒の期間が設定される。そして、設定された絵柄の最終停止期間に亘って図柄表示装置41において外れ結果に対応する図柄の組合せの停止表示が行われる。一方、通常遊技状態において第1保留情報に対応する当否判定処理が実行されて外れ結果となり、低確率モードにおいて実行された遊技回の合計回数が天井基準回数に到達する場合には、当該第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、絵柄の最終停止期間として上述した0.5秒とは異なる2秒の期間が設定される。そして、設定された絵柄の最終停止期間に亘って図柄表示装置41において天井後時短状態への移行が発生することを報知する天井後時短予告演出が行われる。天井後時短予告演出では、「このあと天井後時短状態に移行」という文字画像が図柄表示装置41に表示される。これにより、絵柄の変動表示期間が終了するまで天井後時短状態への移行が発生することが遊技者に把握されないようにしながら、絵柄の変動表示期間の終了後に天井後時短予告演出が行われるか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【4043】

(15) 上記各実施形態及び後述する各実施形態において、高確率モードへの移行契機となる高確大当たり結果が発生することを当該高確大当たり結果に対応する遊技回が開始される前に報知する高確予告報知演出が実行される構成としてもよい。具体的には、基本的に第1保留情報に対応する遊技回が実行される通常遊技状態（低頻度サポートモード且つ低確率モード）において、第1保留情報に対応する遊技回の開始時に実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合には、次の遊技回に対応する第1保留情報が第1特図保留エリア111に保留記憶されていることを条件として、当該次回対応の第1保留情報に対して先行特定処理を実行する。先行特定処理では、当該次回対応の第1保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタC1に対応する数値情報及び種別乱数カウンタC2に対応する数値情報を用いて当該次回対応の第1保留情報に対応する遊技回の遊技結果が高確大当たり結果となるか否かを特定する。先行特定処理において、当該次回対応の第1保留情報が高確大当たり結果に対応していることが特定された場合、高確予告報知演出を実行するか否かを決定する高確予告抽選処理が行われる。高確予告抽選処理では所定の確率（例えば1/2の確率）で高確予告報知演出を実行すると決定される。高確予告報知演出を実行すると決定された場合には、当該次回対応の第1保留情報に対応する遊技回が開始される前である今回の遊技回における絵柄の変動表示期間において、次の遊技回の遊技結果が高確大当たり結果となることを予告するカットイン画像が図柄表示装置41に表示される高確予告報知演出が実行される。カットイン画像には「次は高確率モードへの移行が発生する予感」という文字画像が含まれている。これにより、遊技結果が外れ結果となる遊技回においても、当該遊技回における絵柄の変動表示期間中に高確予告報知演出が実行されるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。なお、先行特定処理において次回対応の第1保留情報が外れ結果に対応していることが特定された場合においても、所定の確率（例えば1/100の確率）で高確予告抽選処理が実行される構成としてもよい。これにより、次の遊技回にて高確大当たり結果となる可能性が高いことを遊技者に報知することができる。

20

30

40

【4044】

(16) 上記(15)の構成において、天井後時短状態（高頻度サポートモード且つ低確率モード）への移行が発生する遊技回では高確予告報知演出が実行されない構成としてもよい。具体的には、通常遊技状態において実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合には、天井後時短状態への移行条件が満たされていることを条件として、天井後時短状態への移行が発生する。天井後時短状態への移行条件は、低確率モードにおいて実行

50

された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計回数が天井基準回数（具体的には500回）に達することにより満たされる。通常遊技状態において第1保留情報に対応する遊技回の開始時に実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合には、まず低確率モードにおいて実行された遊技回の合計回数が天井基準回数に到達するか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定を行った場合には、次の遊技回に対応する第1保留情報が第1特図保留エリア111に保留記憶されていることを条件として、当該次回対応の第1保留情報に対して先行特定処理を実行する。一方、当該判定処理において肯定判定を行った場合には先行特定処理を実行しない。通常遊技状態において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数が天井基準回数に達して天井後時短状態への移行が発生することとなる遊技回では、次の遊技回に対応する第1保留情報が高確大当たり結果に対応しているか否かとは無関係に、高確予告報知演出が実行されない。これにより、通常遊技状態において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数が天井基準回数に達することにより天井後時短状態への移行が発生することを期待している遊技者の関心が、次の遊技回の遊技結果に移ってしまうことを防止できる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【4045】

(17) 上記各実施形態及び後述する各実施形態において、開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が最大回数（具体的には10回）となる10R大当たり結果が発生することを当該10R大当たり結果に対応する遊技回が開始される前に報知する最大ラウンド予告報知演出が実行される構成としてもよい。具体的には、通常遊技状態（低頻度サポートモード且つ低確率モード）では、基本的に第1保留情報に対応する遊技回が実行される。第1保留情報を契機とした当否判定処理にて大当たり結果となった場合、当該大当たり結果は、1/2の確率で4R大当たり結果に振り分けられ、3/8の確率で8R大当たり結果に振り分けられ、1/8の確率で10R大当たり結果に振り分けられる。通常遊技状態において、第1保留情報に対応する遊技回の開始時に実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合には、次の遊技回に対応する第1保留情報が第1特図保留エリア111に保留記憶されていることを条件として、当該次回対応の第1保留情報に対して先行特定処理を実行する。先行特定処理では、当該次回対応の第1保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタC1に対応する数値情報及び種別乱数カウンタC2に対応する数値情報を用いて当該次回対応の第1保留情報に対応する遊技回の遊技結果が10R大当たり結果となるか否かを特定する。先行特定処理において、当該次回対応の第1保留情報が10R大当たり結果に対応していることが特定された場合、最大ラウンド予告報知演出を実行するか否かを決定する最大ラウンド予告抽選処理が行われる。最大ラウンド予告抽選処理では所定の確率（例えば1/2の確率）で最大ラウンド予告報知演出を実行すると決定される。最大ラウンド予告報知演出を実行すると決定された場合には、当該次回対応の第1保留情報に対応する遊技回が開始される前である今回の遊技回における絵柄の変動表示期間において、次の遊技回の遊技結果が10R大当たり結果となることを予告するカットイン画像が図柄表示装置41に表示される最大ラウンド予告報知演出が実行される。カットイン画像には「次は最大ラウンド数の大当たり結果が発生する予感」という文字画像が含まれている。これにより、遊技結果が外れ結果となる遊技回においても、当該遊技回における絵柄の変動表示期間中に最大ラウンド予告報知演出が実行されるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。なお、先行特定処理において次回対応の第1保留情報が外れ結果に対応していることが特定された場合においても、所定の確率（例えば1/100の確率）で最大ラウンド予告抽選処理が実行される構成としてもよい。これにより、次の遊技回にて10R大当たり結果となる可能性が高いことを遊技者に報知することができる。

20

30

40

【4046】

(18) 上記(17)の構成において、天井後時短状態（高頻度サポートモード且つ低確率モード）への移行が発生する遊技回では最大ラウンド予告報知演出が実行されない構成としてもよい。具体的には、通常遊技状態において実行された当否判定処理にて外れ結

50

果となった場合には、天井後時短状態への移行条件が満たされていることを条件として、天井後時短状態への移行が発生する。天井後時短状態への移行条件は、低確率モードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計回数が天井基準回数（具体的には500回）に達することにより満たされる。通常遊技状態において第1保留情報に対応する遊技回の開始時に実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合には、まず低確率モードにおいて実行された遊技回の合計回数が天井基準回数に到達するか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて否定判定を行った場合には、次の遊技回に対応する第1保留情報が第1特図保留エリア111に保留記憶されていることを条件として、当該次回対応の第1保留情報に対して先行特定処理を実行する。一方、当該判定処理において肯定判定を行った場合には先行特定処理を実行しない。通常遊技状態において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数が天井基準回数に達して天井後時短状態への移行が発生することとなる遊技回では、次の遊技回に対応する第1保留情報が10R大当たり結果に対応しているか否かとは無関係に、最大ラウンド予告報知演出が実行されない。これにより、通常遊技状態において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数が天井基準回数に達することにより天井後時短状態への移行が発生することを期待している遊技者の関心が、次の遊技回の遊技結果に移ってしまうことを防止できる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【4047】

(19) 上記各実施形態及び後述する各実施形態において、天井後時短状態（高頻度サポートモード且つ低確率モード）において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計回数に基づいて当該天井後時短状態が終了される構成としてもよい。具体的には、通常遊技状態（低頻度サポートモード且つ低確率モード）において実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合には、天井後時短状態への移行条件が満たされていることを条件として、天井後時短状態への移行が発生する。その後、当該天井後時短状態において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計回数が天井終了基準回数（具体的には20回）に達した場合には、当該天井後時短状態が終了されて通常遊技状態となる。主側RAM84には、天井後時短状態において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計回数を主側MPU82にて把握可能とする天井後遊技回カウンタが設けられている。天井後時短状態では、第1特図表示部37aにおける遊技回又は第2特図表示部37bにおける遊技回が実行される度に、天井後遊技回カウンタの値が1加算される。主側MPU82は、天井後遊技回カウンタの値が天井終了基準回数に達していることに基づいて、天井後時短状態の終了条件が満たされたことを特定する。このように、天井後時短状態において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計回数に基づいて当該天井後時短状態が終了される構成であることにより、天井後時短状態において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数を主側MPU82にて把握可能とするカウント、及び天井後時短状態において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の回数を主側MPU82にて把握可能とするカウントという2つのカウンタが必要となる構成と比較して、天井後時短状態の終了条件が満たされたことを把握するための構成が簡素化されている。

20

30

40

【4048】

<第34の実施形態>

本実施形態では特定制御の処理の内容が上記第33の実施形態と相違している。以下、上記第33の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第33の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【4049】

図307は本実施形態における主側MPU82のメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップSK401～ステップSK417の処理のうちス

50

テップSK413にて呼び出されて実行される非特定制御用の初期設定処理及びステップSK417にて呼び出されて実行されるベース値算出設定処理以外の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行され、非特定制御用の初期設定処理及びベース値算出設定処理は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【4050】

ステップSK401～ステップSK413において、上記第33の実施形態におけるメイン処理（図283）のステップSI401～ステップSI413と同様の処理を実行する。ステップSK401～ステップSK413の処理内容は上記第33の実施形態において既に説明したとおりである。ステップSK413において非特定制御の処理である非特定制御用の初期設定処理が実行される。非特定制御用の初期設定処理（ステップSK413）が終了する場合にはRETA命令が実行されることによりタイマ割込み処理の実行が許可されている状態となる。

10

【4051】

その後、タイマ割込み処理の実行を禁止する（ステップSK414）。その後、ステップSK415～ステップSK417において、上記第33の実施形態におけるメイン処理（図283）のステップSI414～ステップSI416と同様の処理を実行する。具体的には、ステップSK415にて乱数初期値更新処理を実行し、ステップSK416にて変動用カウンタ更新処理を実行し、ステップSK417にてCALLA命令により非特定制御の処理であるベース値算出設定処理に対応するプログラムを呼び出してベース値算出設定処理を実行する。乱数初期値更新処理（ステップSK415）、変動用カウンタ更新処理（ステップSK416）及びベース値算出設定処理（ステップSK417）の処理内容は上記第33の実施形態において既に説明したとおりである。ベース値算出設定処理（ステップSK417）が終了した場合には、ステップSK414に戻り、ステップSK414～ステップSK417の処理を繰り返す。

20

【4052】

このように、メイン処理（図307）では、ステップSK401～ステップSK413の処理が実行された後に、ステップSK414～ステップSK417の処理を繰り返す残余処理が実行される。残余処理では、ステップSK414にてタイマ割込み処理の実行が禁止される。そして、タイマ割込み処理の実行が禁止されている状態で、ステップSK415～ステップSK417の処理が実行され、ステップSK417にて呼び出されたベース値算出設定処理が終了する場合にRETA命令が実行されることによりタイマ割込み処理の実行が許可されている状態となる。

30

【4053】

タイマ割込み処理は、ステップSK417の処理が終了してタイマ割込み処理の実行が許可されている状態となった後において、ステップSK414にてタイマ割込み処理の実行が禁止されるまでの間に、タイマ割込み処理の割込み要求が発生していることを条件として実行される。タイマ割込み処理の実行が禁止されている状態でステップSK415～ステップSK417の処理が実行される構成であることにより、ステップSK415～ステップSK417の処理の実行中にタイマ割込み処理が開始されてしまうことが防止されている。

40

【4054】

次に、主側MPU82にて実行されるタイマ割込み処理について説明する。本実施形態におけるタイマ割込み処理では、上記第33の実施形態におけるタイマ割込み処理（図288）のステップSI903～ステップSI922と同一の処理が実行される。タイマ割込み処理（図288）の開始時に残余処理にて使用されていたAFレジスタ561、BCレジスタ562、DEレジスタ563及びHLレジスタ564のデータを対応する補助レジスタ（具体的にはAF'レジスタ571、BC'レジスタ572、DE'レジスタ573及びHL'レジスタ574）に退避させるための処理（ステップSI901～ステップSI902）、及びタイマ割込み処理の終了時に、当該退避させていたデータをAFレジ

50

スタ５６１、ＢＣレジスタ５６２、ＤＥレジスタ５６３及びＨＬレジスタ５６４に復帰させるための処理（ステップＳＩ９２３～ステップＳＩ９２４）は実行されない。

【４０５５】

上述したとおり、残余処理において、ステップＳＫ４１５～ステップＳＫ４１７の処理の実行中にタイマ割込み処理が起動されることはない。乱数初期値更新処理（ステップＳＫ４１５）又は変動用カウンタ更新処理（ステップＳＫ４１６）の実行中におけるタイマ割込み処理の実行が防止されているため、当該乱数初期値更新処理（ステップＳＫ４１５）又は変動用カウンタ更新処理（ステップＳＫ４１６）の途中でＡＦレジスタ５６１、ＢＣレジスタ５６２、ＤＥレジスタ５６３及びＨＬレジスタ５６４に格納されるデータをタイマ割込み処理の実行中に補助レジスタ（ＡＦ'レジスタ５７１、ＢＣ'レジスタ５７２、ＤＥ'レジスタ５７３及びＨＬ'レジスタ５７４）に記憶しておくことを不要とすることができる。これにより、乱数初期値更新処理（ステップＳＫ４１５）又は変動用カウンタ更新処理（ステップＳＫ４１６）の途中でＡＦレジスタ５６１、ＢＣレジスタ５６２、ＤＥレジスタ５６３及びＨＬレジスタ５６４に格納されるデータをタイマ割込み処理の開始時に補助レジスタ（ＡＦ'レジスタ５７１、ＢＣ'レジスタ５７２、ＤＥ'レジスタ５７３及びＨＬ'レジスタ５７４）に退避させる処理を不要とするとともに、タイマ割込み処理の終了時に当該補助レジスタに退避させていたデータをＡＦレジスタ５６１、ＢＣレジスタ５６２、ＤＥレジスタ５６３及びＨＬレジスタ５６４に復帰させる処理を不要とすることができる。また、タイマ割込み処理において、第１レジスタ群５５５のＡＦレジスタ５６１、ＢＣレジスタ５６２、ＤＥレジスタ５６３及びＨＬレジスタ５６４に加えてこれらの主レジスタに対応する補助レジスタ（ＡＦ'レジスタ５７１、ＢＣ'レジスタ５７２、ＤＥ'レジスタ５７３及びＨＬ'レジスタ５７４）を使用可能とすることができる。

【４０５６】

上記第３３の実施形態と同様に、ベース値算出設定処理（ステップＳＫ４１７）の実行中におけるタイマ割込み処理の実行は防止されている。このため、当該ベース値算出設定処理（ステップＳＫ４１７）の途中でＡＦレジスタ５８１、ＢＣレジスタ５８２、ＤＥレジスタ５８３及びＨＬレジスタ５８４に格納されるデータをタイマ割込み処理の実行中に補助レジスタ（ＡＦ'レジスタ５９１、ＢＣ'レジスタ５９２、ＤＥ'レジスタ５９３及びＨＬ'レジスタ５９４）に記憶しておくことを不要とすることができる。これにより、タイマ割込み処理の開始時にＡＦレジスタ５８１、ＢＣレジスタ５８２、ＤＥレジスタ５８３及びＨＬレジスタ５８４のデータを補助レジスタに退避させる処理を不要とするとともに、タイマ割込み処理の終了時に当該補助レジスタに退避させていたデータをＡＦレジスタ５８１、ＢＣレジスタ５８２、ＤＥレジスタ５８３及びＨＬレジスタ５８４に復帰させる処理を不要とすることができる。また、タイマ割込み処理にて実行される非特定制御の処理（ステップＳＩ９１１の不正検知用処理、ステップＳＩ９２２の第２管理用処理、及びステップＳＪ１０３の第２スタックポインタ記憶処理）において、第２レジスタ群５５６のＡＦレジスタ５８１、ＢＣレジスタ５８２、ＤＥレジスタ５８３及びＨＬレジスタ５８４に加えてこれらの主レジスタに対応する補助レジスタ（ＡＦ'レジスタ５９１、ＢＣ'レジスタ５９２、ＤＥ'レジスタ５９３及びＨＬ'レジスタ５９４）を使用可能とすることができる。

【４０５７】

次に、主側ＭＰＵ８２にて実行される特図変動開始処理について図３０８のフローチャートを参照しながら説明する。上記第３３の実施形態において既に説明したとおり、タイマ割込み処理（図２８８）のステップＳＩ９１６にて特図特電制御処理が実行される。また、上記第１の実施形態において既に説明したとおり、特図変動開始処理は特図特電制御処理（図１８）のステップＳ６０６にて実行される。なお、特図変動開始処理におけるステップＳＫ５０１～ステップＳＫ５１３の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【４０５８】

10

20

30

40

50

まずレジスタクリア処理を実行する（ステップS K 5 0 1）。レジスタクリア処理では、B Cレジスタ5 6 2、D Eレジスタ5 6 3及びH Lレジスタ5 6 4を「0」クリアする処理を実行した後に、A Fレジスタ5 6 1を「0」クリアする処理を実行する。その後、「E X X」という命令を実行することによりB Cレジスタ5 6 2、D Eレジスタ5 6 3及びH Lレジスタ5 6 4のデータと、B C'レジスタ5 7 2、D E'レジスタ5 7 3及びH L'レジスタ5 7 4のデータとを交換し、「E X A F, A F'」という命令を実行することによりA Fレジスタ5 6 1のデータと、A F'レジスタ5 7 1のデータとを交換する。その後、B Cレジスタ5 6 2、D Eレジスタ5 6 3及びH Lレジスタ5 6 4を「0」クリアする処理を実行した後に、A Fレジスタ5 6 1を「0」クリアする処理を実行する。これにより、第1レジスタ群5 5 5におけるA Fレジスタ5 6 1、B Cレジスタ5 6 2、D Eレジスタ5 6 3及びH Lレジスタ5 6 4と、これらの主レジスタに対応する補助レジスタに対して「0」クリアの処理が実行された状態とすることができる。

10

【4 0 5 9】

その後、特定制御用のワークエリア2 1 1に設けられた第2特図保留エリア1 1 2に第2保留情報が格納されておらず第1特図保留エリア1 1 1に第1保留情報が格納されている場合（ステップS K 5 0 2：Y E S、ステップS K 5 0 3：N O）、上記第1の実施形態における特図変動開始処理（図2 0）のステップS 8 0 3と同様に、第1データ設定処理を実行する（ステップS K 5 0 4）。第1データ設定処理の内容は上記第1の実施形態において既に説明したとおりである。その後、特定制御用のワークエリア2 1 1に設けられた第2特図フラグを「0」クリアする（ステップS K 5 0 5）。第2特図フラグは、遊技回の実行対象が第2特図表示部3 7 bであることを主側M P U 8 2にて把握可能とするフラグである。第2特図フラグに「1」がセットされている状態は遊技回の実行対象が第2特図表示部3 7 bである状態に対応しているとともに、第2特図フラグの値が「0」である状態は遊技回の実行対象が第1特図表示部3 7 aである状態に対応している。ステップS K 5 0 5にて第2特図フラグの値が「0」クリアされることにより、遊技回の実行対象が第1特図表示部3 7 aであることを主側M P U 8 2にて把握可能となる。

20

【4 0 6 0】

第2特図保留エリア1 1 2に第2保留情報が格納されている場合には（ステップS K 5 0 3：Y E S）、上記第1の実施形態における特図変動開始処理（図2 0）のステップS 8 0 4と同様に、第2データ設定処理を実行する（ステップS K 5 0 6）。第2データ設定処理の内容は上記第1の実施形態において既に説明したとおりである。その後、特定制御用のワークエリア2 1 1における第2特図フラグに「1」をセットする（ステップS K 5 0 7）。これにより、遊技回の実行対象が第2特図表示部3 7 bであることを主側M P U 8 2にて把握可能となる。

30

【4 0 6 1】

ステップS K 5 0 5の処理を実行した場合、又はステップS K 5 0 7の処理を実行した場合には、当否判定用処理を実行する（ステップS K 5 0 8）。当否判定用処理では、大当たり結果に当選したか否かを特定するとともに、大当たり結果に当選していない場合には時短結果に当選したか否かを特定する。なお、当否判定用処理（ステップS K 5 0 8）の詳細については後述する。

40

【4 0 6 2】

その後、停止結果設定処理を実行する（ステップS K 5 0 9）。停止結果設定処理では、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合には、上記第1の実施形態における特図変動開始処理（図2 0）のステップS 8 0 9と同様に大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。また、今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合には、上記第1の実施形態における特図変動開始処理（図2 0）のステップS 8 1 3と同様に時短結果用の停止結果設定処理を実行する。また、今回の遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、上記第1の実施形態における特図変動開始処理（図2 0）のステップS 8 1 4と同様に外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。大当たり結果用の停止結果設定処理、時短結果用の停止結果設定処理及び外れ結果用の停止結果設定処理の内容は、上記第1の実施形

50

態において既に説明したとおりである。

【4063】

ステップSK509にて停止結果設定処理を実行した後は、ステップSK510～ステップSK513において、上記第1の実施形態における特図変動開始処理（図20）のステップS815～ステップS818と同様の処理を実行する。具体的には、ステップSK510にて、変動表示期間の特定処理を実行する。その後、ステップSK511にて、今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを音光側MPU93に送信する。その後、ステップSK512にて、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち今回の遊技回の開始対象となっている表示部において、絵柄の変動表示を開始させる。その後、ステップSK513にて、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップS607）に対応する「1」となる。

10

【4064】

次に、特図変動開始処理（図308）のステップSK508にて実行される当否判定用処理（図310）の説明に先立ち、当該当否判定用処理にて使用される当否テーブルについて説明する。

【4065】

主側ROM83には、低確第1当否テーブル、低確第2当否テーブル及び高確当否テーブルが記憶されている。低確第1当否テーブルは低確率モードであるとともに遊技回の実行対象が第1特図表示部37aである場合に選択される当否テーブルであり、低確第2当否テーブルは低確率モードであるとともに遊技回の実行対象が第2特図表示部37bである場合に選択される当否テーブルであり、高確当否テーブルは高確率モードである場合に選択される当否テーブルである。低確第1当否テーブルには、大当たり結果に対応する数値情報が54個設定されているとともに、時短結果に対応する数値情報が100個設定されている。また、低確第2当否テーブルには、大当たり結果に対応する数値情報が54個設定されているとともに、時短結果に対応する数値情報が120個設定されている。さらにまた、高確当否テーブルには、大当たり結果に対応する数値情報が540個設定されているとともに、時短結果に対応する数値情報が100個設定されている。

20

【4066】

当否判定用処理（図310）では、遊技回の実行対象となる第1保留情報又は第2保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報（具体的には「0」～「9999」のいずれか）と、読み出した当否テーブルに設定されている数値情報とを照合し、大当たり結果に当選したか否かを特定するとともに、大当たり結果に当選していない場合には時短結果に当選したか否かを特定する。

30

【4067】

当否テーブルが記憶されている主側ROM83には1バイトのエリア（1バイトエリア）が複数設けられており、各1バイトエリアには当該1バイトエリアを特定可能とする2バイトのアドレスが設定されている。当否テーブルのデータ構成について、低確第1当否テーブルを例に挙げて説明する。図309（a）は低確第1当否テーブルのデータ構成を説明するための説明図である。図309（a）に示すように、「1601H」～「166CH」のアドレス範囲には、大当たり結果に対応する2バイトの数値情報が54個設定されているとともに、当該アドレス範囲に続く「166DH」～「166EH」のアドレス範囲には、大当たり判定終了用データ（具体的には「FFFEH」）が設定されている。当否テーブルは、2個の1バイトエリアに対して大当たり結果に対応する数値情報（2バイト）が1つ設定されているデータ構成であるとともに、2個の1バイトエリアに対して大当たり判定終了用データ（2バイト）が設定されているデータ構成である。低確第1当否テーブル、低確第2当否テーブル及び高確当否テーブルには、「FFFEH」という共通の大当たり判定終了用データが設定されている。

40

【4068】

当否判定用処理（図310）では、当否テーブルに設定されている大当たり結果に対応

50

する数値情報を開始アドレス側（「1601H」～「1602H」側）から順番に読み出す。そして、当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報と、当否テーブルから読み出した大当たり結果に対応する数値情報とを照合し、これら2つの数値情報が一致した場合に大当たり結果が発生したことを特定する。また、当否テーブルから読み出したデータが大当たり判定終了用データである場合に、判定対象となる大当たり結果に対応する数値情報が存在しない状態となり、大当たり結果が発生しなかったことを特定する。

【4069】

図309（a）に示すように、低確第1当否テーブルにおいて「166DH」～「166EH」のアドレス範囲に続く「166FH」～「1736H」のアドレス範囲には、時短結果に対応する2バイトの数値情報が100個設定されているとともに、当該アドレス範囲に続く「1737H」～「1738H」のアドレス範囲には、時短判定終了用データ（具体的には「FFFFH」）が設定されている。当否テーブルは、2個の1バイトエリアに対して時短結果に対応する数値情報（2バイト）が1つ設定されているデータ構成であるとともに、2個の1バイトエリアに対して時短判定終了用データ（2バイト）が設定されているデータ構成である。低確第1当否テーブル、低確第2当否テーブル及び高確当否テーブルには、「FFFFH」という共通の時短判定終了用データが設定されている。

【4070】

当否判定用処理（図310）では、大当たり結果が発生しなかった場合、当否テーブルに設定されている時短結果に対応する数値情報を開始アドレス側（「166FH」～「1670H」側）から順番に読み出す。そして、当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報と、当否テーブルから読み出した時短結果に対応する数値情報とを照合し、これら2つの数値情報が一致した場合に時短結果が発生したことを特定する。また、当否テーブルから読み出したデータが時短判定終了用データである場合に、判定対象となる時短結果に対応する数値情報が存在しない状態となり、時短結果が発生しなかったことを特定する。

【4071】

次に、特図変動開始処理（図308）のステップSK508にて実行される当否判定用処理について図310のフローチャートを参照しながら説明する。なお、当否判定用処理におけるステップSK601～ステップSK625の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【4072】

まず当たり乱数設定処理を実行する（ステップSK601）。当たり乱数設定処理では、遊技回の実行対象となっている第1保留情報又は第2保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタC1から取得された数値情報をBCレジスタ562にセットする。

【4073】

その後、当否テーブルの開始アドレス設定処理を実行する（ステップSK602）。当否テーブルの開始アドレス設定処理では、主側ROM83に記憶されている低確第1当否テーブル、低確第2当否テーブル及び高確当否テーブルのうち当否抽選モード及び遊技回の実行対象となる特図表示部37a, 37bに対応する当否テーブルの開始アドレスをHLレジスタ564にセットするための処理を実行する。具体的には、特定制御用のワークエリア211における高確率フラグに「1」がセットされている場合には、高確当否テーブルの開始アドレスをHLレジスタ564にセットする。また、高確率フラグの値が「0」であるとともに特定制御用のワークエリア211における第2特図フラグの値が「0」である場合には、低確第1当否テーブルの開始アドレスをHLレジスタ564にセットする。また、高確率フラグの値が「0」であるとともに第2特図フラグに「1」がセットされている場合には、低確第2当否テーブルの開始アドレスをHLレジスタ564にセットする。これにより、今回の当否判定用処理（図310）にて使用する当否テーブルが選択された状態となるとともに、当該選択された当否テーブルにおける参照先エリアのアドレス（具体的には当該選択された当否テーブルの開始アドレス）がHLレジスタ564にセットされている状態となる。

【4074】

その後、ステップSK603～ステップSK623では、当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報と、ステップSK602にて選択した当否テーブルに設定されている大当たり結果に対応する数値情報又は時短結果に対応する数値情報とを照合し、大当たり結果又は時短結果の発生が特定されたことに基づいて振分判定用処理（ステップSK624）に進むための処理を実行する。

【4075】

ステップSK603では、Aレジスタ561aの値を「0」クリアする。ステップSK603～ステップSK623において、Aレジスタ561aには判定対象に対応する情報が設定される。Aレジスタ561aの値が「0」である状態は判定対象が大当たり結果である状態に対応しているとともに、Aレジスタ561aの値が「1」である状態は判定対象が時短結果である状態に対応している。Aレジスタ561aの値が「0」である状態において実行されるステップSK604～ステップSK620の処理では、ステップSK602にて選択した当否テーブルに設定されている数値情報に対応する大当たり結果の当否判定が行われる。また、Aレジスタ561aの値が「1」である状態において実行されるステップSK604～ステップSK620の処理では、ステップSK602にて選択した当否テーブルに設定されている数値情報に対応する時短結果の当否判定が行われる。ステップSK603にてAレジスタ561aが「0」クリアされることにより、判定対象が大当たり結果であることを主側MPU82にて把握可能となる。

【4076】

その後、参照先エリアのデータ読み出し処理を実行する（ステップSK604）。参照先エリアのデータ読み出し処理は、ステップSK602にて選択した当否テーブル（高確当否テーブル、第1低確当否テーブル又は第2低確当否テーブル）における参照先エリアのアドレスがHLレジスタ564に格納されている状態で実行される。参照先エリアのデータ読み出し処理（ステップSK604）では、HLレジスタ564に格納されているアドレス及び当該アドレスに続く次のアドレスに対応するエリアのデータをDEレジスタ563に読み出す。これにより、ステップSK602にて選択した当否テーブルに設定されている大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報（2バイト）がDEレジスタ563にセットされている状態となる。また、参照先エリアのデータ読み出し処理（ステップSK604）では、当該大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報のDEレジスタ563への読み出しを行った後に、HLレジスタ564の値を2加算することにより、今回の当否テーブルにおける参照先エリアを更新する。

【4077】

その後、「PUSH DE」という命令を実行する（ステップSK605）。当該命令が実行されることにより、DEレジスタ563のデータ（具体的にはステップSK604にてDEレジスタ563にセットされた大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報）が特定制御用のスタックエリア212において書き込み対象となっているエリアに書き込まれるとともに、当該書き込み対象となっているエリアが更新される。これにより、後述するステップSK607にて「EXX」という命令が実行された後に、ステップSK604にてDEレジスタ563にセットされた大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報を特定制御用のスタックエリア212から読み出し可能とすることができる。ステップSK605にてPUSH命令が実行されてもDEレジスタ563のデータは維持される。

【4078】

その後、「PUSH BC」という命令を実行する（ステップSK606）。既に説明したとおり、ステップSK601にて当たり乱数設定処理が実行されたことにより、BCレジスタ562には当たり乱数カウンタC1から取得された数値情報がセットされている。ステップSK606にて「PUSH BC」という命令が実行されることにより、BCレジスタ562のデータ（当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報）が特定制御用のスタックエリア212において書き込み対象となっているエリアに書き込まれるとともに、当該書き込み対象となっているエリアが更新される。これにより、後述するステップ

SK607にて「EXX」という命令が実行された後に、当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報を特定制御用のスタックエリア212から読み出し可能とすることができる。ステップSK606にてPUSH命令が実行されてもBCレジスタ562のデータは維持される。

【4079】

その後、「EXX」という命令を実行する（ステップSK607）。当該命令が実行されることにより、BCレジスタ562、DEレジスタ563及びHLレジスタ564に格納されているデータと、補助レジスタ（BC'レジスタ572、DE'レジスタ573及びHL'レジスタ574）に格納されているデータとが交換される。これにより、BCレジスタ562に格納されていた当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報をBC'レジスタ572に退避させることができるとともに、HLレジスタ564に格納されていた当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレスをHL'レジスタ574に退避させることができる。後述するステップSK610では、HLレジスタ564を使用して減算処理を実行する。当該減算処理（ステップSK610）の実行前に「EXX」という命令を実行することにより、当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報及び当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレスの情報が失われないようにしながら、ステップSK610にてHLレジスタ564を使用可能とすることができる。ステップSK607にて退避させたデータは、ステップSK611にて「EXX」という命令を実行することによりBCレジスタ562、DEレジスタ563及びHLレジスタ564に復帰させる。

10

【4080】

その後、「POP BC」という命令を実行する（ステップSK608）。当該命令が実行されることにより、ステップSK606にてBCレジスタ562から特定制御用のスタックエリア212に退避させたデータ（具体的には当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報）をBCレジスタ562に復帰させることができる。その後、「POP HL」という命令を実行する（ステップSK609）。当該命令が実行されることにより、ステップSK605にてDEレジスタ563から特定制御用のスタックエリア212に退避させたデータ（具体的には大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報）をHLレジスタ564に読み出すことができる。

20

【4081】

その後、ステップSK610～ステップSK612では、HLレジスタ564の値（大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報）からBCレジスタ562の値（当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報）を減算する演算を実行し、当該演算の結果が「0」となった場合、すなわちHLレジスタ564に格納されている大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報と、BCレジスタ562に格納されている当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報とが一致した場合に当該大当たり結果又は時短結果への当選が発生したことを特定する処理を実行する。具体的には、まずHLレジスタ564の値（大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報）からBCレジスタ562の値（当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報）を減算する演算を実行する（ステップSK610）。当該演算結果はHLレジスタ564に格納される。ステップSK610の演算結果が「0」となった場合にはFレジスタ561bのゼロフラグに「1」がセットされている状態となるとともに、ステップSK610の演算結果が「0」以外であった場合にはFレジスタ561bのゼロフラグの値が「0」である状態となる。

30

40

【4082】

その後、「EXX」という命令を実行する（ステップSK611）。当該命令が実行されることにより、BCレジスタ562、DEレジスタ563及びHLレジスタ564に格納されているデータと、補助レジスタのデータとが交換される。これにより、ステップSK607にてBC'レジスタ572に退避させたデータ（当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報）をBCレジスタ562に復帰させることができるとともに、HL'レジスタ574に退避させたデータ（当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレス）をHLレジスタ564に復帰させることができる。ステップSK611にて「EXX」という

50

命令が実行されても、Fレジスタ561bにおけるゼロフラグの値は変化しない。

【4083】

その後、Fレジスタ561bにおけるゼロフラグの値が「1」であるか否かを判定する（ステップSK612）。EXX命令が実行されてもゼロフラグの値が変化しない構成であることにより、ステップSK611にてEXX命令を実行した後に、ステップSK610の演算結果においてゼロフラグに「1」がセットされたか否かを判定することが可能となっている。ステップSK612の判定処理の前にEXX命令（ステップSK611）を実行する構成であることにより、ステップSK612の判定処理において肯定判定が行われた後及び否定判定が行われた後にそれぞれEXX命令を実行する構成と比較して、当否判定用処理（図310）の処理構成が簡素化されている。

10

【4084】

ゼロフラグの値が「0」である場合（ステップSK612：NO）、すなわちステップSK610における演算結果が「0」以外の値であり判定対象となっている大当たり結果又は時短結果への当選が発生しなかった場合には、「PUSH HL」という命令を実行する（ステップSK613）。当該命令が実行されることにより、HLレジスタ564のデータ（当否テーブルにおける参照先エリアに対応するアドレス）が特定制御用のスタックエリア212において書き込み対象となっているエリアに書き込まれるとともに、当該書き込み対象となっているエリアが更新される。これにより、後述するステップSK614にて「EXX」という命令が実行された後に、当否テーブルにおける参照先エリアに対応するアドレスの情報を特定制御用のスタックエリア212から読み出し可能とすることができる。ステップSK613にてPUSH命令が実行されてもHLレジスタ564のデータは維持される。

20

【4085】

その後、「EXX」という命令を実行する（ステップSK614）。当該命令が実行されることにより、BCレジスタ562、DEレジスタ563及びHLレジスタ564に格納されているデータと、補助レジスタのデータとが交換される。これにより、BCレジスタ562に格納されていた当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報をBC'レジスタ572に退避させることができるとともに、HLレジスタ564に格納されていた当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレスをHL'レジスタ574に退避させることができる。後述するステップSK617又はステップSK621では、HLレジスタ564を使用して減算処理を実行する。当該減算処理（ステップSK617又はステップSK621）の実行前に「EXX」という命令を実行することにより、当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報及び当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレスの情報が失われないようにしながら、ステップSK617又はステップSK621にてHLレジスタ564を使用可能とすることができる。ステップSK614にて退避させたデータは、ステップSK618又はステップSK622にて「EXX」という命令を実行することによりBCレジスタ562、DEレジスタ563及びHLレジスタ564に復帰させる。

30

【4086】

その後、「POP HL」という命令を実行する（ステップSK615）。当該命令が実行されることにより、ステップSK613にて特定制御用のスタックエリア212に退避させたデータ（当否テーブルにおける参照先エリアに対応するアドレス）をHLレジスタ564に復帰させることができる。

40

【4087】

その後、Aレジスタ561aの値が「0」であるか否かを判定する（ステップSK616）。Aレジスタ561aの値が「0」である場合（ステップSK616：YES）、すなわち現状における判定対象が大当たり結果である場合には、大当たり判定終了用処理を実行する（ステップSK617）。大当たり判定終了用処理では、当否テーブルにおける参照先エリア及び当該参照先エリアの次のエリアに設定されている数値情報をHLレジスタ564に読み出す処理を実行した後に、HLレジスタ564の値から大当たり判定終了用データ（具体的には「FFFEH」）を減算する減算命令を実行する。当該減算命令に

50

よる演算結果はH Lレジスタ5 6 4に格納される。当該減算命令の実行前におけるH Lレジスタ5 6 4のデータが大当たり判定終了用データであった場合には、演算結果が「0」となるため、当該減算命令が実行されることによりFレジスタ5 6 1 bに設けられたゼロフラグの値が「1」となる。また、当該減算命令の実行前におけるH Lレジスタ5 6 4のデータが大当たり判定終了用データではなかった場合には、演算結果が「0」にはならないため、当該減算命令が実行されることにより当該ゼロフラグの値が「0」となる。

【4 0 8 8】

その後、「E X X」という命令を実行する（ステップS K 6 1 8）。当該命令が実行されることにより、B Cレジスタ5 6 2、D Eレジスタ5 6 3及びH Lレジスタ5 6 4に格納されているデータと、補助レジスタに格納されているデータとが交換される。これにより、ステップS K 6 1 4においてB C'レジスタ5 7 2に退避させたデータ（当たり乱数カウンタC 1から取得した数値情報）をB Cレジスタ5 6 2に復帰させることができるとともに、H L'レジスタ5 7 4に退避させたデータ（当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレス）をH Lレジスタ5 6 4に復帰させることができる。ステップS K 6 1 8にて「E X X」という命令が実行されてもFレジスタ5 6 1 bにおけるゼロフラグの値は変化しない。

【4 0 8 9】

その後、Fレジスタ5 6 1 bにおけるゼロフラグの値が「1」であるか否かを判定する（ステップS K 6 1 9）。E X X命令が実行されてもゼロフラグの値が変化しない構成であることにより、ステップS K 6 1 8にてE X X命令を実行した後に、ステップS K 6 1 7の演算結果においてゼロフラグに「1」がセットされたか否かを判定することが可能となっている。ステップS K 6 1 9の判定処理の前にE X X命令（ステップS K 6 1 8）を実行する構成であることにより、ステップS K 6 1 9の判定処理において肯定判定が行われた後及び否定判定が行われた後にそれぞれE X X命令を実行する構成と比較して、当否判定用処理（図3 1 0）の処理構成が簡素化されている。

【4 0 9 0】

ゼロフラグの値が「0」である場合（ステップS K 6 1 9：N O）、すなわち今回の当否テーブルにおいて未だ判定対象となっていない大当たり結果に対応する数値情報が存在している場合には、Aレジスタ5 6 1 aの値を変更することなくAレジスタ5 6 1 aの値が「0」である状態でステップS K 6 0 4に戻る。そして、大当たり結果の発生が特定されてステップS K 6 1 2で肯定判定が行われるか、今回の当否テーブルにおいて未だ判定対象となっていない大当たり結果に対応する数値情報が存在しない状態となりステップS K 6 1 9にて肯定判定が行われるまで、ステップS K 6 0 4～ステップS K 6 2 0の処理を繰り返す。

【4 0 9 1】

Fレジスタ5 6 1 bのゼロフラグに「1」がセットされている場合（ステップS K 6 1 9：Y E S）、すなわちステップS K 6 0 2にて選択された当否テーブルに設定されている大当たり結果に対応する全ての数値情報についての当否判定が終了して大当たり判定終了用データ（「F F F E H」）が設定されているエリアが参照先エリアとなっている場合には、Aレジスタ5 6 1 aの値（「0」）を1加算する（ステップS K 6 2 0）。これにより、Aレジスタ5 6 1 aの値が「1」となり、時短結果に対応する数値情報の当否判定が行われている状態であることを主側M P U 8 2にて把握可能となる。その後、Aレジスタ5 6 1 aの値が「1」である状態でステップS K 6 0 4に戻る。そして、時短結果の発生が特定されてステップS K 6 1 2で肯定判定が行われるか、今回の当否テーブルにおいて未だ判定対象となっていない時短結果に対応する数値情報が存在しない状態となりステップS K 6 1 6にて否定判定が行われるまで、ステップS K 6 0 4～ステップS K 6 2 0の処理を繰り返す。

【4 0 9 2】

ステップS K 6 1 6にて否定判定を行った場合、すなわち判定対象となっていた時短結果に対応する数値情報が当たり乱数カウンタC 1から取得した数値情報と一致しなかった

10

20

30

40

50

場合には、時短判定終了用処理を実行する（ステップS K 6 2 1）。時短判定終了用処理では、今回の当否テーブルにおける参照先エリア及び当該参照先エリアの次のエリアに設定されている数値情報をH Lレジスタ5 6 4に読み出す処理を実行した後に、H Lレジスタ5 6 4の値から時短判定終了用データ（具体的には「F F F F H」）を減算する減算命令を実行する。当該減算命令による演算結果はH Lレジスタ5 6 4に格納される。当該減算命令の実行前におけるH Lレジスタ5 6 4のデータが時短判定終了用データであった場合には、演算結果が「0」となるため、当該減算命令が実行されることによりFレジスタ5 6 1 bに設けられたゼロフラグの値が「1」となる。また、当該減算命令の実行前におけるH Lレジスタ5 6 4のデータが時短判定終了用データではなかった場合には、演算結果が「0」にはならないため、当該減算命令が実行されることにより当該ゼロフラグの値が「0」となる。

10

【4 0 9 3】

その後、「E X X」という命令を実行する（ステップS K 6 2 2）。当該命令が実行されることにより、B Cレジスタ5 6 2、D Eレジスタ5 6 3及びH Lレジスタ5 6 4に格納されているデータと、補助レジスタに格納されているデータとが交換される。これにより、ステップS K 6 1 4においてB C'レジスタ5 7 2に退避させたデータ（当たり乱数カウンタC 1から取得した数値情報）をB Cレジスタ5 6 2に復帰させることができるとともに、H L'レジスタ5 7 4に退避させたデータ（当否テーブルの参照先エリアに対応するアドレス）をH Lレジスタ5 6 4に復帰させることができる。ステップS K 6 2 2にて「E X X」という命令が実行されてもFレジスタ5 6 1 bにおけるゼロフラグの値は変化しない。

20

【4 0 9 4】

その後、Fレジスタ5 6 1 bにおけるゼロフラグの値が「0」である場合（ステップS K 6 2 3：N O）、すなわち今回の当否テーブルにおいて未だ判定対象となっていない時短結果に対応する数値情報が存在している場合には、ステップS K 6 0 4に戻る。そして、時短結果の発生が特定されてステップS K 6 1 2にて肯定判定が行われるか、今回の当否テーブルにおいて未だ判定対象となっていない時短結果に対応する数値情報が存在しない状態（すなわち遊技結果が外れ結果となる状態）となりステップS K 6 2 3にて肯定判定が行われるまで、ステップS K 6 0 4～ステップS K 6 2 3の処理を繰り返す。

【4 0 9 5】

30

Fレジスタ5 6 1 bのゼロフラグに「1」がセットされている場合（ステップS K 6 2 3：Y E S）、すなわちステップS K 6 0 2にて選択された当否テーブルに設定されている時短結果に対応する全ての数値情報についての当否判定が終了して時短判定終了用データ（「F F F F H」）が設定されているエリアが参照先エリアとなっており、今回の遊技回の遊技結果が外れ結果となる場合には、そのまま本当否判定用処理（図3 1 0）を終了する。既に説明したとおり、特図変動開始処理（図3 0 8）のステップS K 5 0 8にて当否判定用処理を実行した後は、ステップS K 5 0 9にて停止結果設定処理が実行される。

【4 0 9 6】

ステップS K 6 1 2にて肯定判定を行った場合、すなわち大当たり結果又は時短結果の発生が特定された場合には、振分判定用処理を実行する（ステップS K 6 2 4）。振分判定用処理では、主側R O M 8 3に記憶されている第1大当たり振分テーブル、第2大当たり振分テーブル、第1時短振分テーブル及び第2時短振分テーブルのうち当否判定用処理の結果及び遊技回の実行対象となる特図表示部3 7 a, 3 7 bに対応する振分テーブルを読み出す。具体的には、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であり実行対象が第1保留情報である場合には第1大当たり振分テーブルを読み出すとともに、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であり実行対象が第2保留情報である場合には第2大当たり振分テーブルを読み出す。また、今回の遊技回の遊技結果が時短結果であり実行対象が第1保留情報である場合には第1時短振分テーブルを読み出すとともに、今回の遊技回の遊技結果が時短結果であり実行対象が第2保留情報である場合には第2時短振分テーブルを読み出す。

40

50

【4097】

大当たり振分テーブルには、大当たり結果に対応するポイント値（1バイトの数値情報）が複数設定されている。ポイント値は、大当たり振分テーブルに設定されている複数の大当たり結果のいずれに当選したかを特定するために利用される。具体的には、第1大当たり振分テーブルには、5R低確結果に対応するポイント値と、5R高確結果に対応するポイント値と、10R高確結果に対応するポイント値とが設定されている。また、第2大当たり振分テーブルには、5R低確結果に対応するポイント値と、10R高確結果に対応するポイント値とが設定されている。

【4098】

時短振分テーブルには、時短結果に対応するポイント値（1バイトの数値情報）が複数設定されている。ポイント値は、時短振分テーブルに設定されている複数の時短結果のいずれに当選したかを特定するために利用される。具体的には、第1時短振分テーブルには、第1時短結果に対応するポイント値と、第2時短結果に対応するポイント値とが設定されている。また、第2時短振分テーブルには、第1時短結果に対応するポイント値と、第2時短結果に対応するポイント値とが設定されている。

【4099】

振分テーブルのデータ構成について、第1大当たり振分テーブルを例に挙げて説明する。図309（b）は第1大当たり振分テーブルのデータ構成を説明するための説明図である。図309（b）に示すように、第1大当たり振分テーブルは、主側ROM83において「1B01H」～「1B03H」のアドレス範囲に設定されている。「1B01H」のアドレスに対応する1バイトのエリアには5R低確結果に対応する「0FH」というポイント値（「15」）が設定されており、当該アドレスに続く「1B02H」のアドレスに対応する1バイトのエリアには5R高確結果に対応する「08H」というポイント値（「8」）が設定されており、当該アドレスに続く「1B03H」のアドレスに対応する1バイトのエリアには10R高確結果に対応する「07H」というポイント値（「7」）が設定されている。

【4100】

振分判定用処理（ステップSK624）では、振分テーブルに設定されているポイント値を開始アドレス側（第1大当たり振分テーブルの場合には「1B01H」側）から順番に読み出す。そして、種別乱数カウンタC2から取得した数値情報から、当該読み出したポイント値を順次減算していき、当該減算後の値が負の値となるポイント値に対応する結果（大当たり振分テーブルでは大当たり結果、時短振分テーブルでは時短結果）に当選したことを特定する。振分テーブルに設定されているポイント値の合計は「30」に設定されている。したがって、大当たり振分テーブルを参照して振分用判定処理が実行される場合、大当たり結果は当該大当たり振分テーブルに設定されているいずれかの大当たり結果に振り分けられる。また、時短振分テーブルを参照して振分用判定処理が実行される場合、時短結果は当該時短振分テーブルに設定されているいずれかの時短結果に振り分けられる。

【4101】

第33の実施形態において既に説明したとおり、第1レジスタ群555において、IXレジスタ565は特定用第1基準アドレス（「1000H」）を格納するために使用されており、IYレジスタ566は特定用第2基準アドレス（「1100H」）を格納するために使用されており、Kレジスタ567は特定用上位第1基準アドレス情報（「A0H」）を格納するために使用されており、Vレジスタ568はレジスタ用上位第2基準アドレス情報（「ABH」）を格納するために使用されている。また、スタックポインタ569は特定制御用のスタックエリア212においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側CPU541にて特定するためのアドレスの情報を格納するために使用されている。また、既に説明したとおり、第1レジスタ群555には、アドレス指定に使用されるこれらのレジスタ（IXレジスタ565、IYレジスタ566、Kレジスタ567及びVレジスタ568）及びスタックポインタ569以外に、主レジスタとして、

Aレジスタ561a、Fレジスタ561b、Bレジスタ562a、Cレジスタ562b、Dレジスタ563a、Eレジスタ563b、Hレジスタ564a及びLレジスタ564bが存在している。

【4102】

既に説明したとおり、当否判定用処理（図310）において、Aレジスタ561aは判定対象に対応する情報を格納するために使用され、BCレジスタ562は当たり乱数カウンタC1から取得された数値情報を格納するために使用され、DEレジスタ563は大当たり結果又は時短結果に対応する数値情報を格納するために使用される。また、フラグレジスタであるFレジスタ561bは、ステップSK610、ステップSK617及びステップSK621の演算処理において使用される。したがって、当否テーブルにおける参照先エリアのアドレスを第1レジスタ群555の主レジスタに格納しようとする、HLレジスタ564に格納することとなる。

10

【4103】

当否判定用処理（図310）では、ステップSK610、ステップSK617及びステップSK621において、16ビットの数値情報から16ビットの数値情報を減算する演算が実行される。また、16ビットの数値情報から16ビットの数値情報を減算する演算において、HLレジスタ564は、被減数（引かれる数）を格納するために使用されるとともに、当該減算の演算結果データを格納するために使用される。したがって、ステップSK610、ステップSK617又はステップSK621の演算処理の実行前にHLレジスタ564のデータ（当否テーブルにおける参照先エリアのアドレス）を退避させる必要がある。第1レジスタ群555にはHLレジスタ564の補助レジスタ（HL'レジスタ574）が設けられている。これにより、ステップSK610、ステップSK617又はステップSK621の演算処理の実行前に交換命令（1バイトのEXX命令）でHLレジスタ564のデータ（当否テーブルにおける参照先エリアのアドレス）をHL'レジスタ574に退避させることが可能となっており、当該HL'レジスタ574に退避させていたデータを、ステップSK610、ステップSK617又はステップSK621の演算処理の実行後に交換命令（1バイトのEXX命令）でHLレジスタ564に復帰させることが可能となっている。

20

【4104】

次に、当否判定用処理（図310）のステップSK624における振分判定用処理について図311のフローチャートを参照しながら説明する。なお、振分判定用処理におけるステップSK701～ステップSK714の処理は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【4105】

Aレジスタ561aの値が「0」である場合（ステップSK701：YES）、すなわち今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合には、大当たり振分テーブルの開始アドレス設定処理を実行する（ステップSK702）。大当たり振分テーブルの開始アドレス設定処理では、特定制御用のワークエリア211における第2特図フラグの値が「0」である場合、すなわち今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であり、遊技回の実行対象が第1保留情報である場合には、第1大当たり振分テーブルの開始アドレスをHLレジスタ564にセットする。また、大当たり振分テーブルの開始アドレス設定処理（ステップSK702）では、特定制御用のワークエリア211における第2特図フラグに「1」がセットされている場合、すなわち今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果であり、遊技回の実行対象が第2保留情報である場合には、第2大当たり振分テーブルの開始アドレスをHLレジスタ564にセットする。これにより、今回の大当たり振分テーブルが選択された状態となるとともに、当該選択された大当たり振分テーブルにおける参照先エリアのアドレス（具体的には当該選択された大当たり振分テーブルの開始アドレス）がHLレジスタ564にセットされている状態となる。

40

【4106】

Aレジスタ561aの値が「1」である場合（ステップSK701：NO）、すなわち

50

今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合には、時短振分テーブルの開始アドレス設定処理を実行する（ステップSK703）。時短振分テーブルの開始アドレス設定処理では、特定制御用のワークエリア211における第2特図フラグの値が「0」である場合、すなわち今回の遊技回の遊技結果が時短結果であり、遊技回の実行対象が第1保留情報である場合には、第1時短振分テーブルの開始アドレスをHLレジスタ564にセットする。また、時短振分テーブルの開始アドレス設定処理（ステップSK703）では、特定制御用のワークエリア211における第2特図フラグに「1」がセットされている場合、すなわち今回の遊技回の遊技結果が時短結果であり、遊技回の実行対象が第2保留情報である場合には、第2時短振分テーブルの開始アドレスをHLレジスタ564にセットする。これにより、今回の時短振分テーブルが選択された状態となるとともに、当該選択された時短振分テーブルにおける参照先エリアのアドレス（具体的には当該選択された時短振分テーブルの開始アドレス）がHLレジスタ564にセットされている状態となる。

10

【4107】

ステップSK702の処理を行った場合、又はステップSK703の処理を行った場合には、「EX AF, AF'」という命令を実行する（ステップSK704）。当該命令が実行されることにより、AFレジスタ561のデータと、AF'レジスタ571のデータとが交換される。これにより、Aレジスタ561aに格納されていた大当たり結果に対応する情報（「0」）又は時短結果に対応する情報（「1」）をA'レジスタ571aに退避させることができる。また、既に説明したとおり、特図変動開始処理（図308）のステップSK501にてAF'レジスタ571の値が「0」クリアされているため、ステップSK704にて「EX AF, AF'」という命令が実行されることによりAFレジスタ561の「0」クリアが行われた状態となる。後述するステップSK709では、Aレジスタ561aを使用して減算処理を実行する。当該減算処理（ステップSK709）の実行前に「EX AF, AF'」という命令を実行することにより、大当たり結果に対応する情報（「0」）又は時短結果に対応する情報（「1」）が失われないようにしながら、ステップSK709にてAレジスタ561aを使用可能とすることができる。ステップSK704にて退避させたデータは、後述するステップSK714にて「EX AF, AF'」という命令を実行することによりAFレジスタ561に復帰させる。

20

【4108】

その後、Dレジスタ563aの値を「0」クリアする（ステップSK705）。本振分判定用処理（図311）においてDレジスタ563aは、大当たり結果又は時短結果の種別に対応する数値情報を設定するために利用される。具体的には、第1大当たり振分テーブルが読み出されている場合、Dレジスタ563aにおける「0」の値は5R低確結果に対応しており、「1」の値は5R高確結果に対応しており、「2」の値は10R高確結果に対応している。また、第2大当たり振分テーブルが読み出されている場合、Dレジスタ563aにおける「0」の値は5R低確結果に対応しており、「1」の値は10R高確結果に対応している。さらにまた、第1時短振分テーブル又は第2時短振分テーブルが読み出されている場合、Dレジスタ563aにおける「0」の値は第1時短結果に対応しており、「1」の値は第2時短結果に対応している。

30

【4109】

その後、種別乱数設定処理を実行する（ステップSK706）。種別乱数設定処理では、遊技回の実行対象となっている第1保留情報又は第2保留情報に含まれている数値情報のうち種別乱数カウンタC2から取得された数値情報をBレジスタ562aにセットする。振分判定用処理（図311）においてBレジスタ562aは、遊技回の実行対象となっている第1保留情報又は第2保留情報に含まれている数値情報のうち種別乱数カウンタC2から取得された数値情報、又は当該数値情報から振分テーブルに設定されているポイント値を減算する演算が行われて更新された数値情報（以下、本実施形態において「種別乱数対応データ」ともいう。）を格納するために利用される。

40

【4110】

その後、ポイント値の読み出し処理を実行する（ステップSK707）。ポイント値の

50

読み出し処理では、H Lレジスタ5 6 4に格納されているアドレスに対応するエリア（ステップS K 7 0 2にて選択された大当たり振分テーブル又はステップS K 7 0 3にて選択された時短振分テーブルの参照先エリア）のデータ（ポイント値）をCレジスタ5 6 2 bに読み出す。その後、Bレジスタ5 6 2 aのデータ（種別乱数対応データ）をAレジスタ5 6 1 aに転送する（ステップS K 7 0 8）。転送後もBレジスタ5 6 2 aのデータは維持される。

【4 1 1 1】

その後、Aレジスタ5 6 1 aの値（種別乱数対応データ）からCレジスタ5 6 2 bの値（振分テーブルから取得したポイント値）を減算する演算を実行する（ステップS K 7 0 9）。当該演算結果はAレジスタ5 6 1 aに格納される。演算実行前の種別乱数対応データが今回の振分テーブルから取得したポイント値以上の値である場合には、ステップS K 7 0 9の演算において桁借りが発生しないため、Fレジスタ5 6 1 bに設けられたキャリフラグの値が「0」となる。また、演算実行前の種別乱数対応データが今回の振分テーブルから読み出したポイント値よりも小さい値である場合には、ステップS K 7 0 9の演算において桁借りが発生するため、当該キャリフラグに「1」がセットされる。

10

【4 1 1 2】

その後、Fレジスタ5 6 1 bのキャリフラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS K 7 1 0）。キャリフラグに「1」がセットされていない場合（ステップS K 7 1 0：N O）、すなわち未だ当選した大当たり結果又は時短結果の種別が特定されていない場合には、Aレジスタ5 6 1 aのデータ（ステップS K 7 0 9の演算結果のデータ）をBレジスタ5 6 2 aにセットする（ステップS K 7 1 1）。これにより、Bレジスタ5 6 2 aに格納されている種別乱数対応データがステップS K 7 0 9における演算の実行後の値に更新される。

20

【4 1 1 3】

その後、Dレジスタ5 6 3 aの値を1加算する（ステップS K 7 1 2）。これにより、大当たり結果又は時短結果の種別に対応する数値情報が更新される。その後、H Lレジスタ5 6 4の値を1加算する（ステップS K 7 1 3）。既に説明したとおり、H Lレジスタ5 6 4には、今回の振分テーブルにおける参照先エリアのデータが設定されている。H Lレジスタ5 6 4の値が1加算されることにより、振分テーブルにおける参照先エリアが更新されるとともに、読み出し対象となるポイント値が更新される。その後、ステップS K 7 0 7に戻り、今回当選した大当たり結果又は時短結果の種別が特定されてステップS K 7 1 0にて肯定判定が行われるまで、ステップS K 7 0 7～ステップS K 7 1 3の処理を繰り返す。

30

【4 1 1 4】

キャリフラグに「1」がセットされている場合（ステップS K 7 1 0：Y E S）、すなわちステップS K 7 0 9の演算が負の値となり、当該演算において減算したポイント値に対応する大当たり結果又は時短結果に当選したことが特定された場合には、「E X A F , A F ´」という命令を実行して（ステップS K 7 1 4）、本振分判定用処理（図3 1 1）を終了する。ステップS K 7 1 4にて「E X A F , A F ´」という命令が実行されることにより、A Fレジスタ5 6 1のデータと、A F ´レジスタ5 7 1のデータとが交換される。これにより、ステップS K 7 0 4にてA ´レジスタ5 7 1 aに退避させたデータ（大当たり結果に対応する「0」という情報又は時短結果に対応する「1」という情報）をAレジスタ5 6 1 aに復帰させることができる。

40

【4 1 1 5】

当否判定用処理（図3 1 0）の説明に戻り、ステップS K 6 2 4にて振分判定用処理を実行した後は、フラグ設定処理を実行する（ステップS K 6 2 5）。フラグ設定処理（ステップS K 6 2 5）は、Aレジスタ5 6 1 aに大当たり結果に対応する情報（「0」）又は時短結果に対応する情報（「1」）がセットされているとともに、Dレジスタ5 6 3 aに大当たり結果又は時短結果の種別に対応する情報がセットされている状態で実行される。フラグ設定処理（ステップS K 6 2 5）では、Aレジスタ5 6 1 aの値、Dレジスタ5

50

6 3 a の値及び特定制御用のワークエリア 2 1 1 における第 2 特図フラグの値に基づいて今回の遊技回の遊技結果（具体的には 5 R 低確結果、5 R 高確結果、1 0 R 高確結果、第 1 時短結果又は第 2 時短結果）を特定し、当該遊技結果に対応するフラグに「1」をセットするための処理を実行する。

【4 1 1 6】

ステップ S K 6 2 5 にてフラグ設定処理を実行した後は、本当否判定用処理（図 3 1 0）を終了する。既に説明したとおり、特図変動開始処理（図 3 0 8）のステップ S K 5 0 8 にて当否判定用処理を実行した後は、ステップ S K 5 0 9 にて停止結果設定処理が実行される。

【4 1 1 7】

上記のとおり、メイン処理（図 3 0 7）の残余処理において、ステップ S K 4 1 4 にてタイマ割込み処理の実行が禁止されている状態となり、当該状態でステップ S K 4 1 5 ～ステップ S K 4 1 7 の処理が実行される構成である。これにより、ステップ S K 4 1 5 ～ステップ S K 4 1 6 の処理の実行中にタイマ割込み処理が起動されてしまうことを防止できるとともに、ステップ S K 4 1 5 ～ステップ S K 4 1 6 の処理において使用されていた第 1 レジスタ群 5 5 5 の A F レジスタ 5 6 1、B C レジスタ 5 6 2、D E レジスタ 5 6 3 及び H L レジスタ 5 6 4 のデータをタイマ割込み処理の実行中に補助レジスタにて記憶しておくことを不要とすることができる。よって、タイマ割込み処理において、第 1 レジスタ群 5 5 5 における A F レジスタ 5 6 1、B C レジスタ 5 6 2、D E レジスタ 5 6 3 及び H L レジスタ 5 6 4 に加えて、これらの主レジスタに対応する補助レジスタ（A F ' レジスタ 5 7 1、B C ' レジスタ 5 7 2、D E ' レジスタ 5 7 3 及び H L ' レジスタ 5 7 4）を使用可能とすることができる。

【4 1 1 8】

タイマ割込み処理が実行されている状況にて、第 1 レジスタ群 5 5 5 における A F レジスタ 5 6 1 のデータと補助レジスタ（A F ' レジスタ 5 7 1）のデータとを交換する交換命令が実行されるとともに、第 1 レジスタ群 5 5 5 における B C レジスタ 5 6 2、D E レジスタ 5 6 3 及び H L レジスタ 5 6 4 と補助レジスタ（B C ' レジスタ 5 7 2、D E ' レジスタ 5 7 3 及び H L ' レジスタ 5 7 4）のデータとを交換する交換命令が実行される。これにより、タイマ割込み処理が実行されている状況において、これらの交換命令が実行されない構成と比較して、タイマ割込み処理において演算に使用するデータを一時的に記憶させておくレジスタの数を多く確保することができる。

【4 1 1 9】

< 第 3 5 の実施形態 >

本実施形態では主側 M P U 8 2 のリセットを解除するための構成が上記第 3 3 の実施形態と相違している。以下、上記第 3 3 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 3 3 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【4 1 2 0】

図 3 1 2（a）は本実施形態における主側 M P U 8 2 のリセットの内容を説明するための説明図である。主側 M P U 8 2 のリセットとして、全部リセット及び一部リセットが存在している。主側 M P U 8 2 の全部リセットでは、主側 C P U 5 4 1 の内部に設けられた第 1 レジスタ群 5 5 5、第 2 レジスタ群 5 5 6、I レジスタ 5 5 7、R レジスタ 5 5 8 及びプログラムカウンタ 5 5 9 が初期化されるとともに、主側 C P U 5 4 1 の外部に設けられた設定用レジスタ群 5 4 6 及び監視制御用レジスタ群 5 4 7 が初期化される。図 3 1 2（a）に示すように、主側 M P U 8 2 の全部リセットは、リセット回路 5 4 4 に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の少なくとも一方が L O W レベルである場合に実行される。なお、第 1 リセット信号における L O W レベルと H I レベルとの関係が逆であってもよく、第 2 リセット信号における L O W レベルと H I レベルとの関係が逆であってもよい。

【4 1 2 1】

主側 M P U 8 2 の一部リセットでは、主側 C P U 5 4 1 の内部に設けられた第 1 レジ

タ群 5 5 5、第 2 レジスタ群 5 5 6、I レジスタ 5 5 7、R レジスタ 5 5 8 及びプログラムカウンタ 5 5 9 が初期化される。主側 M P U 8 2 の一部リセットにおいて、主側 C P U 5 4 1 の外部に設けられた設定用レジスタ群 5 4 6 及び監視制御用レジスタ群 5 4 7 は初期化されない。図 3 1 2 (a) に示すように、主側 M P U 8 2 の一部リセットは、主側 M P U 8 2 において後述する指定エリア外走行が発生している状態となった場合、又は後述するウォッチドッグタイマ 6 3 2 のタイムアウトが発生した場合に実行される。

【 4 1 2 2 】

図 3 1 2 (b) は主側 M P U 8 2 の構成を説明するための説明図である。図 3 1 2 (b) に示すように、主側 M P U 8 2 には、主側エリア外走行禁止回路 6 3 1、ウォッチドッグタイマ 6 3 2 及び主側受信バッファ 6 3 3 が設けられている。

10

【 4 1 2 3 】

主側 R O M 8 3 には主側 M P U 8 2 にて実行される処理に対応するプログラムが記憶されており、主側 C P U 5 4 1 において当該プログラムに設定されている命令が読み出されて実行されることにより主側 M P U 8 2 における処理が実行される。主側エリア外走行禁止回路 6 3 1 は、主側 C P U 5 4 1 のプログラムカウンタ 5 5 9 にて実行対象となっているプログラムのアドレス（番地）が主側 R O M 8 3 において設計段階で指定されているアドレス範囲（主側 M P U 8 2 にて実行される処理に対応するプログラムが設定されているアドレス範囲）以外のアドレスとなっている状態、すなわち主側 M P U 8 2 において指定エリア外走行が発生している状態となったことに基づいて、主側 M P U 8 2 の一部リセットが行われるようにするための回路である。

20

【 4 1 2 4 】

ウォッチドッグタイマ 6 3 2 は、主側 M P U 8 2 が正常に動作していることを監視するためのタイマ回路である。ウォッチドッグタイマ 6 3 2 では、ウォッチドッグタイマ 6 3 2 に設定された監視期間（具体的には 1 6 ミリ秒）の計測が行われる。ウォッチドッグタイマ 6 3 2 に設定された監視期間が経過してタイムアウトが発生した場合、主側 M P U 8 2 の一部リセットが行われる。ウォッチドッグタイマ 6 3 2 における監視期間の計測は、メイン処理（図 2 8 3）において、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S I 4 0 1 ～ステップ S I 4 1 3）が終了した後に開始される。

【 4 1 2 5 】

主側 M P U 8 2 は、遊技停止フラグの状態及び遊技不可フラグ 6 0 1 の状態とは関係なく、タイマ割込み処理（図 2 8 8）において、ウォッチドッグタイマ 6 3 2 に 1 6 ミリ秒の監視期間を設定する処理を実行する。これにより、タイマ割込み処理（図 2 8 8）が 4 ミリ秒の周期で実行されている状態において、ウォッチドッグタイマ 6 3 2 のタイムアウトが発生してしまうことが防止されている。ウォッチドッグタイマ 6 3 2 のタイムアウトは、タイマ割込み処理（図 2 8 8）が実行されない状態が 1 6 ミリ秒間に亘って継続された場合に発生する。

30

【 4 1 2 6 】

主側受信バッファ 6 3 3 には、払出側 M P U 5 5 1 から受信した賞球応答コマンドが格納される。賞球応答コマンドには、主側 M P U 8 2 から受信した賞球コマンドに基づいて払い出された遊技球の数が設定されている。主側 M P U 8 2 は、賞球コマンドに設定した遊技球の払い出し要求数と、払出側 M P U 5 5 1 から受信した遊技球の払い出し実行数とを照合して、遊技球の払い出しが正常に行われたか否かを判定する。

40

【 4 1 2 7 】

次に、主側 M P U 8 2 のリセットを行うための構成について図 3 1 3 に示す機能ブロック図を参照しながら説明する。上記第 3 3 の実施形態において既に説明したとおり、主側 C P U 5 4 1 には内部レジスタ初期化回路 5 4 1 a が設けられているとともに、主側電源制御部 5 4 3 には供給切替回路 5 4 3 a が設けられている。また、主側 M P U 8 2 において主側 C P U 5 4 1 の外部には、外部レジスタ初期化回路 6 0 5 が設けられている。また、図 3 1 3 に示すように、リセット回路 5 4 4 には、リセット制御回路 5 4 4 b、第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c 及び第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d が設けられ

50

ている。

【 4 1 2 8 】

図 3 1 3 に示すように、リセット制御回路 5 4 4 b には、停電監視基板 8 5 から出力される第 1 リセット信号、電圧監視回路 6 0 4 から出力される第 2 リセット信号、及び主側 C P U 5 4 1 から出力される一部リセット信号が入力されている。主側 M P U 8 2 において指定エリア外走行又はウォッチドッグタイマ 6 3 2 のタイムアウトが発生した場合、主側 M P U 8 2 は主側 C P U 5 4 1 から出力されている一部リセット信号を L O W レベルから H I レベルに立ち上げる。一部リセット信号は、主側 M P U 8 2 の一部リセットが行われた場合に L O W レベルに立ち下がる。

【 4 1 2 9 】

主側電源制御部 5 4 3 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が + 2 . 1 V 以上である状態において、リセット制御回路 5 4 4 b に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の少なくとも一方が L O W レベルである場合には、一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路 5 4 4 b から第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c に出力されている第 1 リセット指示信号が H I レベルに設定されている状態となるとともに、リセット制御回路 5 4 4 b から第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d に出力されている第 2 リセット指示信号が H I レベルに設定されている状態となる。

【 4 1 3 0 】

第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c に入力されている第 1 リセット指示信号が H I レベルである場合には、第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c から主側 C P U 5 4 1 に出力されている第 1 リセット実行信号が L O W レベルに設定されている状態となる。また、第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d に入力されている第 2 リセット指示信号が H I レベルである場合には、第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d から外部レジスタ初期化回路 6 0 5 及び主側電源制御部 5 4 3 の供給切替回路 5 4 3 a に出力されている第 2 リセット実行信号が L O W レベルに設定されている状態となる。これにより、主側 M P U 8 2 の全部リセットが行われている状態となる。

【 4 1 3 1 】

主側 C P U 5 4 1 に入力されている第 1 リセット実行信号が L O W レベルである場合、内部レジスタ初期化回路 5 4 1 a の動作により、主側 C P U 5 4 1 の内部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、外部レジスタ初期化回路 6 0 5 に入力されている第 2 リセット実行信号が L O W レベルである場合、主側 M P U 8 2 において主側 C P U 5 4 1 の外部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、供給切替回路 5 4 3 a に入力されている第 2 リセット実行信号が L O W レベルである場合、主側 R A M 8 4 に供給される電力が第 2 通常動作電力からバックアップ電力に切り替えられている状態となる。

【 4 1 3 2 】

主側電源制御部 5 4 3 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が + 2 . 1 V 以上である状態において、リセット実行信号制御回路 5 4 4 a に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の双方が H I レベルであるとともに、一部リセット信号が L O W レベルである場合、第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c から出力されている第 1 リセット実行信号及び第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d から出力されている第 2 リセット実行信号が H I レベルに設定されている状態となる。これにより、主側 M P U 8 2 のリセットが解除されている状態となる。

【 4 1 3 3 】

主側電源制御部 5 4 3 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が + 2 . 1 V 以上である状態において、リセット実行信号制御回路 5 4 4 a に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の双方が H I レベルであるとともに、一部リセット信号が H I レベルである場合、第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c から出力されている第 1 リセット実行信号が L O W レベルに設定されている状態であるとともに、第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d から出力されている第 2 リセット実行信号が H I レベルに設定されている

10

20

30

40

50

状態となる。これにより、主側MPU82の一部リセットが行われている状態となる。既に説明したとおり、内部レジスタ初期化回路541aに入力されている第1リセット実行信号がLOWレベルである場合、主側CPU541の内部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。

【4134】

監視制御用レジスタ群547には、主側MPU82における一部リセットの発生要因に対応する情報が設定されるリセット要因レジスタが設けられている。主側MPU82において指定エリア外走行が発生したことに基づいて主側MPU82の一部リセットが行われる場合にはリセット要因レジスタに「1」がセットされるとともに、ウォッチドッグタイマ632のタイムアウトが発生したことに基づいて主側MPU82の一部リセットが行われる場合にはリセット要因レジスタに「2」がセットされる。

10

【4135】

主側MPU82では、主側MPU82の全部リセット又は一部リセットが行われた後、リセット回路544に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がHIGHレベルとなったことに基づいて、主側リセット解除処理が実行される。主側MPU82において指定エリア外走行が発生したことに基づいて主側MPU82の一部リセットが行われた場合にはリセット要因レジスタに「1」がセットされている状態で主側リセット解除処理が実行されるとともに、ウォッチドッグタイマ632のタイムアウトが発生したことに基づいて主側MPU82の一部リセットが行われた場合にはリセット要因レジスタに「2」がセットされている状態で主側リセット解除処理が実行される。また、リセット回路544に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の少なくとも一方がLOWレベルであることに基づいて主側MPU82の全部クリア処理が行われた場合には、リセット要因レジスタの値が「0」である状態で主側リセット解除処理が実行される。

20

【4136】

図314は主側リセット解除処理を示すフローチャートである。なお、主側リセット解除処理におけるステップSK801～ステップSK809の処理は特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【4137】

まず監視制御用レジスタ群547におけるリセット要因レジスタの値が「1」又は「2」であるか否かを判定する（ステップSK801）。リセット要因レジスタの値が「0」である場合（ステップSK801：NO）、すなわち主側MPU82の全部リセットが行われた場合には、状態確認処理を実行する（ステップSK802）。状態確認処理では、主側ROM83に設定されているプログラムに異常が発生していないことを確認するための処理及び主側MPU82に内蔵されている回路の異常が検出されていないことを確認するための処理を行う。

30

【4138】

状態確認処理（ステップSK802）において異常の発生が特定されなかった場合には（ステップSK803：NO）、受信許可処理を実行することにより、払出側MPU551から受信したデータが主側受信バッファ633に格納される状態とする（ステップSK804）。

40

【4139】

その後、主側MPU82に設けられたタイマ回路（図示略）に主側MPU82におけるリセットの解除待機期間（具体的には1秒間）をセットし（ステップSK805）、当該解除待機期間が経過したか否かを判定する（ステップSK806）。解除待機期間が経過していない場合には（ステップSK806：NO）、解除待機期間が経過するまでステップSK806の判定処理を繰り返す。解除待機期間が経過した場合には（ステップSK806：YES）、主側受信バッファ633に格納されている情報のデータ容量が異常基準量（具体的には20バイト）以上であるか否かを判定する（ステップSK807）。

【4140】

ステップSK801にて肯定判定を行った場合、又はステップSK807にて否定判定

50

を行った場合には、メイン処理の開始アドレスにジャンプする（ステップ S K 8 0 8）。これにより、主側 M P U 8 2 においてメイン処理（図 2 8 3）が開始される。

【 4 1 4 1 】

状態確認処理にて異常の発生が検出された場合（ステップ S K 8 0 3：Y E S）、又は主側受信バッファ 6 3 3 に格納されている情報のデータ容量が異常基準量以上となっている場合（ステップ S K 8 0 7：Y E S）には、実行停止処理を実行する（ステップ S K 8 0 9）。実行停止処理では、主側 M P U 8 2 の動作を停止させるための処理を実行する。これにより、主側 M P U 8 2 のリセット解除時に異常が検出された場合には、当該異常が発生している状態が解消されることなくメイン処理（図 2 8 3）が実行されてしまうことを防止できる。

10

【 4 1 4 2 】

上記のとおり、主側 M P U 8 2 の全部リセットが行われた後に主側リセット解除処理が実行される場合にはステップ S K 8 0 1 にて肯定判定が行われてステップ S K 8 0 2 以降の処理が実行される。そして、状態確認処理にて異常の発生が検出されないこと、及び主側受信バッファ 6 3 3 に格納されている情報のデータ容量が異常基準量以上となっていないこと（ステップ S K 8 0 3 及びステップ S K 8 0 7：N O）を条件として、メイン処理（図 2 8 3）が開始される。これにより、主側 M P U 8 2 の全部リセットが行われた後において主側 M P U 8 2 における異常状態が検出された場合（ステップ S K 8 0 3 又はステップ S K 8 0 7：Y E S）には、当該異常状態が解消されていない状態でメイン処理（図 2 8 3）が開始されてしまうことを防止できる。

20

【 4 1 4 3 】

主側 M P U 8 2 の一部リセットが行われた後に主側リセット解除処理が実行される場合にはステップ S K 8 0 2 ～ステップ S K 8 0 7 及びステップ S K 8 0 9 の処理を実行することなくメイン処理（図 2 8 3）が開始される。これにより、主側 M P U 8 2 の一部リセットが行われてからメイン処理（図 2 8 3）が開始されるまでの期間を短縮することができる。また、主側 M P U 8 2 において指定エリア外走行が発生したこと、又はウォッチドッグタイマ 6 3 2 のタイムアウトが発生したことに基づいて主側 M P U 8 2 の一部リセットが行われた後において、メイン処理（図 2 8 3）が開始されるまでに、払出側 M P U 5 5 1 から送信されたデータを受信したことが原因となって主側 M P U 8 2 の動作が停止されてしまうことを防止できる。

30

【 4 1 4 4 】

主側 M P U 8 2 の全部リセットが行われた後に主側 M P U 8 2 のリセットが解除される場合とは、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合である。当該場合において主側リセット解除処理が実行される状況とは、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始されて音光側 M P U 9 3 及び払出側 M P U 5 5 1 において処理の実行が開始される前の状況であるとともに、主側電源制御部 5 4 3 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が上昇している状況である。当該状況において実行される主側リセット解除処理（図 3 1 4）では、ステップ S K 8 0 1 にて否定判定が行われてステップ S K 8 0 2 ～ステップ S K 8 0 9 の処理が実行される。これにより、異常が発生している状態でメイン処理（図 2 8 3）が開始されてしまうことを防止できる。

40

【 4 1 4 5 】

主側 M P U 8 2 の一部リセットが行われた後に主側 M P U 8 2 のリセットが解除される場合とは、主側 M P U 8 2 において指定エリア外走行が発生した場合、又はウォッチドッグタイマ 6 3 2 のタイムアウトが発生した場合である。これらの場合において主側リセット解除処理が実行される状況とは、音光側 M P U 9 3 及び払出側 M P U 5 5 1 において処理が実行されている状況であるとともに、主側電源制御部 5 4 3 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が安定している状況である。当該状況において実行される主側リセット解除処理（図 3 1 4）では、ステップ S K 8 0 1 にて肯定判定が行われて、ステップ S K 8 0 2 ～ステップ S K 8 0 7 及びステップ S K 8 0 9 の処理が実行されることなく、メイン処理（図 2 8 3）が開始される。これにより、リセット要因が解消された後、主側 M P

50

U 8 2においてメイン処理（図 2 8 3）及びタイマ割込み処理（図 2 8 8）が実行されている状態に迅速に復帰させることができる。よって、主側 M P U 8 2において払出側 M P U 5 5 1から送信されるデータの受信に失敗してしまう可能性を低減することができる。

【 4 1 4 6 】

＜第 3 6 の実施形態＞

本実施形態では第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号のうち第 1 リセット信号が H I レベルとなったことを契機として主側 M P U 8 2のリセットを解除するための処理が開始される点が上記第 3 3 の実施形態と相違している。以下、上記第 3 3 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 3 3 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 4 1 4 7 】

主側 M P U 8 2への動作電力の供給が開始された後、停電監視基板 8 5からリセット回路 5 4 4に入力されている第 1 リセット信号が H I レベルとなったことに基づいて主側 M P U 8 2のリセットを解除するための主側リセット解除処理が開始される。主側リセット解除処理の内容は、上記第 3 5 の実施形態において図 3 1 4を参照しながら既に説明したとおりである。

【 4 1 4 8 】

主側 M P U 8 2のリセット解除条件には、主側電源制御部 5 4 3からリセット回路 5 4 4に入力されている第 2 リセット信号の状態は含まれていない。また、主側 M P U 8 2への動作電力の供給が停止される場合には、リセット回路 5 4 4に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の少なくとも一方の L O W レベルへの立ち下がりが発生したことに基づいて、主側 M P U 8 2のリセットが行われる。なお、第 1 リセット信号における L O W レベルと H I レベルとの関係が逆であってもよく、第 2 リセット信号における L O W レベルと H I レベルとの関係が逆であってもよい。

【 4 1 4 9 】

次に、リセット回路 5 4 4から出力される第 1 リセット実行信号及び第 2 リセット実行信号の制御を行うための構成について図 3 1 5の機能ブロック図を参照しながら説明する。

【 4 1 5 0 】

上記第 3 5 の実施形態において既に説明したとおり、リセット回路 5 4 4には、リセット制御回路 5 4 4 b、第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c 及び第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d が設けられている。また、図 3 1 5に示すように、リセット制御回路 5 4 4 b には、開始時リセット制御回路 6 3 4 及び停止時リセット制御回路 6 3 5 が設けられている。

【 4 1 5 1 】

上記第 3 5 の実施形態において既に説明したとおり、リセット制御回路 5 4 4 b には、停電監視基板 8 5から出力される第 1 リセット信号、電圧監視回路 6 0 4から出力される第 2 リセット信号、及び主側 C P U 5 4 1から出力される一部リセット信号が入力されている。図 3 1 5に示すように、第 1 リセット信号は開始時リセット制御回路 6 3 4 及び停止時リセット制御回路 6 3 5に入力されている。また、第 2 リセット信号は、停止時リセット制御回路 6 3 5に入力されており、開始時リセット制御回路 6 3 4には入力されていない。

【 4 1 5 2 】

上記第 3 5 の実施形態において既に説明したとおり、主側 M P U 8 2において指定エリア外走行又はウォッチドッグタイマ 6 3 2のタイムアウトが発生した場合、主側 M P U 8 2は主側 C P U 5 4 1から出力されている一部リセット信号を L O W レベルから H I レベルに立ち上げる。一部リセット信号は、主側 M P U 8 2の一部リセットが行われた場合に L O W レベルに立ち下がる。

【 4 1 5 3 】

まず主側 M P U 8 2の全部リセットが行われる場合について説明する。

【 4 1 5 4 】

主側電源制御部 5 4 3 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が + 2 . 1 V 以上である状態において、リセット制御回路 5 4 4 b に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の双方が L O W レベルである場合には、一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路 5 4 4 b から第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c に出力されている第 1 リセット指示信号、及びリセット制御回路 5 4 4 b から第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d に出力されている第 2 リセット指示信号が H I レベルに設定されている状態となる。また、主側電源制御部 5 4 3 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が + 2 . 1 V 以上である状態において、停止時リセット制御回路 6 3 5 に入力されている第 1 リセット信号の立ち下がり検出された場合には、第 2 リセット信号及び一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路 5 4 4 b から第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c に出力されている第 1 リセット指示信号、及びリセット制御回路 5 4 4 b から第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d に出力されている第 2 リセット指示信号が H I レベルに設定されている状態となる。さらにまた、主側電源制御部 5 4 3 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が + 2 . 1 V 以上である状態において、停止時リセット制御回路 6 3 5 に入力されている第 2 リセット信号の立ち下がり検出された場合には、第 1 リセット信号及び一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路 5 4 4 b から第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c に出力されている第 1 リセット指示信号、及びリセット制御回路 5 4 4 b から第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d に出力されている第 2 リセット指示信号が H I レベルに設定されている状態となる。

10

20

【 4 1 5 5 】

第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c に入力されている第 1 リセット指示信号が H I レベルである場合には、第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c から主側 C P U 5 4 1 に出力されている第 1 リセット実行信号が L O W レベルに設定されている状態となる。また、第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d に入力されている第 2 リセット指示信号が H I レベルである場合には、第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d から外部レジスタ初期化回路 6 0 5 及び主側電源制御部 5 4 3 の供給切替回路 5 4 3 a に出力されている第 2 リセット実行信号が L O W レベルに設定されている状態となる。このように、第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c から出力されている第 1 リセット実行信号及び第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d から出力されている第 2 リセット実行信号が L O W レベルに設定されている状態となることにより、主側 M P U 8 2 の全部リセットが行われている状態となる。

30

【 4 1 5 6 】

主側 C P U 5 4 1 に入力されている第 1 リセット実行信号が L O W レベルである場合には、内部レジスタ初期化回路 5 4 1 a の動作により、主側 C P U 5 4 1 の内部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、外部レジスタ初期化回路 6 0 5 に入力されている第 2 リセット実行信号が L O W レベルである場合、主側 M P U 8 2 において主側 C P U 5 4 1 の外部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、供給切替回路 5 4 3 a に入力されている第 2 リセット実行信号が L O W レベルである場合、主側 R A M 8 4 に供給される電力が第 2 通常動作電力からバックアップ電力に切り替えられている状態となる。

40

【 4 1 5 7 】

次に、主側 M P U 8 2 のリセットが解除される場合について説明する。主側電源制御部 5 4 3 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が + 2 . 1 V 以上である状態において、開始時リセット制御回路 6 3 4 に入力されている第 1 リセット信号の立ち上がり検出された場合には、リセット制御回路 5 4 4 b に入力されている第 2 リセット信号及び一部リセット信号の状態とは無関係に、第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c から出力されている第 1 リセット実行信号及び第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d から出力されている第 2 リセット実行信号を H I レベルに設定する動作が行われる。このように、第 1 リセット実行信号及び第 2 リセット実行信号が H I レベルに設定されている状態となることに

50

より、主側MPU82のリセットが解除されている状態となる。供給切替回路543aに
入力されている第2リセット実行信号がHレベルである場合、主側RAM84に供給さ
れる電力がバックアップ電力から第2通常動作電力に切り替えられている状態となる。

【4158】

次に、主側MPU82の一部リセットが行われる場合について説明する。主側電源制御
部543に供給されている第2通常動作電力の電圧が+2.1V以上である状態において
、リセット制御回路544bに入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の
双方がHレベルであるとともに、一部リセット信号がHレベルである場合、第1リセ
ット実行信号制御回路544cから出力されている第1リセット実行信号がLOWレベル
に設定されている状態であるとともに、第2リセット実行信号制御回路544dから出力
されている第2リセット実行信号がHレベルに設定されている状態となる。このよう
に、第1リセット実行信号がLOWレベルに設定されているとともに第2リセット実行信号
がHレベルに設定されている状態となることにより、主側MPU82の一部リセットが行
われている状態となる。既に説明したとおり、内部レジスタ初期化回路541aに入力
されている第1リセット実行信号がLOWレベルである場合、主側CPU541の内部に
設けられているレジスタが初期化されている状態となる。

【4159】

次に、主側MPU82への動作電力の供給が開始された後、主側MPU82のリセット
が解除される様子について図316のタイムチャートを参照しながら説明する。図316
(a)は主側MPU82のリセットが行われている状態を示し、図316(b)は主側M
PU82にて主側リセット解除処理が実行される期間を示し、図316(c)は主側MP
U82にてメイン処理が実行される期間を示し、図316(d)はリセット回路544に
入力されている第1リセット信号の状態を示し、図316(e)はリセット回路544に
入力されている第2リセット信号の状態を示し、図316(f)は主側MPU82への動
作電力の供給が開始されるタイミングを示す。

【4160】

まずリセット回路544に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号のう
ち第2リセット信号が先に立ち上がる場合について説明する。

【4161】

t1のタイミングで、図316(f)に示すように主側MPU82への動作電力の供給
が開始されると、停電監視基板85において監視されている第1通常動作電力の電圧及び
第2通常動作電力の電圧が上昇し始めるとともに、主側電源制御部543の電圧監視回路
604において監視されている第2通常動作電力の電圧が上昇し始める。その後、t2の
タイミングで、主側電源制御部543に供給されている第2通常動作電力の電圧が主側C
PU541の動作電圧(+2.1V)以上の電圧となると、図316(a)に示すように
主側MPU82のリセットが行われる。

【4162】

その後、t3のタイミングで、電圧監視回路604にて監視している第2通常動作電力
の電圧が+3.1V(電圧監視回路604における立ち上がり検出電圧)以上の電圧とな
ると、主側電源制御部543において第2リセット信号をLOWレベルからHレベルに
立ち上げる動作が行われる。そして、当該t3のタイミングで、図316(e)に示すよ
うにリセット回路544に入力されている第2リセット信号が立ち上がる。

【4163】

その後、t4のタイミングで、停電監視基板85にて監視している第2通常動作電力の
電圧が+4.0V(停電監視基板85における立ち上がり検出電圧)以上の電圧となると
、停電監視基板85において第1リセット信号をLOWレベルからHレベルに立ち上げ
る動作が行われる。そして、当該t4のタイミングで、図316(d)に示すようにリセ
ット回路544に入力されている第1リセット信号が立ち上がる。これにより、図316
(a)に示すように主側MPU82のリセットが解除される。また、当該t4のタイミ
ングで、図316(b)に示すように主側MPU82にて主側リセット解除処理(図314

）が開始される。その後、 t_5 のタイミングで、図316（b）に示すように主側リセット解除処理（図314）が終了すると、図316（c）に示すように主側MPU82にてメイン処理（図283）が開始される。

【4164】

このように、リセット回路544において、当該リセット回路544に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号のうち第2リセット信号が先にHレベルとなった場合には、その後に第1リセット信号がHレベルとなり、リセット回路544に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がHレベルとなっている状態で主側リセット解除処理（図314）が開始される。

【4165】

次に、リセット回路544に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号のうち第1リセット信号が先に立ち上がる場合について説明する。

【4166】

t_6 のタイミングで、図316（f）に示すように主側MPU82への動作電力の供給が開始されると、停電監視基板85において監視されている第1通常動作電力の電圧及び第2通常動作電力の電圧が上昇し始めるとともに、主側電源制御部543の電圧監視回路604にて監視されている第2通常動作電力の電圧が上昇し始める。その後、 t_7 のタイミングで、主側電源制御部543に供給されている第2通常動作電力の電圧が主側CPU541の動作電圧（+2.1V）以上の電圧となると、図316（a）に示すように主側MPU82のリセットが行われる。

【4167】

その後、 t_8 のタイミングで、停電監視基板85にて監視している第2通常動作電力の電圧が+4.0V（停電監視基板85における立ち上がり検出電圧）以上の電圧となると、図316（d）に示すようにリセット回路544に入力されている第1リセット信号がLOWレベルからHレベルに立ち上がる。これにより、図316（a）に示すように主側MPU82のリセットが解除される。また、当該 t_8 のタイミングで、図316（b）に示すように主側MPU82にて主側リセット解除処理（図314）が開始される。

【4168】

その後、 t_9 のタイミングで、図316（e）に示すようにリセット回路544に入力されている第2リセット信号がLOWレベルからHレベルに立ち上がる。これにより、リセット回路544に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がHレベルである状態となる。その後、 t_{10} のタイミングで、図316（b）に示すように主側リセット解除処理（図314）が終了すると、図316（c）に示すように主側MPU82にてメイン処理が開始される。

【4169】

上記のとおり、リセット回路544において第2リセット信号の立ち上がりの検出が遅れた場合においても、主側リセット解除処理（図314）が終了するまでにリセット回路544に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がHレベルとなる。これにより、リセット回路544において第2リセット信号の立ち上がりの検出が遅れた場合においても、パチンコ機10への動作電力の供給が開始されてから主側MPU82にてメイン処理（図283）が開始されるまでの期間が延びてしまうことを防止できる。

【4170】

＜第37の実施形態＞

本実施形態では第1リセット信号及び第2リセット信号のうち第2リセット信号がHレベルとなったことを契機として主側MPU82のリセットを解除するための処理が開始される点が上記第33の実施形態と相違している。以下、上記第33の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第33の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【4171】

主側MPU82への動作電力の供給が開始された後、主側電源制御部543からリセット回路544に入力されている第2リセット信号がHイレベルとなったことに基づいて主側MPU82のリセットを解除するための主側リセット解除処理が開始される。主側リセット解除処理の内容は、上記第35の実施形態において図314のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。

【4172】

主側MPU82のリセット解除条件には、停電監視基板85からリセット回路544に入力されている第1リセット信号の状態は含まれていない。一方、主側MPU82への動作電力の供給が停止される場合、リセット回路544に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の少なくとも一方のLOWレベルへの立ち下がりが発生したことに

10

【4173】

次に、リセット回路544から出力される第1リセット実行信号及び第2リセット実行信号の制御を行うための構成について図317の機能ブロック図を参照しながら説明する。

【4174】

上記第35の実施形態において既に説明したとおり、リセット回路544には、リセット制御回路544b、第1リセット実行信号制御回路544c及び第2リセット実行信号制御回路544dが設けられている。また、図317に示すように、リセット制御回路544bには、開始時リセット制御回路634及び停止時リセット制御回路635が設けら

20

【4175】

上記第35の実施形態において既に説明したとおり、リセット制御回路544bには、停電監視基板85から出力される第1リセット信号、電圧監視回路604から出力される第2リセット信号、及び主側CPU541から出力される一部リセット信号が入力されている。図317に示すように、第1リセット信号は、停止時リセット制御回路635に入力されており、開始時リセット制御回路634には入力されていない。また、第2リセット信号は開始時リセット制御回路634及び停止時リセット制御回路635に入力されて

30

【4176】

上記第35の実施形態において既に説明したとおり、主側MPU82において指定エリア外走行又はウォッチドッグタイマ632のタイムアウトが発生した場合、主側MPU82は主側CPU541から出力されている一部リセット信号をLOWレベルからHイレベルに立ち上げる。一部リセット信号は、主側MPU82の一部リセットが行われた場合にLOWレベルに立ち下がる。

【4177】

まず主側MPU82の全部リセットが行われる場合について説明する。

【4178】

主側電源制御部543に供給されている第2通常動作電力の電圧が+2.1V以上である状態において、リセット制御回路544bに入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がLOWレベルである場合には、一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路544bから第1リセット実行信号制御回路544cに出力されている第1リセット指示信号がHイレベルに設定されている状態となるとともに、リセット制御回路544bから第2リセット実行信号制御回路544dに出力されている第2リセット指示信号がHイレベルに設定されている状態となる。また、主側電源制御部543に供給されている第2通常動作電力の電圧が+2.1V以上である状態において、停止時リセット制御回路635に入力されている第1リセット信号の立ち下がりが出検された場合には、第2リセット信号及び一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路5

40

50

4 4 b から第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c に出力されている第 1 リセット指示信号が H I レベルに設定されている状態となるとともに、リセット制御回路 5 4 4 b から第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d に出力されている第 2 リセット指示信号が H I レベルに設定されている状態となる。さらにまた、主側電源制御部 5 4 3 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が + 2 . 1 V 以上である状態において、停止時リセット制御回路 6 3 5 に入力されている第 2 リセット信号の立ち下がり検出された場合には、第 1 リセット信号及び一部リセット信号の状態とは無関係に、リセット制御回路 5 4 4 b から第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c に出力されている第 1 リセット指示信号が H I レベルに設定されている状態となるとともに、リセット制御回路 5 4 4 b から第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d に出力されている第 2 リセット指示信号が H I レベルに設定されている状態となる。

10

【 4 1 7 9 】

第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c に入力されている第 1 リセット指示信号が H I レベルである場合には、第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c から主側 C P U 5 4 1 の内部レジスタ初期化回路 5 4 1 a に出力されている第 1 リセット実行信号が L O W レベルに設定されている状態となる。また、第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d に入力されている第 2 リセット指示信号が H I レベルである場合には、第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d から外部レジスタ初期化回路 6 0 5 及び主側電源制御部 5 4 3 の供給切替回路 5 4 3 a に出力されている第 2 リセット実行信号が L O W レベルに設定されている状態となる。このように、第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c から出力されている第 1 リセット実行信号及び第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d から出力されている第 2 リセット実行信号が L O W レベルに設定されている状態となることにより、主側 M P U 8 2 の全部リセットが行われている状態となる。

20

【 4 1 8 0 】

主側 C P U 5 4 1 に入力されている第 1 リセット実行信号が L O W レベルである場合には、内部レジスタ初期化回路 5 4 1 a の動作により、主側 C P U 5 4 1 の内部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、外部レジスタ初期化回路 6 0 5 に入力されている第 2 リセット実行信号が L O W レベルである場合、主側 M P U 8 2 において主側 C P U 5 4 1 の外部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。また、供給切替回路 5 4 3 a に入力されている第 2 リセット実行信号が L O W レベルである場合、主側 R A M 8 4 に供給される電力が第 2 通常動作電力からバックアップ電力に切り替えられている状態となる。

30

【 4 1 8 1 】

次に、主側 M P U 8 2 のリセットが解除される場合について説明する。主側電源制御部 5 4 3 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が + 2 . 1 V 以上である状態において、開始時リセット制御回路 6 3 4 に入力されている第 2 リセット信号の立ち上がり検出された場合には、リセット制御回路 5 4 4 b に入力されている第 1 リセット信号及び一部リセット信号の状態とは無関係に、第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c から出力されている第 1 リセット実行信号及び第 2 リセット実行信号制御回路 5 4 4 d から出力されている第 2 リセット実行信号を H I レベルに設定する動作が行われる。このように、第 1 リセット実行信号及び第 2 リセット実行信号が H I レベルに設定されている状態となることにより、主側 M P U 8 2 のリセットが解除されている状態となる。供給切替回路 5 4 3 a に入力されている第 2 リセット実行信号が H I レベルである場合、主側 R A M 8 4 に供給される電力がバックアップ電力から第 2 通常動作電力に切り替えられている状態となる。

40

【 4 1 8 2 】

次に、主側 M P U 8 2 の一部リセットが行われる場合について説明する。主側電源制御部 5 4 3 に供給されている第 2 通常動作電力の電圧が + 2 . 1 V 以上である状態において、リセット制御回路 5 4 4 b に入力されている第 1 リセット信号及び第 2 リセット信号の双方が H I レベルであるとともに、一部リセット信号が H I レベルである場合、第 1 リセット実行信号制御回路 5 4 4 c から出力されている第 1 リセット実行信号が L O W レベル

50

に設定されている状態であるとともに、第2リセット実行信号制御回路544dから出力されている第2リセット実行信号がHレベルに設定されている状態となる。このように、第1リセット実行信号がLレベルに設定されているとともに第2リセット実行信号がHレベルに設定されている状態となることにより、主側MPU82の一部リセットが行われている状態となる。既に説明したとおり、内部レジスタ初期化回路541aに入力されている第1リセット実行信号がLレベルである場合、主側CPU541の内部に設けられているレジスタが初期化されている状態となる。

【4183】

次に、主側MPU82への動作電力の供給が開始された後、主側MPU82のリセットが解除される様子について図318のタイムチャートを参照しながら説明する。図318(a)は主側MPU82のリセットが行われている状態を示し、図318(b)は主側MPU82にて主側リセット解除処理(図314)が実行される期間を示し、図318(c)は主側MPU82にてメイン処理が実行される期間を示し、図318(d)はリセット回路544に入力されている第1リセット信号の状態を示し、図318(e)はリセット回路544に入力されている第2リセット信号の状態を示し、図318(f)は主側MPU82への動作電力の供給が開始されるタイミングを示す。

【4184】

t1のタイミングで、図318(f)に示すように主側MPU82への動作電力の供給が開始されると、停電監視基板85において監視されている第1通常動作電力の電圧及び第2通常動作電力の電圧が上昇し始めるとともに、主側電源制御部543の電圧監視回路604にて監視されている第2通常動作電力の電圧が上昇し始める。その後、t2のタイミングで、主側電源制御部543に供給されている第2通常動作電力の電圧が主側CPU541の動作電圧(+2.1V)以上の電圧となると、図318(a)に示すように主側MPU82のリセットが行われる。

【4185】

その後、t3のタイミングで、電圧監視回路604にて監視している第2通常動作電力の電圧が+3.1V(電圧監視回路604における立ち上がり検出電圧)以上の電圧となると、主側電源制御部543において第2リセット信号をLレベルからHレベルに立ち上げる動作が行われる。そして、当該t3のタイミングで、図318(e)に示すようにリセット回路544に入力されている第2リセット信号がHレベルに立ち上がる。これにより、図318(a)に示すように主側MPU82のリセットが解除される。また、当該t3のタイミングで、図318(b)に示すように主側MPU82にて主側リセット解除処理(図314)が開始される。

【4186】

その後、t4のタイミングで、停電監視基板85にて監視している第1通常動作電力の電圧が+4.0V(停電監視基板85における立ち上がり検出電圧)以上の電圧となると、停電監視基板85において第1リセット信号をLレベルからHレベルに立ち上げる動作が行われる。そして、当該t4のタイミングで、図318(d)に示すようにリセット回路544に入力されている第1リセット信号がHレベルに立ち上がる。これにより、リセット回路544に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がHレベルである状態となる。その後、t5のタイミングで、図318(b)に示すように主側リセット解除処理(図312)が終了すると、図318(c)に示すように主側MPU82にてメイン処理が開始される。

【4187】

このように、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された後、リセット回路544に入力されている第2リセット信号がHレベルとなったことに基づいて、第1リセット信号がHレベルに立ち上がっていない場合においても、主側リセット解除処理(図314)が開始される構成とすることにより、パチンコ機10への動作電力の供給が開始されてから主側MPU82にてメイン処理が開始されるまでの期間の短縮を図ることができる。

【 4 1 8 8 】

< 第 3 8 の実施形態 >

本実施形態では払出側 M P U 5 5 1 にて実行される払出側リセット解除処理の内容が上記第 3 3 の実施形態と相違している。以下、上記第 3 3 の実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 3 3 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 4 1 8 9 】

払出側 M P U 5 5 1 は、払出側 C P U 5 5 2 の内部にレジスタを備えているとともに、払出側 C P U 5 5 2 の外部にレジスタを備えている。払出側 C P U 5 5 2 の内部に設けられているレジスタは、払出側 M P U 5 5 1 における処理の実行に際して必要となるデータが一時的に格納されるレジスタである。また、払出側 C P U 5 5 2 の外部に設けられているレジスタは、払出側 M P U 5 5 1 の入力ポート及び出力ポート等の周辺機能を使用するためのデータ設定が行われるレジスタである。

【 4 1 9 0 】

払出側 M P U 5 5 1 のリセットとして、払出側 M P U 5 5 1 の全部リセットと、払出側 M P U 5 5 1 の一部リセットと、が存在している。また、上記第 3 3 の実施形態において既に説明したとおり、払出側 M P U 5 5 1 のリセットの発生要因として、払出側リセット信号の L O W レベルが検出されるという要因と、払出側 M P U 5 5 1 において指定エリア外走行が検出されるという要因とが存在している。リセットの発生要因が払出側リセット信号の L O W レベルの検出である場合には払出側 M P U 5 5 1 の全部リセットが行われるとともに、リセットの発生要因が指定エリア外走行である場合には払出側 M P U 5 5 1 の一部リセットが行われる。払出側 M P U 5 5 1 の全部リセットが行われた場合には、払出側 M P U 5 5 1 において、払出側 C P U 5 5 2 の内部に設けられたレジスタ及び払出側 C P U 5 5 2 の外部に設けられたレジスタが初期化される。また、払出側 M P U 5 5 1 の一部リセットが行われた場合には、払出側 M P U 5 5 1 において、払出側 C P U 5 5 2 の内部に設けられたレジスタの初期化が行われる一方、払出側 C P U 5 5 2 の外部に設けられたレジスタの初期化は行われない。

【 4 1 9 1 】

図 3 1 9 は本実施形態における払出側 M P U 5 5 1 にて実行される払出側リセット解除処理を示すフローチャートである。上記第 3 3 の実施形態において既に説明したとおり、払出側リセット解除処理は払出側 M P U 5 5 1 のリセットが解除される場合に実行される。また、払出側リセット解除処理は第 1 受信端子 6 1 1 及び第 2 受信端子 6 1 2 におけるデータ受信が禁止されている状態で開始される。

【 4 1 9 2 】

まず今回のリセットの発生要因が払出側 M P U 5 5 1 における指定エリア外走行の検出であったか否かを判定する（ステップ S K 9 0 1）。既に説明したとおり、払出側 M P U 5 5 1 のリセットの発生要因として、払出側リセット信号の L O W レベルが検出されるという要因と、払出側 M P U 5 5 1 において指定エリア外走行が検出されるという要因とが存在している。今回のリセットの発生要因が払出側 M P U 5 5 1 における指定エリア外走行の検出であった場合には、ステップ S K 9 0 2 ～ステップ S K 9 0 7 及びステップ S K 9 1 0 の処理を実行することなくステップ S K 9 0 8 に進む。

【 4 1 9 3 】

今回のリセットの発生要因が払出側リセット信号の L O W レベルが検出されるという要因であった場合には（ステップ S K 9 0 1：N O）、ステップ S K 9 0 2 ～ステップ S K 9 0 7 において上記第 3 3 の実施形態における払出側リセット解除処理（図 3 0 5）のステップ S K 3 0 1 ～ステップ S K 3 0 6 と同様の処理を実行する。具体的には、まず払出側状態確認処理を実行する（ステップ S K 9 0 2）。払出側状態確認処理では、払出側 R O M 5 5 3 に設定されているプログラムに異常が発生していないことを確認するための処理及び払出側 M P U 5 5 1 に内蔵されている回路の異常が検出されていないことを確認するための処理が行われる。

【 4 1 9 4 】

払出側状態確認処理（ステップ S K 9 0 2）において異常の発生が特定されなかった場合には（ステップ S K 9 0 3：N O）、払出側受信許可処理を実行することにより、第 1 受信端子 6 1 1 又は第 2 受信端子 6 1 2 において受信したデータが払出側受信バッファ 6 1 3 に格納される状態とする（ステップ S K 9 0 4）。

【 4 1 9 5 】

その後、払出側 M P U 5 5 1 に設けられたタイマ回路（図示略）に払出側解除待機期間（具体的には 1 秒間）をセットし（ステップ S K 9 0 5）、当該払出側解除待機期間が経過したか否かを判定する（ステップ S K 9 0 6）。払出側解除待機期間が経過していない場合には（ステップ S K 9 0 6：N O）、払出側解除待機期間が経過するまでステップ S K 9 0 6 の判定処理を繰り返す。払出側解除待機期間が経過した場合には（ステップ S K 9 0 6：Y E S）、払出側受信バッファ 6 1 3 に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量（具体的には 2 0 バイト）以上であるか否かを判定する（ステップ S K 9 0 7）。

【 4 1 9 6 】

ステップ S K 9 0 1 において今回のリセットの発生要因が払出側 M P U 5 5 1 における指定エリア外走行の検出であったと判定した場合（ステップ S K 9 0 1：Y E S）、又は払出側受信バッファ 6 1 3 に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量未満である場合には（ステップ S K 9 0 7：Y E S）、ステップ S K 9 0 8～ステップ S K 9 0 9 において上記第 3 3 の実施形態における払出側リセット解除処理（図 3 0 5）のステップ S K 3 0 7～ステップ S K 3 0 8 と同様の処理を実行する。具体的には、リセット対応信号立ち上げ処理を実行することにより、リセット対応出力端子 6 1 8 から出力されているリセット対応信号を L O W レベルから H I レベルに立ち上げる（ステップ S K 9 0 8）。これにより、第 1 受信端子 6 1 1 において主側 M P U 8 2 から出力される情報を受信可能な状態となるとともに、第 2 受信端子 6 1 2 において管理ユニット 5 3 0 から出力される情報を受信可能な状態となる。その後、払出側メイン処理の開始アドレスへジャンプする（ステップ S K 9 0 9）。これにより、払出側メイン処理が開始される。払出側メイン処理の内容は、上記第 3 3 の実施形態において既に説明したとおりである。

【 4 1 9 7 】

払出側状態確認処理にて異常の発生が検出された場合（ステップ S K 9 0 3：Y E S）、又は払出側受信バッファ 6 1 3 に格納されている情報のデータ容量が払出側異常基準量以上となっている場合（ステップ S K 9 0 7：Y E S）には、上記第 3 3 の実施形態における払出側リセット解除処理（図 3 0 5）のステップ S K 3 0 9 と同様に、払出側実行停止処理を実行する（ステップ S K 9 1 0）。払出側実行停止処理では、払出側 M P U 5 5 1 の動作を停止させるための処理を実行する。これにより、払出側 M P U 5 5 1 のリセット解除時に異常が検出された場合には、当該異常が発生している状態が解消されることなく払出側メイン処理が実行されてしまうことを防止できる。

【 4 1 9 8 】

上記のとおり、払出側リセット信号の立ち下がりがりリセット要因であった場合には払出側解除待機期間が設定されている状況が発生する一方、払出側 M P U 5 5 1 における指定エリア外走行がリセット要因であった場合には払出側解除待機期間が設定されている状況が発生しない。これにより、払出側リセット信号の立ち下がりが発生したことに基づいて払出側 M P U 5 5 1 のリセットが行われた場合には、払出側受信バッファ 6 1 3 に格納された情報のデータ容量が払出側異常基準量以上となったことに基づいて払出側 M P U 5 5 1 の動作を停止させる構成としながら、払出側 M P U 5 5 1 における指定エリア外走行が発生したことに基づいて払出側 M P U 5 5 1 のリセットが行われた場合には、払出側メイン処理が開始されるまでに第 1 受信端子 6 1 1 又は第 2 受信端子 6 1 2 において主側 M P U 8 2 又は管理ユニット 5 3 0 から出力されたデータを受信したことが原因となって払出側 M P U 5 5 1 の動作が停止されてしまうことを防止できる。

【 4 1 9 9 】

＜第 39 の実施形態＞

本実施形態では遊技内容が上記第 1 の実施形態と相違している。以下、上記第 1 の実施形態と相違する構成について説明する。なお上記第 1 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【4200】

図 320 は本実施形態における遊技領域 PA の構成を説明するための遊技盤 24 の正面図である。

【4201】

遊技盤 24 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 25 と外レール部 26 とが取り付けられており、これら内レール部 25 と外レール部 26 とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。遊技球発射機構 27（図 2 参照）から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域 PA の上部に案内されるようになっている。

【4202】

遊技盤 24 には、上記第 1 の実施形態と同様に、一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33、スルーゲート 35、可変表示ユニット 36、特図ユニット 37 及び普図ユニット 38 が設けられている。また、上記第 1 の実施形態における第 2 作動口 34 に代えて、上記第 2 の実施形態と同様に特別入賞装置 151 が設けられている。さらにまた、上記第 2 の実施形態と同様に振分入賞装置 161 が設けられている。特別入賞装置 151 及び振分入賞装置 161 の構成は上記第 2 の実施形態と同様である。また、遊技盤 24 には状態表示ユニット 641 が設けられている。

【4203】

スルーゲート 35 への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33、特別入賞装置 151 及び振分入賞装置 161 のいずれかへの入球が発生した場合、遊技者が使用可能な遊技媒体数を増加させるべく所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、一般入賞口 31 への遊技球の入球が発生した場合には 10 個の遊技球の払い出しが実行され、特電入賞装置 32 への遊技球の入球が発生した場合には 15 個の遊技球の払い出しが実行され、第 1 作動口 33 への遊技球の入球が発生した場合には 3 個の遊技球の払い出しが実行され、特別入賞装置 151 への遊技球の入球が発生した場合には 1 個の遊技球の払い出しが実行され、振分入賞装置 161 への遊技球の入球が発生した場合には 15 個の遊技球の払い出しが実行される。

【4204】

なお、上記第 2 の実施形態において図 36 を参照しながら既に説明したとおり、振分入賞装置 161 には排出通路領域 165b と V 入賞通路領域 165c とが設けられており、振分入賞装置 161 に入球した遊技球は排出通路領域 165b 及び V 入賞通路領域 165c のいずれかを通過することとなるが、排出通路領域 165b 及び V 入賞通路領域 165c のいずれを遊技球が通過したとしても同一個数（具体的には 15 個）の遊技球の払い出しが実行される。また、上記賞球個数は任意であり、例えば第 1 作動口 33 及び特別入賞装置 151 の賞球個数が同一である構成としてもよく、振分入賞装置 161 の賞球個数の方が特電入賞装置 32 の賞球個数よりも多い構成としてもよく少ない構成としてもよい。

【4205】

その他に、遊技盤 24 の最下部にはアウト口 24a が設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口 24a を通って遊技領域 PA から排出される。また、遊技盤 24 には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘 24b が植設されているとともに、風車等の各種部材が配設されている。

【4206】

遊技領域 PA の中央部を含むようにして可変表示ユニット 36 が設けられている。当該可変表示ユニット 36 の周縁部が遊技盤 24 の表面よりもパチンコ機 10 前方に突出していることに起因して、遊技領域 PA に発射された遊技球が流下可能な領域が区画されている。具体的には、遊技領域 PA において可変表示ユニット 36 の所定の高さ位置よりも上

10

20

30

40

50

方の領域である上側領域 P A 1 と、当該上側領域 P A 1 に対してその下方にて連続し可変表示ユニット 3 6 よりも左方の領域である左側領域 P A 2 と、上側領域 P A 1 に対してその下方にて連続し可変表示ユニット 3 6 よりも右方の領域である右側領域 P A 3 と、左側領域 P A 2 及び右側領域 P A 3 のそれぞれに対してその下方にて連続し可変表示ユニット 3 6 よりも下方の領域である下側領域 P A 4 とに区画されている。

【 4 2 0 7 】

遊技者が第 1 発射操作として基準回動量未満である第 1 範囲の回動量で発射操作装置 2 8 の操作を行うことで、上側領域 P A 1 において横方向の中央位置よりも左方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域 P A 1 → 左側領域 P A 2 → 下側領域 P A 4 の順で遊技球が流下することとなる。その一方、遊技者が第 2 発射操作として基準回動量以上である第 2 範囲の回動量で発射操作装置 2 8 の操作を行うことで、上側領域 P A 1 において横方向の中央位置よりも右方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域 P A 1 → 右側領域 P A 3 → 下側領域 P A 4 の順で遊技球が流下することとなる。つまり、遊技者は発射操作装置 2 8 の回動操作量を調整することで、左側領域 P A 2 及び右側領域 P A 3 のうち左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように遊技を行うことができるとともに、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように遊技を行うことができる。ちなみに、最大回動量で発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合、上側領域 P A 1 → 右側領域 P A 3 → 下側領域 P A 4 の順で遊技球が流下することとなる。

【 4 2 0 8 】

第 1 作動口 3 3 は、下側領域 P A 4 に設置されている。第 1 作動口 3 3 は上向きに開放されており、第 1 作動口 3 3 への遊技球の入球を阻止するための開閉部材といった部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく第 1 作動口 3 3 への入賞確率は一定となっている。換言すれば、第 1 作動口 3 3 は、遊技領域 P A を当該第 1 作動口 3 3 に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっている。また、第 1 作動口 3 3 は可変表示ユニット 3 6 に形成されたステージ部 3 6 b の真下に配置されており、可変表示ユニット 3 6 に形成された誘導通路を介してステージ部 3 6 b 上に流入した遊技球であってステージ部 3 6 b の横方向の中央から可変表示ユニット 3 6 外に排出される遊技球は第 1 作動口 3 3 に入賞し易くなっている。

【 4 2 0 9 】

上記のように第 1 作動口 3 3 は下側領域 P A 4 に設けられているが、第 1 作動口 3 3 に対して右側領域 P A 3 に向けた上流側には当該右側領域 P A 3 を流下した遊技球が第 1 作動口 3 3 に到達することを不可とするように規制釘 2 4 c が設けられている。また、ステージ部 3 6 b への誘導通路の入口が左側領域 P A 2 に対して設けられており、右側領域 P A 3 に対して設けられていない。これらの構成により、左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には第 1 作動口 3 3 への入賞は可能であるが、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には第 1 作動口 3 3 への入賞が不可となる。但し、これに限定されることはなく、規制釘 2 4 c が設けられていない又はステージ部 3 6 b への誘導通路の入口が右側領域 P A 3 に対して設けられていることにより、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合であっても第 1 作動口 3 3 への入賞が可能である構成としてもよい。

【 4 2 1 0 】

特別入賞装置 1 5 1 は、右側領域 P A 3 に設置されている。つまり、特別入賞装置 1 5 1 は左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が可能である。

【 4 2 1 1 】

特別入賞装置 1 5 1 の構成について図 3 2 1 (a) を参照しながら説明する。図 3 2 1 (a) は非誘導状態である場合における特別入賞装置 1 5 1 の縦断面図である。上記第 2 の実施形態と同様に、特別入賞装置 1 5 1 は、遊技領域 P A から流入した遊技球を遊技盤

10

20

30

40

50

24の後方に排出するための排出通路153が形成されたベースユニット151aと、遊技領域PAを流下する遊技球を排出通路153に誘導するための誘導ユニット152と、を備えている。排出通路153の入口部153aは遊技球1個分以上の開口面積を有しており、パチンコ機10前方に向けて開放されている。排出通路153の出口部153b側には検知センサ154が設けられており、当該検知センサ154により特別入賞装置151に入賞した遊技球が検知される。検知センサ154は主側MPU82と電氣的に接続されており、検知センサ154にて遊技球が検知されたか否かは主側MPU82にて特定される。

【4212】

上記第2の実施形態と同様に、誘導ユニット152は、遊技領域PAにおける入口部153aの前方領域を流下する遊技球を下方から受け、その受けた遊技球を排出通路153内に誘導するためのガイド部材155と、排出通路153内への遊技球の誘導を不可とする初期位置と当該誘導を可能とする誘導位置との間でガイド部材155を変位させるためのガイド駆動部156と、ガイド部材155が初期位置に配置されている状況において排出通路153への遊技球の流入を阻止する阻止位置に配置されガイド部材155が誘導位置に配置されている状況において排出通路153への遊技球の流入を阻止しない非阻止位置に配置される阻止部材157とを備えている。ガイド部材155及び阻止部材157は、ガイド部材155が下方となるようにして縦方向に所定の間隔を置いて対向配置されている。これらガイド部材155及び阻止部材157にガイド駆動部156の駆動力を伝達するように伝達ユニット158が設けられている。ガイド駆動部156は主側MPU82と電氣的に接続されており、ガイド駆動部156の駆動制御は主側MPU82により行われる。

【4213】

ガイド駆動部156が非駆動状態である場合には図示しないバネなどといった付勢手段の付勢力によってガイド部材155は初期位置に配置され、阻止部材157は阻止位置に配置される。この場合、ガイド部材155及び阻止部材157はその全体が排出通路153内に埋没しており遊技領域PA内に突出していない。これにより、遊技領域PAにおける排出通路153の入口部153aの前方領域を流下する遊技球がガイド部材155及び阻止部材157によって排出通路153内に誘導されることはなく、つまり当該遊技球が特別入賞装置151に入球することなく遊技領域PAを下方へと流下する。また、阻止部材157が阻止位置に配置されていることにより、排出通路153の入口部153aの実質的な開口面積が遊技球1個分未満となる。これにより、ガイド部材155が初期位置に配置されている状況においては特別入賞装置151への遊技球の入球を確実に阻止することが可能となる。

【4214】

図321(a)に示すように、伝達ユニット158は、伝達本体部158aと、ガイド駆動部156の駆動力をガイド部材155に伝達する伝達用回動片158bとを備えている。伝達本体部158aは、排出通路153を挟んでガイド部材155とは逆側に配置されている。伝達用回動片158bは伝達本体部158aに回動可能に支持されており、伝達用回動片158bの回動先端側はガイド部材155に連結されている。伝達用回動片158bは、ガイド部材155が初期位置に配置されている状態に対応する伝達側初期位置と、ガイド部材155を誘導位置に配置するための伝達側誘導位置との間で変位可能となっている。ガイド部材155が初期位置に配置されているとともに阻止部材157が阻止位置に配置されている場合、伝達用回動片158bは伝達側初期位置に配置されている状態となる。ガイド駆動部156が非駆動状態である場合、伝達用回動片158bは伝達側初期位置に配置されている。

【4215】

ガイド駆動部156が駆動状態となることにより、阻止部材157に対して当該阻止部材157を非阻止位置に向けて変位させる力が加えられる。また、ガイド駆動部156が駆動状態となることで、伝達用回動片158bに対して当該伝達用回動片158bを伝達

側誘導位置に向けて回動させる力が加えられるとともに、当該伝達用回動片 158b を介してガイド部材 155 に対して当該ガイド部材 155 を誘導位置に向けて変位させる力が加えられる。そして、ガイド部材 155、伝達用回動片 158b 及び阻止部材 157 が上記付勢手段の付勢力に抗して変位することにより、ガイド部材 155 が誘導位置に配置され、伝達用回動片 158b が伝達側誘導位置に配置され、阻止部材 157 が非阻止位置に配置されて、誘導状態となる。図 321 (b) は誘導状態である場合における特別入賞装置 151 の縦断面図である。

【4216】

ガイド部材 155 が誘導位置に配置されている場合、当該ガイド部材 155 の先端側が排出通路 153 の入口部 153a から遊技領域 PA 側に突出する。この突出量は遊技領域 PA における入口部 153a の前方領域を流下する遊技球を下方から受けることが可能な程度となっている。そして、このガイド部材 155 の先端側は上面が排出通路 153 の入口部 153a に向けて下り傾斜となっていることにより、ガイド部材 155 の先端側において下方から受けた遊技球はガイド部材 155 の上面を転がって排出通路 153 内に誘導されることとなる。また、阻止部材 157 が非阻止位置に配置されている場合、当該阻止部材 157 はその先端部が阻止位置よりも上方の位置となるように変位されているため、ガイド部材 155 の上面を転がる遊技球は阻止部材 157 に干渉することなく排出通路 153 内に流入する。これにより、ガイド駆動部 156 が駆動状態となることにより、遊技領域 PA における入口部 153a の前方領域を流下する遊技球が特別入賞装置 151 に入球することとなる。以下、説明の便宜上、ガイド駆動部 156 が非駆動状態でありガイド部材 155 が初期位置に配置され阻止部材 157 が阻止位置に配置されている状態を誘導ユニット 152 の非誘導状態又は特別入賞装置 151 の閉鎖状態といい、ガイド駆動部 156 が駆動状態でありガイド部材 155 が誘導位置に配置され阻止部材 157 が非阻止位置に配置されている状態を誘導ユニット 152 の誘導状態又は特別入賞装置 151 の開放状態という。

【4217】

ガイド駆動部 156 が駆動状態から非駆動状態に切り換えられた場合、阻止部材 157 に対して上記付勢手段から当該阻止部材 157 を阻止位置に向けて変位させる力が加えられることにより阻止部材 157 が阻止位置に向けて変位するとともに、ガイド部材 155 に対して上記付勢手段から当該ガイド部材 155 を初期位置に向けて変位させる力が加えられることによりガイド部材 155 が初期位置に向けて変位する。また、ガイド部材 155 が初期位置に向けて変位することにより、伝達用回動片 158b に当該伝達用回動片 158b を伝達側初期位置に向けて回動させる力が加えられる。そして、阻止部材 157 が阻止位置に配置され、ガイド部材 155 が初期位置に配置され、伝達用回動片 158b が伝達側初期位置に配置されて、特別入賞装置 151 が閉鎖状態となる。

【4218】

上記第 2 の実施形態と同様に、特別入賞装置 151 は、排出通路 153 の入口部 153a に対してパチンコ機 10 前方から対向するようにして設けられたカバー部材 159 を備えている。カバー部材 159 は、遊技領域 PA における入口部 153a の前方領域において鉛直方向の通路部 159a を形成するようにゲート状に形成されており、当該入口部 153a の前方領域を同時に通過する遊技球を 1 個に制限するとともに当該遊技球のパチンコ機 10 前方への移動及び横方向への移動を規制するように設けられている。これにより、特別入賞装置 151 の誘導ユニット 152 が誘導状態となった場合に複数の遊技球が同時に特別入賞装置 151 の排出通路 153 内に誘導されてしまうことが阻止されているとともに、当該誘導状態において入口部 153a の前方領域を通過する遊技球を排出通路 153 内に確実に誘導することが可能となる。

【4219】

図 320 に示すように、右側領域 PA3 において特別入賞装置 151 の上方にはスルーゲート 35 が設けられている。つまり、スルーゲート 35 は左側領域 PA2 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P

A 3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が可能である。スルーゲート35は縦方向に貫通した貫通孔を有している。また、スルーゲート35の鉛直下方の位置には特別入賞装置151が設けられており、さらには右側領域PA3において特別入賞装置151よりも下流側には特電入賞装置32及び振分入賞装置161が設けられている。したがって、スルーゲート35に入賞した遊技球が、特別入賞装置151、特電入賞装置32又は振分入賞装置161へ入賞することが可能となっている。

【4220】

特別入賞装置151及びスルーゲート35が集約配置された右側領域PA3は、左方が可変表示ユニット36において遊技盤24の盤面よりもパチンコ機10前方に膨出している側壁36fにより規定されているとともに、右方が内枠13の樹脂ベース21（図2参照）に設けられ遊技盤24の盤面よりもパチンコ機10前方に突出した規制壁（図示略）により規定されている。当該右側領域PA3は、下側領域PA4よりも横方向の寸法が狭く設定されており、その横方向の寸法は遊技球の入球装置を同じ高さ位置において横方向に並べることが不可な程度となっている。これにより、右側領域PA3を流下する遊技球の流下軌道を所定の範囲に制限することが可能となり、特別入賞装置151及びスルーゲート35への遊技球の入球が発生し易くなっている。

【4221】

右側領域PA3においてスルーゲート35よりも上流側における複数の釘24bの配列態様が、右側領域PA3を流下する遊技球をスルーゲート35に誘導するように設定されている。これにより、右側領域PA3を流下する遊技球がスルーゲート35に入球し易くなっており、スルーゲート35に入球し易いことに伴って特別入賞装置151に入球し易くなっている。

【4222】

スルーゲート35への遊技球の入球に基づき特別入賞装置151の誘導ユニット152が非誘導状態から誘導状態に切り換えられることで、特別入賞装置151が閉鎖状態から開放状態となる。具体的には、スルーゲート35への遊技球の入球をトリガとして普図当否判定処理が行われるとともに、遊技領域PAにおいて遊技球が通過しない領域である左下の隅部に設けられた普図ユニット38の普図表示部38aにて絵柄の変動表示が行われる。そして、普図当否判定処理の結果が電役開放当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部38aの変動表示が終了された場合に普電開放状態へ移行する。普電開放状態では、誘導ユニット152が所定の態様で誘導状態となることで、特別入賞装置151が所定の態様で開放状態となる。

【4223】

図321(c)はサポートモードの内容を説明するための説明図である。上記第1の実施形態では第2作動口34の制御モードとして、低頻度サポートモードと、第1高頻度サポートモードと、第2高頻度サポートモードとが設定されていたが、図321(c)に示すように本実施形態では特別入賞装置151の制御モード（サポートモード）として、特別入賞装置151の開放状態が発生しない非サポートモードと、特別入賞装置151の開放状態が発生するサポート発生モードとが存在している。また、サポート発生モードとして、第1サポート発生モード、第2サポート発生モード及び第3サポート発生モードが存在している。

【4224】

非サポートモードでは、普図表示部38aにおける変動表示回の開始時に普図当否判定処理が実行されないため、当該変動表示回にて電役開放当選となることはない。したがって、非サポートモードにおいては特別入賞装置151が開放状態となることはない。非サポートモードでは普図当否判定処理が実行されないものの普図表示部38aにおいてスルーゲート35への入賞が発生することで取得された普図側の保留情報に対応する変動表示回が実行される。当該変動表示回では、普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が行われ、当該変動表示回の継続期間が経過した場合に電役開放当選とならなかったことに対応する絵柄の停止結果が表示される。

10

20

30

40

50

【４２２５】

サポート発生モード（第１～第３サポート発生モード）では、非サポートモードと異なり、特別入賞装置１５１が開放状態となり得る。つまり、サポート発生モードでは普図当否判定処理にて電役開放当選となり得る。サポート発生モードでは、普図当否判定処理が実行された場合に普図表示部３８ａの変動表示回が実行される。普図表示部３８ａの変動表示回が終了する場合に当該普図表示部３８ａには当該変動表示回の実行の契機となった普図当否判定処理の判定結果に対応する停止結果が表示される。この場合に、普図当否判定処理の判定結果が外れ結果であった場合には普図表示部３８ａに外れ結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行は発生しない。普図保留エリア８４ｃに普図側の保留情報が記憶されている場合には、当該普図側の保留情報に対して新たに普図当否判定処理が実行されて普図表示部３８ａにて新たな変動表示回が開始される。一方、普図当否判定処理の判定結果が電役開放当選に対応する結果であった場合には普図表示部３８ａに当選結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行が発生する。なお、非サポートモード及び第１～第３サポート発生モードの詳細については後述する。

10

【４２２６】

第１作動口３３又は特別入賞装置１５１への入賞が発生したことに基づいて当否判定処理が行われる。そして、当該当否判定処理の結果は特図ユニット３７及び可変表示ユニット３６の図柄表示装置４１における表示演出を通じて明示される。特図ユニット３７には上記第１の実施形態と同様に第１特図表示部３７ａ及び第２特図表示部３７ｂが設けられている。第１特図表示部３７ａでは第１作動口３３への入賞が発生することで取得された第１保留情報に対応する遊技回が実行される。当該遊技回では当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われ、当該遊技回の遊技結果に対応した停止結果が表示される。この場合、第１特図表示部３７ａにおける遊技回の遊技結果として大当たり結果、時短結果及び外れ結果が存在しているが、第１特図表示部３７ａの停止結果の内容は大当たり結果、時短結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第１特図表示部３７ａにおける停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第１特図表示部３７ａにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。また、第２特図表示部３７ｂでは特別入賞装置１５１への入賞が発生することで取得された第２保留情報に対応する遊技回が実行される。当該遊技回では当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われ、当該遊技回の遊技結果に対応した結果が表示される。この場合、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果として大当たり結果、小当たり結果、時短結果及び外れ結果が存在している。第２特図表示部３７ｂの停止結果の内容は大当たり結果、小当たり結果、時短結果及び外れ結果のそれぞれで相違している。第２特図表示部３７ｂにおける停止結果の表示は、次の遊技回が開始されて第２特図表示部３７ｂにて新たな絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。

20

30

【４２２７】

特図ユニット３７において、第１特図表示部３７ａに隣接した位置には第１特図保留表示部３７ｃが設けられている。遊技球が第１作動口３３に入賞した個数は最大４個まで保留され、第１特図保留表示部３７ｃの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、第２特図表示部３７ｂに隣接した位置には第２特図保留表示部３７ｄが設けられている。遊技球が特別入賞装置１５１に入賞した個数は最大４個まで保留され、第２特図保留表示部３７ｄの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

40

【４２２８】

第１特図表示部３７ａ及び第２特図表示部３７ｂの表示範囲は図柄表示装置４１の表示面よりも狭い範囲となっている。また、第１特図表示部３７ａ、第２特図表示部３７ｂ、第１特図保留表示部３７ｃ及び第２特図保留表示部３７ｄの全体分の表示範囲も、図柄表示装置４１の表示面よりも狭い範囲となっている。これにより、第１特図表示部３７ａ、第２特図表示部３７ｂ、第１特図保留表示部３７ｃ及び第２特図保留表示部３７ｄよりも図柄表示装置４１への遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【４２２９】

50

第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおいて絵柄の変動表示が行われる場合、すなわち遊技回が実行されている場合、図柄表示装置41においてそれに合わせて表示演出が行われる。図柄表示装置41において遊技回用の演出が実行される場合、上記第1の実施形態と同様に図柄列Z1～Z3及び保留表示領域42（図329（a）参照）が設定される。また、図柄表示装置41では遊技回用の表示演出だけでなく、大当たり結果となった後などに移行する開閉実行モード中の表示演出などが行われる。なお、各種演出及び各種表示が実行されている状況における図柄表示装置41の表示内容の詳細については後述する。

【4230】

第1作動口33又は特別入賞装置151への入賞に基づき実行された当否判定処理にて大当たり結果が選択された場合、当該大当たり結果に対応する遊技回が終了した後に開閉実行モードに移行する。開閉実行モードにおいては特電入賞装置32への入賞が可能となる。図320に示すように、特電入賞装置32は、右側領域PA3において特別入賞装置151の下方であって振分入賞装置161よりも上方の位置に設けられている。つまり、特電入賞装置32は左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が可能である。

【4231】

特電入賞装置32は、遊技盤24の背面側へと通じる図示しない大入賞口を備えているとともに、当該大入賞口を開閉する開閉扉32aを備えている。開閉扉32aは閉鎖状態及び開放状態のいずれかに配置される。具体的には、開閉扉32aは、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態になっており、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に遊技球が入賞可能な開放状態に切り換えられるようになっている。なお、閉鎖状態では入賞が不可ではないが開放状態よりも入賞が発生しづらい状態となる構成としてもよい。また、開閉実行モードの実行内容は上記第1の実施形態と同様である。

【4232】

特別入賞装置151への入賞に基づき実行された当否判定処理にて小当たり結果が選択された場合、当該小当たり結果に対応する遊技回が終了した後に振分実行モードに移行する。振分実行モードにおいては振分入賞装置161への入賞が可能となる。上記第2の実施形態において図36を参照しながら既に説明したとおり、振分入賞装置161に入球した遊技球は、切換片166に案内されることにより排出通路領域165b又はV入賞通路領域165cに振り分けられる。そして、排出通路領域165bに案内された遊技球はカウント検知センサ168にて検知されるとともに、V入賞通路領域165cに案内された遊技球はV入賞検知センサ169にて検知される。

【4233】

振分側開閉部材162が開放状態となる場合、当該開放状態に維持される期間は遊技球の発射周期よりも長い期間である6秒で一定となっているとともに、振分実行モードにおいて振分入賞装置161に入球可能な遊技球の上限個数は10個で一定となっている。また、発射操作装置28が遊技者により操作されている状況では、0.6秒に1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構27が駆動制御される。そうすると、振分側開閉部材162が開放状態となった場合に振分入賞装置161に入賞する遊技球の個数は10個程度である。これに対して、切換片166はパチンコ機10への動作電力の供給が行われた場合に動作が開始され、切換片166は一定の周期で一定の期間に亘ってV誘導位置に配置される。切換片166がV誘導位置に配置される周期は1秒に1回であり、さらにV誘導位置に保持される期間は5秒である。したがって、振分入賞装置161が開放状態である状況において当該振分入賞装置161に継続的に遊技球が入球する場合には、その入球した遊技球のいずれかがV誘導位置に配置されている切換片166の位置に到達することとなり、当該遊技球はV入賞検知センサ169に検知されることになる。なお、これに限定されることはなく、振分実行モードにおいて振分入賞装置161への入球を狙って遊技球の発射が継続されたとしてもV入賞検知センサ169にて遊技球

10

20

30

40

50

が検知されない事象が発生し得るように、振分側開閉部材 1 6 2 の開閉制御及び切換片 1 6 6 の駆動制御が行われる構成としてもよい。

【 4 2 3 4 】

カウント検知センサ 1 6 8 により遊技球が検知された場合及び V 入賞検知センサ 1 6 9 により遊技球が検知された場合のいずれであっても、振分入賞装置 1 6 1 に対応する同一個数の賞球の払い出しが実行される。また、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 にて遊技球が検知された場合には、当該振分実行モード後に開閉実行モードが発生する。一方、V 入賞検知センサ 1 6 9 にて遊技球が検知されることなく振分実行モードが終了した場合には開閉実行モードは発生しない。

【 4 2 3 5 】

特図ユニット 3 7 にはラウンド表示部 3 7 e が設けられている。ラウンド表示部 3 7 e では開閉実行モードが発生する場合に当該開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対応する表示が行われる。具体的には、大当たり結果となったことで開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードにてラウンド遊技が 1 0 回実行されることになるが、当該開閉実行モードが発生する場合には大当たり結果に対応する遊技回が終了する場合に 1 0 回のラウンド遊技が発生することに対応する表示が行われる。また、小当たり結果となったことで振分実行モードが発生しさらに当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 にて遊技球が検知されることで開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードにてラウンド遊技が 4 回又は 7 回実行されることになるが、当該開閉実行モードが発生する場合には V 入賞検知センサ 1 6 9 にて遊技球が検知されたタイミングで当該 4 回又は 7 回のラウンド遊技が発生することに対応する表示が行われる。これらラウンド遊技の回数に対応する表示は開閉実行モードが終了するまで継続され、開閉実行モードが終了する場合に終了する。

【 4 2 3 6 】

ラウンド表示部 3 7 e は、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機 E L 表示装置、C R T 又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、ラウンド表示部 3 7 e にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【 4 2 3 7 】

なお、ラウンド遊技は上記第 1 の実施形態と同様に、予め定められた開放継続期間が経過すること及び予め定められた上限個数の遊技球が特電入賞装置 3 2 に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する。この場合、発射操作装置 2 8 が遊技者により操作されている状況では 0 . 6 秒に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 2 7 が駆動制御される構成において、開放継続期間が 2 9 秒に設定されているとともに上限個数が 1 0 個に設定されている。したがって、ラウンド遊技の開放継続期間は遊技球の発射周期と 1 回のラウンド遊技の上限個数との積よりも長い時間に設定されていることとなるため、各ラウンド遊技において特電入賞装置 3 2 に上限個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。

【 4 2 3 8 】

図 3 2 0 に示すように、遊技盤 2 4 において、図柄表示装置 4 1 の下方であって遊技球が流下しない領域には、状態表示ユニット 6 4 1 が設けられている。状態表示ユニット 6 4 1 には、右側領域 P A 3 を指す矢印の形状を有する右打ちランプ 6 4 1 a が設けられている。また、状態表示ユニット 6 4 1 において右打ちランプ 6 4 1 a の左方には状態ランプ 6 4 1 b が設けられている。

【 4 2 3 9 】

右打ちランプ 6 4 1 a では、右側領域 P A 3 を遊技球が流下する態様で発射操作を行うように遊技者に促す報知が行われる。右打ちランプ 6 4 1 a は、右側領域 P A 3 を遊技球が流下する態様で発射操作装置 2 8 の操作を行うべき状況（具体的には振分実行モード又

10

20

30

40

50

は開閉実行モードが実行されている状況、第2サポート発生モードである状況又は第3サポート発生モードである状況)において点灯状態となるとともに、左側領域PA2を遊技球が流下する態様で発射操作装置28の操作を行うべき状況(具体的には非サポートモード又は第1サポート発生モードであるとともに振分実行モード又は開閉実行モードが実行されていない状況)において消灯状態となる。また、状態ランプ641bでは、特別入賞装置151への入球が発生し得る状態(具体的には第1～第3サポート発生モードのいずれかである状態)であることに対応する報知が行われる。遊技ホールの管理者は、状態ランプ641bが点灯状態であることを確認することにより、いずれかのサポート発生モードであることを把握することができる。右打ちランプ641a及び状態ランプ641bが状態表示ユニット641に集約されているため、遊技ホールの管理者は、これら右打ちランプ641a及び状態ランプ641bの状態を同時に確認することができる。

10

【4240】

図322は本実施形態におけるパチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。

【4241】

図322に示すように、主側MPU82の入力側には、各種入賞検知センサ86a～86c、86e、154、168、169といった各種センサが接続されている。各種入賞検知センサ86a～86c、86e、154、168、169には、一般入賞口31に設けられた検知センサ86a、特電入賞装置32に設けられた検知センサ86b、第1作動口33に設けられた検知センサ86c、スルーゲート35に設けられた検知センサ86e、特別入賞装置151における排出通路153の出口部153b側に設けられた検知センサ154、振分入賞装置161の排出通路領域165bに設けられたカウント検知センサ168、及び振分入賞装置161のV入賞通路領域165cに設けられたV入賞検知センサ169が含まれる。これら各種入賞検知センサ86a～86c、86e、154、168、169の検知結果に基づいて、主側MPU82において各入賞対応入球部への入賞判定が行われる。

20

【4242】

主側MPU82の出力側には、特電入賞装置32の開閉扉32aを開閉動作させる特電用の駆動部32b、特別入賞装置151のガイド駆動部156、振分入賞装置161における振分入口用の駆動部163、振分入賞装置161における切換用駆動部167、特図ユニット37、普図ユニット38及び状態表示ユニット641が接続されている。状態表示ユニット641には右打ちランプ641a及び状態ランプ641bが設けられているが、これらの全てが主側MPU82の出力側に接続されている。主制御基板81には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて主側MPU82は各種駆動部の駆動制御を実行する。

30

【4243】

右打ちランプ641aは、状態表示ユニット641に設けられた右打ちランプ641aの駆動部(図示略)に主側MPU82から点灯信号が出力されることにより点灯状態となる。右打ちランプ641aの点灯状態は、右打ちランプ641aの駆動部が点灯信号を受信しない状況が所定の期間(具体的には16ミリ秒の期間)に亘って継続された場合に終了する。主側MPU82は、当該所定の期間よりも短い間隔(例えば4ミリ秒の間隔)で右打ちランプ641aの駆動部に対して点灯信号を出力することにより右打ちランプ641aの点灯状態を継続させることができる。また、状態ランプ641bは、状態表示ユニット641に設けられた状態ランプ641bの駆動部(図示略)に主側MPU82から点灯信号が出力されることにより点灯状態となる。状態ランプ641bの点灯状態は、状態ランプ641bの駆動部が点灯信号を受信しない状況が所定の期間(具体的には16ミリ秒の期間)に亘って継続された場合に終了する。主側MPU82は、当該所定の期間よりも短い間隔(例えば4ミリ秒の間隔)で状態ランプ641bの駆動部に対して点灯信号を出力することにより状態ランプ641bの点灯状態を継続させることができる。

40

【4244】

図323は主側MPU82にて各種抽選を行うための電氣的な構成を説明するための説

50

明図である。

【4245】

上記第1の実施形態において既に説明したとおり、主側RAM84の抽選用カウンタエリア84bには、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、乱数初期値カウンタCINI、変動種別カウンタCS及び普電乱数カウンタC4が設けられている。また、本実施形態では、抽選用カウンタエリア84bに、時短乱数カウンタC5が設けられている。当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び時短乱数カウンタC5に対応した情報は、第1作動口33又は特別入賞装置151への入賞が発生した場合に、主側RAM84の特図保留エリア84aに格納される。

10

【4246】

詳細は後述するが、当否判定処理において外れ結果となった場合には、時短抽選用処理（図332参照）が実行される。時短抽選用処理では、時短当否判定処理を実行するための条件が満たされている場合に、時短結果となるか否かを判定する時短当否判定処理と、当該時短当否判定処理にて時短結果となった場合に当該時短結果の種類を特定する時短用の振分判定処理が実行される。時短当否判定処理では時短乱数カウンタC5から取得された数値情報が使用される。また、時短用の振分判定処理では種別乱数カウンタC2から取得された数値情報が使用される。

【4247】

普電乱数カウンタC4は、例えば、0～250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。普電乱数カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入賞したタイミングで普図保留エリア84cに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電乱数カウンタC4の値によって特別入賞装置151を開放状態に制御するか否かを決定するための普図当否判定処理が行われる。

20

【4248】

本パチンコ機10では既に説明したとおり、特別入賞装置151の制御モードとして、非サポートモード及び第1～第3サポート発生モードが存在している。既に説明したとおり、非サポートモードでは、普図表示部38aにおける変動表示回の開始時に普図当否判定処理が実行されないため、当該変動表示回にて電役開放当選となることはない。普図表示部38aにて絵柄の変動表示が実行される変動表示回の継続期間である普図の変動期間は、非サポートモードである場合、第1～第3サポート発生モードである場合に選択される最長の期間（具体的には30秒）よりも長い期間である45秒で固定されている。これにより、非サポートモードにおいて普図表示部38aの外れ結果に対応する変動表示回が高頻度で繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。

30

【4249】

なお、非サポートモードにおける普図表示部38aの変動表示回の継続期間が45秒で固定されている構成に限定されることなく、複数の継続期間から抽選により選択される構成としてもよい。この場合であっても、非サポートモードにおいて選択される普図表示部38aの変動表示回の継続期間の平均値が第1～第3サポート発生モードよりも長い構成とすることが好ましい。

40

【4250】

図321(c)に示すように、特別入賞装置151が開放状態となる普電開放状態とするか否かを抽選により決定するための普図当否判定処理が実行される場合における判定モードとして、電役開放当選となる確率が相対的に高低となるように普図側の高確率モードと普図側の低確率モードが存在している。普図側の低確率モードでは1回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が約 $1/20.9$ であるのに対して、普図側の高確率モードでは1回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が約 $1/10.0$ である。

【4251】

50

普図当否判定処理が実行された場合には普図表示部 38 a において絵柄の変動表示が開始されることとなる。第 1 サポート発生モードでは、普図の変動期間として、3 秒、15 秒、25 秒及び 30 秒のいずれかが抽選により選択される。この場合、平均の継続期間は約 18 秒となる。また、第 2 サポート発生モード又は第 3 サポート発生モードでは、普図の変動期間として、3 秒、10 秒及び 15 秒のいずれかが抽選により選択される。この場合、平均の継続期間は約 9 秒となる。

【4252】

普図表示部 38 a の変動表示回が終了する場合に当該普図表示部 38 a には当該変動表示回の実行の契機となった普図当否判定処理の判定結果に対応する停止結果が表示される。この場合に、普図当否判定処理の判定結果が外れ結果であった場合には普図表示部 38 a に外れ結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行は発生しない。普図保留エリア 84 c に普図側の保留情報が記憶されている場合には、当該普図側の保留情報に対して新たに普図当否判定処理が実行されて普図表示部 38 a にて新たな変動表示回が開始される。一方、普図当否判定処理の判定結果が電役開放当選に対応する結果であった場合には普図表示部 38 a に当選結果に対応する停止結果が表示され、普電開放状態への移行が発生する。

【4253】

普電開放状態の実行モードとして、特別入賞装置 151 への遊技球の入球期待度が相対的に高低となるように長開放モードと短開放モードとが存在している。短開放モードでは特別入賞装置 151 の短開放が 1 回発生する。短開放の継続期間は 0.4 秒となっている。既に説明したとおり遊技球の発射周期は 0.6 秒であるため、特別入賞装置 151 の短開放が 1 回発生した場合には特別入賞装置 151 への遊技球の入球が基本的には発生することなく発生したとしても入球個数は 1 個程度である。なお、普電開放状態は特別入賞装置 151 への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である 10 個となった場合にも終了するが、短開放が 1 回発生した場合には上記のとおり特別入賞装置 151 への遊技球の入球が発生したとしても 1 個程度であるため特別入賞装置 151 に普電側の上限個数の遊技球が入球することはない。

【4254】

長開放モードでは特別入賞装置 151 の長開放が 3 回発生する。長開放の継続期間は 2 秒となっている。既に説明したとおり遊技球の発射周期は 0.6 秒であるため、特別入賞装置 151 の長開放が 1 回発生した場合には特別入賞装置 151 に 3 個程度の遊技球が入球し得る。そして、長開放モードの普電開放状態では特別入賞装置 151 が閉鎖状態となっている普電側のインターバル期間（具体的には 1 秒）を挟んで長開放が 3 回発生する。したがって、長開放モードの普電開放状態が発生した場合には 9 個程度の遊技球が入球し得る。なお、上記のとおり普電開放状態は特別入賞装置 151 への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である 10 個となった場合に終了するため、長開放モードの普電開放状態が発生した場合には特別入賞装置 151 に普電側の上限個数の遊技球が入球することで当該普電開放状態が終了する事象が発生し得る。

【4255】

上記のように普図当否判定処理の判定モード、普図表示部 38 a における普図の変動期間及び普電開放状態の実行モードが設定されている構成において、非サポートモードでは普図当否判定処理が実行されることはなく、普電開放状態は発生しない。また、非サポートモードにおいて普図の変動期間は 45 秒となる。第 1 サポート発生モードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は 3 秒～30 秒（平均約 18 秒）となり、普電開放状態の実行モードは短開放 1 回が発生する短開放モードとなる。また、第 2 サポート発生モードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の高確率モードとなり、普図の変動期間は 3 秒～15 秒（平均約 9 秒）となり、普電開放状態の実行モードは長開放 3 回が発生する長開放モードとなる。さらにまた、第 3 サポート発生モードでは普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は 3 秒～15 秒（平均約 9 秒）となり、普電開放状態の実行モードは長開放 3 回が発

生する長開放モードとなる。したがって、スルーゲート 3 5 への入賞が発生するように同一の態様で遊技球の発射が継続された場合、単位時間当たりで特別入賞装置 1 5 1 が開放状態となっている割合の期待度は、第 2 サポート発生モードの方が第 1 サポート発生モード及び第 3 サポート発生モードよりも高くなる。また、第 1 サポート発生モードでは普電開放状態の実行モードが短開放モードとなるため、第 1 サポート発生モードである場合には特別入賞装置 1 5 1 への遊技球の入球がほとんど発生しないのに対して、第 2 サポート発生モード又は第 3 サポート発生モードでは普電開放状態の実行モードが長開放モードとなるため、第 2 サポート発生モード又は第 3 サポート発生モードである場合には特別入賞装置 1 5 1 への遊技球の入球が第 2 特図保留エリア 1 1 2 における第 2 保留情報の上限個数以上発生することが期待できる。

10

【 4 2 5 6 】

非サポートモードでは上記のとおり普図表示部 3 8 a の変動表示回にて電役開放当選とならないため、特別入賞装置 1 5 1 が開放状態となる普電開放状態が発生しない。したがって、非サポートモード（後述する通常遊技状態）では左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されて、第 1 作動口 3 3 への遊技球の入球に基づき遊技回が実行されるように遊技が行われることになる。

【 4 2 5 7 】

第 1 サポート発生モードでは、特別入賞装置 1 5 1 が開放状態となり得るが、第 2 サポート発生モードと比較して電役開放当選の発生確率は低い。また、第 1 サポート発生モードでは、普電開放状態の実行モードが短開放モードであるため、特別入賞装置 1 5 1 の開放状態が発生した場合においても基本的に特別入賞装置 1 5 1 への入賞は発生しない。このため、第 1 サポート発生モード（後述する第 1 C 時短状態）においては、左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されて、第 1 作動口 3 3 への遊技球の入球に基づき遊技回が実行されるように遊技が行われることになる。

20

【 4 2 5 8 】

第 2 サポート発生モードでは、特別入賞装置 1 5 1 が開放状態となり得る。また、第 2 サポート発生モードでは、第 1 サポート発生モードと比較して電役開放当選の発生確率が高い。さらにまた、第 2 サポート発生モードでは、普電開放状態の実行モードが長開放モードであるため、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 の操作が継続されることにより、特別入賞装置 1 5 1 の開放状態が発生した場合に特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生する。また、詳細は後述するが、特別入賞装置 1 5 1 に遊技球が入球したことに基づき遊技回が実行された場合の方が、第 1 作動口 3 3 に遊技球が入球したことに基づき遊技回が実行された場合よりも遊技者にとって有利である。したがって、第 2 サポート発生モード（後述する第 1 A 時短状態又は第 2 A 時短状態）では右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されて、特別入賞装置 1 5 1 への遊技球の入球に基づき遊技回が実行されるように遊技が行われることになる。

30

【 4 2 5 9 】

第 3 サポート発生モードでは、特別入賞装置 1 5 1 が開放状態となり得る。また、第 3 サポート発生モードでは、第 1 サポート発生モードと同様に特別入賞装置 1 5 1 が開放状態となり得るが、第 2 サポート発生モードと比較して電役開放当選の発生確率は低い。さらにまた、第 3 サポート発生モードでは、普電開放状態の実行モードが長開放モードであるため、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 の操作が継続されることにより、特別入賞装置 1 5 1 の開放状態が発生した場合に特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生する。また、詳細は後述するが、特別入賞装置 1 5 1 に遊技球が入球したことに基づき遊技回が実行された場合の方が、第 1 作動口 3 3 に遊技球が入球したことに基づき遊技回が実行された場合よりも遊技者にとって有利である。したがって、第 3 サポート発生モード（後述する第 2 C 時短状態）では右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されて、特別入賞装置 1 5 1 への遊技球の入球に基づき遊技回が実行されるように遊技が行われることになる。

40

【 4 2 6 0 】

50

当たり乱数カウンタC1は、0～2984の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～2984）。当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が第1作動口33に入賞したタイミングで第1特図保留エリア111に格納され、遊技球が特別入賞装置151に入賞したタイミングで第2特図保留エリア112に格納される。そして、この格納された当たり乱数カウンタC1の数値情報を利用して当否判定処理が行われる。

【4261】

10

図324(a)は第1保留情報を契機とした遊技回が開始される場合に実行される当否判定処理にて参照される本実施形態における第1当否テーブル642を説明するための説明図である。図324(a)に示すように第1保留情報を契機とした遊技回が開始される場合に実行される当否判定処理の判定結果として大当たり結果及び外れ結果が存在している。当たり乱数カウンタC1の数値範囲が「0～2984」であるのに対して、大当たり結果に対応する当たり乱数カウンタC1の数値情報の個数は15個であるとともに外れ結果に対応する当たり乱数カウンタC1の数値情報の個数が2970個である。したがって、第1保留情報に対して当否判定処理が実行された場合には1/199の確率で大当たり結果が選択され、198/199の確率で外れ結果が選択される。

【4262】

20

図324(b)は第2保留情報を契機とした遊技回が開始される場合に実行される当否判定処理にて参照される本実施形態における第2当否テーブル643を説明するための説明図である。図324(b)に示すように第2保留情報を契機とした遊技回が開始される場合に実行される当否判定処理の判定結果として大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が存在している。当たり乱数カウンタC1の数値範囲が「0～2984」であるのに対して、大当たり結果に対応する当たり乱数カウンタC1の数値情報の個数は15個であり、小当たり結果に対応する当たり乱数カウンタC1の数値情報の個数は383個であり、外れ結果に対応する当たり乱数カウンタC1の数値情報の個数は2587個である。したがって、第2保留情報に対して当否判定処理が実行された場合には1/199の確率で大当たり結果が選択され、約1/7.8の確率で小当たり結果が選択される。第2保留情報に対して当否判定処理が実行された場合には、1/7.5の確率で大当たり結果及び小当たり結果のいずれかとなる。

【4263】

30

大当たり結果となる確率は、第1保留情報に対して当否判定処理が実行された場合及び第2保留情報に対して当否判定処理が実行された場合のいずれであっても同一である。なお、上記第1の実施形態では当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率が高低となるように高確率モードと低確率モードとが設定されていたが、本実施形態では当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率は一定となっている。

【4264】

40

第1保留情報に対して実行された当否判定処理にて大当たり結果となった場合には主側ROM83に予め記憶された第1特図用の大当たり振分テーブル644を参照して大当たり結果の種類が特定されるとともに、第2保留情報に対して実行された当否判定処理にて大当たり結果となった場合には主側ROM83に予め記憶された第2特図用の大当たり振分テーブル645を参照して大当たり結果の種類が特定される。図324(c)は第1特図用の大当たり振分テーブル644を説明するための説明図であり、図324(d)は第2特図用の大当たり振分テーブル645を説明するための説明図であり、図324(e)は各大当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【4265】

50

図324(c)及び図324(d)に示すように、第1特図用の大当たり振分テーブル644及び第2特図用の大当たり振分テーブル645には、大当たり結果の種類として第

1 大当たり結果及び第2大当たり結果が設定されている。当否判定処理において大当たり結果となった場合には、遊技回が終了した後に開閉実行モードが発生する。大当たり結果の種類が第1大当たり結果及び第2大当たり結果のいずれであっても、当該開閉実行モードにおける特電入賞装置32の動作態様は同一である。具体的には、当該開閉実行モードにおいてラウンド遊技が10回発生する。これにより、開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の数に基づいて、大当たり結果の種類が遊技者に把握されてしまうことが防止されている。

【4266】

遊技状態として、通常遊技状態、第1A時短状態、第2A時短状態、第1C時短状態及び第2C時短状態が存在している。通常遊技状態では非サポートモードとなり、第1A時短状態及び第2A時短状態では第2サポート発生モードとなり、第1C時短状態では第1サポート発生モードとなり、第2C時短状態では第3サポート発生モードとなる。図324(e)に示すように、第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には第1A時短状態となるとともに、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には第2A時短状態となる。なお、通常遊技状態及び各時短状態の詳細については後述する。

【4267】

第1保留情報に対応する当否判定処理において発生した大当たり結果の種類を決定する場合には、当該第1保留情報に含まれている種別乱数カウンタC2の数値情報が第1特図用の大当たり振分テーブル644に対して照合される。図324(c)に示すように、第1特図用の大当たり振分テーブル644では、「0～99」の種別乱数カウンタC2の数値情報のうち「0～96」が第1大当たり結果に対して割り当てられており、「97～99」が第2大当たり結果に対して割り当てられている。つまり、第2大当たり結果が選択される確率よりも第1大当たり結果が選択される確率が高く設定されており、具体的には、97%の確率で第1大当たり結果が選択され、3%の確率で第2大当たり結果が選択される。

【4268】

第2保留情報に対応する当否判定処理において発生した大当たり結果の種類を決定する場合には、当該第2保留情報に含まれている種別乱数カウンタC2の数値情報が第2特図用の大当たり振分テーブル645に対して照合される。図324(c)に示すように、第2特図用の大当たり振分テーブル645では、「0～99」の種別乱数カウンタC2の数値情報のうち「0～32」が第1大当たり結果に対して割り当てられており、「33～99」が第2大当たり結果に対して割り当てられている。つまり、第1大当たり結果が選択される確率よりも第2大当たり結果が選択される確率が高く設定されており、具体的には、33%の確率で第1大当たり結果が選択され、67%の確率で第2大当たり結果が選択される。第2保留情報に対応する当否判定処理において大当たり結果となった場合には、第1保留情報に対応する当否判定処理において大当たり結果となった場合と比較して、大当たり結果が第2大当たり結果に振り分けられる確率が高くなるとともに、大当たり結果が第1大当たり結果に振り分けられる確率が低くなる。

【4269】

第2保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果となった場合には、当該小当たり結果の種類を決定するために小当たり用の振分判定処理が実行される。主側ROM83には、小当たり用の振分判定処理にて参照される振分テーブルとして小当たり振分テーブル646が設けられている。図324(f)は小当たり振分テーブル646を説明するための説明図であり、図324(g)は各小当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【4270】

図324(f)に示すように、小当たり振分テーブル646には、第1小当たり結果及び第2小当たり結果が設定されている。当否判定処理において小当たり結果となった場合には、遊技回が終了した後に振分実行モードが発生する。振分実行モードにおいては既に

説明したとおり振分入賞装置 161 が開放状態となる。当該振分入賞装置 161 に入球した遊技球が V 入賞通路領域 165c に流入して V 入賞検知センサ 169 にて検知されることで、振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行する。一方、振分実行モードにおいて遊技球が V 入賞検知センサ 169 にて検知されなかった場合には、開閉実行モードへの移行は発生しない。

【4271】

図 324 (g) に示すように、第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する場合、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数は 4 回となる。また、第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する場合、当該開閉実行モードにおけるラウンド遊技の実行回数は 7 回となる。なお、これに限定されることはなく、第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数として、第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数と同一の回数が設定されている構成としてもよく、第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数よりも多い回数が設定されている構成としてもよい。

【4272】

図 324 (g) に示すように、第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生したタイミングにおける遊技状態が非時短状態（具体的には通常遊技状態）であった場合には、当該振分実行モードの終了後に移行する開閉実行モードの終了後に第 1 A 時短状態となる。また、第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生したタイミングにおける遊技状態が時短状態（具体的には第 2 A 時短状態、第 1 C 時短状態及び第 2 C 時短状態のいずれか）であった場合には、当該振分実行モードの終了後に移行する開閉実行モードの終了後に第 2 A 時短状態となる。第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生した場合には、当該遊技球の検知が発生したタイミングにおける遊技状態とは無関係に、当該振分実行モードの終了後に移行する開閉実行モードの終了後に第 2 A 時短状態となる。

【4273】

小当たり結果の種類を決定する場合には、遊技回の開始契機となった第 2 保留情報に含まれている種別乱数カウンタ C2 の数値情報が小当たり振分テーブル 646 に対して照合される。図 324 (f) に示すように、小当たり振分テーブル 646 では、「0～99」の種別乱数カウンタ C2 の数値情報のうち「0～96」が第 1 小当たり結果に対して割り当てられており、「97～99」が第 2 小当たり結果に対して割り当てられている。つまり、第 2 小当たり結果が選択される確率よりも第 1 小当たり結果が選択される確率が高く設定されており、具体的には、97%の確率で第 1 小当たり結果が選択され、3%の確率で第 2 小当たり結果が選択される。なお、これに限定されることはなく、第 1 小当たり結果が選択される確率と第 2 小当たり結果が選択される確率が同一又は略同一であってもよく、第 1 小当たり結果が選択される確率よりも第 2 小当たり結果が選択される確率が高く設定されている構成としてもよい。

【4274】

次に、通常遊技状態及び各時短状態の内容について説明する。

【4275】

通常遊技状態は、特別入賞装置 151 の制御モードが非サポートモードとなる遊技状態である。主側 MPU 82 において後述する RAM クリア処理（ステップ S111）が実行された場合、通常遊技状態となる。既に説明したとおり、通常遊技状態では基本的に、左側領域 PA2 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 の操作が行われる。

【 4 2 7 6 】

図 3 2 5 (a) は各時短状態への移行契機を説明するための説明図であり、図 3 2 5 (b) は各時短状態の内容を説明するための説明図である。図 3 2 5 (a) に示すように、第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、非時短状態（具体的には通常遊技状態）において V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生した場合、当該振分実行モードの終了後に移行する開閉実行モードの終了後に第 1 A 時短状態となる。また、第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には第 1 A 時短状態となる。

【 4 2 7 7 】

図 3 2 5 (b) に示すように、第 1 A 時短状態は、特別入賞装置 1 5 1 の制御モードが第 2 サポート発生モードとなる遊技状態である。第 1 A 時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の回数として「1 0 0」が設定されているとともに、第 1 A 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の回数として「7」が設定されている。第 1 A 時短状態は、当該第 1 A 時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における 1 0 0 回目の遊技回が実行されて新たな時短状態の設定が行われなかった場合、又は当該第 1 A 時短状態において第 2 特図表示部 3 7 b における 7 回目の遊技回が実行されて新たな時短状態の設定が行われなかった場合に終了する。また、第 1 A 時短状態は、第 1 特図表示部 3 7 a において遊技結果がいずれかの小当たり結果となる態様で絵柄の最終停止期間（具体的には 0 . 5 秒間）が終了した場合に終了されるとともに、第 2 特図表示部 3 7 b において遊技結果がいずれかの小当たり結果又はいずれかの小当たり結果となる態様で絵柄の最終停止期間が終了した場合に終了される。第 1 A 時短状態が終了された場合には通常遊技状態となる。

【 4 2 7 8 】

第 1 A 時短状態において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となった場合には、当該遊技回において絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで第 1 A 時短状態が終了して通常遊技状態となり、通常遊技状態において振分実行モードが実行される。当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生する場合、当該 V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知は非時短状態において発生することとなる。第 1 A 時短状態において V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生することはない。

【 4 2 7 9 】

図 3 2 5 (a) に示すように、いずれかの小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、時短状態（具体的には第 2 A 時短状態、第 1 C 時短状態及び第 2 C 時短状態のいずれか）において V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生した場合、当該振分実行モードの終了後に移行する開閉実行モードの終了後に第 2 A 時短状態となる。また、第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、非時短状態（具体的には通常遊技状態）において V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生した場合、当該振分実行モードの終了後に移行する開閉実行モードの終了後に第 2 A 時短状態となる。また、第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には第 2 A 時短状態となる。

【 4 2 8 0 】

図 3 2 5 (b) に示すように、第 2 A 時短状態は、特別入賞装置 1 5 1 の制御モードが第 2 サポート発生モードとなる遊技状態である。第 2 A 時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の回数として「1 0 0」が設定されているとともに、第 2 A 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の回数として「1 0」が設定されている。第 2 A 時短状態は、当該第 2 A 時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における 1 0 0 回目の遊技回が実行されて新たな時短状態の設定が行われなかった場合、又は当該第 2 A 時短状態において第 2 特図表示部 3 7 b における 1 0 回目の遊技回が実行されて新たな時短状態の設定が行われなかった場合に終了する。第 2 A 時短状態が終了された場合には通常遊技状態となる。

【 4 2 8 1 】

図 3 2 5 (a) に示すように、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第 1 時短結果となり、当該第 1 時短結果となったことに対応する処理が実行された場合、すなわち当該第 1 時短結果が有効となった場合には、第 1 C 時短状態となる。詳細は後述するが、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理は、当否判定処理において外れ結果となった場合に、後述する時短抽選用処理 (図 3 3 2) において、時短状態であること、R A M クリア処理が実行された後において未だ第 1 C 時短状態への移行が発生していない状況であること、又は大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された後において未だ第 1 C 時短状態への移行が発生していない状況であることを条件として実行される。また、詳細は後述するが、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第 1 時短結果となった場合には、今回の遊技回がいずれかの時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 3 7 a における最後の遊技回であること、又は今回の遊技回がいずれかの時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における最後の遊技回であることを条件として、当該第 1 時短結果となったことに対応する処理が実行されて、当該第 1 時短結果が有効となる。一方、今回の遊技回が当該最後の遊技回に該当しない場合には、時短当否判定処理にて外れ結果となったことに対応する処理が実行されて、当該第 1 時短結果が無効となる。

10

【 4 2 8 2 】

図 3 2 5 (b) に示すように、第 1 C 時短状態は、特別入賞装置 1 5 1 の制御モードが第 1 サポート発生モードとなる遊技状態である。第 1 C 時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の回数として「 1 」が設定されているとともに、第 1 C 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の回数として「 5 」が設定されている。第 1 C 時短状態は、当該第 1 C 時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における 1 回目の遊技回が実行されて新たな時短状態の設定が行われなかった場合、又は当該第 1 C 時短状態において第 2 特図表示部 3 7 b における 5 回目の遊技回が実行されて新たな時短状態の設定が行われなかった場合に終了する。第 1 C 時短状態が終了された場合には通常遊技状態となる。

20

【 4 2 8 3 】

図 3 2 5 (a) に示すように、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第 2 時短結果となった場合には、当該第 2 時短結果となったことに対応する処理が実行されて、第 2 C 時短状態となる。時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第 2 時短結果となった場合に、当該第 2 時短結果が無効となることはない。

30

【 4 2 8 4 】

図 3 2 5 (b) に示すように、第 2 C 時短状態は、特別入賞装置 1 5 1 の制御モードが第 3 サポート発生モードとなる遊技状態である。第 2 C 時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の回数として「 1 0 0 」が設定されているとともに、第 2 C 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の回数として「 1 0 」が設定されている。第 2 C 時短状態は、当該第 2 C 時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における 1 0 0 回目の遊技回が実行されて新たな時短状態の設定が行われなかった場合、又は当該第 2 C 時短状態において第 2 特図表示部 3 7 b における 1 0 回目の遊技回が実行されて新たな時短状態の設定が行われなかった場合に終了する。第 2 C 時短状態が終了された場合には通常遊技状態となる。

40

【 4 2 8 5 】

第 1 A 時短状態、第 2 A 時短状態、第 1 C 時短状態及び第 2 C 時短状態のうち、第 1 特図表示部 3 7 a において遊技結果がいずれかの当り結果となる態様で絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて終了される時短状態は第 1 A 時短状態のみであり、第 2 A 時短状態、第 1 C 時短状態及び第 2 C 時短状態は当該絵柄の最終停止期間が終了した後も維持される。また、第 1 A 時短状態、第 2 A 時短状態、第 1 C 時短状態及び第 2 C 時短状態のうち、第 2 特図表示部 3 7 b において遊技結果がいずれかの当り結果又はいずれかの小当り結果となる態様で絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて終了される

50

時短状態は第1 A時短状態のみであり、第2 A時短状態、第1 C時短状態及び第2 C時短状態は当該絵柄の最終停止期間が終了した後も維持される。

【4286】

第1 A時短状態において実行された第1 特図表示部37 aにおける遊技回の回数が100回に達したこと、又は第1 A時短状態において実行された第2 特図表示部37 bにおける遊技回の回数が7回に達したことに基づいて第1 A時短状態が終了される場合、当該第1 A時短状態の終了時に第2 特図保留エリア112に保留記憶されている第2 保留情報は最大で4個である。このため、第1 A時短状態となった場合には、当該第1 A時短状態の終了後に実行される遊技回も含めて、第2 特図表示部37 bにおける遊技回を最大で11回実行する機会が付与される。図325 (b)に示すように、当該第2 特図表示部37 bにおける11回の遊技回の中でいずれかの小当たり結果又はいずれかの大当たり結果が発生する確率は約80%である。

10

【4287】

第2 A時短状態において実行された第1 特図表示部37 aにおける遊技回の回数が100回に達したこと、又は第2 A時短状態において実行された第2 特図表示部37 bにおける遊技回の回数が10回に達したことに基づいて第2 A時短状態が終了される場合、当該第2 A時短状態の終了時に第2 特図保留エリア112に保留記憶されている第2 保留情報は最大で4個である。このため、第2 A時短状態となった場合には、当該第2 A時短状態の終了後に実行される遊技回も含めて、第2 特図表示部37 bにおける遊技回を最大で14回実行する機会が付与される。図325 (b)に示すように、当該第2 特図表示部37 bにおける14回の遊技回の中でいずれかの小当たり結果又はいずれかの大当たり結果が発生する確率は約87%である。

20

【4288】

第2 C時短状態において実行された第1 特図表示部37 aにおける遊技回の回数が100回に達したこと、又は第2 C時短状態において実行された第2 特図表示部37 bにおける遊技回の回数が10回に達したことに基づいて第2 C時短状態が終了される場合、当該第2 C時短状態の終了時に第2 特図保留エリア112に保留記憶されている第2 保留情報は最大で4個である。このため、第2 C時短状態となった場合には、当該第2 C時短状態の終了後に実行される遊技回も含めて、第2 特図表示部37 bにおける遊技回を最大で14回実行する機会が付与される。図325 (b)に示すように、当該第2 特図表示部37 bにおける14回の遊技回の中でいずれかの小当たり結果又はいずれかの大当たり結果が発生する確率は約87%である。

30

【4289】

このように、第2 A時短状態又は第2 C時短状態となった場合には、第1 A時短状態となった場合と比較して、第2 特図表示部37 bにおける遊技回においていずれかの小当たり結果又はいずれかの大当たり結果が発生する可能性が高くなる。これにより、第1 A時短状態と比較して、第2 A時短状態又は第2 C時短状態となることの有利度が高められている。

【4290】

既に説明したとおり、第1 C時短状態におけるサポートモードは第1 サポート発生モードであるため、第1 C時短状態においては基本的に特別入賞装置151への入球が発生しない。第1 C時短状態の開始時において第2 特図保留エリア112に保留記憶されている第2 保留情報は最大で4個である。第1 C時短状態では、基本的に、第2 特図表示部37 bにおける遊技回が最大で4回実行される。図325 (b)に示すように、当該第2 特図表示部37 bにおける4回の遊技回の中でいずれかの小当たり結果又はいずれかの大当たり結果が発生する確率は約44%である。

40

【4291】

時短乱数カウンタC5は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。時短乱数カウンタC5は定期的に更新され、遊技球が第1 作動口33に入賞したタイミングで第1 特図保留エリア111に格納され、遊技球が

50

特別入賞装置 1 5 1 に入賞したタイミングで第 2 特図保留エリア 1 1 2 に格納される。

【 4 2 9 2 】

図 3 2 5 (c) は時短抽選用処理 (図 3 3 2 参照) における時短当否判定処理 (ステップ S L 6 0 3) にて参照される時短当否テーブル 6 4 7 を説明するための説明図である。図 3 2 5 (c) に示すように時短当否判定処理の判定結果として時短結果及び外れ結果が存在している。時短乱数カウンタ C 5 の数値範囲が「 0 ~ 9 9 」であるのに対して、時短結果に対応する時短乱数カウンタ C 5 の数値情報の個数は 2 5 個であるとともに外れ結果に対応する時短乱数カウンタ C 5 の数値情報の個数が 7 5 個である。したがって、時短当否判定処理が実行された場合には 1 / 4 の確率で時短結果が選択され、 3 / 4 の確率で外れ結果が選択される。

10

【 4 2 9 3 】

時短抽選用処理では、時短当否判定処理にて時短結果が選択された場合、時短用の振分判定処理が実行される。当該時短用の振分判定処理にて参照される振分テーブルとして時短振分テーブル 6 4 8 が設けられている。図 3 2 5 (d) は時短振分テーブル 6 4 8 を説明するための説明図である。図 3 2 5 (d) に示すように、時短振分テーブル 6 4 8 には、第 1 時短結果及び第 2 時短結果が設定されている。第 1 時短結果は第 1 C 時短状態への移行契機となる時短結果であるとともに、第 2 時短結果は第 2 C 時短状態への移行契機となる時短結果である。時短結果は、振分実行モードの移行契機及び開閉実行モードの移行契機とはならない。

【 4 2 9 4 】

時短結果の種類を決定する場合には、遊技回の開始契機となった第 1 保留情報又は第 2 保留情報に含まれている種別乱数カウンタ C 2 の数値情報が時短振分テーブル 6 4 8 に対して照合される。図 3 2 5 (d) に示すように、時短振分テーブル 6 4 8 では、「 0 ~ 9 9 」の種別乱数カウンタ C 2 の数値情報のうち「 0 ~ 9 4 」が第 1 時短結果に対して割り当てられており、「 9 5 ~ 9 9 」が第 2 時短結果に対して割り当てられている。つまり、第 2 時短結果が選択される確率よりも第 1 時短結果が選択される確率が高く設定されており、具体的には、 9 5 % の確率で第 1 時短結果が選択され、 5 % の確率で第 2 時短結果が選択される。なお、これに限定されることはなく、第 1 時短結果が選択される確率と第 2 時短結果が選択される確率とが同一又は略同一であってもよく、第 1 時短結果が選択される確率よりも第 2 時短結果が選択される確率が高く設定されている構成としてもよい。

20

【 4 2 9 5 】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行されるメイン処理の説明に先立ち、主側 R A M 8 4 の構成について説明する。図 3 2 2 に示すように、主側 R A M 8 4 には、第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1、第 1 A 時短状態フラグ 6 5 2、第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3、第 1 C 時短状態フラグ 6 5 4、第 2 C 時短状態フラグ 6 5 5、第 1 特図用時短カウンタ 6 5 6 及び第 2 特図用時短カウンタ 6 5 7 が設けられている。

【 4 2 9 6 】

第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 は、R A M クリア処理が実行された後において未だ第 1 C 時短状態への移行が発生していない状態、及び大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された後において未だ第 1 C 時短状態への移行が発生していない状態のいずれでもない状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 には、第 1 C 時短状態への移行が発生した場合に「 1 」がセットされる。第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 は、R A M クリア処理が実行された場合、又は大当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始される場合に「 0 」クリアされる。

30

【 4 2 9 7 】

第 1 A 時短状態フラグ 6 5 2 は第 1 A 時短状態であること及び第 2 サポート発生モードであることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3 は第 2 A 時短状態であること及び第 2 サポート発生モードであることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであり、第 1 C 時短状態フラグ 6 5 4 は第 1 C 時短状態であること及び第 1 サポート発生モードであることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラ

40

50

グであり、第2 C時短状態フラグ655は第2 C時短状態であること及び第3サポート発生モードであることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。

【4298】

第1特図用時短カウンタ656は、いずれかの時短状態である場合に当該時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の残り回数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタであるとともに、第2特図用時短カウンタ657は、いずれかの時短状態である場合に当該時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。

【4299】

次に、主側MPU82にて実行されるメイン処理について図326のフローチャートを参照しながら説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、メイン処理は電源投入に伴い起動される。なお、上記第1の実施形態では単位時間当たりの有利度を定める設定値が設けられていたが、本実施形態において設定値は設けられていない。

【4300】

ステップSL101～ステップSL102では、上記第1の実施形態におけるメイン処理（図13）のステップS101～ステップS102と同様の処理を実行する。具体的には、まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップSL101）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には1秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側RAM84のアクセスを許可する。

【4301】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップSL102）。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理であるタイマ割込み処理（図14）の割込み周期を所定周期（具体的には4ミリ秒）に設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタC1の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【4302】

その後、ステップSL103～ステップSL104において上記第1の実施形態におけるメイン処理（図13）のステップS104及びステップS105と同様の処理を実行する。具体的には、まず主側RAM84における停電フラグに「1」がセットされているかを判定する（ステップSL103）。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側MPU82にて特定するためのフラグである。

【4303】

停電フラグに「1」がセットされている場合には（ステップSL103：YES）、チェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップSL104）。チェックサムの算出方法は任意であるが、タイマ割込み処理（図14）の停電監視処理（ステップS201）における停電時処理においてチェックサムが算出される場合の算出方法と同一の算出方法となっている。その後、主側MPU82への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて主側RAM84に保存されたチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、今回のメイン処理にて算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているかを判定する。

【4304】

停電フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSL103：NO）、又はチェックサムが一致しない場合には（ステップSL104：NO）、主側RAM84に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップSL105）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合に「1」がセットされるフラグである。

【4305】

10

20

30

40

50

ステップ S L 1 0 4 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S L 1 0 5 の処理を行った場合には、上記第 1 の実施形態におけるメイン処理（図 1 3）のステップ S 1 0 8 と同様に、リセットボタン 1 4 2（図 6 参照）が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S L 1 0 6）。リセットボタン 1 4 2 が押圧操作されている状態においてパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われて主側 M P U 8 2 への動作電力の供給が開始された場合には、ステップ S L 1 0 6 にて肯定判定が行われる。

【 4 3 0 6 】

リセットボタン 1 4 2 が押圧操作されていない場合（ステップ S L 1 0 6：N O）、主側 R A M 8 4 の遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S L 1 0 7）、遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合には（ステップ S L 1 0 7：N O）、通常復帰コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S L 1 0 8）。音光側 M P U 9 3 は通常復帰コマンドを受信することにより、主側 M P U 8 2 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S L 1 0 1～ステップ S L 1 1 3）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S L 1 0 1～ステップ S L 1 1 3）にて後述する異常時の外部出力処理（ステップ S L 1 1 0）及び R A M クリア処理（ステップ S L 1 1 1）のいずれもが実行されていないことを特定する。

【 4 3 0 7 】

遊技停止フラグに「1」がセットされている場合には（ステップ S L 1 0 7：Y E S）、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S L 1 0 9）。音光側 M P U 9 3 は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部 6 4 を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 6 5 から「R A M クリア操作を行って下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「R A M クリア操作を行って下さい。」という文字画像（図示略）が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が一旦停止されたとしても R A M クリア処理（ステップ S L 1 1 1）が実行されるまではパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

【 4 3 0 8 】

その後、上記第 1 の実施形態におけるメイン処理（図 1 3）のステップ S 1 2 5 と同様に、異常時の外部出力処理を実行する（ステップ S L 1 1 0）。異常時の外部出力処理の内容は、上記第 1 の実施形態において既に説明したとおりである。

【 4 3 0 9 】

リセットボタン 1 4 2 が押圧操作されている場合には（ステップ S L 1 0 6：Y E S）、R A M クリア処理を実行する（ステップ S L 1 1 1）。R A M クリア処理では、主側 R A M 8 4 において役比を算出するための情報が記憶されたエリアを除いて、主側 R A M 8 4 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、第 1 A 時短状態フラグ 6 5 2、第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3、第 1 C 時短状態フラグ 6 5 4 及び第 2 C 時短状態フラグ 6 5 5 が「0」クリアされるため、特別入賞装置 1 5 1 のサポートモードが非サポートモードとなるとともに、遊技状態が通常遊技状態となる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a の変動表示が行われていない状態であって特別入賞装置 1 5 1 が閉鎖状態となっている状態となる。また、特図保留エリア 8 4 a 及び普図保留エリア 8 4 c も「0」クリアされるため、第 1 保留情報、第 2 保留情報及び普図側の保留情報が消去される。また、第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 が「0」クリアされるため、R A M クリア処理が実行された後において未だ第 1 C 時短状態への移行が発生していない状態、及び大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された後において未だ第 1 C 時短状態への移行が発生していない状態のいずれかであることを主側 M P U 8 2 にて把握可能となる。また、第 1 特図用時短カウンタ 6 5 6 及び第 2 特図用時短カウンタ 6 5 7 も「0」クリアされる。また

、RAMクリア処理（ステップS L 1 1 1）では主側MP U 8 2の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップS L 1 0 2の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

【4 3 1 0】

リセットボタン1 4 2が押圧操作されていない状態であるとともに遊技停止フラグに「1」がセットされていない状態である場合（ステップS L 1 0 6及びステップS L 1 0 7：NO）、RAMクリア処理（ステップS L 1 1 1）は実行されない。これにより、当該場合には動作電力の供給停止前の状態から遊技を再開することができる。

【4 3 1 1】

ステップS L 1 1 1にてRAMクリア処理を実行した後は、クリア時の復帰コマンドを音光側MP U 9 3に送信する（ステップS L 1 1 2）。音光側MP U 9 3はクリア時の復帰コマンドを受信することにより、主側MP U 8 2において動作電力の供給開始時の処理（ステップS L 1 0 1～ステップS L 1 1 3）が終了したことを特定するとともに今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップS L 1 0 1～ステップS L 1 1 3）にてRAMクリア処理（ステップS L 1 1 1）が実行されたことを特定する。

【4 3 1 2】

ステップS L 1 0 8の処理を実行した場合、ステップS L 1 1 0の処理を実行した場合又はステップS L 1 1 2の処理を実行した場合には、主側RAM 8 4の停電フラグを「0」クリアして（ステップS L 1 1 3）、ステップS L 1 1 4～ステップS L 1 1 7の残余処理に進む。つまり、主側MP U 8 2はタイマ割込み処理（図1 4）を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間はタイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップS L 1 1 4～ステップS L 1 1 7の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップS L 1 1 4～ステップS L 1 1 7の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。

【4 3 1 3】

残余処理では、まずステップS L 1 1 4にてタイマ割込み処理（図1 4）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップS L 1 1 5では、乱数初期値カウンタC I N Iの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップS L 1 1 6にて変動種別カウンタC Sの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、主側RAM 8 4の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を1加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップS L 1 1 7にて、タイマ割込み処理（図1 4）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップS L 1 1 7の処理を実行した場合、ステップS L 1 1 4に戻り、ステップS L 1 1 4～ステップS L 1 1 7の処理を繰り返す。

【4 3 1 4】

次に、主側MP U 8 2にて実行される普図普電制御処理について説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、普図普電制御処理はタイマ割込み処理（図1 4）のステップS 2 1 4にて実行される。

【4 3 1 5】

普図普電制御処理では、上記第2の実施形態における普図普電制御処理（図4 6）のステップS 2 5 0 1～ステップS 2 5 1 0と同様の処理を実行する。具体的には、スルーゲート3 5への入賞が発生している場合、普図保留エリア8 4 cの第1エリア1 1 4 a～第4エリア1 1 4 dに記憶されている普図側の保留情報の数が上限個数である4個未満であることを条件として、普図保留エリア8 4 cへの格納処理を実行する。当該格納処理では、普電乱数カウンタC 4の数値情報を普図側の保留情報として、普図保留エリア8 4 cの第1エリア1 1 4 a～第4エリア1 1 4 dにおける普図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、普図側の保留情報を取得した

10

20

30

40

50

場合には、普図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて普図保留表示部 38b の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

【4316】

スルーゲート 35 への入賞が発生していないと判定した場合、普図保留エリア 84c に記憶されている普図側の保留情報の数が上限個数に達していると判定した場合、又は普図保留エリア 84c への格納処理を実行した場合には、主側 ROM 83 に記憶されている普図普電アドレステーブルを読み出し、普図普電カウンタの情報に対応する開始アドレスを取得する。そして、当該取得した開始アドレスに対応する処理にジャンプする。具体的には、普図普電カウンタの値が「0」である場合には普図変動開始処理にジャンプし、普図普電カウンタの値が「1」である場合には普図変動中処理にジャンプし、普図普電カウンタの値が「2」である場合には普図確定中処理にジャンプし、普図普電カウンタの値が「3」である場合には普電制御処理にジャンプする。普図変動中処理の内容及び普電制御処理の内容は、上記第 2 の実施形態において既に説明したとおりである。以下では、普図変動開始処理及び普図確定中処理について説明する。

10

【4317】

まず主側 MPU 82 にて実行される普図変動開始処理について図 327 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 2 の実施形態において既に説明したとおり、普図変動開始処理は普図普電制御処理（図 46）のステップ S2507 にて実行される。

【4318】

ステップ S L 201～ステップ S L 202 では、上記第 2 の実施形態における普図変動開始処理（図 47）のステップ S 2601～ステップ S 2602 と同様の処理を実行する。具体的には、普図側の保留情報が普図保留エリア 84c に記憶されていることを条件として（ステップ S L 201：YES）、データ設定処理を実行する（ステップ S L 202）。データ設定処理では、普図保留エリア 84c の第 1 エリア 114a に格納されたデータを普図用の実行エリア 115 に移動する。その後、普図保留エリア 84c の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1～第 4 エリア 114a～114d に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、具体的には、第 2 エリア 114b→第 1 エリア 114a、第 3 エリア 114c→第 2 エリア 114b、第 4 エリア 114d→第 3 エリア 114c といった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。そして、第 4 エリア 114d を「0」クリアする。また、データ設定処理では、普図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて普図保留表示部 38b の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

20

30

【4319】

その後、開閉実行モード又は非サポートモードであるか否かを判定する（ステップ S L 203）。ステップ S L 203 では、後述する特図特電カウンタの値が開閉実行モードに対応する「5」～「8」のいずれかである場合又はいずれの時短状態フラグ 652～655 にも「1」がセットされていない状態である場合に肯定判定を行う。開閉実行モードではなく且ついずれかのサポート発生モードである場合には（ステップ S L 203：NO）、第 1 A 時短状態フラグ 652 及び第 2 A 時短状態フラグ 653 のいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S L 204）。第 1 A 時短状態又は第 2 A 時短状態である場合には（ステップ S L 204：YES）、普図高確当否テーブルを主側 ROM 83 から主側 RAM 84 に読み出し（ステップ S L 205）、当該普図高確当否テーブルを参照しながら普図当否判定処理を実行する（ステップ S L 207）。また、第 1 C 時短状態又は第 2 C 時短状態である場合には（ステップ S L 204：NO）、普図低確当否テーブルを主側 ROM 83 から主側 RAM 84 に読み出し（ステップ S L 206）、当該普図低確当否テーブルを参照しながら普図当否判定処理を実行する（ステップ S L 207）。

40

【4320】

普図低確当否テーブルは第 1 サポート発生モードである第 1 C 時短状態又は第 3 サポート発生モードである第 2 C 時短状態において普図当否判定処理が実行される場合に参照さ

50

れるとともに、普図高確当否テーブルは第2サポート発生モードである第1A時短状態又は第2A時短状態において普図当否判定処理が実行される場合に参照される。これらの当否テーブルには、普電乱数カウンタC4から取得された数値情報（具体的には「0～250」のいずれか）が電役開放当選に対応する数値情報であるか否かを特定するためのデータが設定されている。普図低確当否テーブルでは12個の数値情報が電役開放当選に対応する数値情報に設定されているとともに、普図高確当否テーブルでは25個の数値情報が電役開放当選に対応する数値情報に設定されている。

【4321】

普図当否判定処理（ステップSL207）では、ステップSL205又はステップSL206にて読み出したサポート用当否テーブルに対して、今回の普図当否判定処理の実行対象となっている普図側の保留情報における普電乱数カウンタC4についての数値情報を照合する。普図高確当否テーブルを参照して普図当否判定処理（ステップSL207）が実行される場合には約1/10.0の確率で電役開放当選となるとともに、普図低確当否テーブルを参照して普図当否判定処理（ステップSL207）が実行される場合には約1/20.9の確率で電役開放当選となる。

【4322】

その後、ステップSL208～ステップSL212では、上記第2の実施形態における普図変動開始処理（図47）のステップS2605～ステップS2609と同様の処理を実行する。具体的には、普図当否判定処理の結果が電役開放当選結果である場合（ステップSL208：YES）、主側RAM84における電役開放当選フラグに「1」をセットする（ステップSL209）。電役開放当選フラグは、上記第2の実施形態と同様に、普図当否判定処理の結果が電役開放当選結果となったことを主側MPU82にて特定するためのフラグである。電役開放当選フラグの値は、普電制御処理（ステップS2510）において普電開放状態が終了する場合に「0」クリアされる。

【4323】

その後、当選結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSL210）。具体的には、普図表示部38aにおける今回の変動表示回において最終的に停止表示させる当選結果用の絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83から読み出して主側RAM84に記憶する。なお、電役開放当選結果に対して1種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよく、電役開放当選結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。

【4324】

開閉実行モード若しくは非サポートモードである場合（ステップSL203：YES）、又は普図当否判定処理の結果が電役開放当選結果ではない場合（ステップSL208：NO）、主側RAM84の電役開放当選フラグを「0」クリアする（ステップSL211）。その後、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSL212）。具体的には、今回の変動表示回において普図表示部38aに最終的に停止表示させる外れ結果用の絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83から読み出して主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、電役開放当選結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【4325】

ステップSL210の処理を行った場合、又はステップSL212の処理を行った場合には、継続期間の特定処理を実行する（ステップSL213）。継続期間の特定処理では、開閉実行モードである場合又は非サポートモードである場合、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示回の継続期間として固定の45秒を選択する。また、継続期間の特定処理（ステップSL213）では、第1サポート発生モードである場合、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示回の継続期間を3秒、15秒、25秒及び30秒の中から抽選により決定する。この場合、平均の継続期間は約18秒となる。また、継続期間の特定処理（ステップSL213）では、第2サポート発生モード又は第3サポート発生モードである場合、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示回の継続期間を3秒、10秒及び15秒の中から抽選により決定する。この場合、平均の継続期間は約9秒となる。

【4326】

その後、ステップS L 2 1 4～ステップS L 2 1 5において、上記第2の実施形態における普図変動開始処理（図47）のステップS 2 6 1 1～ステップS 2 6 1 2と同様の処理を実行する。具体的には、まず普図表示部38aにおける絵柄の変動表示を開始させる（ステップS L 2 1 4）。普図表示部38aにて絵柄の変動表示を行わせる場合に主側M P U 8 2に参照されるテーブルとして、普図用の変動表示テーブルが主側R O M 8 3に予め記憶されている。普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が実行される場合には、普図当否判定処理の結果に関係なく同一の変動表示テーブルが使用される。普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が行われる場合、所定のパターンによる絵柄の変動表示が繰り返されることとなるが、普図用の変動表示テーブルにはその所定のパターンによる絵柄の変動表示における1周分の制御データが設定されている。したがって、普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が行われる場合、確定表示を行う直前まで普図用の変動表示テーブルが繰り返し使用されることとなる。その後、普図普電カウンタの値を1加算する（ステップS L 2 1 5）。これにより、普図普電カウンタの値は普図変動中処理（ステップS 2 5 0 8）に対応する「1」となる。

10

【4327】

次に、主側M P U 8 2にて実行される普図確定中処理について図328のフローチャートを参照しながら説明する。上記第2の実施形態において既に説明したとおり、普図確定中処理は普図普電制御処理（図46）のステップS 2 5 0 9にて実行される。

【4328】

今回の変動表示回の継続期間を計測している普図側タイマカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで、今回の変動表示回の確定表示期間（具体的には0.4秒）が経過したか否かを判定する（ステップS L 3 0 1）。確定表示期間が経過している場合には（ステップS L 3 0 1：Y E S）、主側R A M 8 4の電役開放当選フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS L 3 0 2）。既に説明したとおり、電役開放当選フラグには普図当否判定処理において電役開放当選結果となった場合に「1」がセットされる。電役開放当選結果は、開閉実行モードではなく且ついずれかの時短状態である状況において普図当否判定処理が実行された場合に発生し得る。電役開放当選フラグに「1」がセットされていない場合には（ステップS L 3 0 2：N O）、普図普電カウンタの値を「0」クリアした後に（ステップS L 3 0 3）、本普図確定中処理を終了する。これにより、普図普電カウンタの値が普図変動開始処理に対応したものとなる。

20

30

【4329】

電役開放当選フラグに「1」がセットされている場合には（ステップS L 3 0 2：Y E S）、開閉実行モード又は非サポートモードであるか否かを判定する（ステップS L 3 0 4）。ステップS L 3 0 4では、後述する特図特電カウンタの値が開閉実行モードに対応する「5」～「8」のいずれかである場合又はいずれの時短状態フラグ652～655にも「1」がセットされていない状態である場合に肯定判定を行う。ステップS L 3 0 4にて肯定判定を行った場合には、電役開放当選フラグの値を「0」クリアし（ステップS L 3 0 5）、普図普電カウンタの値を「0」クリアして（ステップS L 3 0 6）、本普図確定中処理を終了する。

40

【4330】

このように、普図表示部38aにおいて電役開放当選結果に対応する変動表示回が実行され、確定表示期間が経過したタイミングにおいて開閉実行モードが実行されている状況である場合には、普電開放状態を発生させるための処理（ステップS L 3 0 7～ステップS L 3 1 5）が実行されない。これにより、開閉実行モードが実行されていない状況において電役開放当選結果に対応する変動表示回が開始された後において、確定表示期間が経過するまでの間に開閉実行モードが開始された場合、当該開閉実行モード中に電役開放状態が発生してしまうことを防止できる。また、普図表示部38aにおいて電役開放当選結果に対応する変動表示回が実行され、確定表示期間が経過したタイミングにおいて非サポートモードである場合には、普電開放状態を発生させるための処理（ステップS L 3 0 7

50

～ステップS L 3 1 5) が実行されない。これにより、いずれかのサポート発生モードにおいて電役開放当選結果に対応する変動表示回が開始された後において、確定表示期間が経過するまでの間に当該サポート発生モードが終了して非サポートモードとなった場合、当該非サポートモード中に電役開放状態が発生してしまうことを防止できる。

【4 3 3 1】

ステップS L 3 0 4にて否定判定を行った場合、すなわち普図表示部3 8 aにおいて電役開放当選結果に対応する変動表示回が実行され、確定表示期間が経過したタイミングにおいて、いずれかのサポート発生モードであるとともに開閉実行モードが実行されていない状態である場合には、主側R A M 8 4の第1 C時短状態フラグ6 5 4に「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS L 3 0 7)。第1 C時短状態フラグ6 5 4に「1」がセットされている場合(ステップS L 3 0 7: Y E S)、すなわち第1サポート発生モードである場合には、ステップS L 3 0 8～ステップS L 3 1 0の処理を実行する。具体的には、まず主側R A M 8 4に設けられた普電開放カウンタに「1」をセットする(ステップS L 3 0 8)。普電開放カウンタは今回の普電開放状態において特別入賞装置1 5 1を開放状態とする回数を主側M P U 8 2にて特定するためのカウンタである。その後、主側R A M 8 4に設けられた普電入賞カウンタに「1 0」をセットし(ステップS L 3 0 9)、主側R A M 8 4の普図側タイマカウンタに普電側の短開放の継続期間である0. 4秒に対応する情報をセットする(ステップS L 3 1 0)。普電入賞カウンタは今回の普電開放状態において特別入賞装置1 5 1への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である1 0個に到達したか否かを主側M P U 8 2にて特定するためのカウンタである。

10

20

【4 3 3 2】

ステップS L 3 0 8～ステップS L 3 1 0の処理が実行されることにより、第1サポート発生モードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは短開放モードとなる。つまり、第1サポート発生モードの普電開放状態では、特別入賞装置1 5 1の短開放が1回発生する。既に説明したとおり遊技球の発射周期は0. 6秒であるため、特別入賞装置1 5 1の短開放が1回発生した場合には特別入賞装置1 5 1への遊技球の入球が基本的には発生することなく発生したとしても入球個数は1個程度である。

【4 3 3 3】

第1 A時短状態フラグ6 5 2、第2 A時短状態フラグ6 5 3及び第2 C時短状態フラグ6 5 5のいずれかに「1」がセットされている場合(ステップS L 3 0 7: N O)、すなわち第2サポート発生モード又は第3サポート発生モードである場合には、ステップS L 3 1 1～ステップS L 3 1 3の処理を実行する。具体的には、まず主側R A M 8 4の普電開放カウンタに「3」をセットする(ステップS L 3 1 1)。その後、主側R A M 8 4の普電入賞カウンタに「1 0」をセットし(ステップS L 3 1 2)、主側R A M 8 4の普図側タイマカウンタに普電側の長開放の継続期間である2秒に対応する情報をセットする(ステップS L 3 1 3)。

30

【4 3 3 4】

ステップS L 3 1 1～ステップS L 3 1 3の処理が実行されることにより、第2サポート発生モード又は第3サポート発生モードにおいて発生する普電開放状態の実行モードは長開放モードとなる。つまり、第2サポート発生モード又は第3サポート発生モードの普電開放状態では、特別入賞装置1 5 1の長開放が3回発生する。既に説明したとおり遊技球の発射周期は0. 6秒であるため、特別入賞装置1 5 1の長開放が1回発生した場合には特別入賞装置1 5 1に3個程度の遊技球が入球し得る。そして、長開放モードの普電開放状態では特別入賞装置1 5 1が閉鎖状態となっている普電側のインターバル期間を挟んで長開放が3回発生する。したがって、長開放モードの普電開放状態が発生した場合には9個程度の遊技球が入球し得る。なお、普電開放状態は特別入賞装置1 5 1への遊技球の入球個数が普電側の上限個数である1 0個となった場合に終了するため、長開放モードの普電開放状態が発生した場合には特別入賞装置1 5 1に普電側の上限個数の遊技球が入球することで当該普電開放状態が終了する事象が発生し得る。

40

【4 3 3 5】

50

ステップ S L 3 1 0 の処理を行った場合又はステップ S L 3 1 3 の処理を行った場合には、ステップ S L 3 1 4 ～ステップ S L 3 1 5 において、上記第 2 の実施形態における普図確定中処理（図 4 8）のステップ S 2 7 0 8 ～ステップ S I 2 7 0 9 と同様の処理を実行する。具体的には、まずガイド駆動部 1 5 6 への駆動信号の出力を開始することで特別入賞装置 1 5 1 を開放状態とする（ステップ S L 3 1 4）。その後、普図普電力カウンタを 1 加算する（ステップ S L 3 1 5）。これにより、普図普電力カウンタの値は普電制御処理（ステップ S 2 5 1 0）に対応する「3」となる。

【4 3 3 6】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される特図特電制御処理の説明に先立ち、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行される各種演出の内容と、図柄表示装置 4 1 にて実行される各種表示の内容とを説明する。図 3 2 9（a）及び図 3 2 9（b）は図柄表示装置 4 1 の表示内容を説明するための説明図である。

【4 3 3 7】

図柄表示装置 4 1 の表示面の下部には、上記第 1 の実施形態と同様に、保留表示領域 4 2 が設定されている。そして、保留表示領域 4 2 には、第 1 保留情報の数を遊技者に報知するための第 1 保留画像 G 1 が表示される第 1 保留表示領域 4 2 a と、第 2 保留情報の数を遊技者に報知するための第 2 保留画像 G 2 が表示される第 2 保留表示領域 4 2 b とが設けられている。図 3 2 9（a）及び図 3 2 9（b）に示すように、第 1 保留表示領域 4 2 a は図柄表示装置 4 1 の左側下部に設けられているとともに、第 2 保留表示領域 4 2 b は図柄表示装置 4 1 の右側下部に設けられている。第 1 保留画像 G 1 及び第 2 保留画像 G 2 は、丸の形状をした黒色の画像である。

【4 3 3 8】

保留表示領域 4 2 において第 1 保留表示領域 4 2 a と第 2 保留表示領域 4 2 b との間、すなわち図柄表示装置 4 1 の中央下部には、実行されている遊技回に対応する保留情報の保留画像 G 1、G 2 が表示される実行対象保留表示領域 4 2 c が設けられている。第 1 保留表示領域 4 2 a に第 1 保留画像 G 1 が表示されていない状況において第 1 保留情報が取得されて当該第 1 保留情報を契機とした遊技回が開始される場合、実行対象保留表示領域 4 2 c において当該第 1 保留情報に対応する第 1 保留画像 G 1 の表示が開始される。また、第 1 保留表示領域 4 2 a に表示されている第 1 保留画像 G 1 に対応する第 1 保留情報を契機とした遊技回が開始される場合、第 1 保留表示領域 4 2 a において当該第 1 保留情報に対応する第 1 保留画像 G 1 の表示が終了するとともに、実行対象保留表示領域 4 2 c において当該第 1 保留情報に対応する第 1 保留画像 G 1 の表示が開始される。

【4 3 3 9】

第 2 保留表示領域 4 2 b に第 2 保留画像 G 2 が表示されていない状況において第 2 保留情報が取得されて当該第 2 保留情報を契機とした遊技回が開始される場合、実行対象保留表示領域 4 2 c において当該第 2 保留情報に対応する第 2 保留画像 G 2 の表示が開始される。また、第 2 保留表示領域 4 2 b に表示されている第 2 保留画像 G 2 に対応する第 2 保留情報を契機とした遊技回が開始される場合、第 2 保留表示領域 4 2 b において当該第 2 保留情報に対応する第 2 保留画像 G 2 の表示が終了するとともに、実行対象保留表示領域 4 2 c において当該第 2 保留情報に対応する第 2 保留画像 G 2 の表示が開始される。実行対象保留表示領域 4 2 c における保留画像 G 1、G 2 の表示は、遊技回の遊技結果とは無関係に、特図表示部 3 7 a、3 7 b における絵柄の最終停止期間（具体的には 0.5 秒間）が終了することにより終了する。

【4 3 4 0】

図柄表示装置 4 1 において、第 1 A 時短表示、第 2 A 時短表示、第 1 C 時短表示、第 2 C 時短表示及び A 時短表示が実行される。第 1 A 時短表示は第 1 A 時短状態であることを遊技者が確認可能とする表示であり、第 2 A 時短表示は第 2 A 時短状態であることを遊技者が確認可能とする表示であり、第 1 C 時短表示は第 1 C 時短状態であることを遊技者が確認可能とする表示であり、第 2 C 時短表示は第 2 C 時短状態であることを遊技者が確認可能とする表示である。また、A 時短表示は、第 1 A 時短状態及び第 2 A 時短状態のい

れかであることを遊技者が確認可能とする表示である。

【4341】

各時短表示では、図329(a)及び図329(b)に示すように、図柄表示装置41の左側上部に時短表示領域663が設定される。そして、第1A時短表示では図329(a)に示すように時短表示領域663に「第1A時短状態」という文字画像G51が表示されるとともに、第2A時短状態では図329(b)に示すように時短表示領域663に「第2A時短状態」という文字画像G52が表示される。また、第1C時短状態では時短表示領域663に「第1C時短状態」という文字画像(図示略)が表示されるとともに、第2C時短状態では時短表示領域663に「第2C時短状態」という文字画像(図示略)が表示される。さらにまた、A時短表示では時短表示領域663に「A時短状態」という文字画像G57(図346(a)参照)が表示される。遊技者は、第1A時短表示が実行されていることに基づいて第1A時短状態であることを確認することができるとともに、第2A時短表示が実行されていることに基づいて第2A時短状態であることを確認することができる。また、遊技者は、第1C時短表示が実行されていることに基づいて第1C時短状態であることを確認することができるとともに、第2C時短表示が実行されていることに基づいて第2C時短状態であることを確認することができる。さらにまた、遊技者は、A時短表示が実行されていることに基づいて第1A時短状態及び第2A時短状態のいずれかであることを確認することができる。

10

【4342】

詳細は後述するが、第2A時短状態又は第1C時短状態では潜伏モードが設定され得る。第1C時短状態であるとともに潜伏モードが設定されていない状況においては第1C時短表示が行われる。一方、第1C時短状態であるとともに潜伏モードが設定されている状況においては、通常遊技状態である場合と同様に、図柄表示装置41においていずれの時短表示も行われていない状態となる。これにより、第1C時短状態であるとともに潜伏モードである状況においては、実際には第1C時短状態であるにも関わらず通常遊技状態であるかのように遊技者に感じさせることができる。また、第1C時短状態において、第1C時短表示が実行される場合と、いずれの時短表示も行われていない状態となる場合とが存在していることにより、通常遊技状態であるとともにいずれの時短表示も行われていない状況において、実際には通常遊技状態であるにも関わらず当該通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な第1C時短状態かもしれないと遊技者に期待させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

30

【4343】

第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には第1A時短状態においてA時短表示が行われている状態となる。詳細は後述するが、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した後に、第2A時短状態であるとともに潜伏モードが設定されていない状況となる場合と、第2A時短状態であるとともに潜伏モードが設定されている状況となる場合とが存在している。そして、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した後に、第2A時短状態であるとともに潜伏モードが設定されていない状況となった場合には、第2A時短表示が実行されている状態となる。一方、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した後に、第2A時短状態であるとともに潜伏モードが設定されている状況となった場合には、第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合と同様に、A時短表示が実行されている状態となる。これにより、第2A時短状態であるとともに潜伏モードである状況においては、実際には大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第2A時短状態となったにも関わらず大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第1A時短状態となったかのように遊技者に感じさせることができる。また、大当たり結果を契機とした開閉実行モード後の第2A時短状態において、第2A時短表示が実行される場合と、A時短表示が実行される場合とが存在していることにより、大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第1A時短状態であるとともにA時短表示が行われている状況となった場合に、実際には第1A時短状態であるにも関わらず当該第1A時短状態よりも遊技者にとって有利な第2A時短状態か

40

50

もしれないと遊技者に期待させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【4344】

図柄表示装置41の保留表示領域42を利用して実行される保留期待演出として、当たり用保留期待演出及び時短用保留期待演出が存在している。当たり用保留期待演出は、当該演出の対象となっている第1保留情報に対応する遊技回において大当たり結果となる可能性が高いことを示唆する演出であるとともに、当該演出の対象となっている第2保留情報に対応する遊技回において大当たり結果及び小当たり結果のいずれかとなる可能性が高いことを示唆する演出である。また、時短用保留期待演出は、当該演出の対象となっている第1保留情報又は第2保留情報に対応する遊技回において時短結果となる可能性が高いことを示唆する演出である。

10

【4345】

図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65において実行される報知演出として、第1C時短状態の付与報知演出、第2C時短状態の付与報知演出、第2A時短状態の予告報知演出、及び第2A時短状態の終盤報知演出が存在している。第1C時短状態の付与報知演出は、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第1時短結果となったことに基づいて第1C時短状態に設定されることを遊技者に報知する演出であるとともに、第2C時短状態の付与報知演出は、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第2時短結果となったことに基づいて第2C時短状態に設定されることを遊技者に報知する演出である。また、第2A時短状態の予告報知演出は、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第2A時短状態となることを当該開閉実行モードの開始時に遊技者に予告する演出であるとともに、第2A時短状態の終盤報知演出は、第2A時短状態であることが報知されていない状況において、第2A時短状態の終盤に突入したことを遊技者に報知する演出である。本実施形態及び後述する第40～第41の実施形態において、第2A時短状態の終盤とは、当該第2A時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の残り回数が30回以下であるという条件及び当該第2A時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数が3回以下であるという条件の少なくとも一方が満たされている状況のことをいう。

20

【4346】

潜伏モードである場合と、潜伏モードではない場合とにおいて、実行される演出の種類が相違している。これらの場合における各種演出の実行の有無については後述する。また、各保留期待演出及び各報知演出の詳細な内容については後述する。

30

【4347】

次に、主側MPU82にて実行される特図特電制御処理について説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、特図特電制御処理はタイマ割込み処理(図14)のステップS213にて実行される。

【4348】

特図特電制御処理では、上記第2の実施形態における特図特電制御処理(図39)のステップS1801～ステップS1813と同様の処理が実行される。具体的には、まず保留情報の取得処理が実行される。なお、保留情報の取得処理については後述する。

40

【4349】

その後、主側ROM83に記憶されている特図特電アドレステーブルを読み出し、主側RAM84における特図特電カウンタの情報に対応する開始アドレスを取得する。そして、当該取得した開始アドレスに対応する処理にジャンプする。具体的には、特図特電カウンタの値が「0」である場合には特図変動開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「1」である場合には特図変動中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「2」である場合には特図確定中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「3」である場合には振分開始用処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「4」である場合には振分用処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「5」である場合には特電開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「6」である場合には特電開放中処理にジャンプし、特図特

50

電力カウンタの値が「7」である場合には特電閉鎖中処理にジャンプし、特図特電力カウンタの値が「8」である場合には特電終了処理にジャンプする。特図変動中処理、振分開始用処理、特電開始処理、特電開放中処理及び特電閉鎖中処理の内容は、上記第2の実施形態において既に説明したとおりである。以下では、保留情報の取得処理、特図変動開始処理、特図確定中処理、振分用処理及び特電終了処理について個別に説明する。

【4350】

まず主側MPU82にて実行される保留情報の取得処理について図330のフローチャートを参照しながら説明する。上記第2の実施形態において既に説明したとおり、保留情報の取得処理は特図特電制御処理（図39）のステップS1801にて実行される。

【4351】

第1作動口33への入賞が発生している場合（ステップSL401：YES）、主側RAM84に設けられた第1特図保留カウンタの値が上限記憶数である「4」未満であるかを判定する（ステップSL402）。第1特図保留カウンタは、第1特図保留エリア111に記憶されている未処理の第1保留情報の数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。第1特図保留カウンタの値が「4」未満である場合（ステップSL402：YES）、すなわち第1特図保留エリア111の第1エリア111a～第4エリア111dに記憶されている第1保留情報の数が上限記憶数である4個未満である場合には、第1特図保留エリア111への格納処理を実行する（ステップSL403）。当該格納処理では、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び時短乱数カウンタC5の各数値情報を第1保留情報として、第1特図保留エリア111の第1エリア111a～第4エリア111dにおける第1保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。また、当該格納処理（ステップSL403）では、第1保留情報を取得した場合、第1特図保留カウンタの値を1加算する。これにより、第1特図保留エリア111に記憶されている未処理の第1保留情報の数を主側MPU82にて把握可能とすることができる。なお、第1保留情報を取得した場合には、第1保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第1特図保留表示部37cの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

【4352】

ステップSL403の処理を実行した後、保留期待演出用処理を実行する（ステップSL404）。保留期待演出用処理は、ステップSL408においても実行される。ステップSL404又はステップSL408における保留期待演出用処理では、時短用保留期待演出を実行する条件が成立した場合に時短用保留期待演出が実行されるようにするための処理を実行するとともに、当たり用保留期待演出を実行する条件が成立した場合に当たり用保留期待演出が実行されるようにするための処理を実行する。なお、各保留期待演出の内容及び保留期待演出用処理の詳細な内容については後に説明する。

【4353】

ステップSL401にて否定判定をした場合、ステップSL402にて否定判定をした場合又はステップSL404の処理を実行した場合には、特別入賞装置151への入賞が発生しているかを判定する（ステップSL405）。ステップSL405にて肯定判定をした場合には、主側RAM84に設けられた第2特図保留カウンタの値が上限記憶数である「4」未満であるかを判定する（ステップSL406）。第2特図保留カウンタは、第2特図保留エリア112に記憶されている未処理の第2保留情報の数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。第2特図保留カウンタの値が「4」未満である場合（ステップSL406：YES）、すなわち第2特図保留エリア112の第1エリア112a～第4エリア112dに記憶されている第2保留情報の数が上限記憶数である4個未満である場合には、第2特図保留エリア112への格納処理を実行する（ステップSL407）。当該格納処理では、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び時短乱数カウンタC5の各数値情報を第2保留情報として、第2特図保留エリア112の第1エリア112a～第4エリア112dにおける第2保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。また、当該格

10

20

30

40

50

納処理（ステップS L 4 0 7）では、第2保留情報を取得した場合、第2特図保留カウンタの値を1加算する。これにより、第2特図保留エリア1 1 2に記憶されている未処理の第2保留情報の数を主側M P U 8 2にて把握可能とすることができる。なお、第2保留情報を取得した場合には、第2保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第2特図保留表示部3 7 dの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。ステップS L 4 0 7の処理を実行した後は、ステップS L 4 0 4と同様に、保留期待演出用処理を実行する（ステップS L 4 0 8）。

【4 3 5 4】

次に、主側M P U 8 2にて実行される特図変動開始処理について図3 3 1のフローチャートを参照しながら説明する。上記第2の実施形態において既に説明したとおり、特図変動開始処理は特図特電制御処理（図3 9）のステップS 1 8 0 5にて実行される。

【4 3 5 5】

第1保留情報又は第2保留情報が記憶されていることを条件として（ステップS L 5 0 1：Y E S）、データ設定処理を実行する（ステップS L 5 0 2）。データ設定処理では、第2特図保留エリア1 1 2に第2保留情報が記憶されている場合、第1特図保留エリア1 1 1に当該第2保留情報よりも先に取得された第1保留情報が取得されているか否かに関係なく、第2特図保留エリア1 1 2の第1エリア1 1 2 aに格納されたデータを特図用の実行エリア1 1 3に移動する。その後、第2特図保留エリア1 1 2の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア1 1 2 a～1 1 2 dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第2エリア1 1 2 b→第1エリア1 1 2 a、第3エリア1 1 2 c→第2エリア1 1 2 b、第4エリア1 1 2 d→第3エリア1 1 2 cといった具合に各エリア内のデータがシフトされた後に第4エリア1 1 2 dが「0」クリアされる。また、データ設定処理では、主側R A M 8 4における第2特図保留カウンタの値を1減算する。これにより、第2特図保留エリア1 1 2に記憶されている未処理の第2保留情報の数を主側M P U 8 2にて把握可能とすることができる。また、データ設定処理では、第2保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第2特図保留表示部3 7 dの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

【4 3 5 6】

一方、データ設定処理（ステップS L 5 0 2）では、第2特図保留エリア1 1 2に第2保留情報が記憶されていない場合、第1特図保留エリア1 1 1の第1エリア1 1 1 aに格納されたデータを特図用の実行エリア1 1 3に移動する。その後、第1特図保留エリア1 1 1の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア1 1 1 a～1 1 1 dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第2エリア1 1 1 b→第1エリア1 1 1 a、第3エリア1 1 1 c→第2エリア1 1 1 b、第4エリア1 1 1 d→第3エリア1 1 1 cといった具合に各エリア内のデータがシフトされた後に第4エリア1 1 1 dが「0」クリアされる。また、データ設定処理では、主側R A M 8 4における第1特図保留カウンタの値を1減算する。これにより、第1特図保留エリア1 1 1に記憶されている未処理の第1保留情報の数を主側M P U 8 2にて把握可能とすることができる。また、データ設定処理では、第1保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第1特図保留表示部3 7 cの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

【4 3 5 7】

データ設定処理（ステップS L 5 0 2）では、今回の遊技回の実行対象が第2保留情報である場合、第2保留減少コマンドを音光側M P U 9 3に送信する。音光側M P U 9 3は、第2保留減少コマンドを受信した場合、図柄表示装置4 1における第2保留表示領域4 2 bの画像（具体的には第2保留画像G 2、後述する当たり期待保留画像G 5 3、時短濃厚保留画像G 5 5及び文字画像G 5 4、G 5 6）が第2保留情報の減少に対応させて更新されるようにするとともに、実行対象保留表示領域4 2 cにおいて当該第2保留情報に対応する画像（具体的には第2保留画像G 2、後述する当たり期待保留画像G 5 3、時短濃厚

10

20

30

40

50

厚保留画像 G 5 5 及び文字画像 G 5 4 , G 5 6) の表示が開始されるようにする。また、データ設定処理 (ステップ S L 5 0 2) では、今回の遊技回の実行対象が第 1 保留情報である場合、第 1 保留減少コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。音光側 M P U 9 3 は、第 1 保留減少コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 における第 1 保留表示領域 4 2 a の画像 (具体的には第 1 保留画像 G 1、後述する当たり期待保留画像 G 5 3 及び文字画像 G 5 4) が第 1 保留情報の減少に対応させて更新されるようにするとともに、実行対象保留表示領域 4 2 c において当該第 1 保留情報に対応する画像 (具体的には第 1 保留画像 G 1、後述する当たり期待保留画像 G 5 3 及び文字画像 G 5 4) の表示が開始されるようにする。

【 4 3 5 8 】

ステップ S L 5 0 2 にてデータ設定処理を実行した後は、当否判定処理を実行する (ステップ S L 5 0 3)。当否判定処理では、今回の遊技回の実行対象が第 1 保留情報であれば第 1 当否テーブル 6 4 2 (図 3 2 4 (a) 参照) を主側 R O M 8 3 から読み出し、今回の遊技回の実行対象が第 2 保留情報であれば第 2 当否テーブル 6 4 3 (図 3 2 4 (b) 参照) を主側 R O M 8 3 から読み出す。なお、既に説明したとおり当否抽選モードは 1 種類である。当否テーブル 6 4 2 , 6 4 3 を読み出した後は、特図用の実行エリア 1 1 3 に格納されている第 1 保留情報又は第 2 保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタ C 1 から読み出された数値情報を読み出す。そして、その読み出した当たり乱数カウンタ C 1 についての数値情報が上記当否テーブル 6 4 2 , 6 4 3 に設定されている遊技結果のいずれと一致しているのかを判定する。

【 4 3 5 9 】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合 (ステップ S L 5 0 4 : Y E S)、大当たり用の振分判定処理を実行する (ステップ S L 5 0 5)。大当たり用の振分判定処理では、今回の遊技回の実行対象が第 1 保留情報であれば第 1 特図用の大当たり振分テーブル 6 4 4 (図 3 2 4 (c) 参照) を主側 R O M 8 3 から読み出し、今回の遊技回の実行対象が第 2 保留情報であれば第 2 特図用の大当たり振分テーブル 6 4 5 (図 3 2 4 (d) 参照) を主側 R O M 8 3 から読み出す。大当たり振分テーブル 6 4 4 , 6 4 5 を読み出した後は、特図用の実行エリア 1 1 3 に格納されている第 1 保留情報又は第 2 保留情報に含まれている数値情報のうち種別乱数カウンタ C 2 から読み出された数値情報を読み出す。そして、その読み出した種別乱数カウンタ C 2 についての数値情報が上記大当たり振分テーブル 6 4 4 , 6 4 5 に設定されている大当たり結果のいずれと一致しているのかを判定する。

【 4 3 6 0 】

その後、大当たり用のフラグセット処理を実行する (ステップ S L 5 0 6)。大当たり用のフラグセット処理では、ステップ S L 5 0 5 における大当たり用の振分判定処理にて、第 1 大当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第 2 大当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行う。

【 4 3 6 1 】

その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する (ステップ S L 5 0 7)。大当たり結果用の停止結果設定処理では、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b のうち今回の遊技回の実行対象である側に最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側 R O M 8 3 に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側 R A M 8 4 に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、特図表示部 3 7 a , 3 7 b に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップ S L 5 0 7 では、ステップ S L 5 0 6 にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側 R A M 8 4 に記憶する。なお、各大当たり結果に 1 対 1 に対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。

【 4 3 6 2 】

当否判定処理の結果が小当たり結果である場合（ステップ S L 5 0 4 : N O、ステップ S L 5 0 8 : Y E S）、小当たり用の振分判定処理を実行する（ステップ S L 5 0 9）。小当たり用の振分判定処理では、小当たり振分テーブル 6 4 6（図 3 2 4（f）参照）を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す。その後、特図用の実行エリア 1 1 3 に格納されている第 2 保留情報に含まれている数値情報のうち種別乱数カウンタ C 2 から読み出された数値情報を読み出す。そして、その読み出した種別乱数カウンタ C 2 についての数値情報が小当たり振分テーブル 6 4 6 に設定されている小当たり結果のいずれと一致しているのかを判定する。

【 4 3 6 3 】

その後、小当たり用のフラグセット処理を実行する（ステップ S L 5 1 0）。小当たり用のフラグセット処理では、ステップ S L 5 0 9 における小当たり用の振分判定処理にて、第 1 小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第 2 小当たり結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行う。

【 4 3 6 4 】

その後、小当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップ S L 5 1 1）。小当たり結果用の停止結果設定処理では、第 2 特図表示部 3 7 b に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側 R O M 8 3 に予め記憶されている小当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側 R A M 8 4 に記憶する。この小当たり結果用の停止結果テーブルには、第 2 特図表示部 3 7 b に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、小当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップ S L 5 1 1 では、ステップ S L 5 1 0 にて特定した小当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側 R A M 8 4 に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。なお、各小当たり結果に 1 対 1 で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の小当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。

【 4 3 6 5 】

当否判定処理の結果が外れ結果である場合（ステップ S L 5 0 8 : N O）、時短抽選用処理を実行する（ステップ S L 5 1 2）。ここで、当該時短抽選用処理（図 3 3 2）の説明に先立ち、当該時短抽選用処理にて利用される主側 R A M 8 4 の構成について説明する。図 3 2 2 に示すように、主側 R A M 8 4 には第 1 時短期待フラグ 6 5 8 と、第 2 時短期待フラグ 6 5 9 と、潜伏モードフラグ 6 6 1 とが設けられている。既に説明したとおり、演出の対象となっている第 1 保留情報又は第 2 保留情報に対応する遊技回において時短結果となる可能性が高いことを示唆する演出として時短用保留期待演出が行われる。第 1 時短期待フラグ 6 5 8 は、第 1 保留情報に対応する時短用保留期待演出が実行されている状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグであるとともに、第 2 時短期待フラグ 6 5 9 は、第 2 保留情報に対応する時短用保留期待演出が実行されている状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。また、潜伏モードフラグ 6 6 1 は、潜伏モードであることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。既に説明したとおり、第 1 C 時短状態において潜伏モードである場合には第 1 C 時短表示が行われない状態となるとともに、第 2 A 時短状態において潜伏モードである場合には第 2 A 時短表示に代えて A 時短表示が行われる状態となる。メイン処理（図 3 2 6）のステップ S L 1 1 1 にて R A M クリア処理が実行された場合、第 1 時短期待フラグ 6 5 8、第 2 時短期待フラグ 6 5 9 及び潜伏モードフラグ 6 6 1 は「0」クリアされる。

【 4 3 6 6 】

図 3 3 2 は特図変動開始処理（図 3 3 1）のステップ S L 5 1 2 にて実行される時短抽選用処理を示すフローチャートである。時短抽選用処理では、いずれの時短状態フラグ 6 5 2 ~ 6 5 5 にも「1」がセットされていない場合（ステップ S L 6 0 1 : N O）、主側 R A M 8 4 の第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S L 6 0 2）。既に説明したとおり、第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 は、R A M クリア処理が実行された後において未だ第 1 C 時短状態への移行が発生していない状

10

20

30

40

50

態、及び大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された後において未だ第1 C 時短状態への移行が発生していない状態のいずれでもない状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。ステップ S L 6 0 1 にて肯定判定を行った場合、又はステップ S L 6 0 2 にて否定判定を行った場合には、時短当否判定処理を実行する（ステップ S L 6 0 3）。このように、時短当否判定処理は、当否判定処理において外れ結果となった場合に、いずれかの時短状態であるという条件、通常遊技状態であるとともに R A M クリア処理が実行された後において未だ第1 C 時短状態への移行が発生していない状態であるという条件、及び通常遊技状態であるとともに大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された後において未だ第1 C 時短状態への移行が発生していない状態であるという条件のいずれかが満たされていることに基づいて実行される。

10

【4367】

時短当否判定処理（ステップ S L 6 0 3）では、時短当否テーブル 6 4 7（図 3 2 5（c）参照）を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出し、特図用の実行エリア 1 1 3 に格納されている第1 保留情報又は第2 保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタ C 5 から読み出された数値情報を読み出す。そして、その読み出した数値情報を時短当否テーブル 6 4 7 に対して照合することにより時短結果となったか否かを判定する。既に説明したとおり、時短当否判定処理では 1 / 4 の確率で時短結果が選択される。

【4368】

時短当否判定処理において時短結果が選択された場合には（ステップ S L 6 0 4：Y E S）、時短用の振分判定処理を実行する（ステップ S L 6 0 5）。時短用の振分判定処理では、時短振分テーブル 6 4 8（図 3 2 5（d）参照）を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す。そして、特図用の実行エリア 1 1 3 に格納されている第1 保留情報又は第2 保留情報に含まれている数値情報のうち種別乱数カウンタ C 2 から読み出された数値情報が時短振分テーブル 6 4 8 に設定されている第1 時短結果及び第2 時短結果のいずれと一致しているのかを判定する。既に説明したとおり、時短用の振分判定処理では、9 5 % の確率で第1 時短結果が選択されるとともに、5 % の確率で第2 時短結果が選択される。

20

【4369】

時短用の振分判定処理（ステップ S L 6 0 5）において第1 時短結果が選択された場合には（ステップ S L 6 0 6：Y E S）、いずれかの時短状態フラグ 6 5 2 ~ 6 5 5 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S L 6 0 7）。そして、ステップ S L 6 0 7 にて肯定判定を行った場合には、主側 R A M 8 4 における第1 特図用時短カウンタ 6 5 6 及び第2 特図用時短カウンタ 6 5 7 のうち今回の遊技回に対応する特図用時短カウンタ 6 5 6、6 5 7 の値が「1」であるか否かを判定する（ステップ S L 6 0 8）。ステップ S L 6 0 8 では、今回の遊技回が第1 特図表示部 3 7 a における遊技回である場合、第1 特図用時短カウンタ 6 5 6 の値が「1」であることを条件として肯定判定を行うとともに、今回の遊技回が第2 特図表示部 3 7 b における遊技回である場合、第2 特図用時短カウンタ 6 5 7 の値が「1」であることを条件として肯定判定を行う。

30

【4370】

ステップ S L 6 0 8 にて肯定判定を行った場合には、主側 R A M 8 4 の潜伏モードフラグ 6 6 1 に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S L 6 0 9）、潜伏モードである場合には（ステップ S L 6 0 9：Y E S）、潜伏モード抽選処理（ステップ S L 6 1 1）を実行することなく、ステップ S L 6 1 5 に進む。このように、潜伏モードである状況において、第2 A 時短状態若しくは第1 C 時短状態において実行可能な第1 特図表示部 3 7 a における最後の遊技回、又は第2 A 時短状態若しくは第1 C 時短状態において実行可能な第2 特図表示部 3 7 b における最後の遊技回にて実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1 時短結果となった場合には、潜伏モードが維持される。

40

【4371】

潜伏モードフラグ 6 6 1 に「1」がセットされていない場合には（ステップ S L 6 0 9

50

：NO）、第1時短期待フラグ658及び第2時短期待フラグ659のうち今回の遊技回に対応する時短期待フラグ658，659に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSL610）。ステップSL610では、第1特図表示部37aにおける遊技回では第1時短期待フラグ658に「1」がセットされている場合に肯定判定を行うとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回では第2時短期待フラグ659に「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。

【4372】

ステップSL610にて否定判定を行った場合には、潜伏モード抽選処理を実行する（ステップSL611）。潜伏モード抽選処理では、まず潜伏抽選テーブルを主側ROM83から主側RAM84に読み出す。潜伏抽選テーブルには、潜伏モードに対応する数値情報10が設定されている。その後、主側RAM84において定期的に更新されている抽選用乱数カウンタから「0」～「255」のいずれかの数値情報を読み出す。そして、その読み出した数値情報を潜伏抽選テーブルに対して照合することにより潜伏モードが選択されたか否かを判定する。潜伏モード抽選処理（ステップSL611）では、1／2の確率で潜伏モードが選択される。

【4373】

その後、潜伏モード抽選処理（ステップSL611）において潜伏モードが選択されたか否かを判定し（ステップSL612）、潜伏モードが選択された場合には（ステップSL612：YES）、主側RAM84の潜伏モードフラグ661に「1」をセットすることにより潜伏モードとする（ステップSL613）。このように、潜伏モードではない状況にて、いずれかの時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回又はいずれかの時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回であるとともに、時短用保留期待演出の対象となっていない第1保留情報又は第2保留情報に対応する遊技回において実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果となった場合には（ステップSL610：NO）、潜伏モード抽選処理（ステップSL611）が実行され、1／2の確率で潜伏モードとなるとともに、1／2の確率で潜伏モードではない状態となる。

【4374】

時短用保留期待演出の対象となっていない保留情報に対応する遊技回において実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果となり、当該第1時短結果となる態様で特図表示部37a，37bにおける絵柄の最終停止期間が停止した後に、第1C時短状態であるとともに第1C時短表示が行われている状態になる場合が存在している。これにより、時短用保留期待演出の対象となっていない保留情報に対応する遊技回においても遊技結果が第1時短結果となり第1C時短状態に移行するかもしれないと遊技者に期待させることができる。また、時短用保留期待演出の対象となっていない保留情報に対応する遊技回において実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果となり、当該第1時短結果となる態様で特図表示部37a，37bにおける絵柄の最終停止期間が停止した後に、第1C時短状態であるとともに第1C時短表示が行われていない状態になる場合が存在している。これにより、いずれかの時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回、又はいずれかの時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回が終了した後にいずれの時短表示も行われていない状態となった場合においても、実際には第1C時短状態かもしれないと遊技者に期待させることができる。

【4375】

ステップSL610にて肯定判定を行った場合には、潜伏モード抽選処理（ステップSL611）を実行することなくステップSL615に進む。これにより、時短用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回にて第1時短結果となった場合に、潜伏モードが選択されてしまうことが防止されている。このように、いずれかの時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回又はいずれかの時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回であるとともに、時短用保50

留期待演出の対象となっている第1保留情報又は第2保留情報に対応する遊技回において実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果となった場合には、ステップS L 6 1 0にて肯定判定を行い、潜伏モード抽選処理（ステップS L 6 1 1）を実行することなくステップS L 6 1 5に進むため、潜伏モードには設定されない。これにより、時短用保留期待演出が実行されて時短結果となることへの期待感が高められている状況において、当該時短用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回の遊技結果が第1時短結果となったにも関わらず潜伏モードが選択されてしまうことが防止されている。

【4376】

時短用の振分判定処理（ステップS L 6 0 5）において第2時短結果が選択された場合には（ステップS L 6 0 6：NO）、主側RAM 8 4における潜伏モードフラグ6 6 1を「0」クリアする（ステップS L 6 1 4）。これにより、潜伏モードであった場合には当該潜伏モードが終了される。このように、第1特図表示部3 7 a又は第2特図表示部3 7 bにおける遊技回の遊技結果が第2時短結果となる場合には、潜伏モードではない状態となる。これにより、当該第2時短結果を契機として第2 C時短状態に移行した後に第2 C時短表示が行われている状態となるようにすることができる。

【4377】

ステップS L 6 0 9にて肯定判定を行った場合、ステップS L 6 1 0にて肯定判定を行った場合、ステップS L 6 1 2にて否定判定を行った場合、ステップS L 6 1 3の処理を行った場合、又はステップS L 6 1 4の処理を行った場合には、時短用のフラグセット処理を実行する（ステップS L 6 1 5）。時短用のフラグセット処理では、ステップS L 6 0 5における時短用の振分判定処理にて、第1時短結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第2時短結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行う。

【4378】

その後、時短結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップS L 6 1 6）。時短結果用の停止結果設定処理では、今回の遊技回の開始対象である特図表示部3 7 a、3 7 bに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM 8 3に予め記憶されている時短結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM 8 4に記憶する。この時短結果用の停止結果テーブルには、第1特図表示部3 7 a又は第2特図表示部3 7 bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、時短結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップS L 6 1 6では、ステップS L 6 0 5にて特定した時短結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM 8 4に記憶する。なお、各時短結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の時短結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。ステップS L 6 1 6にて選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。時短結果用の停止結果設定処理（ステップS L 6 1 6）を実行した場合には、特図変動開始処理（図3 3 1）のステップS L 5 1 4に進む。当該場合には、特図変動開始処理（図3 3 1）において外れ結果用の停止結果設定処理（ステップS L 5 1 3）は実行されない。

【4379】

このように、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第2時短結果となった場合には、第2時短結果となったことに対応する処理（ステップS L 6 1 5～ステップS L 6 1 6）が実行されるため、当該第2時短結果が無効とされることはない。これにより、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第1時短結果となる場合と比較して、第2時短結果となることの有利度が高められている。

【4380】

ステップS L 6 0 2にて肯定判定を行った場合には、時短当否判定処理（ステップS L 6 0 3）を実行することなく、本時短抽選用処理を終了する。このように、通常遊技状態であるとともに第1 C時短発生後フラグ6 5 1に「1」がセットされている状況において

10

20

30

40

50

は、当否判定処理において外れ結果となった場合においても、時短当否判定処理（ステップ S L 6 0 3）は実行されない。これにより、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に保留記憶されている第 2 保留情報が存在している状況において第 1 C 時短状態が終了して通常遊技状態となり、当該通常遊技状態において当該保留記憶されていた第 2 保留情報に対応する遊技回が実行されている状況においては、時短結果が発生しないようにすることができる。

【 4 3 8 1 】

図 3 2 1（a）及び図 3 2 1（b）を参照しながら既に説明したとおり、特別入賞装置 1 5 1 が開放状態となっている状況においてガイド駆動部 1 5 6 が駆動状態から非駆動状態に切り換えられた場合、阻止部材 1 5 7 が非阻止位置から阻止位置まで変位し、ガイド部材 1 5 5 が誘導位置から初期位置まで変位し、伝達用回動片 1 5 8 b が伝達側誘導位置から伝達側初期位置まで変位することにより、特別入賞装置 1 5 1 が閉鎖状態となる。第 1 C 時短状態中に開放状態となった特別入賞装置 1 5 1 が閉鎖状態に移行する際に、伝達用回動片 1 5 8 b の周辺に遊技球が入り込む事象が偶発的に発生してしまった場合には、伝達用回動片 1 5 8 b が正常に伝達初期位置まで回動できなくなり、特別入賞装置 1 5 1 が正常に閉鎖されない状況となる可能性が考えられる。そして、通常遊技状態であるとともに特別入賞装置 1 5 1 が正常に閉鎖されていない状況が発生した場合には、通常遊技状態であるにも関わらず特別入賞装置 1 5 1 への入球を発生させることが可能な状態となってしまうおそれがある。これに対して本実施形態では、通常遊技状態において当否判定処理が実行されて外れ結果となった場合には、第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 の値が「0」であることを条件として時短当否判定処理が実行される。通常遊技状態において当否判定処理が実行されて外れ結果となった場合においても、第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 に「1」がセットされている状況では、時短当否判定処理は実行されない。これにより、通常遊技状態であるとともに特別入賞装置 1 5 1 が正常に閉鎖されていない状況が発生した場合に、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の実行機会が設計段階において想定されていた状況以外の状況で与えられてしまう可能性を低減することができる。

【 4 3 8 2 】

通常遊技状態において実行された当否判定処理にて外れ結果となったことに基づいて時短当否判定処理が実行される場合と、当該当否判定処理にて外れ結果となっても時短当否判定処理が実行されない場合とが存在している。これにより、時短当否判定処理の実行条件が単純なものとなってしまうことが防止されている。

【 4 3 8 3 】

ステップ S L 6 0 7 にて否定判定を行った場合には、時短用のフラグセット処理（ステップ S L 6 1 5）及び時短結果用の停止結果設定処理（ステップ S L 6 1 6）を実行することなく、本時短抽選用処理を終了する。これにより、通常遊技状態において実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第 1 時短結果となった場合、当該第 1 時短結果を無効とすることができる。

【 4 3 8 4 】

ステップ S L 6 0 8 にて否定判定を行った場合には、時短用のフラグセット処理（ステップ S L 6 1 5）及び時短結果用の停止結果設定処理（ステップ S L 6 1 6）を実行することなく、本時短抽選用処理を終了する。当該場合には、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において外れ結果となった場合と同様の処理（具体的には特図変動開始処理（図 3 3 1）のステップ S L 5 1 3 における外れ結果用の停止結果設定処理）が実行される。これにより、いずれかの時短状態において実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第 1 時短結果となった場合においても、当該時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 3 7 a における最後の遊技回及び当該時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における最後の遊技回のいずれにも該当しない遊技回で発生した第 1 時短結果は無効とすることができる。

【 4 3 8 5 】

第 1 A 時短状態において実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第 1 時短結果となった場合においても、当該第 1 A 時短状態において実行可能な第 1 特

図表示部 37 a における 100 回の遊技回のうち最後である 100 回目の遊技回、及び当該第 1 A 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 37 b における 7 回の遊技回のうち最後である 7 回目の遊技回のいずれにも該当しない遊技回で発生した第 1 時短結果は無効となる。また、第 2 A 時短状態において実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第 1 時短結果となった場合においても、当該第 2 A 時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 37 a における 100 回の遊技回のうち最後である 100 回目の遊技回、及び当該第 2 A 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 37 b における 10 回の遊技回のうち最後である 10 回目の遊技回のいずれにも該当しない遊技回で発生した第 1 時短結果は無効となる。さらにまた、第 1 C 時短状態において実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第 1 時短結果となった場合においても、第 1 特図表示部 37 a における遊技回、及び当該第 1 C 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 37 b における 5 回の遊技回のうち最後である 5 回目の遊技回のいずれにも該当しない遊技回で発生した第 1 時短結果は無効となる。また、第 2 C 時短状態において実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第 1 時短結果となった場合においても、当該第 2 C 時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 37 a における 100 回の遊技回のうち最後である 100 回目の遊技回、及び当該第 2 A 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 37 b における 10 回の遊技回のうち最後である 10 回目の遊技回のいずれにも該当しない遊技回で発生した第 1 時短結果は無効となる。

10

【4386】

時短抽選用処理（図 332）のステップ S L 602 にて肯定判定を行った場合、ステップ S L 604 にて否定判定を行った場合、ステップ S L 607 にて否定判定を行った場合、又はステップ S L 608 にて否定判定を行った場合には、特図変動開始処理（図 331）のステップ S L 513 における外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。つまり、時短抽選用処理において時短当否判定処理が実行されなかった場合には、外れ結果用の停止結果設定処理（ステップ S L 513）が実行される。また、時短抽選用処理において時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行されて第 1 時短結果が選択されたが当該第 1 時短結果に対応する処理（ステップ S L 615～ステップ S L 616）が実行されなかった場合、すなわち当該第 1 時短結果が無効とされる場合にも、外れ結果用の停止結果設定処理（ステップ S L 513）が実行される。

20

【4387】

特図変動開始処理（図 331）の説明に戻り、ステップ S L 513 では外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。外れ結果用の停止結果設定処理では、第 1 特図表示部 37 a 及び第 2 特図表示部 37 b のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側 R O M 83 に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側 R A M 84 に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報、小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び時短結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

30

【4388】

大当たり用の停止結果設定処理（ステップ S L 507）、小当たり用の停止結果設定処理（ステップ S L 511）、外れ結果用の停止結果設定処理（ステップ S L 513）又は時短結果用の停止結果設定処理（時短抽選用処理（図 332）のステップ S L 616）を実行した後は、変動表示期間の特定処理を実行する（ステップ S L 514）。変動表示期間の特定処理では、今回の開始対象となっている遊技回の変動表示期間を特定するための処理を実行する。なお、変動表示期間の特定処理（ステップ S L 514）の詳細については後述する。

40

【4389】

ステップ S L 514 にて変動表示期間の特定処理を実行した後は、今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを音光側 M P U 93 に送信する（ステップ S L 515）。変動用コマンドには、ステップ S L 514 にて特定された変

50

動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。なお、変動用コマンドにはリーチ表示を実行するか否かの情報が含まれていないが、リーチ表示が発生する場合の変動表示期間はリーチ表示が発生しない場合の変動表示期間よりも長い期間として設定されているため、音光側MPU93は変動表示期間の情報からリーチ表示の発生の有無を特定することが可能となる。種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が大当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、大当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の種類の大当たり結果であるかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が小当たり結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、小当たり結果に対応している場合にはいずれの種類の種類の小当たり結果であるかを示す情報が含まれる。さらにまた、種別コマンドには、今回の開始対象となっている遊技回が時短結果に対応しているか否かの情報が含まれるとともに、時短結果に対応している場合にはいずれの種類の種類の時短結果であるかを示す情報が含まれる。また、種別コマンドには、主側RAM84の潜伏モードフラグ661に「1」がセットされている場合には潜伏モードであることを示す情報が含まれる。音光側MPU93は、主側MPU82から受信した種別コマンドに含まれている情報に基づいて、遊技結果及び潜伏モードの設定の有無を特定することができる。

10

【4390】

その後、ステップSL516～ステップSL517において、上記第2の実施形態における特図変動開始処理（図41）のステップS2015～ステップS2016と同様の処理を実行する。具体的には、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち今回の遊技回の開始対象となっている表示部において、絵柄の変動表示を開始させる（ステップSL516）。そして、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSL517）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップS1806）に対応する「1」となる。

20

【4391】

次に、特図変動開始処理（図331）のステップSL514にて実行される変動表示期間の特定処理について図333（a）のフローチャートを参照しながら説明する。

【4392】

第1A時短状態フラグ652、第2A時短状態フラグ653及び第2C時短状態フラグ655のいずれかに「1」がセットされている場合、すなわち第1A時短状態、第2A時短状態及び第2C時短状態のいずれかである場合には（ステップSL701：YES）、短変動用のテーブル群を主側ROM83から主側RAM84に読み出す（ステップSL702）。また、いずれの時短状態フラグ652～655にも「1」がセットされていない場合又は第1C時短状態フラグ654に「1」がセットされている場合、すなわち通常遊技状態又は第1C時短状態である場合には（ステップSL701：NO）、長変動用のテーブル群を主側ROM83から主側RAM84に読み出す（ステップSL703）。ステップSL702の処理を行った場合、又はステップSL703の処理を行った場合には、変動表示期間の選択処理を実行する（ステップSL704）。変動表示期間の選択処理では、主側RAM84に読み出されている短変動用のテーブル群又は長変動用のテーブル群を参照して、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち今回の遊技回の開始対象となっている表示部における絵柄の変動表示期間を選択する。その後、変動表示期間の設定処理を実行する（ステップSL705）。変動表示期間の設定処理では、ステップSL704にて選択した変動表示期間の情報を主側RAM84における特図側タイマカウンタにセットする。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、特図側タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理（図14）におけるステップS210のタイマ更新処理にて実行される。

30

40

【4393】

図333（b）は遊技状態及び遊技結果の組合せと選択される絵柄の変動表示期間との関係を説明するための説明図である。まず短変動用のテーブル群が参照される場合につい

50

て説明する。図 3 3 3 (b) に示すように、短変動用のテーブル群を参照して変動表示期間の選択処理（ステップ S L 7 0 4）が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は今回の遊技回の遊技結果が外れ結果となるとともに実行対象となっている保留情報に含まれている数値情報のうちリーチ乱数カウンタ C 3 に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、変動表示期間として 7 秒の期間が選択される。また、今回の遊技回において小当たり結果が発生する場合、変動表示期間として 6 秒の期間が選択される。さらにまた、今回の遊技回の遊技結果が外れ結果となるとともに外れリーチ表示も発生しない場合、その時点の変動種別カウンタ C S の数値情報を短変動用のテーブル群における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。当該場合には変動表示期間として、 $1/2$ の確率で 1 秒の期間が選択されるとともに、 $1/2$ の確率で 2 秒の期間が選択される。

10

【 4 3 9 4 】

既に説明したとおり、第 2 時短結果となった場合には、絵柄の変動表示期間に亘って第 2 C 時短状態の付与報知演出が実行される。短変動用のテーブル群を参照して変動表示期間の選択処理（ステップ S L 7 0 4）が実行される状況においては、今回の遊技回において第 2 時短結果が発生する場合、変動表示期間として 5 秒の期間が選択される。

【 4 3 9 5 】

既に説明したとおり、遊技回の遊技結果が第 1 時短結果となり且つ潜伏モードではない場合には、第 1 C 時短状態の付与報知演出が実行される。一方、遊技回の遊技結果が第 1 時短結果となり且つ潜伏モードである場合、第 1 C 時短状態の付与報知演出は実行されない。短変動用のテーブル群を参照して変動表示期間の選択処理（ステップ S L 7 0 4）が実行される状況（具体的には第 1 A 時短状態、第 2 A 時短状態及び第 2 C 時短状態のいずれかである状況）においては、今回の遊技回において第 1 時短結果が発生するとともに主側 R A M 8 4 における潜伏モードフラグ 6 6 1 の値が「0」である場合、すなわち第 1 C 時短状態の付与報知演出が実行される場合には、変動表示期間として 4 秒の期間が選択される。また、今回の遊技回において第 1 時短結果が発生するとともに潜伏モードフラグ 6 6 1 に「1」がセットされている場合、すなわち第 1 C 時短状態の付与報知演出が実行されない場合には、変動表示期間として 2 秒の期間が選択される。

20

【 4 3 9 6 】

次に、長変動用のテーブル群が参照される場合について説明する。長変動用のテーブル群を参照して変動表示期間の選択処理（ステップ S L 7 0 4）が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は今回の遊技回の遊技結果が外れ結果となるとともに実行対象となっている保留情報に含まれている数値情報のうちリーチ乱数カウンタ C 3 に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタ C S の数値情報を長変動用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。当該場合には変動表示期間として、 $1/2$ の確率で 1 分の期間が選択されるとともに、 $1/2$ の確率で 1 分 3 0 秒の期間が選択される。また、今回の遊技回において小当たり結果が発生する場合、その時点の変動種別カウンタ C S の数値情報を長変動用のテーブル群における小当たり結果対応のテーブルに対して照合することで、小当たり結果に対応する変動表示期間の情報を読み出す。当該場合には変動表示期間として、 $1/2$ の確率で 4 0 秒の期間が選択されるとともに、 $1/2$ の確率で 5 0 秒の期間が選択される。さらにまた、今回の遊技回において第 2 時短結果が発生する場合、変動表示期間として 3 0 秒の期間が選択される。また、今回の遊技回の遊技結果が外れ結果となるとともに外れリーチ表示も発生しない場合、その時点の変動種別カウンタ C S の数値情報を長変動用のテーブル群における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。当該場合には変動表示期間として、 $1/2$ の確率で 1 0 秒の期間が選択されるとともに、 $1/2$ の確率で 2 0 秒の期間が選択される。

30

40

50

【 4 3 9 7 】

既に説明したとおり、通常遊技状態において時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行されて第1時短結果が選択された場合、当該第1時短結果は無効となり、外れ結果に対応する処理が実行される。このため、通常遊技状態において、今回の遊技回の遊技結果が第1時短結果となる場合は存在しない。また、既に説明したとおり、遊技回の遊技結果が第1時短結果となり且つ潜伏モードではない場合には、第1C時短状態の付与報知演出が実行される。一方、遊技回の遊技結果が第1時短結果となり且つ潜伏モードである場合、第1C時短状態の付与報知演出は実行されない。長変動用のテーブル群を参照して変動表示期間の選択処理（ステップS L 7 0 4）が実行される通常遊技状態及び第1C時短状態のうち第1C時短状態においては、今回の遊技回において第1時短結果が発生するとともに主側RAM 8 4における潜伏モードフラグ6 6 1の値が「0」である場合、すなわち第1C時短状態の付与報知演出が実行される場合には、変動表示期間として2 5秒の期間が選択される。また、第1C時短状態においては、今回の遊技回において第1時短結果が発生するとともに潜伏モードフラグ6 6 1に「1」がセットされている場合、すなわち第1C時短状態の付与報知演出が実行されない場合には、変動表示期間として2 0秒の期間が選択される。

10

【 4 3 9 8 】

上記のとおり、第1C時短状態において変動表示期間の特定処理（図3 3 3（a））が実行される場合には、通常遊技状態において変動表示期間の特定処理（図3 3 3（a））が実行される場合と同様に、長変動用のテーブル群が参照される。これにより、第1C時短状態であるとともに潜伏モードである状況において選択される特図表示部3 7 a, 3 7 bにおける絵柄の変動表示期間の長さに基づいて、通常遊技状態ではないことが遊技者に把握されてしまうことを防止できる。よって、第1C時短状態であるとともに潜伏モードである状況において、通常遊技状態であるかのように遊技者に感じさせることができる。

20

【 4 3 9 9 】

第1A時短状態、第2A時短状態及び第2C時短状態のいずれかにおいて実行される遊技回の遊技結果が第1時短結果となるとともに第1C時短状態の付与報知演出が実行される場合に選択される変動表示期間（4秒）、並びに通常遊技状態及び第1C時短状態のいずれかにおいて実行される遊技回の遊技結果が第1時短結果となるとともに第1C時短状態の付与報知演出が実行される場合に選択される変動表示期間（2 5秒）は、遊技回の遊技結果が大当たり結果となる場合、小当たり結果となる場合、第2時短結果となる場合、第1時短結果となるとともに第1C時短状態の付与報知演出が実行されない場合、及び外れ結果となる場合には選択されない長さの期間である。詳細は後述するが、音光側MP U 9 3は、主側MP U 8 2から受信した変動用コマンドに設定されている変動表示期間が4秒又は2 5秒の期間であることに基づいて、第1C時短状態の付与報知演出が実行されるようにする。一方、変動用コマンドに設定されている変動表示期間が4秒又は2 5秒の期間ではない場合、第1C時短状態の付与報知演出は実行されない。

30

【 4 4 0 0 】

第1A時短状態、第2A時短状態及び第2C時短状態のいずれかにおいて実行される遊技回の遊技結果が第1時短結果となるとともに第1C時短状態の付与報知演出が実行されない場合に選択される変動表示期間（2秒）、並びに通常遊技状態及び第1C時短状態のいずれかにおいて実行される遊技回の遊技結果が第1時短結果となるとともに第1C時短状態の付与報知演出が実行されない場合に選択される変動表示期間（2 0秒）は、遊技回の遊技結果が外れ結果となる場合にも選択され得る長さの期間である。これにより、第1C時短状態の付与報知演出が実行されない場合に、絵柄の変動表示期間が2秒又は2 0秒であることに基づいて、遊技結果が第1時短結果であること及び当該第1時短結果を契機として第1C時短状態が付与されることが遊技者に把握されてしまうことを防止できる。

40

【 4 4 0 1 】

次に、主側MP U 8 2にて実行される特図確定中処理について図3 3 4のフローチャートを参照しながら説明する。上記第2の実施形態において既に説明したとおり、特図確定

50

中処理は特図特電制御処理（図39）のステップS1807にて実行される。

【4402】

特図側タイマカウンタの値が「0」であり最終停止期間が経過している場合であって（ステップSL801：YES）、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果である場合（ステップSL802：YES）、第1A時短状態フラグ652に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSL803）。そして、第1A時短状態フラグ652に「1」がセットされている場合には（ステップSL803：YES）、第1A時短状態の終了処理を実行する（ステップSL804）。第1A時短状態の終了処理では、第1A時短状態フラグ652を「0」クリアすることにより通常遊技状態とする。また、第1A時短状態の終了処理（ステップSL804）では、第1特図用時短カウンタ656及び第2特図用時短カウンタ657を「0」クリアする。

10

【4403】

このように、第1A時短状態において実行される遊技回の開始時に当否判定処理が実行されて大当たり結果又は小当たり結果となった場合には、当該遊技回において絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて第1A時短状態が終了されて非時短状態（具体的には通常遊技状態）となる。これにより、第1A時短状態において実行される遊技回の開始時に実行された当否判定処理において大当たり結果となった場合には非時短状態において当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行されるようにすることができる。また、第1A時短状態において実行される遊技回の開始時に実行された当否判定処理において小当たり結果となった場合には非時短状態において当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行されるようにすることができる。

20

【4404】

第2A時短状態、第1C時短状態及び第2C時短状態のいずれかにおいて実行される遊技回の開始時に当否判定処理が実行されて大当たり結果又は小当たり結果となった場合、特図確定中処理（図334）では当該時短状態を終了させるための処理は実行されない。このため、第2A時短状態、第1C時短状態及び第2C時短状態のいずれかにおいて実行される遊技回の開始時に当否判定処理が実行されて大当たり結果となった場合には当該時短状態が維持された状態で当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行される。また、第2A時短状態、第1C時短状態及び第2C時短状態のいずれかにおいて実行される遊技回の開始時に当否判定処理が実行されて小当たり結果となった場合には当該時短状態が維持された状態で当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行される。

30

【4405】

ステップSL804にて第1A時短状態の終了処理を実行した後は、時短表示終了コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSL805）。音光側MPU93は、時短表示終了コマンドを受信した場合、図柄表示装置41において実行されている時短表示（具体的には第1A時短表示又はA時短表示）が終了されるようにする。このように、第1A時短状態において、いずれかの当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合、第1A時短状態フラグ652の値が「0」クリアされるとともにいずれの時短表示も行われていない状態となる。

【4406】

ステップSL803にて否定判定を行った場合、又はステップSL805の処理を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が第2大当たり結果であるか否かを判定する（ステップSL806）。そして、今回の遊技回の遊技結果が第2大当たり結果である場合には（ステップSL806：YES）、後述する第2A時短状態の予告報知演出用処理を実行する（ステップSL807）。第2A時短状態の予告報知演出用処理では、潜伏モードではないことを条件として、第2A時短状態の予告報知演出が実行されるようにするための処理を実行する。また、ステップSL806にて否定判定を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が第1大当たり結果であるか否かを判定する（ステップSL808）。

40

【4407】

ステップSL807の処理を行った場合、又はステップSL808にて肯定判定を行っ

50

た場合には、主側 R A M 8 4 における第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 を「0」クリアする（ステップ S L 8 0 9）。このように、第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 は、大当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始される場合に「0」クリアされる。ステップ S L 8 0 9 の処理が実行されることにより、R A M クリア処理が実行された後において未だ第 1 C 時短状態への移行が発生していない状態、及び大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された後において未だ第 1 C 時短状態への移行が発生していない状態のいずれかであることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

【4408】

その後、オープニング期間に対応する情報（具体的には 5 秒）を特図側タイマカウンタにセットし（ステップ S L 8 1 0）、オープニングコマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S L 8 1 1）。音光側 M P U 9 3 はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて行われるようにする。第 2 大当たり結果が発生したことに対応するオープニング演出は、第 1 大当たり結果が発生したことに対応するオープニング演出と同一内容である。これにより、オープニング演出の内容に基づいて大当たり結果の種類が遊技者に把握されてしまうことが防止されている。

10

【4409】

その後、特図特電カウンタの値を 3 加算する（ステップ S L 8 1 2）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップ S 1 8 1 0）に対応する「5」となる。また、ステップ S L 8 0 8 にて否定判定を行った場合、すなわち今回の遊技回の遊技結果が小当たり結果である場合には、特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S L 8 1 3）。これにより、特図特電カウンタの値は振分開始用処理（ステップ S 1 8 0 8）に対応する「3」となる。

20

【4410】

ステップ S L 8 0 2 にて否定判定を行った場合には、今回の遊技回の遊技結果が時短結果であるか否かを判定する（ステップ S L 8 1 4）。そして、今回の遊技回の遊技結果が時短結果である場合には（ステップ S L 8 1 4：Y E S）、後述する時短状態の設定処理を実行する（ステップ S L 8 1 5）。また、今回の遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には（ステップ S L 8 1 4：N O）、後述する時短カウンタ 6 5 6，6 5 7 の減算処理を実行する（ステップ S L 8 1 6）。

30

【4411】

ステップ S L 8 1 5 の処理を行った場合、又はステップ S L 8 1 6 の処理を行った場合には、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S L 8 1 7）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップ S 1 8 0 5）に対応する「0」となる。

【4412】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される時短状態の設定処理について図 3 3 5 のフローチャートを参照しながら説明する。時短状態の設定処理は特図確定中処理（図 3 3 4）のステップ S L 8 1 5 にて実行される。

【4413】

40

まず時短結果コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S L 9 0 1）。音光側 M P U 9 3 は、図柄表示装置 4 1 にて時短用保留期待演出が行われている状況において時短結果コマンドを受信した場合には当該時短用保留期待演出が終了されるようにする。このように、時短用保留期待演出が行われている状況において、遊技結果がいずれかの時短結果となる態様で特図表示部 3 7 a，3 7 b における絵柄の最終停止期間が停止した場合には、当該時短用保留期待演出が終了する。なお、時短用保留期待演出の詳細については後述する。

【4414】

その後、時短期待フラグ 6 5 8，6 5 9 のクリア処理を実行する（ステップ S L 9 0 2）。当該クリア処理では、第 1 時短期待フラグ 6 5 8 及び第 2 時短期待フラグ 6 5 9 を「

50

0」クリアする。これにより、時短用保留期待演出が実行されていない状態であることを主側MPU82にて把握可能となる。

【4415】

その後、今回の遊技回の遊技結果が第1時短結果である場合（ステップSL903：YES）、主側RAM84の第1C時短状態フラグ654に「1」をセットするとともに第1A時短状態フラグ652、第2A時短状態フラグ653及び第2C時短状態フラグ655を「0」クリアする（ステップSL904）。これにより、当該ステップSL902の処理の実行前における遊技状態とは無関係に、第1C時短状態となる。その後、主側RAM84の第1特図用時短カウンタ656に「1」をセットするとともに第2特図用時短カウンタ657に「5」をセットする（ステップSL905）。これにより、第1C時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回として1回がセットされるとともに、第1C時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回として5回がセットされる。

10

【4416】

その後、主側RAM84における第1C時短発生後フラグ651に「1」をセットする（ステップSL906）。ステップSL906では、既に第1C時短発生後フラグ651に「1」がセットされている状態である場合には当該状態が維持されるようにする。これにより、RAMクリア処理が実行された後において未だ第1C時短状態への移行が発生していない状態、及び大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された後において未だ第1C時短状態への移行が発生していない状態のいずれでもない状態であることを主側MPU82にて把握可能となる。

20

【4417】

その後、主側RAM84の潜伏モードフラグ661に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSL907）。ステップSL907にて否定判定を行った場合、すなわち第1時短結果となる態様で特図表示部37a、37bにおける絵柄の最終停止期間が終了し、潜伏モードではない場合には、第1C時短表示コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSL908）。音光側MPU93は、図柄表示装置41にていずれかの時短表示が行われている状況において第1C時短表示コマンドを受信した場合には当該時短表示に代えて第1C時短表示が開始されるようにする。また、音光側MPU93は、図柄表示装置41にていずれの時短表示も行われていない状況において第1C時短表示コマンドを受信した場合には第1C時短表示が開始されるようにする。これにより、第1C時短状態であることを遊技者が確認可能となる。

30

【4418】

潜伏モードである場合には（ステップSL907：YES）、時短表示終了コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSL909）。音光側MPU93は、時短表示終了コマンドを受信した場合、図柄表示装置41において実行されている時短表示が終了されるようにする。このように、いずれかの時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回、又はいずれかの時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回にて第1時短結果となり且つ潜伏モードとなった場合には、図柄表示装置41において時短表示が実行されていない状態となる。

40

【4419】

ステップSL903にて否定判定を行った場合、すなわち今回の遊技回の遊技結果が第2時短結果である場合には、主側RAM84の第2C時短状態フラグ655に「1」をセットするとともに第1A時短状態フラグ652、第2A時短状態フラグ653及び第1C時短状態フラグ654を「0」クリアする（ステップSL910）。これにより、当該ステップSL910の処理の実行前における遊技状態とは無関係に第2C時短状態となる。その後、主側RAM84の第1特図用時短カウンタ656に「100」をセットするとともに、第2特図用時短カウンタ657に「10」をセットする（ステップSL911）。これにより、第2C時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回として100回がセットされるとともに、第2C時短状態において実行可能な第2特図表示

50

部 3 7 b における遊技回として 1 0 回がセットされる。

【 4 4 2 0 】

その後、第 2 C 時短表示コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S L 9 1 2）。音光側 M P U 9 3 は、図柄表示装置 4 1 にていずれかの時短表示が行われている状況において第 2 C 時短表示コマンドを受信した場合には当該時短表示に代えて第 2 C 時短表示が開始されるようにする。また、音光側 M P U 9 3 は、図柄表示装置 4 1 にていずれの時短表示も行われていない状況において第 2 C 時短表示コマンドを受信した場合には第 2 C 時短表示が開始されるようにする。これにより、図柄表示装置 4 1 の表示内容に基づいて第 2 C 時短状態であることを遊技者が確認可能となる。

【 4 4 2 1 】

上記のとおり、遊技結果が第 1 時短結果となった場合には、第 1 C 時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の回数として 1 回が設定されるとともに、第 1 C 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の回数として 5 回が設定される。既に説明したとおり、第 1 サポート発生モードである第 1 C 時短状態では、基本的に特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生しない。第 1 A 時短状態、第 2 A 時短状態又は第 2 C 時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 3 7 a における最後の遊技回又はこれらの時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における最後の遊技回の遊技結果が第 1 時短結果となり第 1 C 時短状態に移行した場合、当該第 1 C 時短状態において、当該第 1 A 時短状態、第 2 A 時短状態又は第 2 C 時短状態の終了時に保留記憶されていた第 2 保留情報（最大で 4 個）に対応する遊技回が実行された後、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が実行されることにより当該第 1 C 時短状態が終了する。これにより、当該第 1 A 時短状態、第 2 A 時短状態又は第 2 C 時短状態の終了時に保留記憶されていた全ての第 2 保留情報が消化された後に当該第 1 C 時短状態が終了されるようにすることができる。但し、第 1 C 時短状態において特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生した場合には、第 1 C 時短状態において実行された第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の回数が 5 回に達したことに基づいて当該第 1 C 時短状態が終了され得る。

【 4 4 2 2 】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される時短カウンタ 6 5 6 , 6 5 7 の減算処理について図 3 3 6 のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、時短カウンタ 6 5 6 , 6 5 7 の減算処理は、特図確定中処理（図 3 3 4）のステップ S L 8 1 6 にて実行される。また、時短カウンタ 6 5 6 , 6 5 7 の減算処理は、V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生することなく振分実行モードが終了した場合に、後述する振分用処理（図 3 3 7）のステップ S M 2 1 8 にて実行される。

【 4 4 2 3 】

いずれかの時短状態フラグ 6 5 2 ~ 6 5 5 に「1」がセットされている場合（ステップ S M 1 0 1 : Y E S）、今回の遊技回又は振分実行モードの契機となった遊技回が第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回であるか否かを判定する（ステップ S M 1 0 2）。今回の遊技回又は振分実行モードの契機となった遊技回が第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回である場合には（ステップ S M 1 0 2 : Y E S）、第 2 特図用時短カウンタ 6 5 7 の値を 1 減算する（ステップ S M 1 0 3）。また、今回の遊技回又は振分実行モードの契機となった遊技回が第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回である場合には（ステップ S M 1 0 2 : N O）、第 1 特図用時短カウンタ 6 5 6 の値を 1 減算する（ステップ S M 1 0 4）。

【 4 4 2 4 】

ステップ S M 1 0 3 の処理を行った場合、又はステップ S M 1 0 4 の処理を行った場合には、第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S M 1 0 5）。第 2 A 時短状態である場合には（ステップ S M 1 0 5 : Y E S）、第 2 A 時短状態の終盤報知演出用処理を実行する（ステップ S M 1 0 6）。第 2 A 時短状態の終盤報知演出用処理では、潜伏モードであるとともに第 2 A 時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の残り回数が 3 0 回以下となったこと、又は第 2 A 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の残り回数が 3 回以

下となったこと、すなわち潜伏モードにおいて第2 A時短状態の終盤に突入したことに基
づいて、第2 A時短状態の終盤報知演出が実行されるようにするための処理を実行すると
ともに、潜伏モードを終了させる。なお、第2 A時短状態の終盤報知演出用処理（ステッ
プSM106）の詳細については後述する。

【4425】

ステップSM105にて否定判定を行った場合、又はステップSM106の処理を行っ
た場合には、第1特図用時短カウンタ656及び第2特図用時短カウンタ657のいずれ
かの値が「0」であるか否かを判定する（ステップSM107）。ステップSM107に
て肯定判定を行った場合、すなわち現状の時短状態において実行可能な第1特図表示部3
7aにおける最後の遊技回又は現状の時短状態において実行可能な第2特図表示部37b
における最後の遊技回が終了した場合には、現状の時短状態に対応する時短状態フラグ6
52～655を「0」クリアする（ステップSM108）。ステップSM108では、第
1 A時短状態である場合には第1 A時短状態フラグ652を「0」クリアし、第2 A時短
状態である場合には第2 A時短状態フラグ653を「0」クリアし、第1 C時短状態であ
る場合には第1 C時短状態フラグ654を「0」クリアし、第2 C時短状態である場合に
は第2 C時短状態フラグ655を「0」クリアする。これにより、通常遊技状態となる。

10

【4426】

このように、いずれかの時短状態にて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回
の回数が当該時短状態における第1特図表示部37aの上限遊技回数に達した場合、又は
いずれかの時短状態にて実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の回数が当該時
短状態における第2特図表示部37bの上限遊技回数に達した場合、当該時短状態が終了
して通常遊技状態となる。

20

【4427】

その後、特図用時短カウンタ656、657のクリア処理を実行する（ステップSM1
09）。当該クリア処理では、第1特図用時短カウンタ656及び第2特図用時短カウン
タ657の両方の値が「0」となるようにする。その後、潜伏モードフラグ661の値を
「0」クリアする（ステップSM110）。これにより、潜伏モードであった場合には当
該潜伏モードが終了する。このように、時短状態（具体的には第2 A時短状態又は第1 C
時短状態）であるとともに潜伏モードである状況において、実行された第1特図表示部3
7aにおける遊技回の回数が当該時短状態における第1特図表示部37aの上限遊技回数
に達したことに基づいて当該時短状態が終了した場合、又は時短状態にて実行された第2
特図表示部37bにおける遊技回の回数が当該時短状態における第2特図表示部37bの
上限遊技回数に達したことに基づいて当該時短状態が終了した場合、当該潜伏モードは終
了する。

30

【4428】

その後、時短表示終了コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSM111）
。音光側MPU93は、時短表示終了コマンドを受信した場合、図柄表示装置41におい
て実行されている時短表示（具体的には第1 A時短表示、第2 A時短表示、A時短表示、
第1 C時短表示及び第2 C時短表示のいずれか）が終了されるようにする。これにより、
いずれかの時短状態が終了して通常遊技状態となる場合には、図柄表示装置41にて時短
表示が行われていない状態となる。

40

【4429】

上記のとおり、第1 A時短状態は、当該第1 A時短状態において第1特図表示部37a
における100回目の遊技回が実行されて新たな時短状態の設定が行われなかった場合、
又は当該第1 A時短状態において第2特図表示部37bにおける7回目の遊技回が実行さ
れて新たな時短状態の設定が行われなかった場合に終了する。第1 A時短状態の終了時に
第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報が存在している場合には、
通常遊技状態において当該第2保留情報に対応する遊技回が実行されることとなる。

【4430】

第2 A時短状態は、当該第2 A時短状態において第1特図表示部37aにおける100

50

回目の遊技回が実行されて新たな時短状態の設定が行われなかった場合、又は当該第2 A 時短状態において第2 特図表示部3 7 bにおける1 0 回目の遊技回が実行されて新たな時短状態の設定が行われなかった場合に終了する。第2 A 時短状態の終了時に第2 特図保留エリア1 1 2に保留記憶されている第2 保留情報が存在している場合には、通常遊技状態において当該第2 保留情報に対応する遊技回が実行されることとなる。

【4 4 3 1】

第1 C 時短状態は、第1 特図表示部3 7 aにおける遊技回が実行されて新たな時短状態の設定が行われなかった場合、又は当該第1 C 時短状態において第2 特図表示部3 7 bにおける5 回目の遊技回が実行されて新たな時短状態の設定が行われなかった場合に終了する。既に説明したとおり、第1 サポート発生モードである第1 C 時短状態においては、基本的には特別入賞装置1 5 1 への入賞は発生しない。また、第1 C 時短状態において実行可能な第2 特図表示部3 7 bにおける遊技回の回数として、第2 特図保留エリア1 1 2に保留記憶可能な第2 保留情報の上限個数（具体的には4 個）よりも大きい回数（具体的には5 回）が設定されている。これにより、第1 C 時短状態の開始時に保留記憶されていた第2 保留情報が消化され、基本的に第2 特図保留エリア1 1 2に保留記憶されている第2 保留情報が存在しない状態で第1 C 時短状態が終了されるようにすることができる。

【4 4 3 2】

第2 C 時短状態は、当該第2 C 時短状態において第1 特図表示部3 7 aにおける1 0 0 回目の遊技回が実行されて新たな時短状態の設定が行われなかった場合、又は当該第2 C 時短状態において第2 特図表示部3 7 bにおける1 0 回目の遊技回が実行されて新たな時短状態の設定が行われなかった場合に終了する。第2 C 時短状態の終了時に第2 特図保留エリア1 1 2に保留記憶されている第2 保留情報が存在している場合には、通常遊技状態において当該第2 保留情報に対応する遊技回が実行されることとなる。

【4 4 3 3】

次に、主側M P U 8 2にて実行される振分用処理の説明に先立ち、当該振分用処理にて利用される主側R A M 8 4の構成について説明する。図3 2 2に示すように、主側R A M 8 4には時短中V入賞フラグ6 6 2が設けられている。時短中V入賞フラグ6 6 2は、時短状態（具体的には第2 A 時短状態、第1 C 時短状態及び第2 C 時短状態のいずれか）においてV入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生したことを主側M P U 8 2にて把握可能とするフラグである。メイン処理（図3 2 6）のステップS L 1 1 1にてR A M クリア処理が実行された場合、時短中V入賞フラグ6 6 2の値は「0」クリアされる。

【4 4 3 4】

既に説明したとおり、第1 A 時短状態において開始された第2 特図表示部3 7 bにおける遊技回の遊技結果が小当たり結果となった場合には、第2 特図表示部3 7 bにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで第1 A 時短状態が終了されて通常遊技状態となり、通常遊技状態（非時短状態）において振分実行モードが実行される。V入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生し得る時短状態は、第2 A 時短状態、第1 C 時短状態及び第2 C 時短状態のいずれかである。

【4 4 3 5】

次に、主側M P U 8 2にて実行される振分用処理について図3 3 7のフローチャートを参照しながら説明する。上記第2の実施形態において既に説明したとおり、振分用処理は特図特電制御処理（図3 9）のステップS 1 8 0 9にて実行される。

【4 4 3 6】

振分入賞装置1 6 1においてV入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生した場合（ステップS M 2 0 1：Y E S）、主側R A M 8 4におけるV入賞フラグに「1」をセットする（ステップS M 2 0 2）。上記第2の実施形態において既に説明したとおり、V入賞フラグは、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生したか否かを主側M P U 8 2にて特定するためのフラグである。なお、V入賞フラグに「1」がセットされている状況においてはV入賞検知センサ1 6 9にて新たに遊技球が検知されたとしてもステップS M 2 0 1にて否定判定をすることで、ステップS M 2 0

2～ステップSM206の処理を実行しない。

【4437】

ステップSM202の処理を行った後は、いずれかの時短状態フラグ652～655に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSM203）。いずれかの時短状態である場合には（ステップSM203：YES）、主側RAM84における時短中V入賞フラグ662に「1」をセットする（ステップSM204）。これにより、時短状態においてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生したことを主側MPU82にて把握可能とすることができる。また、非時短状態（具体的には通常遊技状態）である場合には（ステップSM203：NO）、時短中V入賞フラグ662を「0」クリアする（ステップSM205）。主側MPU82は、V入賞フラグに「1」がセットされているとともに時短中V入賞フラグ662の値が「0」であることに基づいて、V入賞検知センサ169における遊技球の検知が非時短状態において発生したことを把握することができる。

10

【4438】

ステップSM204の処理を行った場合、又はステップSM205の処理を行った場合には、V入賞コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSM206）。音光側MPU93は主側MPU82からV入賞コマンドを受信した場合、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたことに対応する演出が実行されるように表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御を実行する。また、音光側MPU93は表示側MPU103にV入賞コマンドを送信する。表示側MPU103は、音光側MPU93からV入賞コマンドを受信した場合、V入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたことを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置41を表示制御する。

20

【4439】

ステップSM201にて否定判定を行った場合、又はステップSM206の処理を行った場合には、ステップSM207～ステップSM217において、上記第2の実施形態における振分用処理（図44）のステップS2308～ステップS2318と同様の処理を実行する。具体的には、まず振分入賞装置161が開放状態である状況において主側RAM84のタイマカウンタを利用して計測している振分開放期間（具体的には6秒）が経過したか否かを判定する（ステップSM207）。振分開放期間が経過していない場合（ステップSM207：NO）、振分入賞装置161のカウント検知センサ168又はV入賞検知センサ169にて遊技球が検知されたか否かを判定することで振分入賞装置161への入賞が発生したか否かを判定する（ステップSM208）。振分入賞装置161への入賞が発生している場合（ステップSM208：YES）、主側RAM84の振分入賞カウンタの値を1減算する（ステップSM209）。そして、その1減算後における振分入賞カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップSM210）。

30

【4440】

振分開放期間が経過している場合又は1減算後における振分入賞カウンタの値が「0」である場合（ステップSM207又はステップSM210：YES）、振分入賞装置161の閉鎖条件が成立しているため、振分入口用の駆動部163への駆動信号の出力を停止することで振分入賞装置161を閉鎖状態とする（ステップSM211）。その後、振分入賞装置161内に確実に遊技球が存在しなくなるまで振分実行モードの終了を待機するために、主側RAM84のタイマカウンタに待機期間に対応する情報をセットする（ステップSM212）。待機期間は、振分入賞装置161に入球した遊技球がカウント検知センサ168及びV入賞検知センサ169のいずれかに検知されるまでに要する最長期間よりも長い期間として設定されている。具体的には4秒に設定されている。このように待機期間が経過するまで振分実行モードの終了を待機することで、振分入賞装置161を閉鎖状態とする直前に当該振分入賞装置161に入球した遊技球が仮にV入賞検知センサ169にて検知された場合にそれを有効なものとして扱うことが可能となる。

40

【4441】

振分用処理では、主側RAM84のタイマカウンタにて計測している待機期間が経過し

50

たか否かを判定する（ステップSM213）。待機期間が経過した場合（ステップSM213：YES）、主側RAM84のV入賞フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSM214）。V入賞フラグに「1」がセットされている場合（ステップSM214：YES）、開閉実行モードに移行させるための処理を実行する。具体的には、オープニング期間に対応する情報（具体的には5秒）を特図側タイマカウンタにセットし（ステップSM215）、オープニングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSM216）。音光側MPU93はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて行われるようにする。その後、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSM217）。これにより、特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップS1810）に対応する「5」となる。

10

【4442】

一方、主側RAM84のV入賞フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSM214：NO）、既に説明した特図確定中処理（図334）のステップSL816と同様に、時短カウンタ656、657の減算処理を実行する（ステップSM218）。時短カウンタ656、657の減算処理の内容は図336のフローチャートを参照しながら既に説明したとおりである。ステップSM218にて実行される時短カウンタ656、657の減算処理では、第2特図用時短カウンタ657の値を1減算し、第2A時短状態である場合には後述する第2A時短状態の終盤報知演出用処理を実行する。1減算後の第2特図用時短カウンタ657の値が「0」である場合、すなわち現状の時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回が終了した場合には、現状の時短状態に対応する時短状態フラグ652～655を「0」クリアすることにより通常遊技状態とする。その後、第1特図用時短カウンタ656及び第2特図用時短カウンタ657の両方の値が「0」となるようにする。その後、潜伏モードフラグ661の値を「0」クリアする。これにより、潜伏モードであった場合には当該潜伏モードが終了する。その後、時短表示終了コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は、時短表示終了コマンドを受信した場合、図柄表示装置41において実行されている時短表示が終了されるようにする。これにより、いずれかの時短状態が終了して通常遊技状態となる場合には、図柄表示装置41にて時短表示が行われていない状態となる。

20

【4443】

このように、時短状態（具体的には第2A時短状態又は第1C時短状態）であるとともに潜伏モードである状況において、V入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することなく振分実行モードが終了し、当該時短状態において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数が当該時短状態における第1特図表示部37aの上限遊技回数に達したことに基づいて当該時短状態が終了した場合、又は時短状態にて実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の回数が当該時短状態における第2特図表示部37bの上限遊技回数に達したことに基づいて当該時短状態が終了した場合、当該潜伏モードは終了する。

30

【4444】

ステップSM218にて時短カウンタ656、657の減算処理を行った後は、フラグクリア処理を実行する（ステップSM219）。フラグクリア処理では、今回の遊技回において利用した主側RAM84の各種フラグを「0」クリアする。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップSM220）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップS1805）に対応する「0」となる。

40

【4445】

上記のとおり、V入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することなく振分実行モードが終了した場合、振分用処理（図337）では時短カウンタ656、657の減算処理（ステップSM218）の他に、遊技状態を移行させるための処理は実行されない。したがって、当該場合において、時短カウンタ656、657の減算処理（ステップSM218）の終了後に、通常遊技状態であった場合にはその通常遊技状態が維持され、

50

第 2 A 時短状態であった場合には当該第 2 A 時短状態が維持され、第 1 C 時短状態であった場合にはその第 1 C 時短状態が維持され、第 2 C 時短状態であった場合にはその第 2 C 時短状態が維持される。既に説明したとおり、第 1 A 時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の開始時に実行された当否判定処理にて小当たり結果となった場合には、当該遊技回において絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて第 1 A 時短状態が終了されて通常遊技状態となる。V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生することなく振分実行モードが終了した場合において、時短カウンタ 6 5 6 , 6 5 7 の減算処理 (ステップ S M 2 1 8) の終了後に、第 1 A 時短状態である状態は発生しない。

【 4 4 4 6 】

10

振分用処理 (図 3 3 7) において潜伏モードが終了する場合とは、ステップ S M 2 1 8 における時短カウンタ 6 5 6 , 6 5 7 の減算処理にて潜伏モードフラグ 6 6 1 が「 0 」クリアされる場合である。潜伏モードで振分実行モードが実行され、V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生した場合には当該潜伏モードが維持された状態で開閉実行モードに移行する。また、潜伏モードで振分実行モードが実行され、V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生することなく振分実行モードが終了し、ステップ S M 2 1 8 における時短カウンタ 6 5 6 , 6 5 7 の減算処理にて潜伏モードフラグ 6 6 1 が「 0 」クリアされなかった場合には、振分実行モードの終了後も当該潜伏モードが維持される。

【 4 4 4 7 】

20

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される特電終了処理について図 3 3 8 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 2 の実施形態において既に説明したとおり、特電終了処理は特図特電制御処理 (図 3 9) のステップ S 1 8 1 3 にて実行される。

【 4 4 4 8 】

特図側タイマカウンタの値が「 0 」である場合、すなわちエンディング期間が経過している場合 (ステップ S M 3 0 1 : Y E S) 、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第 2 大当たり結果であるか否かを判定する (ステップ S M 3 0 2) 。ステップ S M 3 0 2 にて否定判定を行った場合には、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第 1 大当たり結果であるか否かを判定する (ステップ S M 3 0 3) 。

【 4 4 4 9 】

30

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第 1 大当たり結果である場合には (ステップ S M 3 0 3 : Y E S) 、第 1 A 時短状態フラグ 6 5 2 に「 1 」をセットするとともに第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3 、第 1 C 時短状態フラグ 6 5 4 及び第 2 C 時短状態フラグ 6 5 5 を「 0 」クリアすることにより第 1 A 時短状態とする (ステップ S M 3 0 4) 。その後、第 1 特図用時短カウンタ 6 5 6 に「 1 0 0 」をセットするとともに、第 2 特図用時短カウンタ 6 5 7 に「 7 」をセットする (ステップ S M 3 0 5) 。これにより、第 1 A 時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行回数として 1 0 0 回がセットされるとともに、第 1 A 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数として 7 回がセットされる。

【 4 4 5 0 】

40

その後、主側 R A M 8 4 における潜伏モードフラグ 6 6 1 の値を「 0 」クリアする (ステップ S M 3 0 6) 。これにより、潜伏モードであった場合には当該潜伏モードが終了するとともに、潜伏モードではない状態であった場合には当該状態が維持される。その後、A 時短表示コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する (ステップ S M 3 0 7) 。音光側 M P U 9 3 は、図柄表示装置 4 1 にていずれかの時短表示が行われている状況において A 時短表示コマンドを受信した場合には当該時短表示に代えて A 時短表示が開始されるようにする。また、音光側 M P U 9 3 は、図柄表示装置 4 1 にていずれの時短表示も行われていない状況において A 時短表示コマンドを受信した場合には A 時短表示が開始されるようにする。これにより、図柄表示装置 4 1 の表示内容に基づいて第 1 A 時短状態及び第 2 A 時短状態のいずれかであることを遊技者が確認可能となる。このように、第 1 大当たり結果を

50

契機とした開閉実行モードにおいてエンディング期間が経過し、当該開閉実行モードが終了する場合には、潜伏モードが設定されていない状態となる。そして、第1 A時短状態であるとともに、A時短表示が行われている状態となる。

【4451】

今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第2大当たり結果である場合には（ステップSM302：YES）、第2 A時短状態フラグ653に「1」をセットするとともに第1 A時短状態フラグ652、第1 C時短状態フラグ654及び第2 C時短状態フラグ655を「0」クリアすることにより第2 A時短状態とする（ステップSM308）。その後、第1特図用時短カウンタ656に「100」をセットするとともに、第2特図用時短カウンタ657に「10」をセットする（ステップSM309）。これにより、第2 A時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の実行回数として100回がセットされるとともに、第2 A時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数として10回がセットされる。

10

【4452】

その後、主側RAM84における潜伏モードフラグ661の値が「0」である場合（ステップSM310：NO）、すなわち潜伏モードではない場合には、第2 A時短表示コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSM311）。音光側MPU93は、図柄表示装置41にていずれかの時短表示が行われている状況において第2 A時短表示コマンドを受信した場合には当該時短表示に代えて第2 A時短表示が開始されるようにする。また、音光側MPU93は、図柄表示装置41にていずれの時短表示も行われていない状況において第2 A時短表示コマンドを受信した場合には第2 A時短表示が開始されるようにする。これにより、図柄表示装置41の表示内容に基づいて第2 A時短状態であることを遊技者が確認可能となる。このように、潜伏モードではない状況において、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行され、エンディング期間が経過して当該開閉実行モードが終了する場合には、第2 A時短状態であるとともに、第2 A時短表示が行われている状態となる。

20

【4453】

一方、潜伏モードフラグ661に「1」がセットされている場合には（ステップSM310：YES）、既に説明したステップSM307に進み、A時短表示コマンドを音光側MPU93に送信する。これにより、A時短表示が開始されるようにすることができる。このように、潜伏モードである状況において、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行され、エンディング期間が経過して当該開閉実行モードが終了する場合には、第2 A時短状態であるとともに、A時短表示が行われている状態となる。そして、当該潜伏モードである状態が維持される。

30

【4454】

既に説明したとおり、通常遊技状態では非サポートモードとなるため、基本的に第1保留情報に対する当否判定処理が実行される。また、第1保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となった場合に、当該大当たり結果が第1大当たり結果に振り分けられる確率（97%）は、当該大当たり結果が第2大当たり結果に振り分けられる確率（3%）よりも高く設定されている。そして、通常遊技状態において実行された遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合には当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時に潜伏モードではない状態であるため、当該大当たり結果が第1大当たり結果である場合にはA時短表示が開始されるとともに、当該大当たり結果が第2大当たり結果である場合には第2 A時短表示が開始される。このため、遊技者は、基本的に、いずれの時短表示も行われていない状況において大当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始され、当該開閉実行モードの終了後に第2 A時短表示ではなくA時短表示が開始された場合には第1大当たり結果を契機として第1 A時短状態に移行したと考える。これに対して、第1 C時短状態であるとともに潜伏モードである状況において第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始され、当該開閉実行モードの終了後に第2 A時短状態となった場合にも、いずれの時短表示も行われていない状況において大当たり結果を契機とした開閉実行モ

40

50

ードが開始され、当該開閉実行モードの終了後にA時短表示が開始される。したがって、いずれの時短表示も行われていない状況において大当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始され、当該開閉実行モードの終了後にA時短表示が開始された場合、第1大当たり結果を契機として第1A時短状態に移行した可能性が高いが、第2大当たり結果を契機として第2A時短状態に移行したかもしれないという期待感を遊技者に抱かせることができる。

【4455】

ステップSM303にて否定判定を行った場合、すなわち今回の遊技結果が小当たり結果である場合には、小当たり用の特電終了時処理を実行する（ステップSM312）。図339は小当たり用の特電終了時処理を示すフローチャートである。

10

【4456】

小当たり用の特電終了時処理では、まず今回の遊技結果が第2小当たり結果であったか否かを判定する（ステップSM401）。今回の遊技結果が第1小当たり結果であった場合には（ステップSM401：NO）、主側RAM84の時短中V入賞フラグ662に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSM402）、時短中V入賞フラグ662に「1」がセットされている場合には（ステップSM402：YES）、時短中V入賞フラグ662を「0」クリアする（ステップSM403）。

【4457】

ステップSM401にて肯定判定を行った場合、又はステップSM403の処理を行った場合には、ステップSM404～ステップSM405において、既に説明した特電終了処理（図338）のステップSM308～ステップSM309と同様の処理を実行する。具体的には、第2A時短状態フラグ653に「1」をセットするとともに第1A時短状態フラグ652、第1C時短状態フラグ654及び第2C時短状態フラグ655を「0」クリアすることにより第2A時短状態とする（ステップSM404）。その後、第1特図用時短カウンタ656に「100」をセットするとともに、第2特図用時短カウンタ657に「10」をセットする（ステップSM405）。これにより、第2A時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の実行回数として100回がセットされるとともに、第2A時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数として10回がセットされる。

20

【4458】

その後、第2A時短表示コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSM406）。音光側MPU93は、図柄表示装置41にていずれかの時短表示が行われている状況において第2A時短表示コマンドを受信した場合には当該時短表示に代えて第2A時短表示が開始されるようにする。また、音光側MPU93は、図柄表示装置41にていずれの時短表示も行われていない状況において第2A時短表示コマンドを受信した場合には第2A時短表示が開始されるようにする。これにより、図柄表示装置41の表示内容に基づいて第2A時短状態であることを遊技者が確認可能となる。このように、第1小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、いずれかの時短状態においてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合、又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には、第2A時短状態であるとともに、第2A時短表示が行われている状態となる。

30

40

【4459】

今回の遊技結果が第1小当たり結果であるとともに非時短状態（具体的には通常遊技状態）においてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には（ステップSM402：NO）、ステップSM407～ステップSM408において、既に説明した特電終了処理（図338）のステップSM304～ステップSM305と同様の処理を実行する。具体的には、第1A時短状態フラグ652に「1」をセットするとともに第2A時短状態フラグ653、第1C時短状態フラグ654及び第2C時短状態フラグ655を「0」クリアすることにより第1A時短状態とする（ステップSM407）。その後、

50

第1特図用時短カウンタ656に「100」をセットするとともに、第2特図用時短カウンタ657に「7」をセットする（ステップSM408）。これにより、第1A時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の実行回数として100回がセットされるとともに、第1A時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数として7回がセットされる。

【4460】

その後、第1A時短表示コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSM409）。音光側MPU93は、図柄表示装置41にていずれかの時短表示が行われている状況において第1A時短表示コマンドを受信した場合には当該時短表示に代えて第1A時短表示が開始されるようにする。また、音光側MPU93は、図柄表示装置41にていずれの時短表示も行われていない状況において第1A時短表示コマンドを受信した場合には第1A時短表示が開始されるようにする。これにより、図柄表示装置41の表示内容に基づいて第1A時短状態であることを遊技者が確認可能となる。このように、第1小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、非時短状態においてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には、第1A時短状態であるとともに、第1A時短表示が行われている状態となる。

10

【4461】

ステップSM406の処理を行った場合、又はステップSM409の処理を行った場合には、主側RAM84の潜伏モードフラグ661を「0」クリアする（ステップSM410）。これにより、潜伏モードであった場合には当該潜伏モードが終了する。このように、潜伏モードにおいて小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には、当該潜伏モードが終了する。

20

【4462】

上記のとおり、今回の遊技結果が第2小当たり結果であるとともにV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合、又は今回の遊技結果が第1小当たり結果であるとともに時短状態においてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードの終了後に第2A時短状態となる。また、今回の遊技結果が第1小当たり結果であるとともに非時短状態においてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モードの終了後に第1A時短状態となる。第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードの終了後に、第1A時短状態となる場合と、第2A時短状態となる場合とが存在していることにより、当該開閉実行モードの終了後における時短状態の種類に注目させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【4463】

特電終了処理（図338）の説明に戻り、ステップSM307の処理を行った場合、ステップSM311の処理を行った場合、又はステップSM312の処理を行った場合には、特電終了コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSM313）。潜伏モードフラグ661に「1」がセットされている場合、特電終了コマンドには潜伏モードであることに対応する情報が設定される。音光側MPU93は特電終了コマンドを受信した場合、エンディング期間に対応する演出が終了するように図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65を制御する。また、詳細は後述するが、音光側MPU93は時短用保留期待演出が実行されている状況において特電終了コマンドを受信した場合、当該時短用保留期待演出が終了されるようにする。

40

【4464】

その後、時短期待フラグ658、659のクリア処理を実行する（ステップSM314）。当該クリア処理では、第1時短期待フラグ658及び第2時短期待フラグ659の値を「0」クリアする。これにより、時短用保留期待演出が実行されていない状態であることを主側MPU82にて把握可能となる。その後、各種フラグのクリア処理を実行する（

50

ステップ S M 3 1 5)。各種フラグのクリア処理では、遊技回、振分実行モード及び開閉実行モードにおいて利用した主側 R A M 8 4 の各種フラグを「0」クリアする。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S M 3 1 6）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップ S 1 8 0 5）に対応する「0」となる。

【4 4 6 5】

次に、第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了することにより時短状態に設定される様子について図340のタイムチャートを参照しながら説明する。図340（a）は第1A時短状態フラグ652の状態を示し、図340（b）は第1C時短状態フラグ654の状態を示し、図340（c）は第2A時短状態フラグ653の状態を示し、図340（d）は時短中V入賞フラグ662の状態を示し、図340（e）は第2保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第1小当たり結果となった場合の第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間を示し、図340（f）は振分実行モードの実行期間を示し、図340（g）は開閉実行モードの実行期間を示し、図340（h）はV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生するタイミングを示す。

10

【4 4 6 6】

まず通常遊技状態において第2保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第1小当たり結果となる場合について説明する。

【4 4 6 7】

既に説明したとおり、当否判定処理において小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は97%の確率で第1小当たり結果に振り分けられる。また、既に説明したとおり、第2特図保留エリア112に1個以上の第2保留情報が保留記憶されている状況において時短状態が終了して通常遊技状態となった場合には、当該時短状態の終了時に保留記憶されていた第2保留情報に対応する遊技回が通常遊技状態において実行される。当該遊技回の開始時に実行された当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理において第1小当たり結果となった場合には、図340（e）に示すようにt1のタイミングからt2のタイミングまでの期間（具体的には40秒又は50秒の期間）に亘って第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が行われる。

20

【4 4 6 8】

その後、第1小当たり結果に対応する絵柄の最終停止期間が終了するt3のタイミングで、図340（f）に示すように振分実行モードが開始される。その後、t4のタイミングで、図340（h）に示すようにV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生する。当該V入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生したタイミングにおける遊技状態は非時短状態であるため、図340（d）に示すように時短中V入賞フラグ662に「1」をセットする処理は実行されない。

30

【4 4 6 9】

その後、t5のタイミングで、図340（f）に示すように振分実行モードが終了すると、V入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生していることに基づいて、図340（g）に示すように開閉実行モードが開始される。その後、t6のタイミングで、図340（g）に示すように開閉実行モードが終了すると、図340（a）に示すように第1A時短状態フラグ652に「1」がセットされて第1A時短状態となる。

40

【4 4 7 0】

このように、通常遊技状態において第2保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第1小当たり結果となり、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合、当該V入賞検知センサ169における遊技球の検知は非時短状態である通常遊技状態において発生することとなる。このため、振分実行モードの終了後に実行される開閉実行モードの終了後に第1A時短状態となる。

【4 4 7 1】

50

次に、第1 A時短状態において第2 保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第1 小当たり結果となる場合について説明する。

【4 4 7 2】

第1 A時短状態において第2 保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第1 小当たり結果となった場合には、図3 4 0 (e) に示すようにt 7のタイミングからt 8のタイミングまでの期間（具体的には6秒の期間）に亘って第2 特図表示部3 7 bにおける絵柄の変動表示が行われる。

【4 4 7 3】

その後、第1 小当たり結果に対応する絵柄の最終停止期間が終了するt 9のタイミングで、図3 4 0 (a) に示すように第1 A時短状態フラグ6 5 2が「0」クリアされて非時短状態である通常遊技状態となるとともに、図3 4 0 (f) に示すように振分実行モードが開始される。その後、t 1 0のタイミングで、図3 4 0 (h) に示すようにV入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生する。当該V入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生したタイミングにおける遊技状態は非時短状態であるため、図3 4 0 (d) に示すように時短中V入賞フラグ6 6 2に「1」をセットする処理は実行されない。

【4 4 7 4】

その後、t 1 1のタイミングで、図3 4 0 (f) に示すように振分実行モードが終了すると、V入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生していることに基づいて、図3 4 0 (g) に示すように開閉実行モードが開始される。その後、t 1 2のタイミングで、図3 4 0 (g) に示すように開閉実行モードが終了すると、図3 4 0 (a) に示すように第1 A時短状態フラグ6 5 2に「1」がセットされて第1 A時短状態となる。

【4 4 7 5】

このように、第1 A時短状態において第2 保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第1 小当たり結果となり、当該第1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生した場合、第2 特図表示部3 7 bにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて第1 A時短状態が終了されて通常遊技状態となり、当該通常遊技状態において当該V入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生することとなる。このため、振分実行モードの終了後に実行される開閉実行モードの終了後に第1 A時短状態となる。

【4 4 7 6】

次に、第1 C時短状態において第2 保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第1 小当たり結果となる場合について説明する。

【4 4 7 7】

第1 C時短状態において第2 保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第1 小当たり結果となった場合には、図3 4 0 (e) に示すようにt 1 3のタイミングからt 1 4のタイミングまでの期間（具体的には6秒の期間）に亘って第2 特図表示部3 7 bにおける絵柄の変動表示が行われる。

【4 4 7 8】

その後、第1 小当たり結果に対応する絵柄の最終停止期間が終了するt 1 5のタイミングで、図3 4 0 (f) に示すように振分実行モードが開始される。図3 4 0 (b) に示すように第1 小当たり結果に対応する絵柄の最終停止期間が終了した後も第1 C時短状態は維持される。その後、t 1 6のタイミングで、図3 4 0 (h) に示すようにV入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生する。当該V入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生したタイミングにおける遊技状態は時短状態（具体的には第1 C時短状態）であるため、図3 4 0 (d) に示すように時短中V入賞フラグ6 6 2に「1」がセットされる。

【4 4 7 9】

その後、t 1 7のタイミングで、図3 4 0 (f) に示すように振分実行モードが終了すると、V入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生していることに基づいて、図3 4 0 (g) に示すように開閉実行モードが開始される。その後、t 1 8のタイミングで

、図 3 4 0 (g) に示すように開閉実行モードが終了すると、時短中 V 入賞フラグ 6 6 2 に「1」がセットされていることに基づいて、図 3 4 0 (b) 及び図 3 4 0 (c) に示すように第 1 C 時短状態フラグ 6 5 4 が「0」クリアされるとともに第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3 に「1」がセットされて第 2 A 時短状態となる。また、当該 t 1 8 のタイミングで、図 3 4 0 (d) に示すように時短中 V 入賞フラグ 6 6 2 が「0」クリアされる。

【4 4 8 0】

このように、第 1 C 時短状態において第 2 保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第 1 小当たり結果となり、当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生した場合、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した後も第 1 C 時短状態が維持されるため、当該第 1 C 時短状態において当該 V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生することとなる。このため、振分実行モードの終了後に実行される開閉実行モードの終了後に第 2 A 時短状態となる。

【4 4 8 1】

図示は省略するが、第 2 A 時短状態において第 2 保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第 1 小当たり結果となり、当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生した場合、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した後も第 2 A 時短状態が維持されるため、当該第 2 A 時短状態において当該 V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生することとなる。このため、振分実行モードの終了後に実行される開閉実行モードの終了後に第 2 A 時短状態となる。また、図示は省略するが、第 2 C 時短状態において第 2 保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第 1 小当たり結果となり、当該第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生した場合、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した後も第 2 C 時短状態が維持されるため、当該第 2 C 時短状態において当該 V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生することとなる。このため、振分実行モードの終了後に実行される開閉実行モードの終了後に第 2 A 時短状態となる。

【4 4 8 2】

次に、第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了することにより時短状態に設定される様子について図 3 4 1 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 3 4 1 (a) は第 1 A 時短状態フラグ 6 5 2 の状態を示し、図 3 4 1 (b) は第 1 C 時短状態フラグ 6 5 4 の状態を示し、図 3 4 1 (c) は第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3 の状態を示し、図 3 4 1 (d) は時短中 V 入賞フラグ 6 6 2 の状態を示し、図 3 4 1 (e) は第 2 保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第 2 小当たり結果となった場合の第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間を示し、図 3 4 1 (f) は振分実行モードの実行期間を示し、図 3 4 1 (g) は開閉実行モードの実行期間を示し、図 3 4 1 (h) は V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生するタイミングを示す。

【4 4 8 3】

まず通常遊技状態において第 2 保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第 2 小当たり結果となる場合について説明する。

【4 4 8 4】

既に説明したとおり、当否判定処理において小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は 3 % の確率で第 2 小当たり結果に振り分けられる。通常遊技状態において第 2 保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第 2 小当たり結果となった場合には、図 3 4 1 (e) に示すように t 1 のタイミングから t 2 のタイミングまでの期間（具体的には 4 0 秒又は 5 0 秒の期間）に亘って第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示が行われる。

【 4 4 8 5 】

その後、第 2 小当たり結果に対応する絵柄の最終停止期間が終了する t 3 のタイミングで、図 3 4 1 (f) に示すように振分実行モードが開始される。その後、t 4 のタイミングで、図 3 4 1 (h) に示すように V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生する。当該 V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生したタイミングにおける遊技状態は非時短状態であるため、図 3 4 1 (d) に示すように時短中 V 入賞フラグ 6 6 2 に「1」をセットする処理は実行されない。

【 4 4 8 6 】

その後、t 5 のタイミングで、図 3 4 1 (f) に示すように振分実行モードが終了すると、V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生していることに基づいて、図 3 4 1 (g) に示すように開閉実行モードが開始される。その後、t 6 のタイミングで、図 3 4 1 (g) に示すように開閉実行モードが終了すると、時短中 V 入賞フラグ 6 6 2 の状態とは無関係に、図 3 4 1 (c) に示すように第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3 に「1」がセットされて第 2 A 時短状態となる。

【 4 4 8 7 】

次に、第 1 A 時短状態において第 2 保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第 2 小当たり結果となる場合について説明する。

【 4 4 8 8 】

第 1 A 時短状態において第 2 保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第 2 小当たり結果となった場合には、図 3 4 1 (e) に示すように t 7 のタイミングから t 8 のタイミングまでの期間（具体的には 6 秒の期間）に亘って第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示が行われる。

【 4 4 8 9 】

その後、第 2 小当たり結果に対応する絵柄の最終停止期間が終了する t 9 のタイミングで、図 3 4 1 (a) に示すように第 1 A 時短状態フラグ 6 5 2 が「0」クリアされて第 1 A 時短状態が終了されるとともに非時短状態である通常遊技状態となる。また、当該 t 9 のタイミングで、図 3 4 1 (f) に示すように振分実行モードが開始される。その後、t 1 0 のタイミングで、図 3 4 1 (h) に示すように V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生する。当該 V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生したタイミングにおける遊技状態は非時短状態であるため、図 3 4 1 (d) に示すように時短中 V 入賞フラグ 6 6 2 に「1」をセットする処理は実行されない。

【 4 4 9 0 】

その後、t 1 1 のタイミングで、図 3 4 1 (f) に示すように振分実行モードが終了すると、V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生していることに基づいて、図 3 4 1 (g) に示すように開閉実行モードが開始される。その後、t 1 2 のタイミングで、図 3 4 1 (g) に示すように開閉実行モードが終了すると、時短中 V 入賞フラグ 6 6 2 の状態とは無関係に、図 3 4 1 (c) に示すように第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3 に「1」がセットされて第 2 A 時短状態となる。

【 4 4 9 1 】

次に、第 1 C 時短状態において第 2 保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第 2 小当たり結果となる場合について説明する。

【 4 4 9 2 】

第 1 C 時短状態において第 2 保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第 2 小当たり結果となった場合には、図 3 4 1 (e) に示すように t 1 3 のタイミングから t 1 4 のタイミングまでの期間（具体的には 6 秒の期間）に亘って第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示が行われる。

【 4 4 9 3 】

その後、第 2 小当たり結果に対応する絵柄の最終停止期間が終了する t 1 5 のタイミングで、図 3 4 1 (f) に示すように振分実行モードが開始される。図 3 4 1 (a) に示すように、第 2 小当たり結果に対応する絵柄の最終停止期間が終了した後も第 1 C 時短状態

10

20

30

40

50

は維持される。その後、t 1 6のタイミングで、図3 4 1 (h)に示すようにV入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生する。当該V入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生したタイミングにおける遊技状態は時短状態（具体的には第1 C時短状態）であるため、図3 4 1 (d)に示すように時短中V入賞フラグ6 6 2に「1」がセットされる。

【4 4 9 4】

その後、t 1 7のタイミングで、図3 4 1 (f)に示すように振分実行モードが終了すると、V入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生していることに基づいて、図3 4 1 (g)に示すように開閉実行モードが開始される。その後、t 1 8のタイミングで、図3 4 1 (g)に示すように開閉実行モードが終了すると、時短中V入賞フラグ6 6 2の状態とは無関係に、図3 4 1 (b)に示すように第1 C時短状態フラグ6 5 4が「0」クリアされるとともに、図3 4 1 (c)に示すように第2 A時短状態フラグ6 5 3に「1」がセットされて第2 A時短状態となる。また、当該t 1 8のタイミングで、図3 4 1 (d)に示すように時短中V入賞フラグ6 6 2の値が「0」クリアされる。

【4 4 9 5】

図示は省略するが、第2 A時短状態において第2 保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第2 小当たり結果となり、当該第2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、V入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生したタイミングにおける遊技状態とは無関係に、当該開閉実行モードの終了後に第2 A時短状態となる。また、図示は省略するが、第2 C時短状態において第2 保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第2 小当たり結果となり、当該第2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、V入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生したタイミングにおける遊技状態とは無関係に、当該開閉実行モードの終了後に第2 A時短状態となる。

【4 4 9 6】

上記のとおり、第2 保留情報に対応する当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されて第2 小当たり結果となり、当該第2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、V入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生したタイミングにおける遊技状態とは無関係に、当該開閉実行モードの終了後に第2 A時短状態となる。

【4 4 9 7】

振分実行モードにおいてV入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生することを前提とすると、通常遊技状態又は第1 A時短状態において実行された当否判定処理において小当たり結果となり当該小当たり結果が第2 小当たり結果に振り分けられた場合には第2 A時短状態への移行が発生するとともに、当該小当たり結果が第1 小当たり結果に振り分けられた場合には第1 A時短状態への移行が発生する。通常遊技状態又は第1 A時短状態において実行された当否判定処理において小当たり結果となったことに基づいて、第1 A時短状態への移行が発生する場合と、第2 A時短状態への移行が発生する場合とが存在している。これにより、通常遊技状態又は第1 A時短状態において発生する小当たり結果の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【4 4 9 8】

既に説明したとおり、第2 A時短状態において実行可能な第2 特図表示部3 7 bにおける遊技回の回数として、第1 A時短状態において実行可能な第2 特図表示部3 7 bにおける遊技回の回数（具体的には7回）よりも多い回数（具体的には10回）が設定されており、第2 A時短状態は第1 A時短状態と比較して遊技者にとって有利な遊技状態である。振分実行モードにおいてV入賞検知センサ1 6 9における遊技球の検知が発生することを前提とすると、第2 A時短状態、第1 C時短状態及び第2 C時短状態のいずれかにおいて実行された当否判定処理において小当たり結果となった場合には、当該小当たり結果が第

1 小当たり結果に振り分けられた場合及び当該小当たり結果が第2小当たり結果に振り分けられた場合のいずれにおいても振分実行モードの終了後に移行する開閉実行モードの終了後に第2A時短状態となる。これにより、通常遊技状態又は第1A時短状態にて実行された当否判定処理において小当たり結果となることと比較して、第2A時短状態、第1C時短状態及び第2C時短状態のいずれかにて実行された当否判定処理において小当たり結果となることの有利度を高めることができる。

【4499】

次に、主側MPU82にて実行される表示制御処理について図342(a)のフローチャートを参照しながら説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、表示制御処理はタイマ割込み処理(図14)のステップS215にて実行される。

10

【4500】

表示制御処理では、まず振分実行モードの実行期間又は開閉実行モードの実行期間であるか否かを判定する(ステップSM501)。ステップSM501では、特図特電カウンタの値が「3」～「8」のいずれかである場合に肯定判定を行う。ステップSM501にて否定判定を行った場合には、第1A時短状態フラグ652、第2A時短状態フラグ653及び第2C時短状態フラグ655のいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSM502)。

【4501】

ステップSM501にて肯定判定を行った場合、又はステップSM502にて肯定判定を行った場合には、右打ちランプ641aの点灯用処理を実行する(ステップSM503)。右打ちランプ641aの点灯用処理では、右打ちランプ641aの駆動部(図示略)に点灯信号が出力されるようにする。これにより、右打ちランプ641aが消灯状態であった場合には右打ちランプ641aを点灯状態に切り換えることができるとともに、既に右打ちランプ641aが点灯状態であった場合には当該右打ちランプ641aの点灯状態が維持されるようにすることができる。

20

【4502】

ステップSM502にて否定判定を行った場合には、右打ちランプ641aの消灯用処理を実行する(ステップSM504)。右打ちランプ641aの消灯用処理では、右打ちランプ641aの駆動部に点灯信号が出力されている場合には、当該点灯信号の出力が停止されるようにする。これにより、右打ちランプ641aを点灯状態から消灯状態に切り換えることができる。また、右打ちランプ641aの消灯用処理(ステップSM504)では、右打ちランプ641aの駆動部に点灯信号が出力されていない状態である場合、当該状態が維持されるようにする。これにより、右打ちランプ641aの消灯状態が維持される。

30

【4503】

ステップSM503の処理を行った場合、又はステップSM504の処理を行った場合には、第1A時短状態フラグ652、第2A時短状態フラグ653、第1C時短状態フラグ654及び第2C時短状態フラグ655のいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSM505)。いずれかの時短状態である場合には(ステップSM505:YES)、状態ランプ641bの点灯用処理を実行する(ステップSM506)。状態ランプ641bの点灯用処理では、状態ランプ641bの駆動部(図示略)に点灯信号が出力されるようにする。これにより、状態ランプ641bが消灯状態であった場合には状態ランプ641bを点灯状態に切り換えることができるとともに、既に状態ランプ641bが点灯状態であった場合には当該状態ランプ641bの点灯状態が維持されるようにすることができる。

40

【4504】

ステップSM505にて否定判定を行った場合には、状態ランプ641bの消灯用処理を実行する(ステップSM507)。状態ランプ641bの消灯用処理では、状態ランプ641bの駆動部に点灯信号が出力されている場合には、当該点灯信号の出力が停止されるようにする。これにより、状態ランプ641bを点灯状態から消灯状態に切り換えるこ

50

とができる。また、状態ランプ 6 4 1 b の消灯用処理（ステップ S M 5 0 7）では、状態ランプ 6 4 1 b の駆動部に点灯信号が出力されていない状態である場合、当該状態が維持されるようにする。これにより、状態ランプ 6 4 1 b の消灯状態が維持される。

【 4 5 0 5 】

ステップ S M 5 0 6 の処理を行った場合、又はステップ S M 5 0 7 の処理を行った場合には、その他の処理を実行する（ステップ S M 5 0 8）。その他の処理では、タイマ割込み処理（図 1 4）において表示制御処理（ステップ S 2 1 5）が実行される直前のステップ S 2 1 3 及びステップ S 2 1 4 の処理結果に基づいて、第 1 保留情報の増減個数を第 1 特図保留表示部 3 7 c に反映させるための出力情報の設定、第 2 保留情報の増減個数を第 2 特図保留表示部 3 7 d に反映させるための出力情報の設定、及び普図側の保留情報の増減個数を普図保留表示部 3 8 b に反映させるための出力情報の設定を行う。また、その他の処理（ステップ S M 5 0 8）では、当該直前のステップ S 2 1 3 及びステップ S 2 1 4 の処理結果に基づいて、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部 3 8 a の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

【 4 5 0 6 】

図 3 4 2（b）は各種状況における右打ちランプ 6 4 1 a 及び状態ランプ 6 4 1 b の状態を説明するための説明図である。図 3 4 2（b）に示すように、右打ちランプ 6 4 1 a は、振分実行モード又は開閉実行モードが実行されている状況と、第 1 A 時短状態、第 2 A 時短状態又は第 2 C 時短状態である状況とにおいて点灯状態となる。また、右打ちランプ 6 4 1 a は、通常遊技状態又は第 1 C 時短状態であるとともに振分実行モード又は開閉実行モードが実行されていない状況において消灯状態となる。

【 4 5 0 7 】

状態ランプ 6 4 1 b は、振分実行モード又は開閉実行モードの実行の有無とは無関係に、いずれかの時短状態フラグ 6 5 2～6 5 5 に「1」がセットされている状況において点灯状態となるとともに、いずれの時短状態フラグ 6 5 2～6 5 5 にも「1」がセットされていない状況において消灯状態となる。

【 4 5 0 8 】

遊技者は、右打ちランプ 6 4 1 a が点灯状態であることに基づいて、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 の操作を行うべき状況であることを把握することができる。また、右打ちランプ 6 4 1 a が消灯状態であることに基づいて、左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 の操作を行うべき状況であることを把握することができる。遊技ホールの管理者は、状態ランプ 6 4 1 b が点灯状態であることに基づいて、振分実行モード又は開閉実行モードの有無とは無関係に、いずれかの時短状態であることを把握することができる。

【 4 5 0 9 】

ここで、右打ちランプ 6 4 1 a 又は状態ランプ 6 4 1 b の状態が切り換えられる様子について説明する。表示制御処理（図 3 4 2）のステップ S M 5 0 1～ステップ S M 5 0 4 において説明したとおり、右打ちランプ 6 4 1 a は、特図特電カウンタの値が「3」～「8」のいずれかであるという条件、並びに第 1 A 時短状態フラグ 6 5 2、第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3 及び第 2 C 時短状態フラグ 6 5 5 のいずれかに「1」がセットされているという条件の少なくとも一方が満たされている状態となった場合に点灯されるとともに、これら 2 つの条件の双方が満たされていない状態となった場合に消灯される。また、表示制御処理（図 3 4 2）のステップ S M 5 0 5～ステップ S M 5 0 7 において説明したとおり、状態ランプ 6 4 1 b は、いずれかの時短状態フラグ 6 5 2～6 5 5 に「1」がセットされている状態となった場合に点灯されるとともに、いずれの時短状態フラグ 6 5 2～6 5 5 にも「1」がセットされていない状態となった場合に消灯される。

【 4 5 1 0 】

第 1 A 時短状態、第 2 A 時短状態又は第 2 C 時短状態において、第 1 時短結果となる態様で特図表示部 3 7 a、3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、既に説

明した時短状態の設定処理（図335）におけるステップSL904の処理が実行されることにより第1C時短状態フラグ654に「1」がセットされている状態となる。このため、当該場合には、右打ちランプ641aが消灯状態に切り換えられるとともに、状態ランプ641bの点灯状態が維持される。

【4511】

第2時短結果となる態様で特図表示部37a, 37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合には、既に説明した時短状態の設定処理（図335）におけるステップSL910の処理が実行されることにより第2C時短状態フラグ655に「1」がセットされている状態となる。このため、通常遊技状態において、第2時短結果となる態様で特図表示部37a, 37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合には、右打ちランプ641a及び状態ランプ641bが点灯状態に切り換えられる。また、第1C時短状態において、第2時短結果となる態様で特図表示部37a, 37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合には、右打ちランプ641aが点灯状態に切り換えられるとともに、状態ランプ641bの点灯状態が維持される。さらにまた、第1A時短状態、第2A時短状態又は第2C時短状態において、第2時短結果となる態様で特図表示部37a, 37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合には、右打ちランプ641a及び状態ランプ641bの点灯状態が維持される。

【4512】

第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードのエンディング期間が経過して開閉実行モードが終了した場合には、特電終了処理（図338）におけるステップSM304の処理が実行されることにより第1A時短状態フラグ652に「1」がセットされている状態となるとともに、ステップSM316にて特図特電カウンタの値が「0」クリアされる。また、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードのエンディング期間が経過して開閉実行モードが終了した場合には、特電終了処理（図338）におけるステップSM308の処理が実行されることにより第2A時短状態フラグ653に「1」がセットされている状態となるとともに、ステップSM316にて特図特電カウンタの値が「0」クリアされる。このため、これらの場合には、右打ちランプ641aの点灯状態が維持される。また、状態ランプ641bが消灯状態であった場合には状態ランプ641bが点灯状態に切り換えられるとともに、状態ランプ641bが点灯状態であった場合には当該点灯状態が維持される。

【4513】

第1小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、非時短状態においてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には、小当たり用の特電終了時処理（図339）におけるステップSM407の処理が実行されることにより第1A時短状態フラグ652に「1」がセットされている状態となるとともに、特電終了処理（図338）のステップSM316にて特図特電カウンタの値が「0」クリアされる。また、第1小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、時短状態においてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合、又は第2小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了した場合には、小当たり用の特電終了時処理（図339）におけるステップSM404の処理が実行されることにより第2A時短状態フラグ653に「1」がセットされている状態となるとともに、特電終了処理（図338）のステップSM316にて特図特電カウンタの値が「0」クリアされる。このため、これらの場合には、右打ちランプ641aの点灯状態が維持される。また、状態ランプ641bが消灯状態であった場合には状態ランプ641bが点灯状態に切り換えられるとともに、状態ランプ641bが点灯状態であった場合には当該点灯状態が維持される。

【4514】

いずれかの小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することなく当該振分実行モードが終了した場合には、

振分用処理（図 3 3 7）のステップ S M 2 1 8 にて時短カウンタ 6 5 6，6 5 7 の減算処理（図 3 3 6）が実行されるとともに、ステップ S M 2 2 0 にて特図特電カウンタの値が「0」クリアされる。第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3 又は第 2 C 時短状態フラグ 6 5 5 に「1」がセットされている状態で当該時短カウンタ 6 5 6，6 5 7 の減算処理が実行され、第 2 A 時短状態又は第 2 C 時短状態が維持された場合には、右打ちランプ 6 4 1 a 及び状態ランプ 6 4 1 b の点灯状態が維持される。また、第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3 又は第 2 C 時短状態フラグ 6 5 5 に「1」がセットされている状態で当該時短カウンタ 6 5 6，6 5 7 の減算処理が実行され、第 2 A 時短状態又は第 2 C 時短状態が終了された場合には、右打ちランプ 6 4 1 a 及び状態ランプ 6 4 1 b が消灯状態に切り換えられる。さらにまた、第 1 C 時短状態フラグ 6 5 4 に「1」がセットされている状態で当該時短カウンタ 6 5 6，6 5 7 の減算処理が実行され、第 1 C 時短状態が維持された場合には、右打ちランプ 6 4 1 a が消灯状態であるとともに状態ランプ 6 4 1 b が点灯状態である状態が維持される。また、第 1 C 時短状態フラグ 6 5 4 に「1」がセットされている状態で当該時短カウンタ 6 5 6，6 5 7 の減算処理が実行され、第 1 C 時短状態が終了された場合には、右打ちランプ 6 4 1 a の消灯状態が維持されるとともに、状態ランプ 6 4 1 b が消灯状態に切り換えられる。さらにまた、通常遊技状態で当該時短カウンタ 6 5 6，6 5 7 の減算処理が実行された場合には、右打ちランプ 6 4 1 a 及び状態ランプ 6 4 1 b の消灯状態が維持される。

10

【4 5 1 5】

第 1 A 時短状態、第 2 A 時短状態及び第 2 C 時短状態のいずれかにおいて外れ結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了し、第 1 特図用時短カウンタ 6 5 6 の値が「0」となった場合、又はこれらの時短状態のいずれかにおいて外れ結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了し、第 2 特図用時短カウンタ 6 5 7 の値が「0」となった場合には、時短カウンタ 6 5 6，6 5 7 の減算処理（図 3 3 6）のステップ S M 1 0 8 にて当該時短結果に対応する時短状態フラグ 6 5 2，6 5 3，6 5 5 が「0」クリアされる。このため、これらの場合には、右打ちランプ 6 4 1 a 及び状態ランプ 6 4 1 b が消灯状態に切り換えられる。

20

【4 5 1 6】

第 1 C 時短状態において外れ結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了し、第 1 特図用時短カウンタ 6 5 6 の値が「0」となった場合、又は第 1 C 時短状態において外れ結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了し、第 2 特図用時短カウンタ 6 5 7 の値が「0」となった場合には、時短カウンタ 6 5 6，6 5 7 の減算処理（図 3 3 6）のステップ S M 1 0 8 にて第 1 C 時短状態フラグ 6 5 4 が「0」クリアされる。このため、これらの場合には、右打ちランプ 6 4 1 a の消灯状態が維持されるとともに、状態ランプ 6 4 1 b が消灯状態に切り換えられる。

30

【4 5 1 7】

通常遊技状態において、小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、特図確定中処理（図 3 3 4）のステップ S L 8 1 3 にて特図特電カウンタの値が「3」に更新される。このため、当該場合には、右打ちランプ 6 4 1 a が消灯状態から点灯状態に切り換えられるとともに、状態ランプ 6 4 1 b の消灯状態が維持される。

40

【4 5 1 8】

第 1 C 時短状態において、小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、特図確定中処理（図 3 3 4）のステップ S L 8 1 3 にて特図特電カウンタの値が「3」に更新される。このため、当該場合には、右打ちランプ 6 4 1 a が消灯状態から点灯状態に切り換えられるとともに、状態ランプ 6 4 1 b の点灯状態が維持される。また、第 1 A 時短状態において、小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、特図確定中処理（図 3 3 4）のステップ S L 8 0 4 にて第 1 A 時短状態フラグ 6 5 2 が「0」クリアされるとともに、ステップ S L 8 1 3 にて特図特電カウンタの値が「3」に更新される。このため

50

、当該場合には、右打ちランプ 6 4 1 a の点灯状態が維持されるとともに、状態ランプ 6 4 1 b が消灯状態に切り換えられる。さらにまた、第 2 A 時短状態又は第 2 C 時短状態において、小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3 又は第 2 C 時短状態フラグ 6 5 5 に「1」がセットされている状態が維持されるとともに、特図確定中処理（図 3 3 4）のステップ S L 8 1 3 にて特図特電カウンタの値が「3」に更新される。このため、当該場合には、右打ちランプ 6 4 1 a 及び状態ランプ 6 4 1 b の点灯状態が維持される。

【4 5 1 9】

通常遊技状態において、大当たり結果となる態様で特図表示部 3 7 a , 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、特図確定中処理（図 3 3 4）のステップ S L 8 1 2 にて特図特電カウンタの値が「5」に更新される。このため、当該場合には、右打ちランプ 6 4 1 a が消灯状態から点灯状態に切り換えられるとともに、状態ランプ 6 4 1 b の消灯状態が維持される。また、第 1 C 時短状態において、大当たり結果となる態様で特図表示部 3 7 a , 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、第 1 C 時短状態フラグ 6 5 4 に「1」がセットされている状態が維持されるとともに、特図確定中処理（図 3 3 4）のステップ S L 8 0 4 にて特図特電カウンタの値が「5」に更新される。このため、当該場合には、右打ちランプ 6 4 1 a が消灯状態から点灯状態に切り換えられるとともに、状態ランプ 6 4 1 b の点灯状態が維持される。さらにまた、第 1 A 時短状態において、大当たり結果となる態様で特図表示部 3 7 a , 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、特図確定中処理（図 3 3 4）のステップ S L 8 0 4 にて第 1 A 時短状態フラグ 6 5 2 が「0」クリアされるとともに、ステップ S L 8 1 2 にて特図特電カウンタの値が「5」に更新される。このため、当該場合には、右打ちランプ 6 4 1 a の点灯状態が維持されるとともに、状態ランプ 6 4 1 b が消灯状態に切り換えられる。また、第 2 A 時短状態又は第 2 C 時短状態において、大当たり結果となる態様で特図表示部 3 7 a , 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3 又は第 2 C 時短状態フラグ 6 5 5 に「1」がセットされている状態が維持されるとともに、特図確定中処理（図 3 3 4）のステップ S L 8 1 2 にて特図特電カウンタの値が「5」に更新される。このため、当該場合には、右打ちランプ 6 4 1 a 及び状態ランプ 6 4 1 b の点灯状態が維持される。

【4 5 2 0】

第 1 A 時短状態、第 2 A 時短状態又は第 2 C 時短状態では、右打ちランプ 6 4 1 a 及び状態ランプ 6 4 1 b の双方が点灯状態となる構成において、第 1 C 時短状態では、振分実行モード及び開閉実行モードが実行されていない場合、右打ちランプ 6 4 1 a が消灯状態となるとともに状態ランプ 6 4 1 b が点灯状態となる。これにより、状態ランプ 6 4 1 b が点灯状態であることに基づいていずれかの時短状態であることを遊技ホールの管理者が把握可能としながら、右打ちランプ 6 4 1 a が消灯状態であることに基づいて左側領域 P A 2 を遊技球が流下する態様で発射操作を行うように遊技者に促すことができる。

【4 5 2 1】

第 1 A 時短状態、第 2 A 時短状態又は第 2 C 時短状態では、当該時短状態に対応する時短表示（第 1 A 時短表示、第 2 A 時短表示、A 時短表示又は第 2 C 時短表示）が実行されていない状況においても、右打ちランプ 6 4 1 a が点灯状態となる。これにより、第 1 A 時短状態、第 2 A 時短状態又は第 2 C 時短状態であるとともに当該時短状態に対応する時短表示が実行されていない状況において、右打ちランプ 6 4 1 a が点灯状態であることに基づいて、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われる可能性を高めることができる。

【4 5 2 2】

次に、図柄表示装置 4 1 の保留表示領域 4 2 において実行される保留期待演出について説明する。既に説明したとおり、保留期待演出として、当たり用保留期待演出と時短用保留期待演出とが存在している。

【4 5 2 3】

まず当たり用保留期待演出について説明する。既に説明したとおり、当たり用保留期待演出は、当該演出の対象となっている第1保留情報に対応する遊技回において大当たり結果となる可能性が高いことを示唆する演出であるとともに、当該演出の対象となっている第2保留情報に対応する遊技回において大当たり結果及び小当たり結果のいずれかとなる可能性が高いことを示唆する演出である。当たり用保留期待演出は、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行される。

【4524】

図329(a)に示すように、当たり用保留期待演出では、当該演出の対象となる保留情報に対応する第1保留画像G1又は第2保留画像G2に代えて、保留表示領域42(具体的には第1保留表示領域42a、第2保留表示領域42b又は実行対象保留表示領域42c)に当たり期待保留画像G53が表示されるとともに、図柄表示装置41において当該当たり期待保留画像G53の上方に「当たり期待」という文字画像G54が表示される。当たり期待保留画像G53は、四角の形状をした赤色の画像である。

10

【4525】

第1保留情報又は第2保留情報が取得され、当該取得された第1保留情報又は第2保留情報が当たり用保留期待演出の対象となった場合には、当該取得された第1保留情報又は第2保留情報に対応する当たり期待保留画像G53及び「当たり期待」という文字画像G54の表示が保留表示領域42において開始されるタイミングで、当該当たり期待保留画像G53に対応する遊技回の遊技結果が大当たり結果及び小当たり結果のいずれかとなる可能性が高いことを報知する態様で表示発光部64が発光するとともに、当該当たり期待保留画像G53に対応する遊技回の遊技結果が大当たり結果及び小当たり結果のいずれかとなる可能性が高いことを報知する当たり期待報知音がスピーカ部65から出力される。

20

【4526】

当たり用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回が開始される場合には、実行対象保留表示領域42cにおいて当たり期待保留画像G53及び「当たり期待」という文字画像G54の表示が開始される。実行対象保留表示領域42cにおけるこれらの画像G53、G54の表示は、当たり用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回において、絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで終了する。そして、これらの画像G53、G54の表示が終了することにより当たり用保留期待演出が終了する。

30

【4527】

当たり用保留期待演出は、後述する当たり用保留期待演出の実行抽選処理(保留期待演出用処理(図343)のステップSM615)において演出実行対象に当選することにより実行される。当たり用保留期待演出の実行抽選処理は、第1保留情報が取得されることにより第1特図保留エリア111に保留記憶されている第1保留情報の数が上限個数(具体的には4個)に達した場合、当該取得された第1保留情報がいずれかの時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回に対応する第1保留情報ではないことを条件として実行される。また、当たり用保留期待演出の実行抽選処理は、第2保留情報が取得されることにより第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数(具体的には4個)に達した場合、当該取得された第2保留情報がいずれかの時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回に対応する第2保留情報ではないことを条件として実行される。

40

【4528】

当たり用保留期待演出が開始された場合、当該当たり用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回が開始される前に、当該当たり用保留期待演出が終了されることはない。これにより、当たり用保留期待演出が開始された場合には、当該当たり用保留期待演出が実行されている状況において当該当たり用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回が実行されることを遊技者に確信させることができる。

【4529】

次に、時短用保留期待演出について説明する。既に説明したとおり、時短用保留期待演出

50

出は、当該演出の対象となっている第1保留情報又は第2保留情報に対応する遊技回において時短結果となる可能性が高いことを示唆する演出である。時短用保留期待演出は、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行される。

【4530】

図329(b)に示すように、時短用保留期待演出では、当該演出の対象となる第1保留情報に対応する第1保留画像G1又は第2保留情報に対応する第2保留画像G2に代えて、保留表示領域42(具体的には第1保留表示領域42a、第2保留表示領域42b又は実行対象保留表示領域42c)に時短濃厚保留画像G55が表示されるとともに、図柄表示装置41において当該時短濃厚保留画像G55の上方に「時短濃厚」という文字画像G56が表示される。時短濃厚保留画像G55は、六角形の形状をした黄色又は緑色の画像である。

10

【4531】

第1保留情報又は第2保留情報が取得され、当該取得された保留情報が時短用保留期待演出の対象となった場合には、当該取得された保留情報に対応する時短濃厚保留画像G55及び「時短濃厚」という文字画像G56の表示が第1保留表示領域42a、第2保留表示領域42b及び実行対象保留表示領域42cのいずれかにおいて開始されるタイミングで、当該時短濃厚保留画像G55に対応する遊技回の遊技結果が時短結果となる可能性が高いことを報知する態様で表示発光部64が発光するとともに、当該時短濃厚保留画像G55に対応する遊技回の遊技結果が時短結果となる可能性が高いことを報知する時短濃厚報知音がスピーカ部65から出力される。

20

【4532】

時短用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回が開始される場合には、実行対象保留表示領域42cにおいて時短濃厚保留画像G55及び「時短濃厚」という文字画像G56の表示が開始される。実行対象保留表示領域42cにおけるこれらの画像G55、G56の表示は、時短用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回において、絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで終了する。そして、これらの画像G55、G56の表示が終了することにより時短用保留期待演出が終了する。

【4533】

時短用保留期待演出は時短状態において実行される。いずれかの時短状態では、当該時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回(第1A時短状態、第2A時短状態又は第2C時短状態では100回目の遊技回、第1C時短状態では1回目の遊技回)に対応する第1保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタC5に対応する数値情報が時短結果に対応しており、潜伏モード抽選処理において潜伏モードが選択されなかった場合、当該最後の遊技回に対応する第1保留情報が時短用保留期待演出の対象となる。また、いずれかの時短状態では、当該時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回(第1A時短状態では7回目の遊技回、第2A時短状態又は第2C時短状態では10回目の遊技回、第1C時短状態では5回目の遊技回)に対応する第2保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタC5に対応する数値情報が時短結果に対応しており、潜伏モード抽選処理において潜伏モードが選択されなかった場合、当該最後の遊技回に対応する第2保留情報が時短用保留期待演出の対象となる。

30

40

【4534】

時短用保留期待演出が実行されている状況において、当該演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回、又は当該遊技回が開始されるタイミングよりも前のタイミングで実行される遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了する場合、時短用保留期待演出は終了する。また、時短用保留期待演出が実行されている状況において、当該演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回、又は当該遊技回が開始されるタイミングよりも前のタイミングで実行される遊技回の遊技結果が大当たり結果となり、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了す

50

る場合、時短用保留期待演出は終了する。さらにまた、時短用保留期待演出が実行されている状況において、当該演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回、又は当該遊技回が開始されるタイミングよりも前のタイミングで実行される遊技回の遊技結果が第1時短結果となり第1C時短状態に設定する処理が実行される場合、時短用保留期待演出は終了する。また、時短用保留期待演出が実行されている状況において、当該演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回、又は当該遊技回が開始されるタイミングよりも前のタイミングで実行される遊技回の遊技結果が第2時短結果となり第2C時短状態に設定する処理が実行される場合、時短用保留期待演出は終了する。

【4535】

時短用保留期待演出が実行されている状況において、当該演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回が開始されるタイミングよりも前のタイミングで、いずれかの時短状態に設定する処理が実行される場合には、時短用保留期待演出の対象となっていた保留情報が、時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回に対応する第1保留情報又は時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回に対応する第2保留情報に該当しなくなることにより、当該保留情報に対応する遊技回において第1時短結果が無効となってしまう。このため、当該場合に時短用保留期待演出が継続される構成とすると、時短用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回の遊技結果が外れ結果となってしまう可能性が生じてしまう。これに対して、当該場合には時短用保留期待演出が終了される構成とすることにより、時短用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回が実行された場合に、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となる事象が発生しないようにすることができる。

【4536】

時短用保留期待演出の対象となっている保留情報を契機とした遊技回の開始前に当該時短用保留期待演出が終了する場合には、図柄表示装置41に表示されていた時短濃厚保留画像G55が第1保留画像G1又は第2保留画像G2に変更されるとともに、図柄表示装置41にて行われていた「時短濃厚」という文字画像G56の表示が終了される。これにより、時短用保留期待演出が終了する。

【4537】

次に、主側MPU82にて実行される保留期待演出用処理について図343のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、保留期待演出用処理は、第1保留情報が取得された場合に保留情報の取得処理（図330）のステップSL404にて実行されるとともに、第2保留情報が取得された場合に保留情報の取得処理（図330）のステップSL408にて実行される。

【4538】

主側RAM84の潜伏モードフラグ661に「1」がセットされていない場合（ステップSM601：NO）、潜伏モードではない場合には、いずれかの時短状態フラグ652～655に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSM602）。いずれかの時短状態である場合には（ステップSM602：YES）、今回取得した保留情報が当該時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回又は当該時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回に対応する保留情報であるか否かを判定する（ステップSM603）。ステップSM603では、第1保留情報が取得され、主側RAM84における第1特図用時短カウンタ656の値と、第1特図保留カウンタの値とが同一の値である場合、又は第2保留情報が取得され、主側RAM84における第2特図用時短カウンタ657の値と、第2特図保留カウンタの値とが同一の値である場合に肯定判定を行う。

【4539】

ステップSM603にて肯定判定を行った場合には、時短用先行把握処理を実行する（ステップSM604）。時短用先行把握処理では、時短当否テーブル647（図325（c）参照）を主側ROM83から主側RAM84に読み出す。そして、今回取得した保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタC5に対応する数値情報を時短当否

テーブル 6 4 7 に対して照合することにより、当該数値情報が時短結果に対応する数値情報であるか否かを特定する。また、時短用先行把握処理（ステップ S M 6 0 4）では、今回取得した保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタ C 5 に対応する数値情報が時短結果に対応している場合、時短振分テーブル 6 4 8（図 3 2 5（d）参照）を主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す。そして、今回取得した保留情報に含まれている数値情報のうち種別乱数カウンタ C 2 に対応する数値情報を時短振分テーブル 6 4 8 に対して照合することにより、当該数値情報が第 1 時短結果及び第 2 時短結果のいずれに対応する数値情報であるかを特定する。

【 4 5 4 0 】

既に説明したとおり、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理は、当否判定処理において大当たり結果又は小当たり結果となった場合には実行されない構成である。当該構成において、時短用先行把握処理（ステップ S M 6 0 4）では、今回取得した保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタ C 1 に対応する数値情報が大当たり結果又は小当たり結果に対応しているか否かを判定する処理は実行されない。これにより、時短用先行把握処理（ステップ S M 6 0 4）の処理構成の簡素化が図られている。

【 4 5 4 1 】

その後、時短用先行把握処理（ステップ S M 6 0 4）において、今回取得した保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタ C 5 に対応する数値情報が時短結果に対応する数値情報であることが特定されたか否かを判定する（ステップ S M 6 0 5）。ステップ S M 6 0 5 にて肯定判定を行った場合には、時短用保留期待演出の実行抽選処理を実行する（ステップ S M 6 0 6）。時短用保留期待演出の実行抽選処理では、まず時短対応の演出実行抽選テーブルを主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す。当該演出実行抽選テーブルには、時短用保留期待演出の実行対象に対応する数値情報が設定されている。その後、主側 R A M 8 4 において定期的に更新されている抽選用乱数カウンタから「0」～「2 5 5」のいずれかの数値情報を読み出す。そして、その読み出した数値情報を時短対応の演出実行抽選テーブルに対して照合することにより時短用保留期待演出の実行対象となったか否かを判定する。時短用保留期待演出の実行抽選処理（ステップ S M 6 0 6）では、1 / 2 の確率で時短用保留期待演出の実行対象となる。

【 4 5 4 2 】

その後、時短用保留期待演出の実行抽選処理（ステップ S M 6 0 6）において当該演出の実行対象となったか否かを判定し（ステップ S M 6 0 7）、当該演出の実行対象となった場合には（ステップ S M 6 0 7：Y E S）、時短用保留期待演出コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S M 6 0 8）。時短用保留期待演出コマンドには、今回取得した保留情報の種類に対応する情報（第 1 保留情報に対応する情報又は第 2 保留情報に対応する情報）と、時短用先行把握処理（ステップ S M 6 0 4）にて特定された時短結果の種類に対応する情報（第 1 時短結果に対応する情報又は第 2 時短結果に対応する情報）とが設定されている。音光側 M P U 9 3 は、時短用保留期待演出コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 において時短用保留期待演出が開始されるようにするための処理を実行する。当該処理の内容については後述する。

【 4 5 4 3 】

その後、時短期待フラグ 6 5 8，6 5 9 の設定処理を実行する（ステップ S M 6 0 9）。当該設定処理では、今回取得した保留情報が第 1 保留情報である場合には第 1 時短期待フラグ 6 5 8 に「1」をセットする。これにより、第 1 保留情報に対応する時短用保留期待演出が実行されている状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能となる。また、時短期待フラグ 6 5 8，6 5 9 の設定処理（ステップ S M 6 0 9）では、今回取得した保留情報が第 2 保留情報である場合には第 2 時短期待フラグ 6 5 9 に「1」をセットする。これにより、第 2 保留情報に対応する時短用保留期待演出が実行されている状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能となる。

【 4 5 4 4 】

このように、潜伏モードではない状況にて、いずれかの時短状態において実行可能な第

10

20

30

40

50

1 特図表示部 37a における最後の遊技回、又はいずれかの時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 37b における最後の遊技回に対応する保留情報が取得された場合には時短用先行把握処理が実行される。そして、時短用先行把握処理において、当該保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタ C5 に対応する数値情報が時短結果に対応しており、時短用保留期待演出の実行抽選処理において当該演出の実行対象となった場合には、当該保留情報を対象とする時短用保留期待演出が開始される。

【4545】

潜伏モードである場合には、ステップ SM601 にて肯定判定を行って、ステップ SM602～ステップ SM609 の処理を実行することなく、ステップ SM610 に進む。このため、潜伏モードである状況において時短用保留期待演出が開始されることはない。これにより、第 1C 時短状態であるとともに潜伏モードである状況、すなわち通常遊技状態である場合と同様にいずれの時短表示も行われていない状況において、時短用保留期待演出が開始されたことに基づいていずれかの時短状態であることが遊技者に把握されてしまうことを防止できる。

10

【4546】

ステップ SM601 にて肯定判定を行った場合、ステップ SM602 にて否定判定を行った場合、又はステップ SM603 にて否定判定を行った場合には、主側 RAM84 における第 1 特図保留カウンタ及び第 2 特図保留カウンタのうち、今回取得した保留情報に対応する側の特図保留カウンタの値が最大値である「4」であるか否かを判定する（ステップ SM610）。ステップ SM610 では、第 1 保留情報が取得された場合には第 1 特図保留カウンタの値が「4」である場合に肯定判定を行うとともに、第 2 保留情報が取得された場合には第 2 特図保留カウンタの値が「4」である場合に肯定判定を行う。

20

【4547】

ステップ SM610 にて肯定判定を行った場合には、当たり用先行把握処理を実行する（ステップ SM611）。当たり用先行把握処理では、今回取得した保留情報が第 1 保留情報である場合には第 1 当否テーブル 642（図 324（a）参照）を主側 ROM83 から主側 RAM84 に読み出すとともに、今回取得した保留情報が第 2 保留情報である場合には第 2 当否テーブル 643（図 324（b）参照）を主側 ROM83 から主側 RAM84 に読み出す。そして、今回取得した保留情報に含まれている数値情報のうち、当たり乱数カウンタ C1 に対応する数値情報を当該読み出した当否テーブル 642、643 に対して照合することにより当該数値情報が当当たり結果に対応する数値情報であるか否かを判定する。また、今回取得した保留情報が第 2 保留情報であるとともに当該第 2 保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタ C1 に対応する数値情報が当当たり結果に対応する数値情報ではない場合には、当該当たり乱数カウンタ C1 に対応する数値情報が小当たり結果に対応する数値情報であるか否かを判定する。

30

【4548】

当たり用先行把握処理（ステップ SM611）において、今回取得した保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタ C1 に対応する数値情報が当当たり結果又は小当たり結果に対応していると判定された場合には（ステップ SM612：YES）、当たり対応の演出実行抽選テーブルを主側 ROM83 から主側 RAM84 に読み出す（ステップ SM613）。また、当たり用先行把握処理（ステップ SM611）において、今回取得した保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタ C1 に対応する数値情報が当当たり結果又は小当たり結果に対応していないと判定された場合には（ステップ SM612：NO）、当たり非対応の演出実行抽選テーブルを主側 ROM83 から主側 RAM84 に読み出す（ステップ SM614）。

40

【4549】

ステップ SM613 の処理を行った場合、又はステップ SM614 の処理を行った場合には、当たり用保留期待演出の実行抽選処理を実行する（ステップ SM615）。当たり用保留期待演出の実行抽選処理では、主側 RAM84 において定期的に更新されている抽選用乱数カウンタから「0」～「255」のいずれかの数値情報を読み出す。そして、そ

50

の読み出した数値情報をステップ S M 6 1 3 又はステップ S M 6 1 4 にて読み出した演出実行抽選テーブルに対して照合することにより当たり用保留期待演出の実行対象であるか否かを特定する。当たり用保留期待演出の実行抽選処理（ステップ S M 6 1 5）では、当たり対応の演出実行抽選テーブルが参照される場合に $3/4$ の確率で当たり用保留期待演出の実行対象となるとともに、当たり非対応の演出実行抽選テーブルが参照される場合に $1/16$ の確率で当たり用保留期待演出の実行対象となる。

【4550】

当たり用保留期待演出の実行抽選処理（ステップ S M 6 1 5）において、当たり用保留期待演出の実行対象であると判定された場合には（ステップ S M 6 1 6：YES）、当たり用保留期待演出コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S M 6 1 7）。当たり用保留期待演出コマンドには、今回取得した保留情報が第 1 保留情報である場合には第 1 保留情報に対応する情報（具体的には「0」という情報）が設定されるとともに、今回取得した保留情報が第 2 保留情報である場合には第 2 保留情報に対応する情報（具体的には「1」という情報）が設定される。音光側 M P U 9 3 は、当たり用保留期待演出コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 において当たり用保留期待演出が開始されるようにするための処理を実行する。当該処理の内容については後述する。

【4551】

ステップ S M 6 0 5 にて否定判定を行った場合、ステップ S M 6 1 0 にて否定判定を行った場合、又はステップ S M 6 1 6 にて否定判定を行った場合には、保留コマンド送信処理を実行する（ステップ S M 6 1 8）。保留コマンド送信処理では、今回取得した保留情報が第 1 保留情報である場合、第 1 保留コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 1 における第 1 保留表示領域 4 2 a の中で、今回取得された第 1 保留情報に対応する位置において、第 1 保留画像 G 1 の表示が開始される。また、保留コマンド送信処理（ステップ S M 6 1 8）では、今回取得した保留情報が第 2 保留情報である場合、第 2 保留コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 1 における第 2 保留表示領域 4 2 b の中で、今回取得された第 2 保留情報に対応する位置において、第 2 保留画像 G 2 の表示が開始される。

【4552】

次に、音光側 M P U 9 3 にて実行される保留演出用処理について図 3 4 4 のフローチャートを参照しながら説明する。保留演出用処理は比較的短い周期（例えば 4 ミリ秒）で繰り返し実行される。

【4553】

保留演出用処理では、主側 M P U 8 2 から第 1 保留コマンド及び第 2 保留コマンドのいずれかを受信した場合（ステップ S M 7 0 1：YES）、保留表示コマンドの送信処理を実行する（ステップ S M 7 0 2）。保留表示コマンドの送信処理では、第 1 保留コマンドを受信した場合に第 1 保留表示コマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信するとともに、第 2 保留コマンドを受信した場合に第 2 保留表示コマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する。表示側 M P U 1 0 3 は、第 1 保留表示コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 における第 1 保留表示領域 4 2 a の中で、今回取得された第 1 保留情報に対応する位置において第 1 保留画像 G 1 の表示が開始されるようにする。また、表示側 M P U 1 0 3 は、第 2 保留表示コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 における第 2 保留表示領域 4 2 b の中で、今回取得された第 2 保留情報に対応する位置において第 2 保留画像 G 2 の表示が開始されるようにする。

【4554】

保留演出用処理では、主側 M P U 8 2 から時短用保留期待演出コマンドを受信した場合（ステップ S M 7 0 3：YES）、時短用保留期待演出の開始処理を実行する（ステップ S M 7 0 4）。時短用保留期待演出の開始処理では、時短用保留期待表示コマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する。時短用保留期待表示コマンドには、今回取得された保留情報の種類に対応する情報及び当該保留情報に対応する時短結果の種類に対応する情報が設定

されている。表示側MPU103は、時短用保留期待表示コマンドを受信した場合、図柄表示装置41における第1保留表示領域42a又は第2保留表示領域42bの中で、今回取得された保留情報に対応する位置において、時短濃厚保留画像G55及び「時短濃厚」という文字画像G56の表示が開始されるようにする。

【4555】

今回取得された保留情報が第1保留情報であるとともに当該第1保留情報に対応する時短結果が第1時短結果である場合には、第1保留表示領域42aの中で当該第1保留情報に対応する位置において、黄色の時短濃厚保留画像G55の表示と、「時短濃厚」という文字画像G56の表示とが開始される。また、今回取得された保留情報が第1保留情報であるとともに当該第1保留情報に対応する時短結果が第2時短結果である場合には、第1保留表示領域42aの中で当該第1保留情報に対応する位置において、緑色の時短濃厚保留画像G55の表示と、「時短濃厚」という文字画像G56の表示とが開始される。さらにまた、今回取得された保留情報が第2保留情報であるとともに当該第2保留情報に対応する時短結果が第1時短結果である場合には、第2保留表示領域42bの中で当該第2保留情報に対応する位置において、黄色の時短濃厚保留画像G55の表示と、「時短濃厚」という文字画像G56の表示とが開始される。また、今回取得された保留情報が第2保留情報であるとともに当該第2保留情報に対応する時短結果が第2時短結果である場合には、第2保留表示領域42bの中で当該第2保留情報に対応する位置において、緑色の時短濃厚保留画像G55の表示と、「時短濃厚」という文字画像G56の表示とが開始される。遊技者は、黄色の時短濃厚保留画像G55の表示が開始された場合には、当該時短濃厚保留画像G55に対応する遊技回の遊技結果が第1時短結果となる可能性が高いことを把握することができるとともに、緑色の時短濃厚保留画像G55の表示が開始された場合には、当該時短濃厚保留画像G55に対応する遊技回の遊技結果が第2時短結果となる可能性が高いことを把握することができる。

【4556】

時短用保留期待演出の開始処理（ステップSM704）では、時短用保留期待演出テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出し、当該時短用保留期待演出テーブルに従って表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が実行されるようにする。これにより、時短用保留期待演出の対象となっている第2保留情報に対応する遊技回の遊技結果が時短結果となる可能性が高いことを報知する態様で表示発光部64を発光させることができるとともに、時短用保留期待演出の対象となっている第2保留情報に対応する遊技回の遊技結果が時短結果となる可能性が高いことを報知する時短濃厚報知音がスピーカ部65から出力されるようにすることができる。

【4557】

保留演出用処理では、主側MPU82から当たり用保留期待演出コマンドを受信した場合（ステップSM705：YES）、当たり用保留期待演出の開始処理を実行する（ステップSM706）。当たり用保留期待演出の開始処理では、受信した当たり用保留期待演出コマンドに第1保留情報に対応する情報が設定されている場合には第1当たり用保留期待表示コマンドを表示側MPU103に送信するとともに、受信した当たり用保留期待演出コマンドに第2保留情報に対応する情報が設定されている場合には第2当たり用保留期待表示コマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は、第1当たり用保留期待表示コマンドを受信した場合、図柄表示装置41における第1保留表示領域42aの中で、今回取得された第1保留情報に対応する位置において、当たり期待保留画像G53及び「当たり期待」という文字画像G54の表示が開始されるようにする。また、表示側MPU103は、第2当たり用保留期待表示コマンドを受信した場合、図柄表示装置41における第2保留表示領域42bの中で、今回取得された第2保留情報に対応する位置において、当たり期待保留画像G53及び「当たり期待」という文字画像G54の表示が開始されるようにする。

【4558】

当たり用保留期待演出の開始処理（ステップSM706）では、当たり用保留期待演出

テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出し、当該当たり用保留期待演出テーブルに従って表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が実行されるようにする。これにより、当たり期待保留画像G53に対応する遊技回の遊技結果が小当たり結果又は大当たり結果となる可能性が高いことを報知する態様で表示発光部64を発光させることができるとともに、当たり期待保留画像G53に対応する遊技回の遊技結果が小当たり結果又は大当たり結果となる可能性が高いことを報知する当たり期待報知音がスピーカ部65から出力されるようにすることができる。

【4559】

保留演出用処理では、主側MPU82から第1保留減少コマンド及び第2保留減少コマンドのいずれかを受信した場合（ステップSM707：YES）、保留表示更新コマンドの送信処理を実行する（ステップSM708）。保留表示更新コマンドの送信処理では、第1保留減少コマンドを受信した場合には第1保留表示更新コマンドを表示側MPU103に送信するとともに、第2保留減少コマンドを受信した場合には第2保留表示更新コマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は、第1保留減少コマンドを受信した場合、図柄表示装置41における第1保留表示領域42aの画像（具体的には第1保留画像G1、当たり期待保留画像G53、時短濃厚保留画像G55及び文字画像G54、G56）が第1保留情報の減少に対応させて更新されるようにする。既に説明したとおり、第1保留減少コマンドは、第1保留情報に対応する遊技回が開始される場合に送信される。表示側MPU103は、今回の開始対象の遊技回が当たり用保留期待演出及び時短用保留期待演出の対象ではない第1保留情報に対応する遊技回である場合には、実行対象保留表示領域42cにおいて当該第1保留情報に対応する第1保留画像G1の表示が開始されるようにする。また、表示側MPU103は、今回の開始対象の遊技回が当たり用保留期待演出の対象である第1保留情報に対応する遊技回である場合には、実行対象保留表示領域42cにおいて当該第1保留情報に対応する当たり期待保留画像G53及び「当たり期待」という文字画像G54の表示が開始されるようにする。さらにまた、表示側MPU103は、今回の開始対象の遊技回が時短用保留期待演出の対象である第1保留情報に対応する遊技回である場合には、実行対象保留表示領域42cにおいて当該第1保留情報に対応する時短濃厚保留画像G55及び「時短濃厚」という文字画像G56の表示が開始されるようにする。

【4560】

表示側MPU103は、第2保留減少コマンドを受信した場合、図柄表示装置41における第2保留表示領域42bの画像（具体的には第2保留画像G2、当たり期待保留画像G53、時短濃厚保留画像G55及び文字画像G54、G56）が第2保留情報の減少に対応させて更新されるようにする。既に説明したとおり、第2保留減少コマンドは、第2保留情報に対応する遊技回が開始される場合に送信される。表示側MPU103は、今回の開始対象の遊技回が当たり用保留期待演出及び時短用保留期待演出の対象ではない第2保留情報に対応する遊技回である場合には、実行対象保留表示領域42cにおいて当該第2保留情報に対応する第2保留画像G2の表示が開始されるようにする。また、表示側MPU103は、今回の開始対象の遊技回が当たり用保留期待演出の対象である第2保留情報に対応する遊技回である場合には、実行対象保留表示領域42cにおいて当該第2保留情報に対応する当たり期待保留画像G53及び「当たり期待」という文字画像G54の表示が開始されるようにする。さらにまた、表示側MPU103は、今回の開始対象の遊技回が時短用保留期待演出の対象である第2保留情報に対応する遊技回である場合には、実行対象保留表示領域42cにおいて当該第2保留情報に対応する時短濃厚保留画像G55及び「時短濃厚」という文字画像G56の表示が開始されるようにする。

【4561】

保留演出用処理では、時短用保留期待演出が実行されている状況であるか否かを判定し（ステップSM709）、時短用保留期待演出が実行されている状況である場合には（ステップSM709：YES）、主側MPU82から特電終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップSM710）。ステップSM710にて否定判定を行った場合には、

主側 MPU 82 から時短結果コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ SM 7 1 1）。既に説明したとおり、特電終了コマンドは、大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了する場合、又は小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了する場合に送信されるコマンドである。また、時短結果コマンドは、遊技結果がいずれかの時短結果となる態様で絵柄の最終停止期間が終了し、当該時短結果に対応する時短状態への移行が発生するタイミングで送信されるコマンドである。

【4562】

ステップ SM 7 1 0 にて肯定判定を行った場合、又はステップ SM 7 1 1 にて肯定判定を行った場合には、時短用保留期待表示の終了コマンドを表示側 MPU 103 に送信する（ステップ SM 7 1 2）。表示側 MPU 103 は、図柄表示装置 41 の第 1 保留表示領域 42 a において時短用保留期待演出が実行されている状況において時短用保留期待表示の終了コマンドを受信した場合には、当該第 1 保留表示領域 42 a に表示されている時短濃厚保留画像 G 55 に代えて第 1 保留画像 G 1 が表示されるようにするとともに、当該第 1 保留表示領域 42 a において行われている「時短濃厚」という文字画像 G 56 の表示が終了されるようにする。また、表示側 MPU 103 は、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 42 b において時短用保留期待演出が実行されている状況において時短用保留期待表示の終了コマンドを受信した場合には、当該第 2 保留表示領域 42 b に表示されている時短濃厚保留画像 G 55 に代えて第 2 保留画像 G 2 が表示されるようにするとともに、当該第 2 保留表示領域 42 b において行われている「時短濃厚」という文字画像 G 56 の表示が終了されるようにする。これにより、時短用保留期待演出が終了する。

【4563】

このように、時短用保留期待演出が実行されている状況において開閉実行モードが終了する場合、時短用保留期待演出は終了する。また、時短用保留期待演出が実行されている状況において、第 1 特図表示部 37 a 又は第 2 特図表示部 37 b における遊技回が実行されて第 1 時短結果となり第 1 C 時短状態に設定する処理が実行される場合、時短用保留期待演出は終了する。さらにまた、時短用保留期待演出が実行されている状況において、第 1 特図表示部 37 a 又は第 2 特図表示部 37 b における遊技回が実行されて第 2 時短結果となり第 2 C 時短状態に設定する処理が実行される場合、時短用保留期待演出は終了する。

【4564】

次に、時短用保留期待演出が実行された後に特典が付与される様子について図 345 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 345 (a) は時短用保留期待演出の実行期間を示し、図 345 (b) は第 2 保留情報に対応する時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行されて第 1 時短結果となった場合の第 2 特図表示部 37 b における絵柄の最終停止期間を示し、図 345 (c) は第 2 保留情報に対応する当否判定処理が実行されて小当たり結果となった場合の第 2 特図表示部 37 b における絵柄の最終停止期間を示し、図 345 (d) は第 2 保留情報に対応する当否判定処理が実行されて大当たり結果となった場合の第 2 特図表示部 37 b における絵柄の最終停止期間を示し、図 345 (e) は第 1 A 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 37 b における最後の遊技回に対応する第 2 保留情報を取得するタイミングを示し、図 345 (f) は第 1 A 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 37 b における最後の遊技回において絵柄の変動表示が実行される期間を示し、図 345 (g) は第 1 C 時短状態フラグ 654 の状態を示し、図 345 (h) は振分実行モードの実行期間を示し、図 345 (i) は開閉実行モードの実行期間を示す。

【4565】

まず時短用保留期待演出の対象となっている第 2 保留情報に対応する遊技回の遊技結果が第 1 時短結果となる場合について説明する。

【4566】

第 1 A 時短状態である t1 のタイミングで、図 345 (e) に示すように当該第 1 A 時

短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回（具体的には第1A時短状態における第2特図表示部37bの7回目の遊技回）に対応する第2保留情報が取得される。当該t1のタイミングで実行される時短用先行把握処理において当該第2保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタC5及び種別乱数カウンタC2に対応する数値情報が第1時短結果に対応していることが特定され、時短用保留期待演出の実行抽選処理にて当該演出の実行対象となった場合には、図345（a）に示すように図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて時短用保留期待演出が開始される。既に説明したとおり、第1時短結果に対応している保留情報が時短用保留期待演出の実行対象となった場合、図柄表示装置41に表示される時短濃厚保留画像G55の色は黄色となる。

10

【4567】

その後、t2のタイミングで、図345（f）に示すように第1A時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回に対応する絵柄の変動表示が開始される。当該遊技回の開始時に実行された当否判定処理において外れ結果となった場合には、第2保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタC5及び種別乱数カウンタC2に対応する数値情報が第1時短結果に対応しているため、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第1時短結果となる。絵柄の変動表示期間が終了するt3のタイミングで、図345（b）に示すように遊技結果が第1時短結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が開始される。

【4568】

20

その後、当該最終停止期間が終了するt4のタイミングで、図345（a）に示すように時短用保留期待演出が終了される。また、当該t4のタイミングで、第1A時短状態フラグ652が「0」クリアされ、図345（g）に示すように第1C時短状態フラグ654に「1」がセットされることにより第1C時短状態となる。

【4569】

次に、時短用保留期待演出の対象となっている第2保留情報に対応する遊技回の遊技結果が小当たり結果となる場合について説明する。

【4570】

第1A時短状態であるとともに時短用保留期待演出が実行されているt5のタイミングで、図345（f）に示すように第1A時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回に対応する絵柄の変動表示が開始される。当該遊技回の開始時に実行された当否判定処理において小当たり結果となった場合には、絵柄の変動表示期間が終了するt6のタイミングで、図345（c）に示すように遊技結果が小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が開始される。その後、当該最終停止期間が終了するt7のタイミングで、図345（h）に示すように、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが開始される。V入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、当該振分実行モードが終了するt8のタイミングで、図345（i）に示すように開閉実行モードが開始される。その後、当該開閉実行モードが終了するt9のタイミングで、図345（a）に示すように時短用保留期待演出が終了される。

30

【4571】

次に、時短用保留期待演出の対象となっている第2保留情報に対応する遊技回の遊技結果が大当たり結果となる場合について説明する。

【4572】

第1A時短状態であるとともに時短用保留期待演出が実行されているt10のタイミングで、図345（f）に示すように第1A時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回に対応する絵柄の変動表示が開始される。当該遊技回の開始時に実行された当否判定処理において大当たり結果となった場合には、絵柄の変動表示期間が終了するt11のタイミングで、図345（d）に示すように遊技結果が大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が開始される。その後、

40

50

当該最終停止期間が終了する t_{12} のタイミングで、図 345 (i) に示すように当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始される。その後、当該開閉実行モードが終了する t_{13} のタイミングで、図 345 (a) に示すように時短用保留期待演出が終了される。

【4573】

上記のとおり、第 1 A 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 37b における最後の遊技回に対応する第 2 保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタ C5 に対応する数値情報が時短結果に対応している場合には、時短用保留期待演出の実行対象となり得る。当該第 2 保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタ C5 及び種別乱数カウンタ C2 に対応する数値情報が第 1 時短結果に対応している場合には、黄色の時短濃厚保留画像 G55 が表示される態様で時短用保留期待演出が実行される。そして、当該最後の遊技回の開始時に実行された当否判定処理において外れ結果となった場合には、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第 1 時短結果となり、第 1 C 時短状態への移行という特典が付与される。また、当該最後の遊技回の開始時に実行された当否判定処理において小当たり結果となった場合には、振分実行モードが実行されるという特典が付与されるとともに、当該最後の遊技回の開始時に実行された当否判定処理において大当たり結果となった場合には、開閉実行モードが実行されるという特典が付与される。

10

【4574】

図示は省略するが、第 2 A 時短状態、第 1 C 時短状態又は第 2 C 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 37b における最後の遊技回に対応する第 2 保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタ C5 に対応する数値情報が時短結果に対応している場合には、時短用保留期待演出の実行対象となり得る。当該第 2 保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタ C5 及び種別乱数カウンタ C2 に対応する数値情報が第 1 時短結果に対応している場合には、黄色の時短濃厚保留画像 G55 が表示される態様で時短用保留期待演出が実行される。そして、当該最後の遊技回の開始時に実行された当否判定処理において外れ結果となった場合には、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第 1 時短結果となり、第 1 C 時短状態への移行という特典が付与される。また、当該最後の遊技回の開始時に実行された当否判定処理において小当たり結果となった場合には、振分実行モードが実行されるという特典が付与されるとともに、当該最後の遊技回の開始時に実行された当否判定処理において大当たり結果となった場合には、開閉実行モードが実行されるという特典が付与される。

20

30

【4575】

図示は省略するが、いずれかの時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 37a における最後の遊技回に対応する第 1 保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタ C5 に対応する数値情報が時短結果に対応している場合には、時短用保留期待演出の実行対象となり得る。当該第 1 保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタ C5 及び種別乱数カウンタ C2 に対応する数値情報が第 1 時短結果に対応している場合には、黄色の時短濃厚保留画像 G55 が表示される態様で時短用保留期待演出が実行される。そして、当該最後の遊技回の開始時に実行された当否判定処理において外れ結果となった場合には、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第 1 時短結果となり、第 1 C 時短状態への移行という特典が付与される。また、当該最後の遊技回の開始時に実行された当否判定処理において小当たり結果となった場合には、振分実行モードが実行されるという特典が付与されるとともに、当該最後の遊技回の開始時に実行された当否判定処理において大当たり結果となった場合には、開閉実行モードが実行されるという特典が付与される。

40

【4576】

このように、黄色の時短濃厚保留画像 G55 が表示される態様で時短用保留期待演出が実行され、当該時短用保留期待演出の対象となっていた保留情報に対応する遊技回が実行された場合には、何らかの特典が遊技者に付与される。これにより、時短用保留期待演出

50

が実行されるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【４５７７】

図示は省略するが、いずれかの時短状態において実行可能な第２特図表示部３７ｂにおける最後の遊技回に対応する第２保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタＣ５に対応する数値情報が時短結果に対応している場合には、時短用保留期待演出の実行対象となり得る。当該第２保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタＣ５及び種別乱数カウンタＣ２に対応する数値情報が第２時短結果に対応している場合には、緑色の時短濃厚保留画像Ｇ５５が表示される態様で時短用保留期待演出が実行される。そして、当該最後の遊技回の開始時に実行された当否判定処理において外れ結果となった場合には、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第２時短結果となり、第２Ｃ時短状態への移行という特典が付与される。また、当該最後の遊技回の開始時に実行された当否判定処理において大当たり結果となった場合には、開閉実行モードが実行されるという特典が付与される。

10

【４５７８】

図示は省略するが、いずれかの時短状態において実行可能な第１特図表示部３７ａにおける最後の遊技回に対応する第１保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタＣ５に対応する数値情報が時短結果に対応している場合には、時短用保留期待演出の実行対象となり得る。当該第１保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタＣ５及び種別乱数カウンタＣ２に対応する数値情報が第２時短結果に対応している場合には、緑色の時短濃厚保留画像Ｇ５５が表示される態様で時短用保留期待演出が実行される。そして、当該最後の遊技回の開始時に実行された当否判定処理において外れ結果となった場合には、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第２時短結果となり、第２Ｃ時短状態への移行という特典が付与される。また、当該最後の遊技回の開始時に実行された当否判定処理において大当たり結果となった場合には、開閉実行モードが実行されるという特典が付与される。

20

【４５７９】

このように、緑色の時短濃厚保留画像Ｇ５５が表示される態様で時短用保留期待演出が実行され、当該時短用保留期待演出の対象となっていた保留情報に対応する遊技回が実行された場合には、何らかの特典が遊技者に付与される。これにより、時短用保留期待演出が実行されるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【４５８０】

次に、潜伏モードについて説明する。既に説明したとおり、第１Ｃ時短状態及び第２Ａ時短状態において潜伏モードとなり得る。既に説明したとおり、いずれかの時短状態において実行可能な第１特図表示部３７ａにおける最後の遊技回、又はいずれかの時短状態において実行可能な第２特図表示部３７ｂにおける最後の遊技回にて実行された時短当否判定処理（ステップＳＬ６０３）及び時短用の振分判定処理（ステップＳＬ６０５）において第１時短結果となり、潜伏モード抽選処理（ステップＳＬ６１１）において潜伏モードが選択されることにより、時短抽選用処理（図３３２）のステップＳＬ６１３にて潜伏モードフラグ６６１に「１」がセットされて潜伏モードとなる。

【４５８１】

既に説明したとおり、第１大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には、特電終了処理（図３３８）のステップＳＭ３０６にて潜伏モードフラグ６６１の値を「０」クリアする処理が実行されて、潜伏モードが終了する。一方、第２大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には、当該特電終了処理（図３３８）において潜伏モードフラグ６６１の値を「０」クリアする処理が実行されることはなく、当該開閉実行モードの終了後においても潜伏モードが維持される。潜伏モードにおいて、第２Ａ時短状態の終盤に突入したに基づいて第２Ａ時短状態の終盤報知演出が実行される場合には、後述する第２Ａ時短状態の終盤報知演出用処理（図３４７（ｂ））のステップＳＭ９０４にて、潜伏モードフラグ６６１の値を「０」クリアする処理が実行されて、潜伏モードは終了する。

40

50

【4582】

既に説明したとおり、潜伏モードにおいて遊技結果が第2時短結果となったことに基
いて第2C時短状態に設定される場合には、時短抽選用処理（図332）のステップS
L614にて潜伏モードフラグ661の値を「0」クリアする処理が実行されて、当該潜
伏モードが終了する。また、既に説明したとおり、第2A時短状態又は第1C時短状態
であるとともに潜伏モードである状況において、当該第2A時短状態又は第1C時短状態
において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数が上限回数（第2A時短状態
100回、第1C時短状態では1回）に達したことに基いて当該第2A時短状態又は第
1C時短状態が終了する場合、又は当該第2A時短状態又は第1C時短状態において実行
された第2特図表示部37bにおける遊技回の回数が上限回数（第2A時短状態及びでは
10回、第1C時短状態では5回）に達したことに基いて当該第2A時短状態又は第1
C時短状態が終了する場合には、時短カウンタ656、657の減算処理（図336）の
ステップSM110にて潜伏モードフラグ661の値を「0」クリアする処理が実行され
て、当該潜伏モードが終了する。さらにまた、既に説明したとおり、潜伏モードにおいて
、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が小当たり
結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V入賞検知セン
サ169における遊技球の検知が発生したことに基いて移行した開閉実行モードが終了
する場合には、小当たり用の特電終了時処理（図339）のステップSM410にて潜伏
モードフラグ661の値を「0」クリアする処理が実行されて、当該潜伏モードが終了す
る。

10

20

【4583】

次に、第1C時短状態の付与報知演出、第2C時短状態の付与報知演出、第2A時短状
態の予告報知演出及び第2A時短状態の終盤報知演出について説明する。これらの報知演
出は、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行される。

【4584】

まず第1C時短状態の付与報知演出について説明する。既に説明したとおり、第1C時
短状態の付与報知演出は、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第1時短
結果となったことに基いて第1C時短状態に設定されることを遊技者に報知する演出で
ある。

【4585】

第1C時短状態の付与報知演出は、いずれかの時短状態において実行可能な第1特図表
示部37aにおける最後の遊技回又はいずれかの時短状態において実行可能な第2特図表
示部37bにおける最後の遊技回の開始時に実行される時短当否判定処理及び時短用の振
分判定処理の結果が第1時短結果となり、潜伏モードとならなかった場合に実行される。
第1C時短状態の付与報知演出は、当該遊技回に対応する特図表示部37a、37bにお
ける絵柄の変動表示期間（具体的には第1A時短状態、第2A時短状態又は第2C時短状
態では4秒間、第1C時短状態では25秒間）に亘って実行される。一方、潜伏モード抽
選処理にて潜伏モードが選択された場合、又は既に潜伏モードである状態において当該最
後の遊技回が実行された場合には、第1C時短状態の付与報知演出が実行されることなく
、潜伏モードとなる。

30

40

【4586】

図346（a）は第1C時短状態の付与報知演出が実行されている状況における図柄表
示装置41の表示内容を説明するための説明図である。図346（a）に示すように、第
1C時短状態の付与報知演出では、図柄表示装置41の右側下部に時短用演出表示領域6
64が設定される。そして、当該時短用演出表示領域664において、時短用キャラクタ
画像G58が表示される演出が行われる。また、第1C時短状態の付与報知演出の終盤（
具体的には最後の1秒間）には、図柄表示装置41の右側上部に「第1C時短状態へ移行
」という文字画像G59が表示される。また、当該文字画像G59が表示されるタイミン
グにおいて、第1C時短状態の付与に対応する態様で表示発光部64の発光が行われると
ともに、第1C時短状態の付与に対応する第1C時短移行報知音がスピーカ部65から出

50

力される。これにより、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第1時短結果となったことに基づいて第1C時短状態への移行が発生することを遊技者に報知することができる。

【4587】

第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間に亘って第1C時短状態の付与報知演出が実行された後、時短用演出表示領域664の表示が終了することにより第1C時短状態の付与報知演出が終了する。その後、絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒間）に亘って、図柄表示装置41に「第1C時短状態へ移行」という文字画像G59が表示されている状態となる。そして、当該最終停止期間が終了した後、図柄表示装置41では第1C時短表示が開始される。これにより、第1C時短状態とな

10

【4588】

次に、第2C時短状態の付与報知演出について説明する。既に説明したとおり、第2C時短状態の付与報知演出は、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第2時短結果となったことに基づいて第2C時短状態に設定されることを遊技者に報知する演出である。

【4589】

第2C時短状態の付与報知演出は、遊技回の開始時に実行される時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第2時短結果となった場合に実行される。潜伏モードにおいて、遊技回の開始時に実行される時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第2時短結果となり、第2C時短状態の付与報知演出が実行される場合には、当該遊技回の終了後に当該潜伏モードが終了される。第2C時短状態の付与報知演出は、当該遊技回に対応する特図表示部37a、37bにおける絵柄の変動表示期間（具体的には時短状態では5秒の期間、通常遊技状態では30秒の期間）に亘って実行される。

20

【4590】

第2C時短状態の付与報知演出においても、第1C時短状態の付与報知演出と同様に、図柄表示装置41の右側下部に時短用演出表示領域664（図346（a）参照）が設定される。そして、当該時短用演出表示領域664において、時短用キャラクタ画像G58（図346（a）参照）が表示される演出が行われる。第2C時短状態の付与報知演出の終盤（具体的には最後の1秒間）には、図柄表示装置41の右側上部に「第2C時短状態へ移行」という文字画像（図示略）が表示される。また、当該文字画像が表示されるタイミングにおいて、第2C時短状態の付与に対応する態様で表示発光部64の発光が行われるとともに、第2C時短状態の付与に対応する第2C時短移行報知音がスピーカ部65から出力される。これにより、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第2時短結果となったことに基づいて第2C時短状態への移行が発生することを遊技者に報知することができる。

30

【4591】

第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間に亘って第2C時短状態の付与報知演出が実行された後、時短用演出表示領域664の表示が終了することにより第2C時短状態の付与報知演出が終了する。その後、絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒間）に亘って、図柄表示装置41に「第2C時短状態へ移行」という文字画像が表示されている状態となる。そして、当該最終停止期間が終了した後、図柄表示装置41では第2C時短表示が開始される。これにより、第2C時短状態となったことを遊技者が確認可能となる。

40

【4592】

次に、第2A時短状態の予告報知演出について説明する。既に説明したとおり、第2A時短状態の予告報知演出は、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第2A時短状態となることを当該開閉実行モードの開始時に遊技者に予告する演出である。

【4593】

第2A時短状態の予告報知演出は、潜伏モードではない状況において、第2大当たり結

50

果を契機とした開閉実行モードが開始される場合、当該開閉実行モードのオープニング期間に亘って実行される。既に説明したとおり、時短用保留期待演出が実行されている状況において、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には、当該開閉実行モードの終了後に当該時短用保留期待演出が終了される。潜伏モードでは、第2A時短状態の予告報知演出が実行されることなく、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行される。

【4594】

図346(b)は第2A時短状態の予告報知演出が実行されている状況における図柄表示装置41の表示内容を説明するための説明図である。図346(b)に示すように、第2A時短状態の予告報知演出では、図柄表示装置41の右側下部に時短用演出表示領域664が設定される。そして、当該時短用演出表示領域664において、時短用キャラクタ画像G58(図346(a)参照)が表示される演出が行われた後に、図346(b)に示すように「このあと第2A時短状態へ」という文字画像G61が表示される。

10

【4595】

当該文字画像G61の表示は、第2A時短状態の予告報知演出の終盤(具体的には最後の1秒間)に行われる。また、当該文字画像G61の表示が開始されるタイミングにおいて、開閉実行モードの終了後に第2A時短状態となることに対応する態様で表示発光部64の発光が行われるとともに、開閉実行モードの終了後に第2A時短状態となることを予告する第2A時短予告報知音がスピーカ部65から出力される。これにより、開閉実行モードの終了後に第2A時短状態となることを遊技者に報知することができる。

20

【4596】

次に、第2A時短状態の終盤報知演出について説明する。既に説明したとおり、第2A時短状態の終盤報知演出は、第2A時短状態であることが報知されていない状況において、第2A時短状態の終盤に突入したことを遊技者に報知する演出である。

【4597】

第2A時短状態の終盤報知演出は、潜伏モードにおいて第2A時短状態の終盤に突入したことに基づいて、1秒間に亘って実行される。当該潜伏モードは、第2A時短状態の終盤報知演出の終了後に終了される。潜伏モードではない状況において第2A時短状態の終盤に突入しても第2A時短状態の終盤報知演出は実行されない。

【4598】

30

第2A時短状態の終盤報知演出においても、第2A時短状態の予告報知演出と同様に、図柄表示装置41の右側下部に時短用演出表示領域664(図346(b)参照)が設定される。第2A時短状態の終盤報知演出では、1秒間に亘って、当該時短用演出表示領域664において時短用キャラクタ画像G58(図346(a)参照)が表示される演出が行われるとともに、「第2A時短状態の終盤に突入」という文字画像(図示略)が表示される。また、第2A時短状態の終盤報知演出が開始されるタイミングにおいて、第2A時短状態の終盤に突入したことに対応する態様で表示発光部64の発光が行われるとともに、第2A時短状態の終盤に突入したことを報知する終盤突入報知音がスピーカ部65から出力される。これにより、現状における遊技状態が第2A時短状態であること、及び当該第2A時短状態の終盤に突入したことを遊技者に報知することができる。また、第2A時短状態の終盤報知演出が終了した後、図柄表示装置41では第2A時短表示が開始される。これにより、第2A時短状態であることを遊技者が確認可能となる。

40

【4599】

次に、主側MPU82にて実行される第2A時短状態の予告報知演出用処理について図347(a)のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、第2A時短状態の予告報知演出用処理は特図確定中処理(図334)のステップSL807にて実行される。

【4600】

主側RAM84の潜伏モードフラグ661に「1」がセットされていない場合(ステップSM801:NO)、すなわち潜伏モードではない場合には、第2A時短状態の予告報

50

知演出コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSM802）。音光側MPU93は、第2A時短状態の予告報知演出コマンドを受信した場合、第2A時短状態の予告報知演出が実行される態様で、図柄表示装置41の表示制御、表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が行われるようにする。このように、潜伏モードではない状況において第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行される場合には、当該開閉実行モードの開始時に第2A時短状態の予告報知演出が実行される。

【4601】

潜伏モードフラグ661に「1」がセットされている場合（ステップSM801：YES）、すなわち潜伏モードである場合には、そのまま本第2A時短状態の予告報知演出用処理を終了する。これにより、潜伏モードにおいて第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行される場合には、第2A時短状態の予告報知演出が実行されないようにすることができる。潜伏モードフラグ661に「1」がセットされている状態は、第2A時短状態の予告報知演出用処理が終了した後も維持される。

10

【4602】

次に、主側MPU82にて実行される第2A時短状態の終盤報知演出用処理について図347（b）のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、第2A時短状態の終盤報知演出用処理は時短カウンタ656、657の減算処理（図336）のステップSM106にて実行される。

【4603】

潜伏モードフラグ661に「1」がセットされている場合（ステップSM901：YES）、主側RAM84における第1特図用時短カウンタ656の値が第1特図用の報知基準回数である「30」以下であるか否かを判定する（ステップSM902）。第1特図用時短カウンタ656の値が「30」よりも大きい値である場合には（ステップSM902：NO）、主側RAM84における第2特図用時短カウンタ657の値が第2特図用の報知基準回数である「3」以下であるか否かを判定する（ステップSM903）。

20

【4604】

ステップSM902にて肯定判定を行った場合、又はステップSM903にて肯定判定を行った場合、すなわち潜伏モードである状況において第2A時短状態の終盤に突入した場合には、潜伏モードフラグ661の値を「0」クリアすることにより当該潜伏モードを終了させる（ステップSM904）。

30

【4605】

その後、第2A時短状態の終盤報知演出コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSM905）。音光側MPU93は、第2A時短状態の終盤報知演出コマンドを受信した場合、第2A時短状態の終盤報知演出が実行される態様で、図柄表示装置41の表示制御、表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が行われるようにする。このように、潜伏モードにおいて第2A時短状態の終盤に突入した場合には、第2A時短状態の終盤報知演出が実行されるとともに、当該潜伏モードが終了される。

【4606】

次に、音光側MPU93にて実行される時短演出用処理について図348のフローチャートを参照しながら説明する。時短演出用処理は比較的短い周期（例えば4ミリ秒）で繰り返し実行される。

40

【4607】

まず時短表示対応処理を実行する（ステップSN101）。時短表示対応処理では、主側MPU82から第1A時短表示コマンド、第2A時短表示コマンド、A時短表示コマンド、第1C時短表示コマンド及び第2C時短表示コマンドのいずれかを受信した場合、当該受信した時短表示コマンドに対応する時短表示開始コマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は、図柄表示装置41にて時短表示が行われていない状況においていずれかの時短表示開始コマンドを受信した場合には、当該時短表示開始コマンドに対応する時短表示（具体的には第1A時短表示、第2A時短表示、A時短表示、第1C時短表示及び第2C時短表示のいずれか）が開始されるようにする。また、表示側MPU

50

103は、図柄表示装置41にていずれかの時短表示が行われている状況においていずれかの時短表示開始コマンドを受信した場合には当該時短表示に代えて、当該時短表示開始コマンドに対応する時短表示が開始されるようにする。

【4608】

時短表示対応処理（ステップSN101）では、主側MPU82から時短表示終了コマンドを受信した場合、当該時短表示終了コマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は、当該時短表示終了コマンドを受信した場合、時短表示が終了されるようにする。

【4609】

ステップSN101にて時短表示対応処理を実行した後、主側MPU82から変動用コマンド及び種別コマンドを受信している場合には（ステップSN102：YES）、遊技回演出の開始処理を実行する（ステップSN103）。遊技回演出の開始処理では、まず変動用コマンドに含まれている情報に基づいて第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち今回の開始対象となっている表示部における絵柄の変動表示期間を把握するとともに、種別コマンドに含まれている情報に基づいて今回の開始対象となっている遊技回の遊技結果を特定する。そして、当該把握した遊技結果に対応する遊技回演出が当該把握した変動表示期間に対応する期間に亘って、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにする。

【4610】

その後、種別コマンドに含まれている情報に基づいて、今回の開始対象となっている遊技回が第2時短結果に対応しているか否かを判定し（ステップSN104）、当該遊技回が第2時短結果に対応している場合には（ステップSN104：YES）、第2C時短状態付与の報知開始処理を実行する（ステップSN105）。第2C時短状態付与の報知開始処理では、第2C時短状態の付与報知表示コマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は、第2C時短状態の付与報知表示コマンドを受信した場合、図柄表示装置41の右側下部に時短用演出表示領域664が設定されるようにする。そして、当該時短用演出表示領域664において、絵柄の変動表示期間（具体的には時短状態では5秒間、通常遊技状態では30秒間）に亘って時短用キャラクタ画像G58が表示される演出が実行されるようにするとともに、第2C時短状態の付与報知演出の終盤（最後の1秒間）において図柄表示装置41の右側上部に「第2C時短状態へ移行」という文字画像（図示略）が表示されるようにする。また、第2C時短状態付与の報知開始処理（ステップSN105）では、第2C時短状態の付与報知演出テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出し、当該演出テーブルに従って表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が実行されるようにする。これにより、第2C時短状態の付与報知演出の残り時間が1秒となるタイミングにおいて、第2C時短状態に移行することに対応する態様で表示発光部64の発光制御が実行されるとともに、第2C時短状態付与に対応する第2C時短移行報知音が出力されるようにスピーカ部65の音出力制御が実行される。

【4611】

このように、今回の遊技回の遊技結果が第2時短結果である場合には、絵柄の変動表示期間に亘って第2C時短状態の付与報知演出が実行される。第2C時短状態の付与報知演出は、遊技回演出と並行して実行される。第2C時短状態の付与報知演出は、潜伏モードではない状況及び潜伏モードである状況のいずれにおいても実行される。

【4612】

ステップSN104にて否定判定を行った場合には、変動用コマンドに設定されている情報に基づいて特定した絵柄の変動表示期間が第1C時短状態の付与報知演出の実行対象となる4秒又は25秒の期間であるか否かを判定し（ステップSN106）、絵柄の変動表示期間が4秒又は25秒の期間である場合には（ステップSN106：YES）、第1C時短状態付与の報知開始処理を実行する（ステップSN107）。第1C時短状態付与の報知開始処理では、第1C時短状態の付与報知表示コマンドを表示側MPU103に送

信する。表示側MPU103は、第1C時短状態の付与報知表示コマンドを受信した場合、図柄表示装置41の右側下部に時短用演出表示領域664が設定されるようにする。そして、当該時短用演出表示領域664において、絵柄の変動表示期間（具体的には4秒間又は25秒）に亘って時短用キャラクタ画像G58が表示される演出が実行されるようにするとともに、第1C時短状態の付与報知演出の終盤（最後の1秒間）において図柄表示装置41の右側上部に「第1C時短状態へ移行」という文字画像G59が表示されるようにする。また、第1C時短状態付与の報知開始処理（ステップSN107）では、第1C時短状態の付与報知演出テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出し、当該演出テーブルに従って表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が実行されるようにする。これにより、第1C時短状態の付与報知演出の残り時間が1秒となるタイミングにおいて、第1C時短状態に移行することに対応する態様で表示発光部64の発光制御が実行されるとともに、第1C時短状態への移行が発生することを報知する第1C時短移行報知音が出力されるようにスピーカ部65の音出力制御が実行される。

10

【4613】

このように、遊技結果が第1時短結果となる場合には、潜伏モードではないことを条件として、絵柄の変動表示期間に亘って第1C時短状態の付与報知演出が実行される。第1C時短状態の付与報知演出は、遊技回演出と並行して実行される。第1C時短状態の付与報知演出は、潜伏モードである場合には実行されない。

【4614】

既に説明したとおり、第1A時短状態、第2A時短状態及び第2C時短状態のいずれかにおいて実行される遊技回の遊技結果が第1時短結果となるとともに第1C時短状態の付与報知演出が実行される場合に選択される変動表示期間（4秒）、並びに通常遊技状態及び第1C時短状態のいずれかにおいて実行される遊技回の遊技結果が第1時短結果となるとともに第1C時短状態の付与報知演出が実行される場合に選択される変動表示期間（25秒）は、遊技回の遊技結果が大当たり結果となる場合、小当たり結果となる場合、第2時短結果となる場合、第1時短結果となるとともに第1C時短状態の付与報知演出が実行されない場合、及び外れ結果となる場合には選択されない長さの期間である。変動用コマンドに設定されている変動表示期間が4秒又は25秒の期間であることに基づいて第1C時短状態状態付与の報知開始処理を実行する構成であることにより、種別コマンドに設定されている情報に基づいて特定した遊技結果が第1時短結果であるか否かを判定し、肯定判定を行った場合に潜伏モードであるか否かを判定し、肯定判定を行った場合に第1C時短状態付与の報知開始処理を実行する構成と比較して、時短演出用処理（図348）の処理構成が簡素化されている。

20

30

【4615】

主側MPU82から最終停止コマンドを受信した場合には（ステップSN102：NO、ステップSN108：YES）、図柄停止表示の開始処理を実行する（ステップSN109）。上記第2の実施形態において既に説明したとおり、最終停止コマンドは、特図特電制御処理（図39）のステップS1806にて実行される特図変動中処理において、絵柄の変動表示期間が経過している場合に送信される。図柄停止表示の開始処理（ステップSN109）では、絵柄の最終停止期間（具体的には0.5秒間）に亘って、今回の遊技回の遊技結果と、潜伏モードの設定の有無との組合せに対応する図柄の組合せが図柄表示装置41に表示されるようにする。既に説明したとおり、音光側MPU93は、主側MPU82から受信した種別コマンドに含まれている情報に基づいて、遊技結果及び潜伏モードの設定の有無を特定することができる。

40

【4616】

大当たり結果に対応する遊技回において図柄表示装置41に停止表示される図柄の組合せは、小当たり結果、時短結果又は外れ結果に対応する遊技回において停止表示される図柄の組合せと相違している。このため、遊技者は、絵柄の最終停止期間において図柄表示装置41に停止表示される図柄の組合せに基づいて大当たり結果の発生の有無を把握することができる。

50

【４６１７】

第１大当たり結果に対応する遊技回において、図柄表示装置４１に停止表示される図柄の組合せは「６・６・６」である。また、潜伏モードではない場合に第２大当たり結果に対応する遊技回において停止表示される図柄の組合せは「７・７・７」であるとともに、潜伏モードである場合に第２大当たり結果に対応する遊技回において停止表示される図柄の組合せは「６・６・６」である。

【４６１８】

遊技者は、図柄表示装置４１において「７・７・７」という図柄の組合せの停止表示が行われたことに基づいて、今回発生した大当たり結果の種類が第２大当たり結果であることを把握することができる。図柄表示装置４１に停止表示される図柄の組合せが「６・６・６」である場合、遊技者は当該「６・６・６」という図柄の組合せの停止表示が行われたことに基づいて今回発生した大当たり結果の種類を把握することができない。潜伏モードである場合に、第２大当たり結果に対応する遊技回において図柄表示装置４１に停止表示される図柄の組合せを「６・６・６」とすることにより、潜伏モードでは図柄表示装置４１に停止表示される図柄の組合せに基づいて発生した大当たり結果の種類が遊技者に把握されてしまうことを防止できる。

【４６１９】

小当たり結果に対応する遊技回において図柄表示装置４１に停止表示される図柄の組合せは、大当たり結果、時短結果又は外れ結果に対応する遊技回において停止表示される図柄の組合せと相違している。このため、遊技者は、図柄表示装置４１に停止表示される図柄の組合せに基づいて、小当たり結果の発生の有無を把握することができる。また、第１小当たり結果に対応する遊技回において図柄表示装置４１に停止表示される図柄の組合せは「３・４・１」であるとともに、第２小当たり結果に対応する遊技回において図柄表示装置４１に停止表示される図柄の組合せは「１・３・５」である。遊技者は、図柄表示装置４１に停止表示される図柄の組合せが「３・４・１」であることに基づいて遊技結果が第１小当たり結果であることを把握できるとともに、図柄表示装置４１に停止表示される図柄の組合せが「１・３・５」であることに基づいて遊技結果が第２小当たり結果であることを把握できる。

【４６２０】

時短結果又は外れ結果に対応する遊技回において図柄表示装置４１に停止表示される図柄の組合せは、大当たり結果又は小当たり結果に対応する遊技回において停止表示される図柄の組合せと相違している。外れ結果に対応する遊技回において図柄表示装置４１に停止表示される図柄の組合せは複数存在しており、当該外れ結果に対応する図柄の組合せには「４・８・２」という図柄の組合せが含まれている。潜伏モードではない場合に第１時短結果に対応する遊技回において停止表示される図柄の組合せは「１・２・３」であるとともに、潜伏モードである場合に第１時短結果に対応する遊技回において停止表示される図柄の組合せは「４・８・２」である。また、第２時短結果に対応する遊技回において停止表示される図柄の組合せは「３・４・５」である。遊技者は、図柄表示装置４１に「１・２・３」という図柄の組合せが停止表示されたことに基づいて遊技結果が第１時短結果であることを把握できるとともに、図柄表示装置４１に「３・４・５」という図柄の組合せが停止表示されたことに基づいて遊技結果が第２時短結果であることを把握することができる。

【４６２１】

潜伏モードにおいて実行された遊技回の遊技結果が第１時短結果となる場合に停止表示される「４・８・２」という図柄の組合せは、遊技結果が外れ結果となる場合に停止表示され得る図柄の組合せである。これにより、潜伏モードでは、図柄表示装置４１に停止表示される図柄の組合せに基づいて第１時短結果の発生の有無が遊技者に把握されてしまうことを防止できる。

【４６２２】

時短演出用処理（図３４８）では、ステップＳＮ１０８にて否定判定を行った場合、又

10

20

30

40

50

はステップ S N 1 0 9 の処理を行った場合、主側 M P U 8 2 から第 2 A 時短状態の予告報知演出コマンドを受信したか否かを判定し（ステップ S N 1 1 0）、第 2 A 時短状態の予告報知演出コマンドを受信した場合には（ステップ S N 1 1 0 : Y E S）、第 2 A 時短状態の予告報知演出開始処理を実行する（ステップ S N 1 1 1）。第 2 A 時短状態の予告報知演出開始処理では、第 2 A 時短状態の予告報知表示コマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する。表示側 M P U 1 0 3 は、第 2 A 時短状態の予告報知表示コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 の右側下部に時短用演出表示領域 6 6 4 が設定されるようにするとともに、当該時短用演出表示領域 6 6 4 において時短用キャラクタ画像 G 5 8 が表示される演出が開始されるようにする。また、第 2 A 時短状態の予告報知演出の終盤（最後の 1 秒間）において時短用演出表示領域 6 6 4 に「このあと第 2 A 時短状態へ」という文字画像 G 6 1 が表示されるようにする。また、第 2 A 時短状態の予告報知演出開始処理（ステップ S N 1 1 1）では、第 2 A 時短状態の予告報知演出テーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出し、当該演出テーブルに従って表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御が実行されるようにする。これにより、第 2 A 時短状態の予告報知演出の残り時間が 1 秒となるタイミングにおいて、開閉実行モードの終了後に第 2 A 時短状態となることに対応する態様で表示発光部 6 4 の発光制御が実行されるとともに、開閉実行モードの終了後に第 2 A 時短状態となることを報知する第 2 A 時短予告報知音が出力されるようにスピーカ部 6 5 の音出力制御が実行される。第 2 A 時短状態の予告報知演出は、開閉実行モードのオープニング演出と並行して実行される。

10

【 4 6 2 3 】

20

主側 M P U 8 2 から第 2 A 時短状態の終盤報知演出コマンドを受信した場合には（ステップ S N 1 1 0 : N O、ステップ S N 1 1 2 : Y E S）、第 2 A 時短状態の終盤報知演出開始処理を実行する（ステップ S N 1 1 3）。第 2 A 時短状態の終盤報知演出開始処理では、第 2 A 時短状態の終盤報知表示コマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する。表示側 M P U 1 0 3 は、第 2 A 時短状態の終盤報知表示コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 の右側下部に時短用演出表示領域 6 6 4 が設定されるようにする。また、表示側 M P U 1 0 3 は、時短用演出表示領域 6 6 4 に時短用キャラクタ画像 G 5 8 が表示されるようにするとともに、時短用演出表示領域 6 6 4 に「第 2 A 時短状態の終盤に突入」という文字画像（図示略）が表示されるようにする。さらにまた、表示側 M P U 1 0 3 は、第 2 A 時短状態の終盤報知演出の終了後に図柄表示装置 4 1 において第 2 A 時短表示が開始されるようにする。

30

【 4 6 2 4 】

第 2 A 時短状態の終盤報知演出開始処理（ステップ S N 1 1 3）では、第 2 A 時短状態の終盤報知演出テーブルを音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に読み出し、当該演出テーブルに従って表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御が実行されるようにする。これにより、第 2 A 時短状態の終盤報知演出が開始されるタイミングにおいて、第 2 A 時短状態の終盤に突入したことに対応する態様で表示発光部 6 4 の発光制御が実行されるとともに、第 2 A 時短状態の終盤に突入したことを報知する終盤突入報知音がスピーカ部 6 5 から出力されるようにスピーカ部 6 5 の音出力制御が実行される。

【 4 6 2 5 】

40

次に、第 1 C 時短状態の付与報知演出、第 2 A 時短状態の予告報知演出及び第 2 A 時短状態の終盤報知演出が実行される様子について図 3 4 9 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 3 4 9（a）は第 1 C 時短状態の付与報知演出が実行される期間を示し、図 3 4 9（b）は第 2 A 時短状態の予告報知演出が実行される期間を示し、図 3 4 9（c）は第 2 A 時短状態の終盤報知演出が実行される期間を示し、図 3 4 9（d）は図柄表示装置 4 1 にて第 1 C 時短表示が実行される期間を示し、図 3 4 9（e）は図柄表示装置 4 1 にて第 2 A 時短表示が実行される期間を示し、図 3 4 9（f）は図柄表示装置 4 1 にて A 時短表示が実行される期間を示し、図 3 4 9（g）は第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行される期間を示し、図 3 4 9（h）は第 1 C 時短状態フラグ 6 5 4 の状態を示し、図 3 4 9（i）は第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3 の状態を示し、図 3 4 9（j）

50

は主側 R A M 8 4 の潜伏モードフラグ 6 6 1 の値を示し、図 3 4 9 (k) は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間を示す。

【 4 6 2 6 】

まず第 1 C 時短状態の付与報知演出及び第 2 A 時短状態の予告報知演出が実行される場合について説明する。

【 4 6 2 7 】

t 1 のタイミングは、第 2 A 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における最後の遊技回（具体的には第 2 A 時短状態における第 2 特図表示部 3 7 b の 1 0 回目の遊技回）が開始されるタイミングである。t 1 のタイミングにおいて、潜伏モードではない状態であり、図 3 4 9 (e) に示すように図柄表示装置 4 1 では第 2 A 時短表示が行われている。これにより、第 2 A 時短状態であることを遊技者が確認可能となっている。当該 t 1 のタイミングで、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行されて第 1 時短結果となった場合には、図 3 4 9 (a) に示すように第 1 C 時短状態の付与報知演出が開始されるとともに、図 3 4 9 (k) に示すように第 2 特図表示部 3 7 b において絵柄の変動表示が開始される。その後、t 2 のタイミングで、図 3 4 9 (k) に示すように第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了すると、図 3 4 9 (a) に示すように第 1 C 時短状態の付与報知演出が終了する。但し、図柄表示装置 4 1 に「第 1 C 時短状態へ移行」という文字画像 G 5 9 が表示されている状態は継続される。

【 4 6 2 8 】

その後、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了する t 3 のタイミングで、図 3 4 9 (h) 及び図 3 4 9 (i) に示すように第 1 C 時短状態フラグ 6 5 4 に「1」がセットされるとともに第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3 の値が「0」クリアされることにより第 1 C 時短状態となる。また、当該 t 3 のタイミングで、図 3 4 9 (d) 及び図 3 4 9 (e) に示すように第 2 A 時短表示が終了するとともに第 1 C 時短表示が開始される。これにより、第 1 C 時短状態であることを遊技者が確認可能となる。

【 4 6 2 9 】

その後、当該第 1 C 時短状態である t 4 のタイミングで、図 3 4 9 (g) に示すように第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始されると、図 3 4 9 (b) に示すように第 2 A 時短状態の予告報知演出が開始される。その後、開閉実行モードのオープニング演出が終了する t 5 のタイミングで、図 3 4 9 (b) に示すように第 2 A 時短状態の予告報知演出が終了する。

【 4 6 3 0 】

その後、開閉実行モードが終了する t 6 のタイミングで、図 3 4 9 (h) 及び図 3 4 9 (i) に示すように第 1 C 時短状態フラグ 6 5 4 の値が「0」クリアされるとともに第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3 に「1」がセットされることにより第 2 A 時短状態となる。また、当該 t 6 のタイミングで、図 3 4 9 (d) 及び図 3 4 9 (e) に示すように第 1 C 時短表示が終了するとともに第 2 A 時短表示が開始される。これにより、第 2 A 時短状態であることを遊技者が確認可能となる。

【 4 6 3 1 】

このように、第 2 A 時短状態において実行された特図表示部 3 7 a , 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 時短結果となり潜伏モードとならなかった場合には、第 1 C 時短状態の開始時に第 1 C 時短状態の付与報知演出が実行される。当該場合には、当該第 1 C 時短状態において第 1 C 時短表示が行われることにより第 1 C 時短状態であることを遊技者が確認可能となる。そして、第 1 C 時短状態であるとともに第 1 C 時短表示が実行されている状況において、第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行される場合には、当該開閉実行モードの開始時に第 2 A 時短状態の予告報知演出が実行される。これにより、開閉実行モードの終了後に第 2 A 時短状態となることを遊技者に予告することができる。また、開閉実行モードが終了して第 2 A 時短状態となった場合には、第 2 A 時短表示が行われる。これにより、第 2 A 時短状態であることを遊技者が確認可能となる。t 1 ~ t 6 では、第 2 A 時短状態において第 1 時短結果が発生し潜伏モードとならない場合につ

いて説明したが、第 1 A 時短状態、第 1 C 時短状態及び第 2 C 時短状態のいずれかにおいて第 1 時短結果が発生し潜伏モードとならない場合についても同様である。

【4632】

次に、第 2 A 時短状態の終盤報知演出が実行される場合について説明する。

【4633】

t 7 のタイミングは、第 2 A 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における最後の遊技回が開始されるタイミングである。当該 t 7 のタイミングで、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行されて第 1 時短結果となり、潜伏モード抽選処理にて潜伏モードの実行対象となった場合には、図 3 4 9 (j) に示すように潜伏モードフラグ 6 6 1 に「1」がセットされて潜伏モードとなる。当該 t 7 のタイミングでは、図 3 4 9 (a) に示すように第 1 C 時短状態の付与報知演出は実行されない。当該 t 7 のタイミングでは、図 3 4 9 (k) に示すように第 2 特図表示部 3 7 b において絵柄の変動表示が開始される。

10

【4634】

その後、t 8 のタイミングで、図 3 4 9 (k) に示すように第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了すると、絵柄の最終停止期間が開始される。その後、当該最終停止期間が終了する t 9 のタイミングで、図 3 4 9 (h) 及び図 3 4 9 (i) に示すように第 1 C 時短状態フラグ 6 5 4 に「1」がセットされるとともに第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3 の値が「0」クリアされることにより第 1 C 時短状態となる。また、当該 t 9 のタイミングで、図 3 4 9 (e) に示すように第 2 A 時短表示が終了する。図 3 4 9 (j) に示すように潜伏モードであるため、当該 t 9 のタイミングにおいて図 3 4 9 (d) に示すように第 1 C 時短表示が開始されることはなく、通常遊技状態である場合と同様にいずれの時短表示も行われていない状態となる。

20

【4635】

その後、当該第 1 C 時短状態である t 1 0 のタイミングで、図 3 4 9 (g) に示すように第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始される。図 3 4 9 (j) に示すように潜伏モードであるため、図 3 4 9 (b) に示すように、当該 t 1 0 のタイミングにおいて第 2 A 時短状態の予告報知演出は実行されない。その後、開閉実行モードが終了する t 1 1 のタイミングで、図 3 4 9 (h) 及び図 3 4 9 (i) に示すように第 1 C 時短状態フラグ 6 5 4 の値が「0」クリアされるとともに第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3 に「1」が

30

【4636】

その後、図 3 4 9 (k) に示すように、t 1 2 のタイミングで第 2 A 時短状態において第 2 特図表示部 3 7 b における 7 回目の遊技回における絵柄の変動表示期間が開始され、t 1 3 のタイミングで当該絵柄の変動表示期間が終了する。その後、t 1 4 のタイミングで当該遊技回における絵柄の最終停止期間が終了することにより第 2 A 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の残り回数が 3 回となり、第 2 A 時短状態の終盤に突入する。当該 t 1 4 のタイミングで、図 3 4 9 (c) に示すように第 2 A 時短状態の終盤報知演出が開始されるとともに、図 3 4 9 (j) に示すように潜伏モードフラグ 6 6 1 が「0」クリアされて潜伏モードが終了する。また、図 3 4 9 (k) に示すように第 2 A 時短状態において第 2 特図表示部 3 7 b における 8 回目の遊技回における絵柄の変動表示が開始される。第 2 A 時短状態の終盤報知演出は 1 秒間に亘って実行される。第 2 A 時短状態の終盤報知演出が実行されることにより、遊技者は第 2 A 時短状態であること、及び当該第 2 A 時短状態の終盤に突入した状態であることを把握することができる。

40

【4637】

その後、t 1 5 のタイミングで、図 3 4 9 (c) に示すように第 2 A 時短状態の終盤報

50

知演出が終了すると、図349(e)及び図349(f)に示すように、A時短表示が終了されるとともに第2A時短表示が開始される。これにより、第2A時短状態であることを遊技者が確認可能な状態となる。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が2秒である場合、t15のタイミングよりも後であるt16のタイミングで、図349(k)に示すように当該絵柄の変動表示期間が終了する。

【4638】

このように、第2A時短状態において実行された特図表示部37a, 37bにおける遊技回の遊技結果が第1時短結果となり潜伏モードとなった場合には、第1C時短状態の開始時に第1C時短状態の付与報知演出が実行されることなく、当該第1時短結果を契機として移行した第1C時短状態において第1C時短表示は実行されない。これにより、第1C時短状態であることを遊技者に把握されないようにしながら当該第1C時短状態における遊技回が実行されるようにすることができる。第1C時短状態であるとともに第1C時短表示が行われていない状況において、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始される場合、当該開閉実行モードが開始されるタイミングにおいて第2A時短状態の予告報知演出は実行されない。また、開閉実行モードの終了後に第2A時短状態への移行が発生しても第2A時短表示が開始されることはなくA時短表示が開始される。これにより、第1A時短状態である可能性及び第2A時短状態である可能性の両方が考えられる状態とし、第2A時短状態であることを遊技者に把握されないようにしながら、当該第2A時短状態の終盤に突入するまで、当該第2A時短状態における遊技回が実行されるようにすることができる。第2A時短状態であるとともにA時短表示が行われている状況において、当該第2A時短状態にて実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数が3回となり当該第2A時短状態の終盤に突入した場合に、第2A時短状態の終盤報知演出が実行されるとともに、潜伏モードが終了される。これにより、第2A時短状態であること、及び当該第2A時短状態の終盤に突入したことを遊技者が把握可能となる。t7～t16では、第2A時短状態において実行された特図表示部37a, 37bにおける遊技回の遊技結果が第1時短結果となり潜伏モードとなる場合について説明したが、第1A時短状態、第1C時短状態又は第2C時短状態において実行された特図表示部37a, 37bにおける遊技回の遊技結果が第1時短結果となり潜伏モードとなる場合についても同様である。

【4639】

第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの開始時に第2A時短状態の予告報知演出が実行されるとともに当該開閉実行モードの終了後に第2A時短表示が行われる場合と、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの開始時に第2A時短状態の予告報知演出が実行されることなく当該開閉実行モードの終了後に第2A時短表示が行われない場合とが存在している。これにより、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードの開始時に第2A時短状態の予告報知演出が実行されることなく、当該開閉実行モードの終了後に第2A時短表示が行われていない状況においても、実際には第2A時短状態への移行が発生したのではないかと遊技者に期待させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【4640】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【4641】

いずれかの時短状態において実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合には、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行される。時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第1時短結果となった場合には、今回の遊技回が現状の時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回、又は今回の遊技回が現状の時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回であることを条件として、第1時短結果となったことに対応する処理(ステップSL615～ステップSL616)が実行されて当該第1時短結果が有効となる。これにより、いずれかの時短状態において遊技回が実行される場合、当該遊技回が当該時短状態において実行可能な

第1特図表示部37aにおける最後の遊技回又は当該遊技回が当該時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回であるという条件が満たされない状況においては当該遊技回の遊技結果が第1時短結果とならないようにしながら、当該条件が満たされる状況においては当該遊技回の遊技結果が第1時短結果となるか否かに遊技者の注目を集めることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【4642】

いずれかの時短状態において当否判定処理が実行されて大当たり結果又は小当たり結果に当選しない結果となった状況において、遊技結果が第1時短結果とはならない場合と、遊技結果が第1時短結果となり得る場合とが存在している。これにより、第1時短結果を契機として第1C時短状態に設定されるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【4643】

振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することを前提とすると、第1C時短状態において実行された当否判定処理にて小当たり結果となった場合には、通常遊技状態において実行された当否判定処理にて小当たり結果となった場合と比較して、高い割合で開閉実行モードの終了後に第2A時短状態となる。第2A時短状態は、第1A時短状態と比較して、時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の回数が多く設定されている遊技状態であり、第1A時短状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。これにより、通常遊技状態である場合と比較して、第1C時短状態であることの有利度が高められている。

20

【4644】

第1C時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の上限回数は複数回（具体的には5回）である。これにより、第1C時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の合計回数が1回に限定されている構成と比較して、第1C時短状態中に大当たり結果又は小当たり結果が発生する可能性が高められている。

【4645】

第1A時短状態、第2A時短状態及び第2C時短状態のいずれかから第1C時短状態に移行する場合、右打ちランプ641aは点灯状態から消灯状態に切り換わる。これにより、右打ちランプ641aの状態に基づいて、第1A時短状態、第2A時短状態又は第2C時短状態から第1C時短状態への移行が発生したことを把握可能とすることができる。また、第1A時短状態、第2A時短状態又は第2C時短状態から第1C時短状態に移行する場合、状態ランプ641bの点灯状態は維持される。これにより、状態ランプ641bの状態に基づいていずれかの時短状態であることを把握可能とすることができる。右打ちランプ641aが消灯状態であるとともに状態ランプ641bが点灯状態であることに基

30

【4646】

時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回が実行されるよりも前に、当該最後の遊技回に対応する第1保留情報について時短用保留期待演出が実行され得る。また、時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回が実行されるよりも前に、当該最後の遊技回に対応する第2保留情報について時短用保留期待演出が実行され得る。これにより、時短用保留期待演出の有無に遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【4647】

第1特図保留エリア111又は第2特図保留エリア112に取得された保留情報に対して当たり用先行把握処理を実行することにより、当該取得された保留情報に対応する遊技回が開始されるタイミングよりも前に、当該取得された保留情報について当たり用保留期待演出を実行することができる。これにより、当たり用保留期待演出の有無に遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4648】

50

当否判定処理において外れ結果となることを条件の1つとして時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行される構成において、時短用先行把握処理では、保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタC1に対応する数値情報が大当たり結果又は小当たり結果に対応する数値情報であるか否かを判定する処理は実行されない。これにより、時短用先行把握処理において、保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタC1に対応する数値情報が大当たり結果又は小当たり結果に対応する数値情報であるか否かを判定する判定処理が実行され、当該判定処理において否定判定が行われた場合に、保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタC5に対応する数値情報が時短結果に対応する数値情報であるか否かを判定する判定処理が実行される構成と比較して、時短用先行把握処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。

10

【4649】

時短用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する当否判定処理において外れ結果となった場合には、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において時短結果となる。そして、当該時短結果が第1時短結果である場合には第1C時短状態に設定されるという特典が付与されるとともに、当該時短結果が第2時短結果である場合には第2C時短状態に設定されるという特典が付与される。また、時短用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する当否判定処理において小当たり結果となった場合には、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行されるという特典が付与される。さらにまた、時短用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する当否判定処理において大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行されるという特典が付与される。これにより、時短用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回が開始された場合に、何らかの特典が付与されることを遊技者に確信させることができる。よって、時短用保留期待演出が実行されるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【4650】

第1C時短状態の付与報知演出が実行された後に第1C時短状態となり、当該第1C時短状態において第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行される場合には、開閉実行モードの開始時に第2A時短状態の予告報知演出が実行される。これにより、第1C時短状態であることを遊技者が把握している状況において第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行される場合には第2A時短状態への移行が発生するタイミングよりも前に、第2A時短状態への移行が発生することを遊技者に報知することができる。

30

【4651】

第1C時短状態の付与報知演出が実行されることなく第1C時短状態となり、当該第1C時短状態であるとともに第1C時短表示が実行されていない状況において第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行される場合、第2A時短状態の予告報知演出が実行されることなく、開閉実行モードの終了後に第2A時短状態となる。そして、当該第2A時短状態の終盤に突入するタイミングで、第2A時短状態の終盤報知演出が実行される。これにより、第1C時短状態であることを遊技者が把握していない状況において第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行される場合には第2A時短状態への移行が発生するタイミングよりも後で、第2A時短状態であること、及び当該第2A時短状態の終盤に突入したことを遊技者に報知することができる。

40

【4652】

第1C時短状態において第2A時短状態の予告報知演出が実行されて第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行される場合と、第1C時短状態において第2A時短状態の予告報知演出が実行されることなく第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行され、第2A時短状態の終盤に突入したことに基づいて第2A時短状態の終盤報知演出が実行される場合とが存在している。これにより、開閉実行モードの開始時に第2A時短状態の予告報知演出が実行されなかった場合においても、第2A時短状態の終盤報知演出が実行されるかもしれないと遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

50

【 4 6 5 3 】

通常遊技状態であるとともに、R A Mクリア処理が実行された後に第 1 C 時短状態への移行が発生しており、当該第 1 C 時短状態に移行した後に大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行されていない状況において、当否判定処理が実行されて外れ結果となった場合、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理は実行されない。一方、通常遊技状態であるとともに、R A Mクリア処理の実行後において未だ第 1 C 時短状態への移行が発生していない状況、又は通常遊技状態であるとともに、大当たり結果を契機とした開閉実行モードの実行後に未だ第 1 C 時短状態への移行が発生していない状況において、当否判定処理が実行されて外れ結果となった場合、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行される。そして、当該時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第 2 時短結果となった場合には、第 2 時短結果となったことに対応する処理（ステップ S L 6 1 5 ～ステップ S L 6 1 6）が実行される。通常遊技状態である状況において、当該通常遊技状態が開始される前の状況に応じて、遊技結果が第 2 時短結果とはならない場合と、遊技結果が第 2 時短結果となり得る場合とが存在している。これにより、第 2 時短結果を契機として第 2 C 時短状態に設定されるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

10

【 4 6 5 4 】

時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 3 7 a における最後の遊技回、又は時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における最後の遊技回の開始時に実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第 1 時短結果となり、潜伏モード抽選処理にて潜伏モードの実行対象とならなかった場合には、特図表示部 3 7 a , 3 7 b における絵柄の変動表示期間として 4 秒又は 2 5 秒の期間が設定されるとともに、当該絵柄の変動表示期間において第 1 C 時短状態の付与報知演出が実行される。また、時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 3 7 a における最後の遊技回、又は時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における最後の遊技回の開始時に実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第 1 時短結果となり、潜伏モード抽選処理にて潜伏モードの実行対象となった場合には、特図表示部 3 7 a , 3 7 b における絵柄の変動表示期間として 2 秒又は 2 0 秒の期間が設定されるとともに、当該絵柄の変動表示期間において第 1 C 時短状態の付与報知演出が実行されることなく遊技回演出が実行される。これにより、第 1 C 時短状態への移行が発生することが遊技者に報知されることなく第 1 C 時短状態への移行が発生する場合を生じさせることができる。よって、第 1 C 時短状態の付与報知演出が実行されなかった場合においても、第 1 C 時短状態への移行が発生しているかもしれないと遊技者に期待させることができる。

20

30

【 4 6 5 5 】

時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行されて第 2 時短結果となった場合には、第 2 時短結果となったことに対応する処理（ステップ S L 6 1 5 ～ステップ S L 6 1 6）が実行されて、当該第 2 時短結果が有効となる構成である。当該構成において、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行されて第 1 時短結果となり、外れ結果となった場合と同様の処理（ステップ S L 5 1 3）が実行されて、当該第 1 時短結果が無効となる場合と、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行されて第 1 時短結果となり、第 1 時短結果となったことに対応する処理（ステップ S L 6 1 5 ～ステップ S L 6 1 6）が実行されて、当該第 1 時短結果が有効となる場合とが存在している。これにより、遊技内容が単純なものとなってしまうことを防止して、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 4 6 5 6 】

第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、非時短状態において V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モードの終了後に第 1 A 時短状態となる。また、第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、時短状態において V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生した場合には、第 1 A 時短状態よりも遊技者にとって有利な第 2 A 時短状態となる。これにより、第 1 小当

50

たり結果を契機とした振分実行モードが非時短状態において実行される場合と比較して、第1小当たり結果を契機とした振分実行モードが時短状態において実行される場合の有利度を高めることができる。

【4657】

時短状態（第1A時短状態、第2A時短状態、第1C時短状態及び第2C時短状態のいずれか）において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回、又は時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回において実行された時短抽選用処理において第1時短結果となった場合、当該第1時短結果は有効となり、当該時短状態の終了後に第1C時短状態となる。第2特図保留エリア112に保留記憶可能な第2保留情報の数は「4」であり、第1C時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の回数は当該「4」よりも多い「5」に設定されている。このため、第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報が存在している状況において時短状態が終了して第1C時短状態となる場合、当該時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に保留記憶されていた第2保留情報に対応する最大4回の遊技回は、第1C時短状態において実行されるようにすることができる。

10

【4658】

第1C時短状態において実行された遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となり、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生する場合、当該V入賞検知センサ169における遊技球の検知は時短状態（具体的には第1C時短状態）において発生することとなる。一方、通常遊技状態において実行された遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となり、当該第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生する場合、当該V入賞検知センサ169における遊技球の検知は非時短状態（具体的には通常遊技状態）において発生することとなる。時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回又は第2特図表示部37bにおける最後の遊技回において第1時短結果となり第1C時短状態に移行した場合には、当該最後の遊技回において外れ結果となり通常遊技状態に移行した場合と比較して、遊技者にとって有利な状況となる。これにより、時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回において、大当たり結果、小当たり結果又は第2時短結果が発生するか否かに加えて、第1時短結果が発生するか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

30

【4659】

時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回又は時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回にて第1時短結果となり、第1C時短状態の付与報知演出が実行された場合、当該時短状態の終了時に保留記憶されていた第2保留情報に対応する遊技回が時短状態（具体的には第1C時短状態）において実行されることを遊技者に報知することができる。これにより、時短状態の終了時に保留記憶されていた第2保留情報に対応する遊技回が非時短状態（具体的には通常遊技状態）において実行される場合と比較して、有利な状況となったことを遊技者が把握可能とすることができる。

【4660】

第1C時短状態では、基本的に第2保留情報が取得されない。時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回又は時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回の遊技結果が第1時短結果となり、第1C時短状態が設定された場合、第1C時短状態に移行する前の時短状態の終了時に保留記憶されていた第2保留情報は、基本的に当該第1C時短状態において全て消化される。このため、第1C時短状態の終了時には、基本的に保留記憶されている第2保留情報が存在していない状態となる。第1C時短状態が終了して移行した通常遊技状態から第1C時短状態への移行が発生する構成とすると、保留記憶されている第2保留情報が存在していない状態で、基本的に第2保留情報が取得されない第1C時短状態に移行することになってしまう。これに対して本実施形態において、第1C時短状態が終了して移行した通常遊技状態では、

40

50

時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行されない構成である。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回が一度も実行されない時短状態（具体的には第1C時短状態）が発生してしまうことを防止できる。

【4661】

A時短状態表示が行われている状況において、第2A時短状態であること及び当該第2A時短状態の終盤に突入したことを報知する第2A時短状態の終盤報知演出が実行される場合が存在している。これにより、A時短状態表示が行われている状況においても、実際には第2A時短状態なのではないかと遊技者に期待させることが可能となる。

【4662】

第1C時短状態中に大当たり結果が発生する場合には、通常遊技状態中に大当たり結果が発生する場合と比較して、当該大当たり結果が第2特図表示部37bにおける遊技回にて発生した大当たり結果である可能性が高い。このため、第1C時短状態中に大当たり結果が発生する場合には、通常遊技状態中に大当たり結果が発生する場合と比較して、大当たり用の振分判定処理において大当たり結果が第2A時短状態への移行契機となる第2大当たり結果に振り分けられる可能性が高い。これにより、通常遊技状態と比較して、第1C時短状態であることの有利度を高めることができる。

【4663】

＜第40の実施形態＞

本実施形態では第1C時短状態の付与報知演出及び第2C時短状態の付与報知演出の実行態様が上記第39の実施形態と相違している。以下、上記第39の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第39の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【4664】

第1C時短状態の付与報知演出及び第2C時短状態の付与報知演出は、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間に亘って実行される。第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間は、これらの付与報知演出が実行されない場合には0.5秒の期間となり、第1C時短状態の付与報知演出が実行される場合には2秒の期間となり、第2C時短状態の付与報知演出が実行される場合には2.5秒の期間となる。

【4665】

第1C時短状態の付与報知演出では、2秒間に亘って図柄表示装置41の時短用演出表示領域664に時短用キャラクタ画像G58（図346（a）参照）が表示される演出が実行されるとともに、最後の1秒間に亘って図柄表示装置41の右側上部に「第1C時短状態へ移行」という文字画像G59（図346（a）参照）が表示される。また、第2C時短状態の付与報知演出では、2.5秒間に亘って図柄表示装置41の時短用演出表示領域664に時短用キャラクタ画像G58（図346（a）参照）が表示される演出が実行されるとともに、最後の1秒間に亘って図柄表示装置41の右側上部に「第2C時短状態へ移行」という文字画像（図示略）が表示される。第1C時短状態の付与報知演出及び第2C時短状態の付与報知演出は、図柄表示装置41において実行される遊技結果に対応する図柄の組合せの停止表示と並行して実行される。

【4666】

次に、主側MPU82にて実行される特図変動中処理について図350のフローチャートを参照しながら説明する。上記第2の実施形態において既に説明したとおり、特図変動中処理は特図特電制御処理（図39）のステップS1806にて実行される。

【4667】

特図側タイマカウンタの値が1以上であり今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合には（ステップSN201：NO）、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部37a、37bの表示内容の更新タイミングであるか否かを判定する（ステップSN202）。ステップSN202にて肯定判定を行った場合には、当該特図表示部37a、37bの表示内容を更新するためのデータ設定を行う（ステップSN203）。これによ

10

20

30

40

50

り、制御対象の特図表示部 37a, 37b における絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。

【4668】

特図表示部 37a, 37b における絵柄の変動表示の開始時の態様、及び絵柄の変動表示の更新態様は、当否判定結果及び振分判定結果に関係なく一定の態様で行われるとともに、図柄表示装置 41 における遊技回用の演出の内容に関係なく一定の態様で行われる。例えば、所定の複数回の更新タイミングが発生することで絵柄の表示内容が 1 周するとともに表示順序が一定の順序である表示パターンが繰り返し行われ、変動表示期間が経過した場合には当該表示パターンのいずれの順序の表示が行われている状況であっても、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、特図表示部 37a, 37b を表示制御するための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

10

【4669】

一方、特図側タイマカウンタの値が「0」である場合、すなわち変動表示期間が経過している場合には（ステップ SN201: YES）、遊技回の開始時に大当たり用の停止結果設定処理（特図変動開始処理（図 331）のステップ SL507）、小当たり用の停止結果設定処理（ステップ SL511）、外れ結果用の停止結果設定処理（ステップ SL513）及び時短結果用の停止結果設定処理（時短抽選用処理（図 332）のステップ SL616）のいずれかにて主側 RAM84 に記憶された特図表示部 37a, 37b の絵柄の停止態様の情報を読み出す（ステップ SN204）。これにより、制御対象の特図表示部 37a, 37b において今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。

20

【4670】

その後、今回の遊技回の遊技結果が第 2 時短結果であるか否かを判定し（ステップ SN205）、今回の遊技回の遊技結果が第 2 時短結果ではない場合には（ステップ SN205: NO）、今回の遊技回の遊技結果が第 1 時短結果であるか否かを判定する（ステップ SN206）。今回の遊技回の遊技結果が第 1 時短結果である場合には（ステップ SN206: YES）、主側 RAM84 の潜伏モードフラグ 661 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ SN207）。そして、潜伏モードフラグ 661 に「1」がセットされている場合（ステップ SN207: YES）、すなわち潜伏モードである場合には、主側 RAM84 の特図側タイマカウンタに、最終停止期間の情報として 0.5 秒に対応する情報をセットする（ステップ SN208）。これにより、最終停止期間（0.5 秒）の計測が開始されるようにすることができる。このように、今回の遊技回において第 1 C 時短状態の付与報知演出又は第 2 C 時短状態の付与報知演出が実行されない場合には、絵柄の最終停止期間として 0.5 秒の期間が設定される。

30

【4671】

潜伏モードである場合には（ステップ SN207: NO）、主側 RAM84 の特図側タイマカウンタに、最終停止期間の情報として 2 秒に対応する情報をセットする（ステップ SN209）。これにより、最終停止期間（2 秒）の計測が開始される。このように、今回の遊技回の遊技結果が第 1 時短結果である場合には絵柄の最終停止期間として 2 秒の期間が設定される。

40

【4672】

今回の遊技回の遊技結果が第 2 時短結果である場合には（ステップ SN205: YES）、主側 RAM84 の特図側タイマカウンタに、最終停止期間の情報として 2.5 秒に対応する情報をセットする（ステップ SN210）。これにより、最終停止期間（2.5 秒）の計測が開始される。このように、今回の遊技回が潜伏モードではない状況において開始され、当該遊技回の遊技結果が第 2 時短結果である場合には絵柄の最終停止期間として 2.5 秒の期間が設定される。

【4673】

ステップ SN206 にて否定判定を行った場合、ステップ SN208 の処理を行った場合、ステップ SN209 の処理を行った場合、又はステップ SN210 の処理を行った場

50

合には、最終停止コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSN211）。最終停止コマンドには、今回の遊技回の遊技結果に対応する情報と、ステップSN208～ステップSN210にて設定された絵柄の最終停止期間の情報とが含まれている。音光側MPU93は、最終停止コマンドを受信した場合、それに対応したコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は当該コマンドを受信した場合、今回の遊技回の停止結果に対応する図柄の組合せを最終停止期間（0.5秒、2秒又は2.5秒）に亘って図柄表示装置41にて確定表示させる。

【4674】

音光側MPU93は、受信した最終停止コマンドに設定されている情報に基づいて絵柄の最終停止期間が2秒の期間であることを特定した場合には、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65において2秒間に亘って第1C時短状態の付与報知演出が実行されるようにするとともに、当該2秒間のうちの最後の1秒間に亘って図柄表示装置41の右側上部に「第1C時短状態へ移行」という文字画像G59が表示されるようにする。また、音光側MPU93は、受信した最終停止コマンドに設定されている情報に基づいて絵柄の最終停止期間が2.5秒の期間であることを特定した場合には、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65において2.5秒間に亘って第2C時短状態の付与報知演出が実行されるようにするとともに、当該2.5秒間のうちの最後の1秒間に亘って図柄表示装置41の右側上部に「第2C時短状態へ移行」という文字画像（図示略）が表示されるようにする。

【4675】

遊技結果が第1時短結果となるとともに第1C時短状態の付与報知演出が実行される場合に選択される最終停止期間（2秒）は、遊技回の遊技結果が大当たり結果となる場合、小当たり結果となる場合、第2時短結果となる場合、第1時短結果となるとともに第1C時短状態の付与報知演出が実行されない場合、及び外れ結果となる場合には選択されない長さの期間である。詳細は後述するが、音光側MPU93は、主側MPU82から受信した最終停止コマンドに設定されている最終停止期間が2秒の期間であることに基づいて、第1C時短状態の付与報知演出が実行されるようにする。このように、最終停止コマンドに設定されている最終停止期間の長さに基づいて第1C時短状態の付与報知演出を実行するか否かが決定される構成であることにより、最終停止コマンドに潜伏モードであるか否かを特定するための情報を設定することを不要とすることができる。

【4676】

ステップSN211の処理を行った後は、特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSN212）。これにより、特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップS1807）に対応する「2」となる。

【4677】

次に、音光側MPU93にて実行される時短演出用処理について図351のフローチャートを参照しながら説明する。上記第39の実施形態において既に説明したとおり、時短演出用処理は比較的短い周期（例えば4ミリ秒）で繰り返し実行される。

【4678】

まず上記第39の実施形態における時短演出用処理（図348）のステップSN101と同様に、時短表示対応処理を実行する（ステップSN301）。時短表示対応処理では、主側MPU82から第1A時短表示コマンド、第2A時短表示コマンド、A時短表示コマンド、第1C時短表示コマンド及び第2C時短表示コマンドのいずれかを受信した場合、当該受信した時短表示コマンドに対応する時短表示開始コマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は、図柄表示装置41にて時短表示が行われていない状況においていずれかの時短表示開始コマンドを受信した場合には、当該時短表示開始コマンドに対応する時短表示（具体的には第1A時短表示、第2A時短表示、A時短表示、第1C時短表示及び第2C時短表示のいずれか）が開始されるようにする。また、表示側MPU103は、図柄表示装置41にていずれかの時短表示が行われている状況においていずれかの時短表示開始コマンドを受信した場合には当該時短表示に代えて、当該時短表示

開始コマンドに対応する時短表示が開始されるようにする。

【4679】

時短表示対応処理（ステップSN301）では、主側MPU82から時短表示終了コマンドを受信した場合、当該時短表示終了コマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は、当該時短表示終了コマンドを受信した場合、時短表示が終了されるようにする。

【4680】

ステップSN301にて時短表示対応処理を実行した後、主側MPU82から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合（ステップSN302：YES）、遊技回演出の開始処理を実行する（ステップSN303）。遊技回演出の開始処理では、まず変動用コマンドに含まれている情報に基づいて第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち今回の開始対象となっている表示部における絵柄の変動表示期間を把握するとともに、種別コマンドに含まれている情報に基づいて今回の開始対象となっている遊技回の遊技結果を把握する。そして、当該把握した遊技結果に対応する遊技回演出が当該把握した変動表示期間に対応する期間に亘って、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにする。

【4681】

主側MPU82から最終停止コマンドを受信した場合には（ステップSN302：NO、ステップSN304：YES）、図柄停止表示の開始処理を実行する（ステップSN305）。上記第39の実施形態において既に説明したとおり、音光側MPU93は、主側MPU82から受信した種別コマンドに含まれている情報に基づいて、遊技結果及び潜伏モードの設定の有無を特定することができる。図柄停止表示の開始処理（ステップSN305）では、最終停止コマンドに含まれている情報に基づいて今回の遊技回において選択された絵柄の最終停止期間を把握し、今回の遊技回の遊技結果、潜伏モードの設定の有無及び当該把握した最終停止期間に対応するコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は当該コマンドを受信した場合、今回の遊技回の遊技結果及び潜伏モードの設定の有無に対応する図柄の組合せを最終停止期間（0.5秒、2秒又は2.5秒）に亘って図柄表示装置41にて確定表示させる。

【4682】

遊技結果に対応する図柄の組合せは上記第39の実施形態において既に説明したとおりである。上記第39の実施形態において既に説明したとおり、外れ結果に対応する遊技回において図柄表示装置41に停止表示される図柄の組合せは複数存在しており、当該外れ結果に対応する図柄の組合せには「4・8・2」という図柄の組合せが含まれている。また、潜伏モードではない場合に第1時短結果に対応する遊技回において停止表示される図柄の組合せは「1・2・3」であるとともに、潜伏モードである場合に第1時短結果に対応する遊技回において停止表示される図柄の組合せは「4・8・2」である。潜伏モードにおいて実行された遊技回の遊技結果が第1時短結果となる場合には、遊技回の遊技結果が外れ結果となる場合と同様に、図柄表示装置41に「4・8・2」という図柄の組合せが停止表示される。これにより、潜伏モードでは、図柄表示装置41に停止表示される図柄の組合せに基づいて第1時短結果の発生の有無が遊技者に把握されてしまうことを防止

【4683】

ステップSN305にて図柄停止表示の開始処理を実行した後、受信した最終停止コマンドに設定されている絵柄の最終停止期間が2秒である場合には（ステップSN306：YES）、第1C時短状態付与の報知開始処理を実行する（ステップSN307）。また、受信した最終停止コマンドに設定されている絵柄の最終停止期間が2.5秒である場合には（ステップSN306：NO、ステップSN308：YES）、第2C時短状態付与の報知開始処理を実行する（ステップSN309）。

【4684】

ステップSN307における第1C時短状態付与の報知開始処理では、第1C時短状態

の付与報知表示コマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は、第1C時短状態の付与報知表示コマンドを受信した場合、図柄表示装置41の時短用演出表示領域664において時短用キャラクタ画像G58が表示される演出が開始されるようにするとともに、第1C時短状態の付与報知演出の終盤（残り1秒間）において図柄表示装置41の右側上部に「第1C時短状態へ移行」という文字画像G59が表示されるようにする。また、第1C時短状態付与の報知開始処理（ステップSN307）では、第1C時短状態の付与報知演出テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出し、当該演出テーブルに従って表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が実行されるようにする。これにより、第1C時短状態の付与報知演出の残り時間が1秒となるタイミングにおいて、第1C時短状態に移行することに対応する態様で表示発光部64の発光制御が実行されるとともに、第1C時短状態への移行が発生することを報知する第1C時短移行報知音が出力されるようにスピーカ部65の音出力制御が実行される。

10

【4685】

ステップSN309における第2C時短状態付与の報知開始処理では、第2C時短状態の付与報知表示コマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は、第2C時短状態の付与報知表示コマンドを受信した場合、図柄表示装置41の時短用演出表示領域664において時短用キャラクタ画像G58が表示される演出が開始されるようにするとともに、第2C時短状態の付与報知演出の終盤（残り1秒間）において図柄表示装置41に「第2C時短状態へ移行」という文字画像（図示略）が表示されるようにする。また、第2C時短状態付与の報知開始処理（ステップSN309）では、第2C時短状態の付与報知演出テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出し、当該演出テーブルに従って表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が実行されるようにする。これにより、第2C時短状態の付与報知演出の残り時間が1秒となるタイミングにおいて、第2C時短状態に移行することに対応する態様で表示発光部64の発光制御が実行されるとともに、第2C時短状態への移行が発生することを報知する第2C時短移行報知音が出力されるようにスピーカ部65の音出力制御が実行される。

20

【4686】

既に説明したとおり、遊技結果が第1時短結果となるとともに第1C時短状態の付与報知演出が実行される場合に選択される最終停止期間（2秒）は、遊技回の遊技結果が大当たり結果となる場合、小当たり結果となる場合、第2時短結果となる場合、第1時短結果となるとともに第1C時短状態の付与報知演出が実行されない場合、及び外れ結果となる場合には選択されない長さの期間である。最終停止コマンドに設定されている最終停止期間が2秒の期間であることに基づいて第1C時短状態付与の報知開始処理を実行する構成であることにより、遊技結果が第1時短結果であるか否かを判定し、肯定判定を行った場合に潜伏モードであるか否かを判定し、肯定判定を行った場合に第1C時短状態付与の報知開始処理を実行する構成と比較して、時短演出用処理（図351）の処理構成が簡素化されている。

30

【4687】

ステップSN304にて否定判定を行った場合には、ステップSN310～ステップSN313において上記第39の実施形態における時短演出用処理（図348）のステップSN110～ステップSN113と同一の処理を実行する。ステップSN310～ステップSN313の処理の内容は上記第39の実施形態において既に説明したとおりである。

40

【4688】

次に、第1C時短状態の付与報知演出が実行されずに第1C時短状態に移行する様子、及び第1C時短状態の付与報知演出が実行されて第1C時短状態に移行する様子について、図352のタイムチャートを参照しながら説明する。図352（a）は第1C時短状態の付与報知演出が実行される期間を示し、図352（b）は図柄表示装置41において図柄の変動表示が実行される期間を示し、図352（c）は図柄表示装置41において図柄の組合せの停止表示が実行される期間を示し、図352（d）は図柄表示装置41にて第1C時短表示が実行される期間を示し、図352（e）は図柄表示装置41にて第2A時

50

短表示が実行される期間を示し、図 3 5 2 (f) は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間を示し、図 3 5 2 (g) は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間を示し、図 3 5 2 (h) は第 1 C 時短状態フラグ 6 5 4 の状態を示し、図 3 5 2 (i) は第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3 の状態を示し、図 3 5 2 (j) は潜伏モードフラグ 6 6 1 の状態を示し、図 3 5 2 (k) は潜伏モード抽選処理が実行されるタイミングを示す。

【4 6 8 9】

まず第 1 C 時短状態の付与報知演出が実行されずに第 1 C 時短状態に移行する様子について説明する。

【4 6 9 0】

t 1 のタイミングは、第 2 A 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における最後の遊技回が開始されるタイミングである。図 3 5 2 (e) に示すように、t 1 のタイミングにおいて第 2 A 時短表示が実行されており、第 2 A 時短状態であることを遊技者が確認可能となっている。当該 t 1 のタイミングで、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第 1 時短結果となった場合には、図 3 5 2 (k) に示すように潜伏モード抽選処理が実行される。当該潜伏モード抽選処理にて潜伏モードが選択された場合には、図 3 5 2 (i) に示すように潜伏モードフラグ 6 6 1 に「1」がセットされて潜伏モードとなる。また、当該 t 1 のタイミングで、図 3 5 2 (f) に示すように第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示が開始されるとともに、図 3 5 2 (b) に示すように図柄表示装置 4 1 において図柄の変動表示が開始される。

【4 6 9 1】

その後、t 2 のタイミングで、図 3 5 2 (f) に示すように第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示が終了するとともに、図 3 5 2 (g) に示すように遊技結果が第 1 時短結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の停止表示が開始される。また、当該 t 2 のタイミングで、図 3 5 2 (b) に示すように図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示が終了するとともに、図 3 5 2 (c) に示すように「4・8・2」という図柄の組合せの停止表示が開始される。既に説明したとおり、「4・8・2」という図柄の組合せは第 1 時短結果及び外れ結果に対応している。このため、遊技者は、「4・8・2」という図柄の組合せの停止表示が実行されたことに基づいて第 1 時短結果の発生の有無を把握することはできない。

【4 6 9 2】

その後、t 3 のタイミングで、図 3 5 2 (g) に示すように第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間 (0.5 秒) が終了するとともに、図 3 5 2 (c) に示すように図柄表示装置 4 1 における図柄の停止表示が終了する。そして、図 3 5 2 (h) 及び図 3 5 2 (i) に示すように第 1 C 時短状態フラグ 6 5 4 に「1」がセットされるとともに第 2 A 時短状態フラグ 6 5 3 の値が「0」クリアされることにより第 1 C 時短状態となる。また、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に保留記憶されている第 2 保留情報が存在している場合には、当該 t 3 のタイミングで、図 3 5 2 (f) に示すように第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示が開始されるとともに、図 3 5 2 (b) に示すように図柄表示装置 4 1 において図柄の変動表示が開始される。当該 t 3 のタイミングで、図 3 5 2 (e) に示すように第 2 A 時短表示が終了する。図 3 5 2 (j) に示すように潜伏モードフラグ 6 6 1 に「1」がセットされているため、当該 t 3 のタイミングにおいて、図 3 5 2 (d) に示すように第 1 C 時短表示は開始されない。

【4 6 9 3】

このように、第 2 A 時短状態にて実行可能な第 1 特図表示部 3 7 a における最後の遊技回又は第 2 特図表示部 3 7 b における最後の遊技回の開始時に実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第 1 時短結果となり、潜伏モード抽選処理にて潜伏モードが選択された場合、第 1 C 時短状態への移行が発生しても第 1 C 時短表示が実行されない。また、図示は省略するが、第 1 A 時短状態、第 1 C 時短状態及び第 2 C 時短状態のいずれかにて実行可能な第 1 特図表示部 3 7 a における最後の遊技回又はこれらの時短状態のいずれかにて実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における最後の遊技回の開始時に実

行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果となり、潜伏モード抽選処理にて潜伏モードが選択された場合、第1C時短状態への移行が発生しても通常遊技状態である場合と同様にいずれの時短表示も実行されていない状態となる。これにより、第1C時短状態への移行が発生したことを遊技者が把握できない態様で、当該第1C時短状態における遊技回が実行されるようにすることができる。

【4694】

次に、第1C時短状態の付与報知演出が実行されて第1C時短状態に移行する様子について説明する。

【4695】

t4のタイミングは、潜伏モードではない状態であるとともに、第2A時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回が開始されるタイミングである。図352(e)に示すように、t4のタイミングにおいて第2A時短表示が実行されており、第2A時短状態であることを遊技者が確認可能となっている。当該t4のタイミングで、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果となった場合には、図352(k)に示すように潜伏モード抽選処理が実行される。当該潜伏モード抽選処理にて潜伏モードが選択されなかった場合には、図352(i)に示すように潜伏モードフラグ661の値が「0」である状態が維持される。また、当該t4のタイミングで、図352(f)に示すように第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始されるとともに、図352(b)に示すように図柄表示装置41において図柄の変動表示が開始される。

【4696】

その後、t5のタイミングで、図352(f)に示すように第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が終了するとともに、図352(g)に示すように遊技結果が第1時短結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の停止表示が開始される。当該t5のタイミングにおいて、図352(j)に示すように潜伏モードフラグ661の値は「0」であり、潜伏モードではない。このため、当該t5のタイミングで、図352(a)に示すように第1C時短状態の付与報知演出が開始される。さらにまた、当該t5のタイミングで、図352(b)に示すように図柄表示装置41における図柄の変動表示が終了するとともに、図352(c)に示すように「1・2・3」という図柄の組合せの停止表示が開始される。既に説明したとおり、「1・2・3」という図柄の組合せは第1時短結果に対応している。このため、遊技者は、「1・2・3」という図柄の組合せの停止表示が実行されたことに基づいて第1時短結果の発生を把握することができる。

【4697】

その後、t6のタイミングで、図352(g)に示すように第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間(2秒)が終了するとともに、図352(a)に示すように第1C時短状態の付与報知演出が終了する。また、図352(c)に示すように図柄表示装置41における「1・2・3」という図柄の組合せの停止表示が終了する。そして、図352(h)及び図352(i)に示すように第1C時短状態フラグ654に「1」がセットされるとともに第2A時短状態フラグ653の値が「0」クリアされることにより第1C時短状態となる。また、第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報が存在している場合には、当該t6のタイミングで、図352(f)に示すように第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が開始されるとともに、図352(b)に示すように図柄表示装置41において図柄の変動表示が開始される。当該t6のタイミングで、図352(e)に示すように第2A時短表示が終了する。図352(j)に示すように潜伏モードフラグ661の値が「0」であるため、当該t6のタイミングにおいて、図352(d)に示すように第1C時短表示が開始される。これにより、第1C時短状態であることを遊技者が確認可能となる。

【4698】

このように、第2A時短状態にて実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回、又は第2A時短状態にて実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回の開

10

20

30

40

50

始時に実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果となり、潜伏モード抽選処理にて潜伏モードが選択されなかった場合、当該遊技回における絵柄の最終停止期間において第1C時短状態の付与報知演出が実行される。また、図示は省略するが、第1A時短状態、第1C時短状態及び第2C時短状態のいずれかにおいて実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回、又はこれらの時短状態のいずれかにおいて実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回の開始時に実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果となり、潜伏モード抽選処理にて潜伏モードの実行対象とならなかった場合、当該遊技回における絵柄の最終停止期間において第1C時短状態の付与報知演出が実行される。これにより、第1C時短状態への移行が発生することを遊技者に報知することができる。また、第1C時短状態において第1C時短表示が実行される。これにより、第1C時短状態であることを遊技者が確認可能な状況において、当該第1C時短状態における遊技回が実行されるようにすることができる。

10

【4699】

上記のとおり、時短状態（第1A時短状態、第2A時短状態、第1C時短状態又は第2C時短状態のいずれか）において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回、又は時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回の開始時に実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果となった後に、第1C時短状態の付与報知演出が実行されるとともに第1C時短状態に移行した後に第1C時短表示が行われる場合と、第1C時短状態の付与報知演出が実行されることなく第1C時短状態に移行した後に第1C時短表示が行われない場合とが存在している。これにより、時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回、又は時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回において大当たり結果及び小当たり結果が発生することなく且つ第1C時短状態の付与報知演出が実行されることなく当該遊技回が終了し、当該遊技回の終了後に第1C時短表示が行われていない状況となった場合においても、実際には第1C時短状態への移行が発生しているかもしれないと遊技者に期待させることができる。

20

【4700】

今回の遊技回の遊技結果が第1時短結果であるとともに第1C時短状態の付与報知演出が実行されない場合には、今回の遊技回における絵柄の変動表示期間の終了後に第1時短結果及び外れ結果に対応する図柄の組合せ（具体的には「4・8・2」）の停止表示が行われる。また、今回の遊技回の遊技結果が第1時短結果であるとともに第1C時短状態の付与報知演出が実行される場合には、今回の遊技回における絵柄の変動表示期間の終了後に第1時短結果に対応する図柄の組合せ（具体的には「1・2・3」）の停止表示が行われるとともに、当該図柄の組合せの停止表示と並行して第1C時短状態の付与報知演出が実行される。これにより、絵柄の変動表示期間が終了するまで第1C時短状態の付与報知演出が実行されるか否かを遊技者に把握されないようにすることができるとともに、絵柄が変動表示期間が終了するタイミングで図柄表示装置41において第1C時短状態の付与報知演出が開始されるか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【4701】

<第41の実施形態>

本実施形態では第1時短結果が発生したことに対応する処理が実行されて第1時短結果が有効となるようにするための条件が上記第39の実施形態と相違している。以下、上記第39の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第39の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

40

【4702】

まず本実施形態における主側RAM84の構成について説明する。主側RAM84には、第1通常遊技回カウンタ及び第2通常遊技回カウンタが設けられている。第1通常遊技回カウンタは、通常遊技状態であるとともにRAMクリア処理の実行後において未だ第1C時短状態への移行が発生していない状況、又は通常遊技状態であるとともに大当たり結

50

果を契機とした開閉実行モードの実行後に未だ第1 C時短状態への移行が発生していない状況において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。また、第2通常遊技回カウンタは、通常遊技状態であるとともにRAMクリア処理の実行後において未だ第1 C時短状態への移行が発生していない状況、又は通常遊技状態であるとともに大当たり結果を契機とした開閉実行モードの実行後に未だ第1 C時短状態への移行が発生していない状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の回数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。

【4703】

通常遊技状態であるとともにRAMクリア処理の実行後において未だ第1 C時短状態への移行が発生していない状況、又は通常遊技状態であるとともに大当たり結果を契機とした開閉実行モードの実行後に未だ第1 C時短状態への移行が発生していない状況において、遊技回の開始時に時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行されて第1時短結果となった場合には、当該遊技回がこれら2つの状況のいずれかにおいて実行された第1特図表示部37aにおける10回目の遊技回であること、又は当該遊技回がこれら2つの状況のいずれかにおいて実行された第2特図表示部37bにおける10回目の遊技回であることを条件として、第1時短結果に対応する処理（後述する時短抽選用処理（図353）のステップSN416～ステップSN417）が実行されて、当該第1時短結果が有効となる。主側MPU82は、これら2つの状況のいずれかにおいて実行された第1特図表示部37aにおける10回目の遊技回であるか否かを判定するために第1通常遊技回カウンタを参照するとともに、これら2つの状況のいずれかにおいて実行された第2特図表示部37bにおける10回目の遊技回であるか否かを判定するために第2通常遊技回カウンタを参照する。

【4704】

第1通常遊技回カウンタの最大値及び第2通常遊技回カウンタの最大値は、当該「10」よりも「1」大きい「11」に設定されている。上記第39の実施形態において既に説明したとおり、メイン処理（図326）のステップSL111ではRAMクリア処理が実行される。RAMクリア処理が実行された場合、第1 C時短発生後フラグ651、第1通常遊技回カウンタ及び第2通常遊技回カウンタの値が「0」クリアされる。RAMクリア処理にて第1通常遊技回カウンタの値が「0」クリアされることにより、通常遊技状態であるとともにRAMクリア処理の実行後において未だ第1 C時短状態への移行が発生していない状況において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数を計測可能となる。また、RAMクリア処理にて第2通常遊技回カウンタの値が「0」クリアされることにより、通常遊技状態であるとともにRAMクリア処理の実行後において未だ第1 C時短状態への移行が発生していない状況において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の回数を計測可能となる。

【4705】

上記第39の実施形態において既に説明したとおり、遊技結果が大当たり結果となる態様で特図表示部37a、37bにおける絵柄の最終停止期間が終了する場合、特図確定中処理（図334）のステップSL809にて第1 C時短発生後フラグ651が「0」クリアされる。本実施形態では、遊技結果が大当たり結果となる態様で特図表示部37a、37bにおける絵柄の最終停止期間が終了する場合、第1 C時短発生後フラグ651に加えて、第1通常遊技回カウンタ及び第2通常遊技回カウンタも「0」クリアされる。当該場合に第1通常遊技回カウンタの値が「0」クリアされることにより、通常遊技状態であるとともに大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された後において未だ第1 C時短状態への移行が発生していない状況にて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数を計測可能となる。また、当該場合に第2通常遊技回カウンタの値が「0」クリアされることにより、通常遊技状態であるとともに大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された後において未だ第1 C時短状態への移行が発生していない状況にて実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の回数を計測可能となる。

【４７０６】

次に、主側ＭＰＵ８２にて実行される特図変動開始処理について説明する。上記第２の実施形態において既に説明したとおり、特図変動開始処理は特図特電制御処理（図３９）のステップＳ１８０５にて実行される。

【４７０７】

上記第３９の実施形態において既に説明したとおり、特図変動開始処理（図３３１）では、第１保留情報又は第２保留情報が記憶されていることを条件として（ステップＳＬ５０１：ＹＥＳ）、データ設定処理を実行する（ステップＳＬ５０２）。データ設定処理の内容は、上記第３９の実施形態において既に説明したとおりである。

【４７０８】

本実施形態では、データ設定処理（ステップＳＬ５０２）を実行した後に、通常遊技回カウンタの更新処理を実行する。通常遊技回カウンタの更新処理では、今回の遊技回が通常遊技状態にて実行された第１特図表示部３７ａにおける遊技回であるとともに第１Ｃ時短発生後フラグ６５１の値が「０」である場合、第１通常遊技回カウンタの値が「１０」以下であることを条件として、第１通常遊技回カウンタの値を１加算する。一方、今回の遊技回が通常遊技状態において実行された第１特図表示部３７ａにおける遊技回であるとともに、第１Ｃ時短発生後フラグ６５１の値が「０」である状況においても、既に第１通常遊技回カウンタの値が最大値（具体的には「１１」）に達している状態である場合には当該状態が維持されるようにする。また、通常遊技回カウンタの更新処理では、今回の遊技回が通常遊技状態において実行された第２特図表示部３７ｂにおける遊技回であるとともに、第１Ｃ時短発生後フラグ６５１の値が「０」である場合、第２通常遊技回カウンタの値が「１０」以下であることを条件として、第２通常遊技回カウンタの値を１加算する。一方、今回の遊技回が通常遊技状態において実行された第２特図表示部３７ｂにおける遊技回であるとともに、第１Ｃ時短発生後フラグ６５１の値が「０」である状況においても、既に第２通常遊技回カウンタの値が最大値（具体的には「１１」）に達している状態である場合には当該状態が維持されるようにする。

【４７０９】

通常遊技回カウンタの更新処理を実行した後は、上記第３９の実施形態における特図変動開始処理（図３３１）のステップＳＬ５０３～ステップＳＬ５１１と同様の処理を実行する。具体的には、まず当否判定処理を実行する。当否判定処理の内容は上記第３９の実施形態において既に説明したとおりである。当否判定処理にて大当たり結果となった場合には、大当たり用の振分判定処理を実行し、大当たり用のフラグセット処理を実行し、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。大当たり用の振分判定処理、大当たり用のフラグセット処理及び大当たり結果用の停止結果設定処理の内容は上記第３９の実施形態において既に説明したとおりである。また、当否判定処理にて小当たり結果となった場合には、小当たり用の振分判定処理を実行し、小当たり用のフラグセット処理を実行し、小当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。小当たり用の振分判定処理、小当たり用のフラグセット処理及び小当たり結果用の停止結果設定処理の内容は上記第３９の実施形態において既に説明したとおりである。さらにまた、当否判定処理にて外れ結果となった場合には、時短抽選用処理を実行する。図３５３は時短抽選用処理を示すフローチャートである。

【４７１０】

ステップＳＮ４０１～ステップＳＮ４１０では、上記第３９の実施形態における時短抽選用処理（図３３２）のステップＳＬ６０１～ステップＳＬ６１０と同様の処理を実行する。具体的には、いずれの時短状態フラグ６５２～６５５にも「１」がセットされていない場合（ステップＳＮ４０１：ＮＯ）、主側ＲＡＭ８４の第１Ｃ時短発生後フラグ６５１に「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＮ４０２）。ステップＳＮ４０１にて肯定判定を行った場合、又はステップＳＮ４０２にて否定判定を行った場合には、時短当否判定処理を実行する（ステップＳＮ４０３）。このように、時短当否判定処理は、当否判定処理において外れ結果となった場合に、いずれかの時短状態であるという条

10

20

30

40

50

件、通常遊技状態であるとともにRAMクリア処理の実行後において未だ第1C時短状態への移行が発生していない状況であるという条件、及び通常遊技状態であるとともに大当たり結果を契機とした開閉実行モードの実行後に未だ第1C時短状態への移行が発生していない状況であるという条件のいずれかが満たされたことに基づいて実行される。

【4711】

時短当否判定処理（ステップSN403）では、時短当否テーブル647（図325（c）参照）を主側ROM83から主側RAM84に読み出し、特図用の実行エリア113に格納されている第1保留情報又は第2保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタC5から読み出された数値情報を読み出す。そして、その読み出した数値情報を時短当否テーブル647に対して照合することにより時短結果となったか否かを判定する。上記第39の実施形態において既に説明したとおり、時短当否判定処理では1／4の確率で時短結果が選択される。

10

【4712】

時短当否判定処理において時短結果が選択された場合には（ステップSN404：YES）、時短用の振分判定処理を実行する（ステップSN405）。時短用の振分判定処理では、時短振分テーブル648（図325（d）参照）を主側ROM83から主側RAM84に読み出す。そして、特図用の実行エリア113に格納されている第1保留情報又は第2保留情報に含まれている数値情報のうち種別乱数カウンタC2から読み出された数値情報が時短振分テーブル648に設定されている第1時短結果及び第2時短結果のいずれと一致しているのかを判定する。既に説明したとおり、時短用の振分判定処理では、95%の確率で第1時短結果が選択されるとともに、5%の確率で第2時短結果が選択される。

20

【4713】

時短用の振分判定処理（ステップSN405）において第1時短結果が選択された場合には（ステップSN406：YES）、第1A時短状態フラグ652、第2A時短状態フラグ653、第1C時短状態フラグ654及び第2C時短状態フラグ655のいずれかに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSN407）。そして、ステップSN407にて肯定判定を行った場合には、主側RAM84における第1特図用時短カウンタ656及び第2特図用時短カウンタ657のうち今回の遊技回に対応する特図用時短カウンタ656、657の値が「1」であるか否かを判定する（ステップSN408）。ステップSN408では、今回の遊技回が第1特図表示部37aにおける遊技回である場合、第1特図用時短カウンタ656の値が「1」であることを条件として肯定判定を行うとともに、今回の遊技回が第2特図表示部37bにおける遊技回である場合、第2特図用時短カウンタ657の値が「1」であることを条件として肯定判定を行う。

30

【4714】

ステップSN408にて肯定判定を行った場合には、主側RAM84の潜伏モードフラグ661に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSN409）、潜伏モードである場合には（ステップSN409：YES）、潜伏モード抽選処理（ステップSN412）を実行することなく、ステップSN416に進む。このように、潜伏モードである状況において、第2A時短状態若しくは第1C時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回、又は第2A時短状態若しくは第1C時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回にて実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果となった場合には、潜伏モードが維持される。

40

【4715】

潜伏モードフラグ661に「1」がセットされていない場合には（ステップSN409：NO）、第1時短期待フラグ658及び第2時短期待フラグ659のうち今回の遊技回に対応する時短期待フラグ658、659に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSN410）。ステップSN410では、第1特図表示部37aにおける遊技回においては第1時短期待フラグ658に「1」がセットされている場合に肯定判定を行

50

うとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回においては第2時短期待フラグ659に「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。

【4716】

ステップSN407にて否定判定を行った場合には、主側RAM84における第1通常遊技回カウンタ及び第2通常遊技回カウンタのうち今回の遊技回に対応する通常遊技回カウンタの値が「10」であるか否かを判定する（ステップSN411）。既に説明したとおり、第1通常遊技回カウンタは、通常遊技状態であるとともにRAMクリア処理の実行後において未だ第1C時短状態への移行が発生していない状況、又は通常遊技状態であるとともに大当たり結果を契機とした開閉実行モードの実行後に未だ第1C時短状態への移行が発生していない状況において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。また、第2通常遊技回カウンタは、これら2つの状況のいずれかにおいて実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の回数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。ステップSN411では、第1特図表示部37aにおける遊技回においては第1通常遊技回カウンタの値が「10」である場合に肯定判定を行うとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回においては第2通常遊技回カウンタの値が「10」である場合に肯定判定を行う。

10

【4717】

ステップSN410にて否定判定を行った場合、又はステップSN411にて肯定判定を行った場合には、ステップSN412～ステップSN414において上記第39の実施形態における時短抽選用処理（図332）のステップSL611～ステップSL613と同様の処理を実行する。具体的には、まず潜伏モード抽選処理を実行する（ステップSN412）。潜伏モード抽選処理では、まず潜伏抽選テーブルを主側ROM83から主側RAM84に読み出す。潜伏抽選テーブルには、潜伏モードに対応する数値情報が設定されている。その後、主側RAM84において定期的に更新されている抽選用乱数カウンタから「0」～「255」のいずれかの数値情報を読み出す。そして、その読み出した数値情報を潜伏抽選テーブルに対して照合することにより潜伏モードが選択されたか否かを判定する。潜伏モード抽選処理（ステップSN412）では、1/2の確率で潜伏モードが選択される。

20

【4718】

その後、潜伏モード抽選処理（ステップSN412）において潜伏モードが選択されたか否かを判定し（ステップSN413）、潜伏モードが選択された場合には（ステップSN413：YES）、主側RAM84の潜伏モードフラグ661に「1」をセットすることにより潜伏モードとする（ステップSN414）。

30

【4719】

今回の遊技回に対応する時短期待フラグ658、659に「1」がセットされている場合には（ステップSN410：YES）、潜伏モード抽選処理（ステップSN412）を実行することなくステップSN416に進む。これにより、時短用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回の遊技結果が第1時短結果となった場合には、潜伏モードが設定されないようにすることができる。

【4720】

40

いずれかの時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回又はいずれかの時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回であるとともに、時短用保留期待演出の対象となっている第1保留情報又は第2保留情報に対応する遊技回において実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果となった場合には、ステップSN410にて肯定判定を行い、潜伏モード抽選処理（ステップSN412）を実行することなくステップSN416に進むため、潜伏モードには設定されない。これにより、時短用保留期待演出が実行されて時短結果となることへの期待感が高められている状況において、当該時短用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回の遊技結果が第1時短結果となったにも関わらず潜伏モードが選択されてしまうことが防止されている。

50

【4721】

潜伏モードではない状態において、いずれかの時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回又はいずれかの時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回であるとともに、時短用保留期待演出の対象となっていない第1保留情報又は第2保留情報に対応する遊技回において実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果となった場合には（ステップSN410：NO）、潜伏モード抽選処理（ステップSN412）が実行され、1/2の確率で潜伏モードとなる。また、通常遊技状態であるとともにRAMクリア処理の実行後において未だ第1C時短状態への移行が発生していない状況、若しくは通常遊技状態であるとともに大当たり結果を契機とした開閉実行モードの実行後に未だ第1C時短状態への移行が発生していない状況において実行された第1特図表示部37aにおける10回目の遊技回、又はこれら2つの状況のいずれかにおいて実行された第2特図表示部37bにおける10回目の遊技回において実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果となった場合には（ステップSN411：YES）、潜伏モード抽選処理（ステップSN412）が実行され、1/2の確率で潜伏モードとなる。

10

【4722】

ステップSN415～ステップSN417では上記第39の実施形態における時短抽選処理（図332）のステップSL614～ステップSL616と同様の処理を実行する。具体的には、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第2時短結果となった場合には（ステップSN406：NO）、主側RAM84における潜伏モードフラグ661を「0」クリアする（ステップSN415）。これにより、潜伏モードであった場合には当該潜伏モードが終了される。

20

【4723】

ステップSN409にて肯定判定を行った場合、ステップSN410にて肯定判定を行った場合、ステップSN413にて否定判定を行った場合、ステップSN414の処理を行った場合、又はステップSN415の処理を行った場合には、時短用のフラグセット処理を実行する（ステップSN416）。時短用のフラグセット処理では、ステップSN405における時短用の振分判定処理にて、第1時短結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行い、第2時短結果が選択された場合にはそれに対応するフラグのセットを行う。

30

【4724】

その後、時短結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSN417）。時短結果用の停止結果設定処理では、今回の遊技回の開始対象である特図表示部37a、37bに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている時短結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この時短結果用の停止結果テーブルには、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、時短結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップSN417では、ステップSN405にて特定した時短結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。なお、各時短結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の時短結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。ステップSN417にて選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。時短結果用の停止結果設定処理（ステップSN417）を実行した場合には、上記第39の実施形態において既に説明した特図変動開始処理（図331）のステップSL514に進む。当該場合には、特図変動開始処理（図331）において外れ結果用の停止結果設定処理（ステップSL513）は実行されない。

40

【4725】

このように、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第2時短結果となった場合には、第2時短結果となったことに対応する処理（ステップSN416～ステップSN417）が実行されるため、当該第2時短結果が無効とされることはない。これによ

50

り、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第1時短結果となる場合と比較して、第2時短結果となることの有利度が高められている。

【4726】

ステップSN402にて肯定判定を行った場合には、時短当否判定処理（ステップSN403）を実行することなく、本時短抽選用処理を終了する。これにより、当否判定処理において外れ結果となった場合に、いずれかの時短状態であるという条件、通常遊技状態であるとともにRAMクリア処理が実行された後において未だ第1C時短状態への移行が発生していない状態であるという条件、及び通常遊技状態であるとともに大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された後において未だ第1C時短状態への移行が発生していない状態であるという条件のいずれかが満たされていない場合には、時短当否判定処理（ステップSN403）が実行されないようにすることができる。

10

【4727】

通常遊技状態であるとともに第1C時短発生後フラグ651に「1」がセットされている場合には、時短当否判定処理は実行されない。これにより、第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報が存在している状況において第1C時短状態が終了して通常遊技状態となり、当該通常遊技状態において当該保留記憶されていた第2保留情報に対応する遊技回が実行されている状況においては、時短結果が発生しないようにすることができる。

【4728】

ステップSN402にて肯定判定を行った場合、ステップSN404にて否定判定を行った場合、ステップSN408にて否定判定を行った場合、又はステップSN411にて否定判定を行った場合には、上記第39の実施形態において既に説明した特図変動開始処理（図331）のステップSL513にて外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。外れ結果用の停止結果設定処理の内容は、上記第39の実施形態において既に説明したとおりである。

20

【4729】

特図変動開始処理の説明に戻り、大当たり用の停止結果設定処理、小当たり用の停止結果設定処理、外れ結果用の停止結果設定処理又は時短結果用の停止結果設定処理（時短抽選用処理（図353）のステップSN417）を実行した後は、上記第39の実施形態における特図変動開始処理（図331）のステップSL514～ステップSL517と同一の処理を実行する。

30

【4730】

上記のとおり、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行されて第2時短結果となった場合には、第2時短結果が発生したことに対応する処理（ステップSN416～ステップSN417の処理）が実行されて、当該第2時短結果が有効となる。

【4731】

時短状態（第1A時短状態、第2A時短状態、第1C時短状態及び第2C時短状態のいずれか）では、第1特図表示部37aにおける遊技回の開始時に実行された時短当否判定処理及び時短用振分判定処理にて第1時短結果となった場合、当該遊技回が当該時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回であることを条件として、第1時短結果が発生したことに対応する処理（ステップSN416～ステップSN417の処理）が実行されて、当該第1時短結果が有効となる。また、時短状態（第1A時短状態、第2A時短状態、第1C時短状態及び第2C時短状態のいずれか）では、第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時に実行された時短当否判定処理及び時短用振分判定処理にて第1時短結果となった場合、当該遊技回が当該時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回であることを条件として、第1時短結果が発生したことに対応する処理（ステップSN416～ステップSN417の処理）が実行されて、当該第1時短結果が有効となる。

40

【4732】

通常遊技状態であるとともにRAMクリア処理の実行後において未だ第1C時短状態へ

50

の移行が発生していない状況、又は通常遊技状態であるとともに大当たり結果を契機とした開閉実行モードの実行後に未だ第1C時短状態への移行が発生していない状況において第1特図表示部37aにおける遊技回が実行され、当該遊技回の開始時に実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第1時短結果となった場合には、今回の遊技回がこれら2つの状況のいずれかにおいて実行された第1特図表示部37aにおける10回目の遊技回であることを条件として、第1時短結果が発生したことに対応する処理（ステップSN416～ステップSN417の処理）が実行されて、当該第1時短結果が有効となる。一方、今回の遊技回がこれら2つの状況のいずれかにおいて実行された第1特図表示部37aにおける10回目の遊技回ではない場合には、第1時短結果が発生したことに対応する処理（ステップSN416～ステップSN417の処理）が実行されることなく、時短当否判定処理にて外れ結果となった場合と同様の処理（ステップSL513の処理）が実行されて、当該第1時短結果が無効となる。

10

【4733】

通常遊技状態であるとともにRAMクリア処理の実行後において未だ第1C時短状態への移行が発生していない状況、又は通常遊技状態であるとともに大当たり結果を契機とした開閉実行モードの実行後に未だ第1C時短状態への移行が発生していない状況において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の開始時に実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第1時短結果となった場合には、今回の遊技回がこれら2つの状況のいずれかにおいて実行された第2特図表示部37bにおける10回目の遊技回であることを条件として、第1時短結果が発生したことに対応する処理（ステップSN416～ステップSN417の処理）が実行されて、当該第1時短結果が有効となる。一方、今回の遊技回がこれら2つの状況のいずれかにおいて実行された第2特図表示部37bにおける10回目の遊技回ではない場合には、第1時短結果が発生したことに対応する処理（ステップSN416～ステップSN417の処理）が実行されることなく、時短当否判定処理にて外れ結果となった場合と同様の処理（ステップSL513の処理）が実行されて、当該第1時短結果が無効となる。

20

【4734】

上記のとおり、通常遊技状態において実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合には、第1C時短発生後フラグ651の値が「0」であることを条件として、時短当否判定処理が実行される。これにより、RAMクリア処理が実行されたことに基づいて、通常遊技状態において実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合に時短当否判定処理が実行される状態となるとともに、当該RAMクリア処理が実行された後において第1C時短状態への移行が発生したことに基づいて、通常遊技状態において実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合に時短当否判定処理が実行されない状態となるようにすることができる。

30

【4735】

通常遊技状態であるとともに第1C時短発生後フラグ651の値が「0」である状況において実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果となった場合に、第1通常遊技回カウンタ又は第2通常遊技回カウンタの値に応じて、当該第1時短結果が有効となる場合と、当該第1時短結果が無効となる場合とが存在している。これにより、第1時短結果を契機として第1C時短状態に移行するための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

40

【4736】

通常遊技状態において当否判定処理が実行されて外れ結果となった場合においても、第1C時短発生後フラグ651に「1」がセットされている状況では、時短当否判定処理は実行されない。これにより、いずれかの時短状態が終了して通常遊技状態となった後に、通常遊技状態であるとともに特別入賞装置151が正常に閉鎖されていない状況が発生した場合に、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の実行機会が設計段階において想定されていた状況以外の状況で与えられてしまう可能性を低減することができる。

【4737】

50

第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 の状態に応じて、通常遊技状態において実行された当否判定処理にて外れ結果となったことに基づいて時短当否判定処理が実行される場合と、時短当否判定処理が実行されない場合とが存在している。これにより、通常遊技状態において実行される遊技回の遊技結果が時短結果となるための条件が単純なものになってしまうことを防止できる。

【 4 7 3 8 】

通常遊技状態であるとともに第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 の値が「 0 」である状況において実行される時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において発生して有効となり得る時短結果として、第 1 時短結果及び第 2 時短結果が存在している。これにより、当該状況において発生する時短結果の種類に遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【 4 7 3 9 】

＜第 4 2 の実施形態＞

本実施形態では、遊技内容が上記第 3 9 の実施形態と相違している。以下、上記第 3 9 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 3 9 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 4 7 4 0 】

上記第 3 9 の実施形態において図 3 2 0 を参照しながら既に説明したとおり、下側領域 P A 4 には第 1 作動口 3 3 が設けられている。第 1 作動口 3 3 は上向きに開放されており、第 1 作動口 3 3 への遊技球の入球を阻止するための開閉部材といった部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく第 1 作動口 3 3 への入賞確率は一定となっている。換言すれば、第 1 作動口 3 3 は、遊技領域 P A を当該第 1 作動口 3 3 に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっている。また、上記第 3 9 の実施形態と同様に、第 1 作動口 3 3 に対して右側領域 P A 3 に向けた上流側には当該右側領域 P A 3 を流下した遊技球が第 1 作動口 3 3 に到達することを不可とするように規制釘 2 4 c が設けられている。また、ステージ部 3 6 b への誘導通路の入口が左側領域 P A 2 に対して設けられており右側領域 P A 3 に対して設けられていない。これらの構成により、左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には第 1 作動口 3 3 への入賞は可能であるが、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には第 1 作動口 3 3 への入賞が不可となる。但し、これに限定されることはなく、規制釘 2 4 c が設けられていない又はステージ部 3 6 b への誘導通路の入口が右側領域 P A 3 に設けられていることにより、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合であっても第 1 作動口 3 3 への入賞が可能である構成としてもよい。

20

30

【 4 7 4 1 】

上記第 3 9 の実施形態と同様に、右側領域 P A 3 にはスルーゲート 3 5、特別入賞装置 1 5 1、特電入賞装置 3 2 及び振分入賞装置 1 6 1 が設けられている。スルーゲート 3 5、特別入賞装置 1 5 1、特電入賞装置 3 2 及び振分入賞装置 1 6 1 は、左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が可能である。右側領域 P A 3 では、スルーゲート 3 5 の鉛直下方の位置には特別入賞装置 1 5 1 が設けられており、さらには右側領域 P A 3 において特別入賞装置 1 5 1 よりも下流側には特電入賞装置 3 2 及び振分入賞装置 1 6 1 が設けられている。したがって、スルーゲート 3 5 に入賞した遊技球が、特別入賞装置 1 5 1、特電入賞装置 3 2 又は振分入賞装置 1 6 1 へ入賞することが可能となっている。

40

【 4 7 4 2 】

上記第 3 9 の実施形態において図 3 2 3 を参照しながら既に説明したとおり、主側 R A M 8 4 の抽選用カウンタエリア 8 4 b には、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、乱数初期値カウンタ C I N I、変動種別カウンタ C S 及び普電乱数カウンタ C 4 が設けられている。当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ

50

C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 に対応した情報は、第 1 作動口 3 3 又は特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生した場合に、主側 R A M 8 4 の特図保留エリア 8 4 a に格納される。本実施形態では、当否判定処理にて外れ結果となった場合においても上記第 3 9 の実施形態における時短抽選用処理（図 3 3 2）は実行されない。抽選用カウンタエリア 8 4 b は上記第 3 9 の実施形態における時短乱数カウンタ C 5 を不具備である。

【4743】

上記第 3 9 の実施形態と同様に、第 1 特図保留エリア 1 1 1 には第 1 ～第 4 エリア 1 1 1 a ～1 1 1 d が設けられているとともに、また、第 2 特図保留エリア 1 1 2 には第 1 ～第 4 エリア 1 1 2 a ～1 1 2 d が設けられている。これにより、最大で 4 個の第 1 保留情報を保留記憶することが可能となっており、最大で 4 個の第 2 保留情報を保留記憶することが可能となっている。

10

【4744】

遊技状態として、通常遊技状態、第 1 A 時短状態及び第 2 A 時短状態が存在している。通常遊技状態及び第 2 A 時短状態の内容は、上記第 3 9 の実施形態において既に説明したとおりである。また、第 1 A 時短状態の内容は、基本的に上記第 3 9 の実施形態において既に説明したとおりである。但し、本実施形態では、第 1 A 時短状態において、いずれかの当り結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には第 1 A 時短状態フラグ 6 5 2 に「1」がセットされている状態が維持されている状態で開閉実行モードが実行される。また、いずれかの小当り結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には第 1 A 時短状態フラグ 6 5 2 に「1」がセットされている状態が維持されている状態で振分実行モードが実行される。

20

【4745】

上記第 3 9 の実施形態において図 3 2 4（c）及び図 3 2 4（d）を参照しながら既に説明したとおり、第 1 特図用の振分テーブル 6 4 4 及び第 2 特図用の振分テーブル 6 4 5 には第 1 大当たり結果及び第 2 大当たり結果が設定されている。第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技が 1 0 回発生し、当該開閉実行モードの終了後に第 1 A 時短状態となる。また、第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技が 1 5 回発生し、当該開閉実行モードの終了後に第 2 A 時短状態となる。これにより、大当たり結果が第 1 大当たり結果に振り分けられる場合と比較して、大当たり結果が第 2 大当たり結果に振り分けられることの有利度が高められている。

30

【4746】

上記第 3 9 の実施形態において図 3 2 4（f）を参照しながら既に説明したとおり、小当たり振分テーブル 6 4 6 には第 1 小当たり結果及び第 2 小当たり結果が設定されている。第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードではラウンド遊技が 4 回発生する。そして、当該開閉実行モードの終了後には、V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が時短状態にて発生したか否かとは無関係に、第 1 A 時短状態となる。また、第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードではラウンド遊技が 7 回発生する。そして、当該開閉実行モードの終了後には、V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が時短状態にて発生したか否かとは無関係に、第 2 A 時短状態となる。これにより、小当たり結果が第 1 小当たり結果に振り分けられる場合と比較して、小当たり結果が第 2 小当たり結果に振り分けられることの有利度が高められている。

40

【4747】

特図表示部 3 7 a , 3 7 b における絵柄の変動表示期間の平均の長さが短縮される変動短縮モードが設けられている。各遊技状態では、変動短縮モードではない場合と比較して、変動短縮モードが設定されることにより、遊技結果が外れ結果であるとともに外れリーチ表示の対象ではない場合における絵柄の変動表示期間、すなわち完全外れ結果に対応する絵柄の変動表示期間として選択される期間の平均の長さが短縮される。また、各遊技状

50

態では、変動短縮モードではない場合と比較して、変動短縮モードが設定されることにより、遊技結果が外れ結果であるとともに外れリーチ表示の対象である場合における絵柄の変動表示期間として選択される期間の平均の長さが短縮される。

【4748】

このように、通常遊技状態及び時短状態のいずれにおいても、変動短縮モードが設定されることにより、変動短縮モードが設定されていない場合と比較して、完全外れ結果に対応する絵柄の変動表示期間及び外れリーチ表示に対応する絵柄の変動表示期間の平均の長さが短縮される。これにより、変動短縮モードである場合に、変動短縮モードが設定されていない場合と比較して、特図表示部37a, 37bにおける絵柄の変動表示期間の平均の長さが短縮されるようにすることができるとともに、特図表示部37a, 37bにおける遊技回の消化効率が高められるようにすることができる。なお、特図表示部37a, 37bにおける絵柄の変動表示期間の具体的な選択態様については後述する。

10

【4749】

次に、本実施形態における主側RAM84の構成を説明するための説明図である。主側RAM84には、変動短縮フラグ、第1特図用変動短縮カウンタ及び第2特図用変動短縮カウンタが設けられている。変動短縮フラグは、変動短縮モードが設定されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。

【4750】

変動短縮モードは、当該変動短縮モードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数が5回に達した場合、又は当該変動短縮モードにおいて実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の回数が5回に達した場合に終了する。第1特図用変動短縮カウンタは、変動短縮モードにおいて実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の残り回数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタであるとともに、第2特図用変動短縮カウンタは、変動短縮モードにおいて実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。

20

【4751】

次に、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行される当たり用保留期待演出の内容について説明する。図354(a)は当たり用保留期待演出が実行されている状況における図柄表示装置41の表示内容を説明するための説明図である。

【4752】

当たり用保留期待演出として、当たり用青保留期待演出と、当たり用赤保留期待演出とが存在している。当たり用青保留期待演出は、当該演出の対象となっている第1保留情報又は第2保留情報に対応する遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果となる可能性が高いことを遊技者に報知する演出である。また、当たり用赤保留期待演出は、当該演出の対象となっている第1保留情報又は第2保留情報に対応する遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果となる可能性が高いことを遊技者に報知するとともに、当該遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果とならなかった場合においても変動短縮モードに設定されるという特典が遊技者に付与されることを遊技者に報知する演出である。

30

【4753】

当たり用青保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回では、開閉実行モードが実行されるという特典が付与される場合と、振分実行モードが実行されるという特典が付与される場合と、いずれの特典も付与されない場合とが存在している。また、詳細は後述するが、当たり用赤保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回が実行された場合には、開閉実行モードが実行されるという特典、振分実行モードが実行されるという特典、及び変動短縮モードに設定されるという特典の少なくとも1つが遊技者に付与される。これにより、当たり用保留期待演出が実行されるか否かに加えて、当たり用保留期待演出が実行される場合における当該当たり用保留期待演出の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【4754】

50

図 3 5 4 (a) に示すように、第 1 保留情報又は第 2 保留情報について当たり用青保留期待演出が実行される場合、第 1 保留表示領域 4 2 a、第 2 保留表示領域 4 2 b 及び実行対象保留表示領域 4 2 c において当該第 1 保留情報又は第 2 保留情報に対応する位置に、第 1 保留画像 G 1 又は第 2 保留画像 G 2 に代えて当たり期待青保留画像 G 6 2 が表示されるとともに、当該当たり期待青保留画像 G 6 2 の上側に「期待」という文字画像 G 6 3 が表示される。当たり期待青保留画像 G 6 2 は、楕円の形状をした青色の画像である。

【 4 7 5 5 】

第 1 保留情報又は第 2 保留情報が取得され、当該取得された保留情報が当たり用青保留期待演出の対象となった場合には、当該取得された保留情報に対応する当たり期待青保留画像 G 6 2 及び「期待」という文字画像 G 6 3 の表示が第 1 保留表示領域 4 2 a 又は第 2 保留表示領域 4 2 b において開始されるタイミングで、当該保留情報に対応する遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果となる可能性が高いことを報知する態様で表示発光部 6 4 が青色に発光するとともに、当該保留情報に対応する遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果となる可能性が高いことを報知する当たり用青保留期待報知音がスピーカ部 6 5 から出力される。

10

【 4 7 5 6 】

第 1 保留表示領域 4 2 a において、当たり期待青保留画像 G 6 2 及び「期待」という文字画像 G 6 3 の表示位置は、当たり用青保留期待演出の対象となっている第 1 保留情報よりも消化順序が早い第 1 保留情報が消化される度に、消化順序が早い側である左側に移動する。また、第 2 保留表示領域 4 2 b において、当たり期待青保留画像 G 6 2 及び「期待」という文字画像 G 6 3 の表示位置は、当たり用青保留期待演出の対象となっている第 2 保留情報よりも消化順序が早い第 2 保留情報が消化される度に、消化順序が早い側である左側に移動する。

20

【 4 7 5 7 】

当たり用青保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回が開始される場合には、第 1 保留表示領域 4 2 a 又は第 2 保留表示領域 4 2 b において当たり期待青保留画像 G 6 2 及び「期待」という文字画像 G 6 3 の表示が終了するとともに、実行対象保留表示領域 4 2 c においてこれらの画像 G 6 2、G 6 3 の表示が開始される。実行対象保留表示領域 4 2 c におけるこれらの画像 G 6 2、G 6 3 の表示は、当たり用青保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回において、絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで終了する。そして、これらの画像 G 6 2、G 6 3 の表示が終了することにより当たり用青保留期待演出が終了する。

30

【 4 7 5 8 】

図 3 5 4 (a) に示すように、第 1 保留情報又は第 2 保留情報について当たり用赤保留期待演出が実行される場合、第 1 保留表示領域 4 2 a、第 2 保留表示領域 4 2 b 及び実行対象保留表示領域 4 2 c において当該第 1 保留情報又は第 2 保留情報に対応する位置に、第 1 保留画像 G 1 又は第 2 保留画像 G 2 に代えて当たり期待赤保留画像 G 6 4 が表示されるとともに、当該当たり期待赤保留画像 G 6 4 の上側に「期待大」という文字画像 G 6 5 が表示される。当たり期待赤保留画像 G 6 4 は、五角形の形状をした赤色の画像である。

【 4 7 5 9 】

40

第 1 保留情報又は第 2 保留情報が取得され、当該取得された保留情報が当たり用赤保留期待演出の対象となった場合には、当該取得された保留情報に対応する当たり期待赤保留画像 G 6 4 及び「期待大」という文字画像 G 6 5 の表示が第 1 保留表示領域 4 2 a 又は第 2 保留表示領域 4 2 b において開始されるタイミングで、当該保留情報に対応する遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果となる可能性が高いこと及び大当たり結果又は小当たり結果とならなかった場合においても特典が付与されることを報知する態様で表示発光部 6 4 が赤色に発光するとともに、当該保留情報に対応する遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果となる可能性が高いこと及び大当たり結果又は小当たり結果とならなかった場合においても特典が付与されることを報知する当たり用赤保留期待報知音がスピーカ部 6 5 から出力される。

50

【4760】

第1保留表示領域42aにおいて、当たり期待赤保留画像G64及び「期待大」という文字画像G65の表示位置は、当たり用赤保留期待演出の対象となっている第1保留情報よりも消化順序が早い第1保留情報が消化される度に、消化順序が早い側である左側に移動する。また、第2保留表示領域42bにおいて、当たり期待赤保留画像G64及び「期待大」という文字画像G65の表示位置は、当たり用赤保留期待演出の対象となっている第2保留情報よりも消化順序が早い第2保留情報が消化される度に、消化順序が早い側である左側に移動する。

【4761】

当たり用赤保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回が開始される場合には、第1保留表示領域42a又は第2保留表示領域42bにおいて当たり期待赤保留画像G64及び「期待大」という文字画像G65の表示が終了するとともに、実行対象保留表示領域42cにおいてこれらの画像G64、G65の表示が開始される。実行対象保留表示領域42cにおけるこれらの画像G64、G65の表示は、当たり用赤保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回において、絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで終了する。そして、これらの画像G64、G65の表示が終了することにより当たり用赤保留期待演出が終了する。

【4762】

次に、主側MPU82にて実行される保留期待演出用処理（図354（b））の説明に先立ち、当たり用赤保留期待演出の対象となっている保留情報であることを主側MPU82にて把握可能とする赤保留フラグについて説明する。第1特図保留エリア111の第1～第4エリア111a～111d、第2特図保留エリア112の第1～第4エリア112a～112d、及び特図用の実行エリア113には、赤保留フラグが設けられている。赤保留フラグは、これらのエリア111a～111d、112a～112d、113に格納されている第1保留情報又は第2保留情報が当たり用赤保留期待演出の対象となっている保留情報であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。

【4763】

次に、主側MPU82にて実行される保留期待演出用処理について図354（b）のフローチャートを参照しながら説明する。上記第39の実施形態において既に説明したとおり、保留期待演出用処理は、第1保留情報が取得された場合に保留情報の取得処理（図330）のステップSL404にて実行されるとともに、第2保留情報が取得された場合に保留情報の取得処理（図330）のステップSL408にて実行される。なお、本実施形態では、上記第39の実施形態における時短用保留期待演出は実行されない。

【4764】

ステップSN501～ステップSN505では、上記第39の実施形態における保留期待演出用処理（図343）のステップSM611～ステップSM615と同様の処理を実行する。具体的には、まず当たり用先行把握処理を実行する（ステップSN501）。当該当たり用先行把握処理は、第1特図保留エリア111に保留記憶されている第1保留情報の数及び第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報の数とは無関係に実行される。

【4765】

当たり用先行把握処理（ステップSN501）では、今回取得した保留情報が第1保留情報である場合には第1当否テーブル642（図324（a）参照）を主側ROM83から主側RAM84に読み出すとともに、今回取得した保留情報が第2保留情報である場合には第2当否テーブル643（図324（b）参照）を主側ROM83から主側RAM84に読み出す。そして、今回取得した保留情報に含まれている数値情報のうち、当たり乱数カウンタC1に対応する数値情報を当該読み出した当否テーブル642、643に対して照合することにより当該数値情報が大当たり結果に対応する数値情報であるか否かを判定する。また、今回取得した保留情報が第2保留情報であるとともに当該第2保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタC1に対応する数値情報が大当たり結果

10

20

30

40

50

に対応する数値情報ではない場合には、当該当たり乱数カウンタ C 1 に対応する数値情報が小当たり結果に対応する数値情報であるか否かを判定する。

【 4 7 6 6 】

当たり用先行把握処理（ステップ S N 5 0 1）において、今回取得した保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタ C 1 に対応する数値情報が大当たり結果又は小当たり結果に対応していると判定された場合には（ステップ S N 5 0 2 : Y E S）、当たり対応の演出実行抽選テーブルを主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す（ステップ S N 5 0 3）。また、当たり用先行把握処理（ステップ S N 5 0 1）において、今回取得した保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタ C 1 に対応する数値情報が大当たり結果又は小当たり結果に対応していないと判定された場合には（ステップ S N 5 0 2 : N O）、当たり非対応の演出実行抽選テーブルを主側 R O M 8 3 から主側 R A M 8 4 に読み出す（ステップ S N 5 0 4）。

10

【 4 7 6 7 】

ステップ S N 5 0 3 の処理を行った場合、又はステップ S N 5 0 4 の処理を行った場合には、当たり用保留期待演出の実行抽選処理を実行する（ステップ S N 5 0 5）。当たり用保留期待演出の実行抽選処理では、主側 R A M 8 4 において定期的に更新されている抽選用乱数カウンタから「 0 」～「 2 5 5 」のいずれかの数値情報を読み出す。そして、その読み出した数値情報をステップ S N 5 0 3 又はステップ S N 5 0 4 にて読み出した演出実行抽選テーブルに対して照合することにより、当たり用赤保留期待演出の実行対象であるか否かを特定し、当たり用赤保留期待演出の実行対象ではない場合には当たり用青保留期待演出の実行対象であるか否かを特定する。当たり用保留期待演出の実行抽選処理（ステップ S N 5 0 5）では、当たり対応の演出実行抽選テーブルが参照される場合、 $1/4$ の確率で当たり用赤保留期待演出の実行対象となるとともに、 $1/2$ の確率で当たり用青保留期待演出の実行対象となる。また、当たり用保留期待演出の実行抽選処理（ステップ S N 5 0 5）では、当たり非対応の演出実行抽選テーブルが参照される場合、 $1/64$ の確率で当たり用赤保留期待演出の実行対象となるとともに、 $1/64$ の確率で当たり用青保留期待演出の実行対象となる。

20

【 4 7 6 8 】

当たり用保留期待演出の実行抽選処理（ステップ S N 5 0 5）において、当たり用赤保留期待演出又は当たり用青保留期待演出の実行対象であると判定された場合には（ステップ S N 5 0 6 : Y E S）、当たり用保留期待演出コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S N 5 0 7）。当たり用保留期待演出コマンドには、今回取得した保留情報が第 1 保留情報である場合には第 1 保留情報に対応する情報及び第 1 特図保留エリア 1 1 1 に保留記憶されている第 1 保留情報の数に対応する情報が設定されるとともに、今回取得した保留情報が第 2 保留情報である場合には第 2 保留情報に対応する情報及び第 2 特図保留エリア 1 1 2 に保留記憶されている第 2 保留情報の数に対応する情報が設定される。また、当たり用保留期待演出コマンドには、今回取得した保留情報について当たり用赤保留期待演出が実行される場合には当該当たり用赤保留期待演出に対応する情報（具体的には「 1 」という情報）が設定されるとともに、今回取得した保留情報について当たり用青保留期待演出が実行される場合には当該当たり用青保留期待演出に対応する情報（具体的には「 0 」という情報）が設定される。

30

40

【 4 7 6 9 】

音光側 M P U 9 3 は、当たり用赤保留期待演出に対応する情報が設定されている当たり用保留期待演出コマンドを受信した場合には、当該当たり用保留期待演出コマンドに設定されている情報に基づいて図柄表示装置 4 1 における第 1 保留表示領域 4 2 a 又は第 2 保留表示領域 4 2 b の中で、今回取得された第 1 保留情報又は第 2 保留情報に対応する位置を特定する。そして、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 において当たり用赤保留期待演出が開始されるようにするための処理を実行する。また、音光側 M P U 9 3 は、当たり用青保留期待演出に対応する情報が設定されている当たり用保留期待演出コマンドを受信した場合には、当該当たり用保留期待演出コマンドに設定されている情

50

報に基づいて図柄表示装置 4 1 における第 1 保留表示領域 4 2 a 又は第 2 保留表示領域 4 2 b の中で、今回取得された第 1 保留情報又は第 2 保留情報に対応する位置を特定する。そして、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 において当たり用青保留期待演出が開始されるようにするための処理を実行する。

【4770】

その後、当たり用保留期待演出の実行抽選処理（ステップ S N 5 0 5）において、当たり用赤保留期待演出の実行対象であると判定された場合には（ステップ S N 5 0 8：Y E S）、赤保留フラグの設定処理を実行する（ステップ S N 5 0 9）。赤保留フラグの設定処理では、今回取得した保留情報が第 1 保留情報である場合には、第 1 特図保留エリア 1 1 1 における第 1～第 4 エリア 1 1 1 a～1 1 1 d のうち今回取得した第 1 保留情報が格納されているエリアの赤保留フラグに「1」をセットするとともに、今回取得した保留情報が第 2 保留情報である場合には、第 2 特図保留エリア 1 1 2 における第 1～第 4 エリア 1 1 2 a～1 1 2 d のうち今回取得した第 2 保留情報が格納されているエリアの赤保留フラグに「1」をセットする。

【4771】

当たり用保留期待演出の実行抽選処理（ステップ S N 5 0 5）において、いずれの当たり用保留期待演出の実行対象にもならなかった場合には（ステップ S N 5 0 6：N O）、保留コマンド送信処理を実行する（ステップ S N 5 1 0）。保留コマンド送信処理では、今回取得した保留情報が第 1 保留情報である場合、第 1 保留コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 1 における第 1 保留表示領域 4 2 a の中で、今回取得された第 1 保留情報に対応する位置において、第 1 保留画像 G 1 の表示が開始される。また、保留コマンド送信処理（ステップ S N 5 1 0）では、今回取得した保留情報が第 2 保留情報である場合、第 2 保留コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 1 における第 2 保留表示領域 4 2 b の中で、今回取得された第 2 保留情報に対応する位置において、第 2 保留画像 G 2 の表示が開始される。

【4772】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行される特図変動開始処理について図 3 5 5 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 2 の実施形態において既に説明したとおり、特図変動開始処理は特図特電制御処理（図 3 9）のステップ S 1 8 0 5 にて実行される。

【4773】

ステップ S N 6 0 1～ステップ S N 6 1 1 では、上記第 3 9 の実施形態における特図変動開始処理（図 3 3 1）のステップ S L 5 0 1～ステップ S L 5 1 1 と同様の処理を実行する。具体的には、第 1 保留情報又は第 2 保留情報が記憶されていることを条件として（ステップ S N 6 0 1：Y E S）、データ設定処理を実行する（ステップ S N 6 0 2）。データ設定処理では、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に第 2 保留情報が記憶されている場合、第 1 特図保留エリア 1 1 1 に当該第 2 保留情報よりも先に取得された第 1 保留情報が取得されているか否かに関係なく、第 2 特図保留エリア 1 1 2 の第 1 エリア 1 1 2 a に格納されたデータを特図用の実行エリア 1 1 3 に移動する。第 1 エリア 1 1 2 a の赤保留フラグに「1」がセットされていた場合には、当該第 1 エリア 1 1 2 a に格納されていたデータが特図用の実行エリア 1 1 3 に移動することにより特図用の実行エリア 1 1 3 の赤保留フラグに「1」がセットされる。これにより、今回の遊技回に対応する第 2 保留情報が当たり用赤保留期待演出の対象となっている第 2 保留情報であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能となる。その後、第 2 特図保留エリア 1 1 2 の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1～第 4 エリア 1 1 2 a～1 1 2 d に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第 2 エリア 1 1 2 b→第 1 エリア 1 1 2 a、第 3 エリア 1 1 2 c→第 2 エリア 1 1 2 b、第 4 エリア 1 1 2 d→第 3 エリア 1 1 2 c といった具合に各エリア内のデータがシフトされた後に第 4 エリア 1 1 2 d が「0」クリアされる。当該データシフト処理では、当たり用赤保留期待演出の対象となっている第 2 保留情報に対応するデータが第 1～第 3 エリア 1 1 2 a～1 1 2 c のいずれかにシフトされた場合には、当該シフト先のエリア 1 1 2 a～1 1 2 c

における赤保留フラグに「1」がセットされる。これにより、当該シフト先のエリア112a～112cに格納されている第2保留情報が当たり用赤保留期待演出の対象となっていることを主側MPU82にて把握可能となる。また、データ設定処理（ステップSN602）では、主側RAM84における第2特図保留カウンタの値を1減算する。これにより、第2特図保留エリア112に記憶されている未処理の第2保留情報の数を主側MPU82にて把握可能とすることができる。また、データ設定処理（ステップSN602）では、第2保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第2特図保留表示部37dの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

【4774】

一方、データ設定処理（ステップSN602）では、第2特図保留エリア112に第2保留情報が記憶されていない場合、第1特図保留エリア111の第1エリア111aに格納されたデータを特図用の実行エリア113に移動する。第1エリア111aの赤保留フラグに「1」がセットされていた場合には、当該第1エリア111aに格納されていたデータが特図用の実行エリア113に移動することにより特図用の実行エリア113の赤保留フラグに「1」がセットされる。これにより、今回の遊技回に対応する第1保留情報が当たり用赤保留期待演出の対象となっている第1保留情報であることを主側MPU82にて把握可能となる。その後、第1特図保留エリア111の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア111a～111dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第2エリア111b→第1エリア111a、第3エリア111c→第2エリア111b、第4エリア111d→第3エリア111cといった具合に各エリア内のデータがシフトされた後に第4エリア111dが「0」クリアされる。当該データシフト処理では、当たり用赤保留期待演出の対象となっている第1保留情報に対応するデータが第1～第3エリア111a～111cのいずれかにシフトされた場合には、当該シフト先のエリア111a～111cにおける赤保留フラグに「1」がセットされる。これにより、当該シフト先のエリア111a～111cに格納されている第1保留情報が当たり用赤保留期待演出の対象となっていることを主側MPU82にて把握可能となる。また、データ設定処理（ステップSN602）では、主側RAM84における第1特図保留カウンタの値を1減算する。これにより、第1特図保留エリア111に記憶されている未処理の第1保留情報の数を主側MPU82にて把握可能とすることができる。また、データ設定処理（ステップSN602）では、第1保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第1特図保留表示部37cの表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。

【4775】

データ設定処理（ステップSN602）では、今回の遊技回の実行対象が第2保留情報である場合、第2保留減少コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は、第2保留減少コマンドを受信した場合、図柄表示装置41における第2保留表示領域42bの画像（具体的には第2保留画像G2、当たり期待青保留画像G62、当たり期待赤保留画像G64及び文字画像G63、G65）が第2保留情報の減少に対応させて更新されるようにするとともに、実行対象保留表示領域42cにおいて当該第2保留情報に対応する画像（具体的には第2保留画像G2、当たり期待青保留画像G62、当たり期待赤保留画像G64及び文字画像G63、G65）の表示が開始されるようにする。また、データ設定処理（ステップSN602）では、今回の遊技回の実行対象が第1保留情報である場合、第1保留減少コマンドを音光側MPU93に送信する。音光側MPU93は、第1保留減少コマンドを受信した場合、図柄表示装置41における第1保留表示領域42aの画像（具体的には第1保留画像G1、当たり期待青保留画像G62、当たり期待赤保留画像G64及び文字画像G63、G65）が第1保留情報の減少に対応させて更新されるようにするとともに、実行対象保留表示領域42cにおいて当該第1保留情報に対応する画像（具体的には第1保留画像G1、当たり期待青保留画像G62、当たり期待赤保留画像G64及び文字画像G63、G65）の表示が開始されるようにする。

【4776】

ステップ S N 6 0 2 にてデータ設定処理を実行した後は、当否判定処理を実行する（ステップ S N 6 0 3）。当否判定処理の内容は上記第 3 9 の実施形態において既に説明したとおりである。当否判定処理（ステップ S N 6 0 3）の結果が大当たり結果である場合には（ステップ S N 6 0 4：Y E S）、ステップ S N 6 0 5 にて大当たり用の振分判定処理を実行し、ステップ S N 6 0 6 にて大当たり用のフラグセット処理を実行し、ステップ S N 6 0 7 にて大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。大当たり用の振分判定処理、大当たり用のフラグセット処理、及び大当たり結果用の停止結果設定処理の内容は上記第 3 9 の実施形態において既に説明したとおりである。また、当否判定処理の結果が小当たり結果である場合（ステップ S N 6 0 4：N O、ステップ S N 6 0 8：Y E S）、ステップ S N 6 0 9 にて小当たり用の振分判定処理を実行し、ステップ S N 6 1 0 にて小当たり用のフラグセット処理を実行し、ステップ S N 6 1 1 にて小当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。小当たり用の振分判定処理、小当たり用のフラグセット処理、及び小当たり結果用の停止結果設定処理の内容は上記第 3 9 の実施形態において既に説明したとおりである。

10

【4 7 7 7】

当否判定処理の結果が外れ結果である場合には（ステップ S N 6 0 8：N O）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップ S N 6 1 2）。外れ結果用の停止結果設定処理では、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側 R O M 8 3 に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側 R A M 8 4 に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

20

【4 7 7 8】

その後、特図用の実行エリア 1 1 3 の赤保留フラグに「1」が設定されている場合には（ステップ S N 6 1 3：Y E S）、変動短縮モードの開始設定処理を実行する（ステップ S N 6 1 4）。変動短縮モードの開始設定処理では、主側 R A M 8 4 における変動短縮フラグに「1」をセットする。これにより、変動短縮モードであることを主側 M P U 8 2 にて把握可能となる。また、変動短縮モードの開始設定処理（ステップ S N 6 1 4）では、主側 R A M 8 4 における第 1 特図用変動短縮カウンタに「5」をセットするとともに、第 2 特図用変動短縮カウンタに「5」をセットする。これにより、変動短縮モードにおいて実行可能な第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の残り回数が 5 回に設定されるとともに、変動短縮モードにおいて実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の残り回数が 5 回に設定される。このように、当たり用赤保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回の遊技結果が外れ結果となる場合には、変動短縮モードが設定される。

30

【4 7 7 9】

ステップ S N 6 0 7 の処理を行った場合、ステップ S N 6 1 1 の処理を行った場合、ステップ S N 6 1 3 にて否定判定を行った場合、又はステップ S N 6 1 4 の処理を行った場合には、ステップ S N 6 1 5 ～ステップ S N 6 1 8 において、上記第 3 9 の実施形態における特図変動開始処理（図 3 3 1）のステップ S L 5 1 4 ～ステップ S L 5 1 7 と同様の処理を実行する。具体的には、後述する変動表示期間の特定処理を実行し（ステップ S N 6 1 5）、今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S N 6 1 6）。その後、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b のうち今回の遊技回の開始対象となっている表示部において、絵柄の変動表示を開始させる（ステップ S N 6 1 7）。そして、特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S N 6 1 8）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップ S 1 8 0 6）に対応する「1」となる。

40

【4 7 8 0】

次に、特図変動開始処理（図 3 5 5）のステップ S N 6 1 5 にて実行される変動表示期間の特定処理について説明する。変動表示期間の特定処理では、第 1 A 時短状態フラグ 6

50

5 2又は第2 A時短状態フラグ6 5 3に「1」がセットされている場合、すなわちいずれかの時短状態である場合には短変動用のテーブル群を主側ROM 8 3から主側RAM 8 4に読み出す。一方、通常遊技状態である場合には、長変動用のテーブル群を主側ROM 8 3から主側RAM 8 4に読み出す。いずれかのテーブル群を読み出した後は、主側RAM 8 4の変動短縮フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。変動短縮フラグに「1」がセットされていない場合には、変動短縮非対応の変動表示期間選択処理を実行し、当該変動短縮非対応の変動表示期間選択処理にて選択した変動表示期間の情報を主側RAM 8 4における特図側タイマカウンタにセットする。これにより、当該変動表示期間の計測が開始される。

【4 7 8 1】

短変動用のテーブル群を参照して変動短縮非対応の変動表示期間選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は今回の遊技回の遊技結果が外れ結果となるとともに実行対象となっている保留情報に含まれている数値情報のうちリーチ乱数カウンタC 3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタC Sの数値情報を短変動用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。当該場合には変動表示期間として、1 / 2の確率で7秒の期間が選択されるとともに、1 / 2の確率で8秒の期間が選択される。また、今回の遊技回において小当たり結果が発生する場合、変動表示期間として6秒の期間が選択される。さらにまた、今回の遊技回の遊技結果が外れ結果となるとともに外れリーチ表示も発生しない場合、その時点の変動種別カウンタC Sの数値情報を短変動用のテーブル群における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。当該場合には変動表示期間として、1 / 4の確率で1秒の期間が選択され、1 / 4の確率で2秒の期間が選択され、1 / 2の確率で3秒の期間が選択される。

【4 7 8 2】

長変動用のテーブル群を参照して変動短縮非対応の変動表示期間選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回において大当たり結果が発生する場合、又は今回の遊技回の遊技結果が外れ結果となるとともに実行対象となっている保留情報に含まれている数値情報のうちリーチ乱数カウンタC 3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、その時点の変動種別カウンタC Sの数値情報を長変動用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに対して照合することで、リーチ表示態様の変動表示期間の情報を読み出す。当該場合には変動表示期間として、1 / 2の確率で1分の期間が選択されるとともに、1 / 2の確率で1分30秒の期間が選択される。また、今回の遊技回において小当たり結果が発生する場合、その時点の変動種別カウンタC Sの数値情報を長変動用のテーブル群における小当たり結果対応のテーブルに対して照合することで、小当たり結果に対応する変動表示期間の情報を読み出す。当該場合には変動表示期間として、1 / 2の確率で40秒の期間が選択されるとともに、1 / 2の確率で50秒の期間が選択される。さらにまた、今回の遊技回の遊技結果が外れ結果となるとともに外れリーチ表示も発生しない場合、その時点の変動種別カウンタC Sの数値情報を長変動用のテーブル群における完全外れ結果対応のテーブルに対して照合することで、完全外れ結果対応の変動表示期間の情報を読み出す。当該場合には変動表示期間として、1 / 2の確率で10秒の期間が選択されるとともに、1 / 2の確率で20秒の期間が選択される。

【4 7 8 3】

変動表示期間の特定処理では、変動短縮フラグに「1」がセットされている場合、変動短縮対応の変動表示期間選択処理を実行する。今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果である場合、変動短縮対応の変動表示期間選択処理において絵柄の変動表示期間を選択するために実行される処理の内容は、既に説明した変動短縮非対応の変動表示期間選択処理において絵柄の変動表示期間を選択するために実行される処理の内容と同

10

20

30

40

50

一である。

【4784】

短変動用のテーブル群を参照して変動短縮対応の変動表示期間選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回の遊技結果が外れ結果となるとともに実行対象となっている保留情報に含まれている数値情報のうちリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、短変動用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに設定されている7秒の期間及び8秒の期間のうち短い側である7秒の期間が選択される。また、今回の遊技回の遊技結果が外れ結果となるとともに外れリーチ表示も発生しない場合、短変動用のテーブル群における完全外れ結果対応のテーブルに設定されている1秒の期間、2秒の期間及び3秒の期間のうち最も短い1秒の期間が選択される。これにより、時短状態において、変動短縮モードである場合に、変動短縮モードが設定されていない場合と比較して、絵柄の変動表示期間の平均の長さが短くなるようにすることができる。

10

【4785】

長変動用のテーブル群を参照して変動短縮対応の変動表示期間選択処理が実行される状況においては、今回の遊技回の遊技結果が外れ結果となるとともに実行対象となっている保留情報に含まれている数値情報のうちリーチ乱数カウンタC3に対応する数値情報が外れリーチ表示の発生に対応しており今回の遊技回において外れリーチ表示が発生する場合、長変動用のテーブル群におけるリーチ対応のテーブルに設定されている1分の期間及び1分30秒の期間のうち短い側である1分の期間が選択される。また、今回の遊技回の遊技結果が外れ結果となるとともに外れリーチ表示も発生しない場合、長変動用のテーブル群における完全外れ結果対応のテーブルに設定されている10秒の期間及び20秒の期間のうち短い側である10秒の期間が選択される。これにより、通常遊技状態において、変動短縮モードである場合に、変動短縮モードが設定されていない場合と比較して、絵柄の変動表示期間の平均の長さが短くなるようにすることができる。

20

【4786】

変動短縮対応の変動表示期間選択処理を実行した後は、今回の遊技回が第1特図表示部37aにおける遊技回である場合には第1特図用変動短縮カウンタの値を1減算するとともに、今回の遊技回が第2特図表示部37bにおける遊技回である場合には第2特図用変動短縮カウンタの値を1減算する。その後、第1特図用変動短縮カウンタ及び第2特図用変動短縮カウンタのいずれかの値が「0」であるか否かを判定し、いずれかの特図用変動短縮カウンタの値が「0」である場合には、変動短縮モードの終了設定処理を実行する。変動短縮モードの終了設定処理では、変動短縮フラグの値を「0」クリアすることにより変動短縮モードを終了させるとともに、第1特図用変動短縮カウンタ及び第2特図用変動短縮カウンタの値を「0」クリアする。

30

【4787】

第1特図用変動短縮カウンタ及び第2特図用変動短縮カウンタのいずれの値も「0」ではないと判定した場合、又は変動短縮モードの終了設定処理を行った場合には、変動表示期間の設定処理を実行する。変動表示期間の設定処理では、変動短縮対応の変動表示期間選択処理にて選択した変動表示期間の情報を主側RAM84における特図側タイマカウンタにセットする。これにより、当該変動表示期間の計測が開始される。

40

【4788】

次に、当たり用赤保留期待演出又は当たり用青保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回が実行された場合に付与される特典について説明する。当たり用赤保留期待演出又は当たり用青保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行されるという特典が付与される。また、当該大当たり結果が第1大当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第1A時短状態となるという特典が付与されるとともに、当該大当たり結果が第2大当たり結果である場合には開閉実行モードの終了後に第2A時短状態となるという特典が付与される。

50

【４７８９】

当たり用赤保留期待演出又は当たり用青保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回の遊技結果が小当たり結果となった場合、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行されるという特典が付与される。また、V入賞検知センサ１６９における遊技球の検知が発生した場合には、振分実行モードの終了後に開閉実行モードが実行されるという特典が付与される。そして、当該小当たり結果が第１小当たり結果であった場合には当該開閉実行モードの終了後に第１Ａ時短状態となるという特典が付与されるとともに、当該小当たり結果が第２小当たり結果であった場合には当該開閉実行モードの終了後に第２Ａ時短状態となるという特典が付与される。

【４７９０】

当たり用青保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回の遊技結果が外れ結果となったことに基づいて遊技者に付与される特典は設定されていない。一方、当たり用赤保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該遊技回の終了後に変動短縮モードとなるという特典が付与される。

【４７９１】

上記のとおり、当たり用赤保留期待演出は、当該演出の対象となっている第１保留情報又は第２保留情報に対応する遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果となる可能性が高いことを遊技者に報知する演出として、当たり用青保留期待演出及び当たり用赤保留演出が設けられている。これにより、当たり用青保留演出又は当たり用赤保留演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回が実行される場合に、大当たり結果又は小当たり結果が発生することへの遊技者の期待感を高めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【４７９２】

当たり用青保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回では、大当たり結果又は小当たり結果となったことに基づいて何らかの特典が遊技者に付与される一方、外れ結果となったことに基づいて遊技者に付与される特典は設けられていない。これに対して、当たり用赤保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回では、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果のうちいずれの遊技結果となった場合においても、何らかの特典が遊技者に付与される。これにより、当たり用保留期待演出が実行される場合における当該当たり用保留期待演出の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【４７９３】

<第４３の実施形態>

本実施形態では遊技内容が上記第１の実施形態と相違している。以下、上記第１の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第１の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【４７９４】

図３５６は本実施形態における遊技盤２４の構成を示す正面図である。

【４７９５】

遊技盤２４には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部２５と外レール部２６とが取り付けられており、これら内レール部２５と外レール部２６とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。遊技球発射機構２７（図２参照）から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域ＰＡの上部に案内されるようになっている。

【４７９６】

遊技盤２４には、上記第１の実施形態と同様に、一般入賞口３１、第１作動口３３、第２作動口３４、スルーゲート３５、可変表示ユニット３６、特図ユニット３７及び普図ユニット３８がそれぞれ設けられている。また、遊技盤２４には、上記第２の実施形態と同様に特別入賞装置１５１が設けられている。さらにまた、遊技盤２４には、上記第１の実施形態における特電入賞装置３２に代えて、特電入賞装置６７１が設けられている。

【４７９７】

スルーゲート３５への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口３１、第１作動口３３、第２作動口３４、特別入賞装置１５１及び特電入賞装置６７１のいずれかへの入球が発生した場合、遊技者が使用可能な遊技媒体数を増加させるべく所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、第１作動口３３、第２作動口３４及び特別入賞装置１５１への入球が発生した場合には１個の遊技球の払い出しが実行され、一般入賞口３１への入球が発生した場合には１０個の遊技球の払い出しが実行され、特電入賞装置６７１への入球が発生した場合には１５個の遊技球の払い出しが実行される。

【４７９８】

その他に、遊技盤２４の最下部にはアウト口２４ａが設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口２４ａを通して遊技領域ＰＡから排出される。また、遊技盤２４には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘２４ｂが植設されているとともに、風車等の各種部材が配設されている。

【４７９９】

上記第２の実施形態と同様に、遊技領域ＰＡの中央部を含むようにして可変表示ユニット３６が設けられている。当該可変表示ユニット３６の周縁部が遊技盤２４の表面よりもパチンコ機１０前方に突出していることに起因して、遊技領域ＰＡに発射された遊技球が流下可能な領域が区画されている。具体的には、遊技領域ＰＡにおいて可変表示ユニット３６の所定の高さ位置よりも上方の領域である上側領域ＰＡ１と、当該上側領域ＰＡ１に対してその下方にて連続し可変表示ユニット３６よりも左方の領域である左側領域ＰＡ２と、上側領域ＰＡ１に対してその下方にて連続し可変表示ユニット３６よりも右方の領域である右側領域ＰＡ３と、左側領域ＰＡ２及び右側領域ＰＡ３のそれぞれに対してその下方にて連続し可変表示ユニット３６よりも下方の領域である下側領域ＰＡ４とに区画されている。

【４８００】

遊技者が第１発射操作として基準回動量未満である第１範囲の回動量で発射操作装置２８の操作を行うことで、上側領域ＰＡ１において横方向の中央位置よりも左方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域ＰＡ１→左側領域ＰＡ２→下側領域ＰＡ４の順で遊技球が流下することとなる。その一方、遊技者が第２発射操作として基準回動量以上である第２範囲の回動量で発射操作装置２８の操作を行うことで、上側領域ＰＡ１において横方向の中央位置よりも右方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域ＰＡ１→右側領域ＰＡ３→下側領域ＰＡ４の順で遊技球が流下することとなる。つまり、遊技者は発射操作装置２８の回動操作量を調整することで、左側領域ＰＡ２及び右側領域ＰＡ３のうち左側領域ＰＡ２を遊技球が流下するように遊技を行うことができるとともに、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように遊技を行うことができる。ちなみに、最大回動量で発射操作装置２８の操作が行われた場合、上側領域ＰＡ１→右側領域ＰＡ３→下側領域ＰＡ４の順で遊技球が流下することとなる。

【４８０１】

第１作動口３３は、下側領域ＰＡ４に設置されている。第１作動口３３は上向きに開放されており、第１作動口３３への遊技球の入球を阻止するための開閉部材といった部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく第１作動口３３への入賞確率は一定となっている。換言すれば、第１作動口３３は、遊技領域ＰＡを当該第１作動口３３に向けて流下する遊技球が常時入賞可能となっている。また、第１作動口３３は可変表示ユニット３６に形成されたステージ部３６ｂの真下に配置されており、可変表示ユニット３６に形成された誘導通路を介してステージ部３６ｂ上に流入した遊技球であってステージ部３６ｂの横方向の中央から可変表示ユニット３６外に排出される遊技球は第１作動口３３に入賞し易くなっている。

【４８０２】

上記のように第１作動口３３は下側領域ＰＡ４に設けられているが、第１作動口３３に

対して右側領域 P A 3 に向けた上流側には当該右側領域 P A 3 を流下した遊技球が第 1 作動口 3 3 に到達することを不可とするように規制釘 2 4 c が設けられている。また、ステージ部 3 6 b への誘導通路の入口が左側領域 P A 2 に対して設けられており右側領域 P A 3 に対して設けられていない。これらの構成により、左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には第 1 作動口 3 3 への入賞は可能であるが、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には第 1 作動口 3 3 への入賞が不可となる。但し、これに限定されることはなく、規制釘 2 4 c が設けられていない又はステージ部 3 6 b への誘導通路の入口が右側領域 P A 3 に設けられていることにより、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合であっても第 1 作動口 3 3 への入賞が可能である構成としてもよい。

10

【 4 8 0 3 】

特別入賞装置 1 5 1 は、右側領域 P A 3 に設置されている。つまり、特別入賞装置 1 5 1 は左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が可能である。

【 4 8 0 4 】

特別入賞装置 1 5 1 の構成は、上記第 2 の実施形態において図 3 5 (a) 及び図 3 5 (b) を参照しながら既に説明したとおりである。具体的には、図 3 5 (a) に示すように、特別入賞装置 1 5 1 は、遊技領域 P A から流入した遊技球を遊技盤 2 4 の後方に排出するための排出通路 1 5 3 が形成されたベースユニット 1 5 1 a と、遊技領域 P A を流下する遊技球を排出通路 1 5 3 に誘導するための誘導ユニット 1 5 2 と、を備えている。排出通路 1 5 3 の入口部 1 5 3 a は遊技球 1 個分以上の開口面積を有しており、パチンコ機 1 0 前方に向けて開放されている。排出通路 1 5 3 の出口部 1 5 3 b 側には検知センサ 1 5 4 が設けられており、当該検知センサ 1 5 4 により特別入賞装置 1 5 1 に入賞した遊技球が検知される。検知センサ 1 5 4 は主側 M P U 8 2 と電氣的に接続されており、検知センサ 1 5 4 にて遊技球が検知されたか否かは主側 M P U 8 2 にて特定される。

20

【 4 8 0 5 】

誘導ユニット 1 5 2 は、遊技領域 P A における入口部 1 5 3 a の前方領域を流下する遊技球を下方から受け、その受けた遊技球を排出通路 1 5 3 内に誘導するためのガイド部材 1 5 5 と、排出通路 1 5 3 内への遊技球の誘導を不可とする初期位置と当該誘導を可能とする誘導位置との間でガイド部材 1 5 5 を変位させるためのガイド駆動部 1 5 6 と、ガイド部材 1 5 5 が初期位置に配置されている状況において排出通路 1 5 3 への遊技球の流入を阻止する阻止位置に配置されガイド部材 1 5 5 が誘導位置に配置されている状況において排出通路 1 5 3 への遊技球の流入を阻止しない非阻止位置に配置される阻止部材 1 5 7 とを備えている。ガイド部材 1 5 5 及び阻止部材 1 5 7 は、ガイド部材 1 5 5 が下方となるようにして縦方向に所定の間隔を置いて対向配置されている。これらガイド部材 1 5 5 及び阻止部材 1 5 7 にガイド駆動部 1 5 6 の駆動力を伝達するように伝達ユニット 1 5 8 が設けられている。ガイド駆動部 1 5 6 は主側 M P U 8 2 と電氣的に接続されており、ガイド駆動部 1 5 6 の駆動制御は主側 M P U 8 2 により行われる。

30

【 4 8 0 6 】

上記第 2 の実施形態において既に説明したとおり、特別入賞装置 1 5 1 は、ガイド駆動部 1 5 6 が非駆動状態となることにより閉鎖状態となるとともに、ガイド駆動部 1 5 6 が駆動状態となることにより開放状態となる。特別入賞装置 1 5 1 の閉鎖状態（誘導ユニット 1 5 2 の非誘導状態ともいう）は、ガイド部材 1 5 5 が初期位置に配置され阻止部材 1 5 7 が阻止位置に配置されている状態である。当該閉鎖状態では、遊技領域 P A における排出通路 1 5 3 の入口部 1 5 3 a の前方領域を流下する遊技球がガイド部材 1 5 5 及び阻止部材 1 5 7 によって排出通路 1 5 3 内に誘導されることはなく、つまり当該遊技球が特別入賞装置 1 5 1 に入球することなく遊技領域 P A を下方へと流下する。また、阻止部材 1 5 7 が阻止位置に配置されていることにより、排出通路 1 5 3 の入口部 1 5 3 a の実質的な開口面積が遊技球 1 個分未満となるため、特別入賞装置 1 5 1 の閉鎖状態においては

40

50

特別入賞装置 151 への遊技球の入球を確実に阻止することが可能となる。特別入賞装置 151 の開放状態（誘導ユニット 152 の誘導状態ともいう）は、ガイド部材 155 が誘導位置に配置され阻止部材 157 が非阻止位置に配置されている状態である。当該開放状態では、遊技領域 PA における入口部 153 a の前方領域を流下する遊技球が特別入賞装置 151 に入球することとなる。

【4807】

上記第 2 の実施形態において既に説明したとおり、特別入賞装置 151 は、排出通路 153 の入口部 153 a に対してパチンコ機 10 前方から対向するようにして設けられたカバー部材 159 を備えている。カバー部材 159 は、遊技領域 PA における入口部 153 a の前方領域において鉛直方向の通路部 159 a を形成するようにゲート状に形成されており、当該入口部 153 a の前方領域を同時に通過する遊技球を 1 個に制限するとともに当該遊技球のパチンコ機 10 前方への移動及び横方向への移動を規制するように設けられている。これにより、特別入賞装置 151 の誘導ユニット 152 が誘導状態となった場合に複数の遊技球が同時に特別入賞装置 151 の排出通路 153 内に誘導されてしまうことが阻止されているとともに、当該誘導状態において入口部 153 a の前方領域を通過する遊技球を排出通路 153 内に確実に誘導することが可能となる。

【4808】

カバー部材 159 は合成樹脂によって無色透明に形成されており、ガイド部材 155 及び阻止部材 157 の動作をパチンコ機 10 前方から窓パネル 62 を通じて遊技領域 PA を視認可能となっている。このため、遊技者は、ガイド部材 155 及び阻止部材 157 の動作態様に基づいて特別入賞装置 151 の誘導ユニット 152（図 35（a）及び図 35（b）参照）が高頻度で誘導状態に切り換えられる状態（後述するサポート発生モード）であるか否かを把握することができる。

【4809】

図 356 に示すように、右側領域 PA3 において特別入賞装置 151 の上方にはスルーゲート 35 が設けられている。つまり、スルーゲート 35 は左側領域 PA2 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 PA3 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 が操作されている場合には入賞が可能である。スルーゲート 35 は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート 35 に入賞した遊技球は入賞後に遊技領域 PA を流下する。これにより、スルーゲート 35 に入賞した遊技球が特別入賞装置 151 へ入賞することが可能となっている。

【4810】

スルーゲート 35 へ入賞に基づき特別入賞装置 151 の誘導ユニット 152 が非誘導状態から誘導状態に切り換えられる。具体的には、誘導ユニット 152 を誘導状態に切り換えることが可能な遊技状態においてスルーゲート 35 へ入賞をトリガとして内部抽選が行われるとともに、遊技領域 PA において遊技球が通過しない領域である左下の隅部に設けられた普図ユニット 38 の普図表示部 38 a にて絵柄の変動表示が行われる。そして、内部抽選の結果が誘導実行状態の当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて変動表示が終了された場合に誘導実行状態へ移行する。誘導実行状態では、誘導ユニット 152 が所定の態様で誘導状態となる。

【4811】

上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、普図ユニット 38 において、普図表示部 38 a に隣接した位置には、普図保留表示部 38 b が設けられている。遊技球がスルーゲート 35 に入賞した個数は最大 4 個まで保留され、普図保留表示部 38 b の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【4812】

右側領域 PA3 において特別入賞装置 151 の下方には第 2 作動口 34 が設けられている。つまり、第 2 作動口 34 は左側領域 PA2 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 PA3 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 が操作されている場合には入賞が可能である。

【 4 8 1 3 】

第 2 作動口 3 4 は上向きに開放されており、第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球を阻止するための開閉部材といった部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく第 2 作動口 3 4 への入賞確率は一定となっている。換言すれば、第 2 作動口 3 4 は、遊技領域 P A を当該第 2 作動口 3 4 に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっている。

【 4 8 1 4 】

右側領域 P A 3 には、図 3 5 6 に示すように、スルーゲート 3 5、特別入賞装置 1 5 1 及び第 2 作動口 3 4 が上からこの順序で設けられている。スルーゲート 3 5 における遊技球の入口部 3 5 a、特別入賞装置 1 5 1 におけるカバー部材 1 5 9 による通路部 1 5 9 a (図 3 5 (a) 及び図 3 5 (b) 参照) の入口部 1 5 9 b、及び第 2 作動口 3 4 の入口部 3 4 c はいずれも、上方に向けて開放されているとともにその開口面積は遊技球 1 個分よりも大きく遊技球 2 個分よりも小さい面積に設定されている。そして、スルーゲート 3 5、特別入賞装置 1 5 1 及び第 2 作動口 3 4 は、各入口部 3 4 c, 3 5 a, 1 5 9 b の横方向の中央位置が鉛直方向の同一直線上に並ぶように配置されている。また、スルーゲート 3 5 と特別入賞装置 1 5 1 との間の距離は遊技球 1 個分以上であって遊技球 2 個分以下であるとともに、スルーゲート 3 5 の下方に向けた出口部 3 5 b と特別入賞装置 1 5 1 におけるカバー部材 1 5 9 による通路部 1 5 9 a の入口部 1 5 9 b との間の鉛直方向の空間には釘などの障害部材が設けられていない。また、特別入賞装置 1 5 1 と第 2 作動口 3 4 との間の距離は遊技球 1 個分以上であって遊技球 2 個分以下であるとともに、特別入賞装置 1 5 1 におけるカバー部材 1 5 9 による通路部 1 5 9 a の出口部 1 5 9 c と第 2 作動口 3 4 の入口部 3 4 c との間の鉛直方向の空間には釘などの障害部材が設けられていない。

【 4 8 1 5 】

上記構成において、特別入賞装置 1 5 1 の誘導ユニット 1 5 2 (図 3 5 (a) 及び図 3 5 (b) 参照) が非誘導状態である場合、特別入賞装置 1 5 1 におけるカバー部材 1 5 9 による通路部 1 5 9 a (図 3 5 (a) 及び図 3 5 (b) 参照) に対して特別入賞装置 1 5 1 のガイド部材 1 5 5 及び阻止部材 1 5 7 (図 3 5 (a) 及び図 3 5 (b) 参照) は突出しない。したがって、当該状況においてスルーゲート 3 5 を鉛直方向に通過した遊技球は、そのまま特別入賞装置 1 5 1 におけるカバー部材 1 5 9 による通路部 1 5 9 a を鉛直方向に通過して第 2 作動口 3 4 に入球することとなる。一方、特別入賞装置 1 5 1 の誘導ユニット 1 5 2 が誘導状態である場合、既に説明したとおり、カバー部材 1 5 9 による通路部 1 5 9 a に流入した遊技球は特別入賞装置 1 5 1 のガイド部材 1 5 5 により当該特別入賞装置 1 5 1 の排出通路 1 5 3 (図 3 5 (a) 及び図 3 5 (b) 参照) 内に確実に誘導される。

【 4 8 1 6 】

誘導ユニット 1 5 2 が誘導状態である状況においてスルーゲート 3 5 への入賞が発生した場合、当該スルーゲート 3 5 に入賞した遊技球はスルーゲート 3 5 を通過し終え、特別入賞装置 1 5 1 の排出通路 1 5 3 に入球する。つまり、特別入賞装置 1 5 1 の誘導ユニット 1 5 2 が誘導状態であれば高い確率で特別入賞装置 1 5 1 の排出通路 1 5 3 に入球する。特別入賞装置 1 5 1 の排出通路 1 5 3 に入球した遊技球はそのまま遊技盤 2 4 から排出されるため、当該遊技球が第 2 作動口 3 4 に入球することはない。これにより、特別入賞装置 1 5 1 が誘導状態となっている場合には、第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球頻度が低下することとなる。なお、以下の説明では特別入賞装置 1 5 1 の排出通路 1 5 3 に遊技球が入球することを、特別入賞装置 1 5 1 に遊技球が入球するとも言う。

【 4 8 1 7 】

誘導ユニット 1 5 2 が非誘導状態である状況においてスルーゲート 3 5 への入賞が発生した場合、当該スルーゲート 3 5 に入賞した遊技球はスルーゲート 3 5 を通過し終える。当該遊技球は特別入賞装置 1 5 1 におけるカバー部材 1 5 9 による通路部 1 5 9 a を通過することとなるが、当該特別入賞装置 1 5 1 の誘導ユニット 1 5 2 が非誘導状態となっているため当該特別入賞装置 1 5 1 への遊技球の入球は発生しない。当該遊技球は第 2 作動

口 3 4 に入球する。つまり、特別入賞装置 1 5 1 の誘導ユニット 1 5 2 が非誘導状態であれば高い確率で第 2 作動口 3 4 に入球する。

【 4 8 1 8 】

このように、第 2 作動口 3 4 の上方に特別入賞装置 1 5 1 が設けられており、特別入賞装置 1 5 1 が誘導状態であれば特別入賞装置 1 5 1 への遊技球の入球頻度が高くなる一方、第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球頻度が低下し、特別入賞装置 1 5 1 が非誘導状態であれば特別入賞装置 1 5 1 に遊技球が入球しない一方、第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球は発生する。よって、右側領域 P A 3 に特別入賞装置 1 5 1 と第 2 作動口 3 4 とが集約させて設けられた構成において、特別入賞装置 1 5 1 の制御状態に応じて、特別入賞装置 1 5 1 への入球頻度及び第 2 作動口 3 4 への入球頻度の両方をトレードオフの関係で切り換えることが可能となる。

10

【 4 8 1 9 】

特別入賞装置 1 5 1、第 2 作動口 3 4 及びスルーゲート 3 5 が集約配置された右側領域 P A 3 は、図 3 5 6 に示すように、左方が可変表示ユニット 3 6 において遊技盤 2 4 の盤面よりもパチンコ機 1 0 前方に膨出している側壁 3 6 f により規定されているとともに、右方が内枠 1 3 の樹脂ベース 2 1 (図 2 参照) に設けられ遊技盤 2 4 の盤面よりもパチンコ機 1 0 前方に突出した規制壁 2 1 a により規定されている。当該右側領域 P A 3 は、下側領域 P A 4 よりも横方向の寸法が狭く設定されており、その横方向の寸法は遊技球の入球装置を同じ高さ位置において横方向に並べることが不可な程度となっている。これにより、右側領域 P A 3 を流下する遊技球の流下軌道を所定の範囲に制限することが可能となり、スルーゲート 3 5、特別入賞装置 1 5 1 及び第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球が発生し易くなっている。

20

【 4 8 2 0 】

右側領域 P A 3 においてスルーゲート 3 5 よりも上流側における複数の釘 2 4 b の配列態様が、右側領域 P A 3 を流下する遊技球をスルーゲート 3 5 に誘導するように設定されている。これにより、右側領域 P A 3 を流下する遊技球がスルーゲート 3 5 に入球し易くなっており、スルーゲート 3 5 に入球し易いことに伴って特別入賞装置 1 5 1 及び第 2 作動口 3 4 に入球し易くなっている。

【 4 8 2 1 】

右側領域 P A 3 においてスルーゲート 3 5 よりも下流側であって特別入賞装置 1 5 1 よりも上流側における複数の釘 2 4 b の配列態様が、右側領域 P A 3 においてスルーゲート 3 5 に入球することなく流下する遊技球を特別入賞装置 1 5 1 に誘導するように設定されている。これにより、スルーゲート 3 5 に入球することなく右側領域 P A 3 を流下する遊技球が特別入賞装置 1 5 1 に入球し易くなっている。また、特別入賞装置 1 5 1 の誘導ユニット 1 5 2 が非誘導状態であればカバー部材 1 5 9 による通路部 1 5 9 a を鉛直方向に通過した遊技球は第 2 作動口 3 4 に入球することとなるため、特別入賞装置 1 5 1 に入球し易くなるように釘 2 4 b が配列されていることにより、結果的に第 2 作動口 3 4 に遊技球が入球し易くなっている。

30

【 4 8 2 2 】

右側領域 P A 3 において特別入賞装置 1 5 1 よりも下流側であって第 2 作動口 3 4 よりも上流側における釘 2 4 b の配列態様は、右側領域 P A 3 においてスルーゲート 3 5 及び特別入賞装置 1 5 1 におけるカバー部材 1 5 9 による通路部 1 5 9 a の両方に入球することなく流下する遊技球を第 2 作動口 3 4 に誘導するようには設定されていない。また、既に説明したとおり、第 2 作動口 3 4 はスルーゲート 3 5 及び特別入賞装置 1 5 1 の鉛直下方の位置に設けられているが、特別入賞装置 1 5 1 に対して第 2 作動口 3 4 は遊技球 1 個分以上下方に離間されている。そうすると、特別入賞装置 1 5 1 におけるカバー部材 1 5 9 による通路部 1 5 9 a を通過した遊技球であっても、第 2 作動口 3 4 に入球しない可能性がある。したがって、特別入賞装置 1 5 1 の誘導ユニット 1 5 2 が非誘導状態である状況において右側領域 P A 3 を流下する遊技球が第 2 作動口 3 4 に入球する頻度は、誘導ユニット 1 5 2 が誘導状態である状況において右側領域 P A 3 を流下する遊技球が特別入賞

40

50

装置 1 5 1 に入球する頻度と近い頻度であるものの当該頻度よりも低い頻度となる。

【 4 8 2 3 】

本パチンコ機 1 0 では、特別入賞装置 1 5 1 の誘導ユニット 1 5 2（図 3 5（a）及び図 3 5（b）参照）が高頻度で誘導状態に切り換えられる状態（後述するサポート発生モード）であれば、右側領域 P A 3 を流下する遊技球の約 9 0 % が特別入賞装置 1 5 1 に入球する。また、特別入賞装置 1 5 1 の誘導ユニット 1 5 2 が高頻度で誘導状態に切り換えられない状態（後述する非サポートモード）であれば、右側領域 P A 3 を流下する遊技球の約 8 5 % が第 2 作動口 3 4 に入球する。但し、これに限定されることはなく、誘導ユニット 1 5 2 が高頻度で誘導状態に切り換えられる状態において右側領域 P A 3 を流下する遊技球の特別入賞装置 1 5 1 への入球頻度（右側領域 P A 3 を流下する遊技球のうち特別入賞装置 1 5 1 に入球する遊技球の割合）が、誘導ユニット 1 5 2 が高頻度で誘導状態に切り換えられない状態において右側領域 P A 3 を流下する遊技球の第 2 作動口 3 4 への入球頻度（右側領域 P A 3 を流下する遊技球のうち第 2 作動口 3 4 に入球する遊技球の割合）と同一又は略同一であってもよく、前者の入球頻度の方が後者の入球頻度よりも低い構成としてもよい。

10

【 4 8 2 4 】

ちなみに、誘導ユニット 1 5 2 が高頻度で誘導状態に切り換えられる状態においては、右側領域 P A 3 を流下する遊技球の第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球頻度は、特別入賞装置 1 5 1 への遊技球の入球頻度よりも低い。また、誘導ユニット 1 5 2 が高頻度で誘導状態に切り換えられない状態においては、右側領域 P A 3 を流下する遊技球が特別入賞装置 1 5 1 に入球することはないため、入球頻度は第 2 作動口 3 4 の方が高くなる。

20

【 4 8 2 5 】

上記のように特別入賞装置 1 5 1 及び第 2 作動口 3 4 への入球頻度が高く設定された構成において、既に説明したとおり、特別入賞装置 1 5 1 への入賞に対する賞球個数は 1 個であるとともに、第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数は 1 個である。これにより、誘導ユニット 1 5 2 が高頻度で誘導状態に切り換えられる状態（後述するサポート発生モード）において右側領域 P A 3 を流下する遊技球の数を M 1 とし、当該遊技球のうち特別入賞装置 1 5 1 に入球する遊技球の数を N 1 とし、特別入賞装置 1 5 1 に 1 個の遊技球が入球した場合の賞球個数を K 1 とした場合、

30

$N 1 / M 1 \times K 1 < 1$ （N 1、M 1 及び K 1 はいずれも 1 以上の整数）

となるとともに、誘導ユニット 1 5 2 が高頻度で誘導状態に切り換えられない状態（後述する非サポートモード）において右側領域 P A 3 を流下する遊技球の数を M 2 とし、当該遊技球のうち第 2 作動口 3 4 に入球する遊技球の数を N 2 とし、及び第 2 作動口 3 4 に 1 個の遊技球が入球した場合の賞球個数を K 2 とした場合、

$N 2 / M 2 \times K 2 < 1$ （N 2、M 2 及び K 2 はいずれも 1 以上の整数）

となる。したがって、入球頻度が高い特別入賞装置 1 5 1 及び第 2 作動口 3 4 への入球を狙って発射操作を行うことで遊技者の持ち球を増やそうとしてもそれを不可とすることが可能となる。特に、第 2 作動口 3 4 は当該第 2 作動口 3 4 への入球を不可とする開閉手段が不具備となっており右側領域 P A 3 を流下する遊技球が常時入球可能となっているため、第 2 作動口 3 4 への入球を狙って発射操作を行うと遊技者の持ち球が増加する構成においては遊技状態とは無関係に第 2 作動口 3 4 への入球を狙われてしまうことが懸念されるが、上記のように入球頻度と賞球個数との関係が設定されていることによりそれを阻止することが可能となる。

40

【 4 8 2 6 】

特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生したことに基づいて当否判定処理が行われるとともに、第 2 作動口 3 4 への入賞が発生したことに基づいて当否判定処理が行われる。また、下側領域 P A 4 に設けられた第 1 作動口 3 3 への入賞が発生したことに基づいて当否判定処理が行われる。当該当否判定処理が行われた場合には特図ユニット 3 7 において絵柄の変動表示が行われ、最終的にその当否判定処理の結果に対応した結果が表示される。

【 4 8 2 7 】

50

特図ユニット 3 7 には、上記第 1 の実施形態において既に説明したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a と、第 2 特図表示部 3 7 b とが設けられている。第 1 特図表示部 3 7 a では、第 1 作動口 3 3 又は特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生したことに基づいて当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、抽選結果に対応した結果が表示される。また、第 2 特図表示部 3 7 b では、第 2 作動口 3 4 への入賞が発生したことに基づいて当否判定処理が行われることで絵柄の変動表示が行われる。そして、抽選結果に対応した結果が表示される。

【 4 8 2 8 】

特図ユニット 3 7 において、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b に隣接した位置には、第 1 特図保留表示部 3 7 c 及び第 2 特図保留表示部 3 7 d が設けられている。遊技球が第 1 作動口 3 3 又は特別入賞装置 1 5 1 に入賞した個数は最大 4 個まで保留され、第 1 特図保留表示部 3 7 c の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、遊技球が第 2 作動口 3 4 に入賞した個数は最大 1 個まで保留され、第 2 特図保留表示部 3 7 d の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【 4 8 2 9 】

上記第 2 の実施形態と同様に、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の表示範囲は図柄表示装置 4 1 の表示面よりも狭い範囲となっている。また、第 1 特図表示部 3 7 a、第 2 特図表示部 3 7 b、第 1 特図保留表示部 3 7 c 及び第 2 特図保留表示部 3 7 d の全体分の表示範囲も、図柄表示装置 4 1 の表示面よりも狭い範囲となっている。これにより、第 1 特図表示部 3 7 a、第 2 特図表示部 3 7 b、第 1 特図保留表示部 3 7 c 及び第 2 特図保留表示部 3 7 d よりも図柄表示装置 4 1 への遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【 4 8 3 0 】

第 1 特図表示部 3 7 a において絵柄の変動表示が行われる場合には、可変表示ユニット 3 6 に設けられた図柄表示装置 4 1 においてそれに合わせて表示演出が行われるとともに、第 2 特図表示部 3 7 b において絵柄の変動表示が行われる場合にも図柄表示装置 4 1 においてそれに合わせて表示演出が行われる。また、図柄表示装置 4 1 においては普図表示部 3 8 a にて絵柄の変動表示が行われる場合にもそれに合わせて表示演出が行われる。なお、図柄表示装置 4 1 においては特図表示部 3 7 a、3 7 b 及び普図表示部 3 8 a における変動表示に合わせた表示演出だけではなく、当たり当選となった後に移行する開閉実行モード中の表示演出やデモ表示中の表示演出などが行われる。

【 4 8 3 1 】

第 1 作動口 3 3 又は特別入賞装置 1 5 1 への入賞に基づく当否判定処理にて大当たり当選又は小当たり当選となった場合には、特電入賞装置 6 7 1 への入賞が可能となる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 作動口 3 4 への入賞に基づく当否判定処理にて大当たり当選又は小当たり当選となった場合にも、特電入賞装置 6 7 1 への入賞が可能となる開閉実行モードへ移行する。

【 4 8 3 2 】

図 3 5 6 に示すように、特電入賞装置 6 7 1 は、右側領域 P A 3 において第 2 作動口 3 4 の下方の位置に設けられている。つまり、特電入賞装置 6 7 1 は左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が可能である。

【 4 8 3 3 】

特電入賞装置 6 7 1 の構成について図 3 5 6 に加えて図 3 5 7 を参照しながら説明する。図 3 5 7 は特電入賞装置 6 7 1 の内部構成を説明するための縦断面図である。

【 4 8 3 4 】

特電入賞装置 6 7 1 は、図 3 5 6 に示すように、遊技球が通過可能な大きさの大入賞口 6 7 1 a を備えているとともに、当該大入賞口 6 7 1 a を遊技球が通過不可である閉鎖状態と遊技球が通過可能である開放状態とに切り換える開閉部材 6 7 1 b を備えている。開

閉部材 671b は特電用の駆動部 671c により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで開放状態となる。

【4835】

大入賞口 671a に入賞した遊技球は、図 357 に示すように、特電入賞装置 671 のベース体 672 に形成された分岐通路 673 に導出される。分岐通路 673 は、分岐通路 673 の入口部分から当該分岐通路 673 の途中位置に亘って通路方向が横方向に下り傾斜となるように設定された上流通路領域 673a と、当該上流通路領域 673a の下流側端部に連続し通路方向が鉛直下方となるように設定された排出通路領域 673b と、当該排出通路領域 673b の途中位置から分岐させて設けられ排出通路領域 673b とは異なる側に遊技球を導くための V 入賞通路領域 673c とを備えている。この場合、上流通路領域 673a は通路方向に対して直交する方向の寸法が遊技球 1 個分以上であって遊技球 2 個分未満となっているため、通路方向に対して直交する方向に複数の遊技球が並んだ状態で上流通路領域 673a を遊技球が通過することが阻止される。よって、排出通路領域 673b における V 入賞通路領域 673c への分岐位置に複数の遊技球が同時に到達することが阻止される。

【4836】

排出通路領域 673b における V 入賞通路領域 673c への分岐箇所には、排出通路領域 673b に流入した遊技球を V 入賞通路領域 673c に誘導するための切換片 674 が設けられている。切換片 674 は、ベース体 672 における排出通路領域 673b を基準として V 入賞通路領域 673c 側とは逆側の領域に回動可能に支持されており、排出通路領域 673b の外部に全体が退避した退避位置と、排出通路領域 673b 内に突出した V 誘導位置との間で変位可能となっている。切換片 674 には図示しない伝達ユニットを通じて切換用駆動部 675 の駆動力が伝達される。切換片 674 は、切換用駆動部 675 が非駆動状態である場合には図示しないバネなどの付勢手段の付勢力によって退避位置に配置され、切換用駆動部 675 が駆動状態となることでその付勢力に抗して切換片 674 が変位して V 誘導位置に配置される。

【4837】

切換片 674 が退避位置に配置されている場合には、分岐通路 673 に流入した遊技球は V 入賞通路領域 673c に誘導されることなく排出通路領域 673b を流下する。そして、その遊技球は、排出通路領域 673b において切換片 674 による分岐位置よりも下流に設けられたカウント検知センサ 675a により検知された後に、遊技盤 24 の後方に排出される。一方、切換片 674 が V 誘導位置に配置されている場合には、分岐通路 673 に流入した遊技球は切換片 674 により下方から受けられる。V 誘導位置に配置されている状態における切換片 674 の上面は、V 入賞通路領域 673c に向けて下り傾斜となっている。これにより、切換片 674 により下方から受けられた遊技球は自重により、V 入賞通路領域 673c に流入し、当該 V 入賞通路領域 673c を流下する。そして、その遊技球は、V 入賞通路領域 673c に設けられた V 入賞検知センサ 675b により検知された後に、遊技盤 24 の後方に排出される。

【4838】

カウント検知センサ 675a により遊技球が検知された場合及び V 入賞検知センサ 675b により遊技球が検知された場合のいずれであっても、特電入賞装置 671 に対応する個数の賞球の払い出しが実行される。また、開閉実行モードにおいて V 入賞検知センサ 675b における遊技球の検知が発生した場合には、当該開閉実行モード後における後述する当否抽選モードが、当該開閉実行モード前における当否抽選モードとは関係なく高確率モードに設定される。一方、V 入賞検知センサ 675b にて遊技球が検知されることなく開閉実行モードが終了した場合には、当該開閉実行モード後における当否抽選モードが、当該開閉実行モード前における当否抽選モードとは関係なく低確率モードに設定される。なお、開閉実行モードの内容については後に詳細に説明する。

【4839】

図 358 は、パチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。

【４８４０】

主側MPU82の入力側には、各種入賞検知センサ86a、86c～86e、154、675a、675bといった各種センサが接続されている。各種入賞検知センサ86a、86c～86e、154、675a、675bには、一般入賞口31に設けられた検知センサ86a、第1作動口33に設けられた検知センサ86c、第2作動口34に設けられた検知センサ86d、スルーゲート35に設けられた検知センサ86e、特別入賞装置151に設けられた検知センサ154、並びに特電入賞装置671に設けられたカウント検知センサ675a及びV入賞検知センサ675bが含まれる。これら各種入賞検知センサ86a、86c～86e、154、675a、675bの検知結果に基づいて、主側MPU82において各入賞対応入球部への入賞判定が行われる。また、主側MPU82では第1作動口33、特別入賞装置151又は第2作動口34への入賞に基づいて各種抽選が実行される。

10

【４８４１】

主側MPU82の出力側には、特別入賞装置151の誘導ユニット152を非誘導状態と誘導状態との間で切り換える（換言すれば特別入賞装置151の入口部153aを開閉動作させる）ガイド駆動部156、特電入賞装置671の開閉部材671bを開閉動作させる特電用の駆動部671c、特電入賞装置671の切換片674を退避位置とV誘導位置との間で変位させる切換用駆動部675、特図ユニット37及び普図ユニット38が接続されている。主制御基板81には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて主側MPU82は各種駆動部の駆動制御を実行する。

20

【４８４２】

つまり、誘導ユニット152の誘導状態当選となった場合には、誘導ユニット152が誘導状態となるように主側MPU82はガイド駆動部156に駆動信号を出力し、非誘導状態への復帰条件が成立した場合に当該駆動信号の出力を停止させて誘導ユニット152を非誘導状態に復帰させる。また、開閉実行モードにおいて大入賞口671aの開放開始条件が成立した場合には、大入賞口671aが遊技球の入賞可能な開放状態となるように主側MPU82は特電用の駆動部671cに駆動信号を出力し、大入賞口671aの閉鎖条件が成立した場合には当該駆動信号の出力を停止させて大入賞口671aを遊技球の入賞が不可な閉鎖状態とさせる。また、開閉実行モードにおいてV入賞通路領域673cへの誘導開始条件が成立した場合には、切換片674がV誘導位置に配置されるように主側MPU82は切換用駆動部675に駆動信号を出力し、退避位置への復帰条件が成立した場合に当該駆動信号の出力を停止させて切換片674を退避位置に復帰させる。また、各遊技回に際しては、主側MPU82において特図ユニット37の表示制御が実行される。また、誘導ユニット152を誘導状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、主側MPU82において普図ユニット38の表示制御が実行される。

30

【４８４３】

次に、主側MPU82にて各種抽選を行うための電氣的な構成について説明する。

【４８４４】

主側RAM84の抽選用カウンタエリア84bには、上記第1の実施形態と同様に、当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、乱数初期値カウンタCINI、変動種別カウンタCS及び普電乱数カウンタC4が設けられている。当たり乱数カウンタC1、種別乱数カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、乱数初期値カウンタCINI、変動種別カウンタCS及び普電乱数カウンタC4の内容は上記第1の実施形態と同一である。また、スルーゲート35への入賞が発生した場合に普電乱数カウンタC4の数値情報が普図保留エリア84cに格納される点、及び普図保留エリア84cの構成は上記第1の実施形態と同様である。

40

【４８４５】

本パチンコ機10では、誘導ユニット152による特別入賞装置151の排出通路153への誘導が行われるサポート態様が相違するようにサポートモードとして複数種類のモードが設定されている。詳細には、サポートモードとして、スルーゲート35への入賞が

50

発生したとしても誘導ユニット 1 5 2 が誘導状態とならない非サポートモードと、スルーゲート 3 5 への入賞が発生したことに基づいて誘導ユニット 1 5 2 が誘導状態となるサポート発生モードとが設定されている。

【 4 8 4 6 】

非サポートモードでは、既に説明したとおり、普図側の保留情報の内容に関係なく誘導ユニット 1 5 2 が誘導状態とならない。つまり、非サポートモードにおいては特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生する機会が生じない。但し、非サポートモードであっても、スルーゲート 3 5 への入賞が発生した場合に普図側の保留情報が普図保留エリア 8 4 c に格納されるとともに、普図表示部 3 8 a において絵柄の変動表示が行われていない状況で普図側の保留情報が普図保留エリア 8 4 c に記憶されている場合には、その普図側の保留情報が消化対象となり所定の期間（例えば 2 8 秒）に亘って普図表示部 3 8 a にて絵柄の変動表示が行われる。

10

【 4 8 4 7 】

サポート発生モードでは、普図表示部 3 8 a において絵柄の変動表示が行われていない状況で普図保留エリア 8 4 c に普図側の保留情報が格納されている場合、当該普図側の保留情報を利用して誘導用の当否判定が実行される。この当否判定において誘導実行状態の当選となる確率は、所定の確率（例えば 4 / 5）で一定となっている。誘導用の当否判定が実行された場合、その当否判定の結果が誘導実行状態の当選であるか否かに関係なく、所定の期間に亘って普図表示部 3 8 a にて絵柄の変動表示が行われる。この変動表示期間は非サポートモードである場合において普図表示部 3 8 a にて絵柄の変動表示が行われる場合における変動表示期間よりも短く設定されており、具体的には 3 秒となっている。また、サポート発生モードにおける普図表示部 3 8 a の変動表示期間は、その変動表示の契機となった普図側の保留情報が誘導実行状態の当選となるか否かに関係なく一定となっている。

20

【 4 8 4 8 】

誘導実行状態の当選に対応する普図表示部 3 8 a の絵柄の変動表示回が終了した場合、特別入賞装置 1 5 1 の誘導ユニット 1 5 2 が所定の態様で誘導実行状態となる。誘導実行状態は、誘導ユニット 1 5 2 が誘導状態となった後に非誘導状態に復帰する誘導制御（又は開閉制御）が予め定められた回数行われた場合、又は予め定められた上限個数の遊技球が特別入賞装置 1 5 1 の検知センサ 1 5 4 にて検知された場合に終了する。これらの内容について具体的には、上記上限個数は 1 0 個で一定となっている。また、誘導制御の実行回数も複数回の所定回数、具体的には 3 回で一定となっている。各誘導制御の実行回において誘導ユニット 1 5 2 が誘導状態に維持される上限期間は 3 秒で一定となっており、各誘導制御の実行回の間において誘導ユニット 1 5 2 が非誘導状態に維持される期間は 1 秒で一定となっている。上記のように誘導制御が実行されることにより、サポート発生モードにおいては特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生する機会が生じ、当該サポート発生モードにおいて右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作が行われている場合には約 9 0 % の入球頻度で特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生することとなる。

30

【 4 8 4 9 】

当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報は、第 1 作動口 3 3 又は特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生した場合に、上記第 1 の実施形態において第 1 作動口 3 3 への入賞が発生した場合と同様に主側 R A M 8 4 の第 1 特図保留エリア 1 1 1 に格納される。また、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報は、第 2 作動口 3 4 への入賞が発生した場合に、上記第 1 の実施形態と同様に、主側 R A M 8 4 の第 2 特図保留エリア 1 1 2 に格納される。第 1 特図保留エリア 1 1 1 にて保留記憶可能な第 1 保留情報の数は 4 個であるとともに、第 2 特図保留エリア 1 1 2 にて保留記憶可能な第 2 保留情報の数は 1 個である。

40

【 4 8 5 0 】

上記第 1 0 の実施形態と同様に、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行期間の少なくとも一部と、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行期間の少なくとも一部とが

50

重複し得る構成となっている。上記第10の実施形態において図119を参照しながら既に説明したとおり、特図保留エリア84aには特図用の実行エリア339が設けられている。また、特図用の実行エリア339は、第1特図用の実行エリア339aと第2特図用の実行エリア339bとを備えている。第1特図用の実行エリア339aは第1特図表示部37aにて変動表示を開始する際に、当否判定処理や振分判定処理などを行う対象の第1保留情報が格納されるエリアであるとともに、第2特図用の実行エリア339bは第2特図表示部37bにて変動表示を開始する際に、当否判定処理や振分判定処理などを行う対象の第2保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第1特図表示部37aの変動表示を開始する際には、第1特図保留エリア111の第1エリア111aに格納された第1保留情報が第1特図用の実行エリア339aにシフトされる。また、第2特図表示部37bの変動表示を開始する際には、第2特図保留エリア112に格納された第2保留情報が第2特図用の実行エリア339bにシフトされる。

10

【4851】

当否判定処理に際して当選となる乱数の値は、主側ROM83に当否テーブルとして記憶されている。上記第1の実施形態と同様に、当否判定処理の当否抽選モードとして大当たり結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在している。低確率モードにおいて当否判定処理にて参照される当否テーブルとして低確率用当否テーブル681が設けられている。また、高確率モードにおいて当否判定処理にて参照される当否テーブルとして高確率用当否テーブル682が設けられている。

【4852】

図359(a)は低確率用当否テーブル681を説明するための説明図であり、図359(b)は高確率用当否テーブル682を説明するための説明図である。図359(a)及び図359(b)に示すように、低確率用当否テーブル681及び高確率用当否テーブル682には、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。大当たり結果は、特電入賞装置671が開閉制御される開閉実行モードへの移行契機となるとともに、当否抽選モード及びサポートモードの少なくとも一方の移行契機となり得る当否結果である。小当たり結果は、特電入賞装置671が開閉制御される開閉実行モードへの移行契機となるとともに、サポートモードの移行契機となり得る当否結果である。小当たり結果は、当否抽選モードの移行契機とはならない。外れ結果は、開閉実行モードへの移行契機とならずに、さらに当否抽選モード及びサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

20

30

【4853】

上記のとおり、大当たり結果となった場合及び小当たり結果となった場合のいずれであっても開閉実行モードに移行することとなるが、大当たり結果となった場合に実行される開閉実行モードと、小当たり結果となった場合に実行される開閉実行モードとで特電入賞装置671の開閉態様が相違している。詳細には、大当たり結果となった場合に実行される開閉実行モードは、予め定められた回数のラウンド遊技を上限として実行されるラウンド数規定モードである。ラウンド遊技とは、予め定められた開放継続期間を上限として大入賞口671aが開放される開放回が予め定められた回数実行されること、及び予め定められた上限個数の遊技球が大入賞口671aに入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。また、ラウンド数規定モードにて実行されるラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり結果の種類がいずれであっても固定ラウンド回数で同一となっている。具体的には、いずれの大当たり結果となった場合であっても、ラウンド遊技の上限回数は15ラウンドに設定されている。

40

【4854】

本パチンコ機10では、ラウンド数規定モードにおける特電入賞装置671の1回の開放態様が、大入賞口671aが開放されてから閉鎖されるまでの開放継続期間を相違させて複数種類設定されている。詳細には、開放継続期間が長時間である29秒に設定された長期間態様と、開放継続期間が上記長時間よりも短い中時間である15秒に設定された中期間態様と、開放継続期間が上記中時間よりも短い時間である0.5秒に設定された短期

50

間態様と、が設定されている。本パチンコ機 10 では、発射操作装置 28 が遊技者により操作されている状況では、0.6 秒に 1 個の遊技球が遊技領域 PA に向けて発射されるように遊技球発射機構 27 が駆動制御される。また、ラウンド遊技は終了条件の上限個数が 10 個に設定されている。そうすると、上記開放態様のうち長期間態様及び中期間態様では、遊技球の発射周期と 1 回のラウンド遊技の上限個数との積よりも長い時間の開放継続期間が設定されていることとなる。一方、短期間態様では、遊技球の発射周期と 1 回のラウンド遊技の上限個数との積よりも短い時間、より詳細には、遊技球の発射周期よりも短い時間の開放継続期間が設定されている。したがって、長期間態様又は中期間態様で特電入賞装置 671 の 1 回の開放が行われた場合には、大入賞口 671a に、1 回のラウンド遊技における上限個数分の入賞が発生することが期待され、短期間態様で特電入賞装置 671 の 1 回の開放が行われた場合には大入賞口 671a への入賞が発生しないことが期待される。

10

【4855】

大当たり結果となった場合に実行される開閉実行モードには、1 ラウンド目のラウンド遊技における大入賞口 671a の開放態様が相違するようにして複数種類のモードが存在している。具体的には、1 ラウンド目において長期間態様による大入賞口 671a の開放が 1 回のみ行われる V 入賞対応の開閉実行モードと、1 ラウンド目において短期間態様による大入賞口 671a の開放が 1 回行われた後に中期間態様による大入賞口 671a の開放が 1 回行われる通常対応の開閉実行モードとが存在している。

【4856】

まず V 入賞対応の開閉実行モードについて説明する。V 入賞対応の開閉実行モードでは 1 ラウンド目から長期間態様による開放が行われる。1 ラウンド目において最初に大入賞口 671a の開放が開始されてから所定期間（例えば 3 秒）が経過することで、切換片 674 が退避位置から V 誘導位置に切り換えられる。その後、V 誘導継続期間（例えば 3 秒）が経過することにより、切換片 674 が V 誘導位置から退避位置に切り換えられる。

20

【4857】

V 入賞対応の開閉実行モードにおいては 1 ラウンド目のラウンド遊技の開始時から長期間態様による大入賞口 671a の開放が実行され、さらに遊技球の発射周期との関係で切換片 674 が V 誘導位置に切り換えられるタイミングは、1 ラウンド目のラウンド遊技の開始前から特電入賞装置 671 への入賞を狙って発射操作を継続させていたとしても特電入賞装置 671 への入賞個数がラウンド遊技の終了条件の上限個数に確実に達しないタイミングである。したがって、1 ラウンド目において特電入賞装置 671 への入賞を狙って発射操作を継続させていれば、大入賞口 671a に入賞した遊技球のいずれかが特電入賞装置 671 の V 入賞通路領域 673c に確実に誘導されて V 入賞検知センサ 675b にて遊技球が検知されることとなる。そして、V 入賞検知センサ 675b における遊技球の検知が発生することにより、開閉実行モードの終了後における当否抽選モードが高確率モードとなる。

30

【4858】

1 ラウンド目のラウンド遊技は、長期間態様に対応する開放継続期間が経過した場合に大入賞口 671a が閉鎖されて終了する。なお、開放継続期間が経過する前に特電入賞装置 671 への入賞個数がラウンド遊技の終了条件の上限個数に達した場合には、当該開放継続期間が経過するタイミングよりも前のタイミングで大入賞口 671a が閉鎖されて 1 ラウンド目のラウンド遊技が終了する。その後、2 ラウンド目～15 ラウンド目のラウンド遊技がそれぞれ実行される。これら各ラウンド遊技においては、長期間態様による大入賞口 671a の開放が 1 回のみ行われる。

40

【4859】

次に、通常対応の開閉実行モードについて説明する。まず 1 ラウンド目が開始され、大入賞口 671a の開放が開始される。通常対応の開閉実行モードでは、当該大入賞口 671a の開放回は短期間態様に対応している。そして、短期間態様による開放継続期間は、1 ラウンド目において最初に大入賞口 671a の開放が開始されてから切換片 674 の V

50

誘導位置への切換が行われるまでに要する期間よりも短い。したがって、切換片 674 が V 誘導位置に切り換えられるタイミングよりも前のタイミングにおいて、大入賞口 671 a が閉鎖される。但し、大入賞口 671 a が閉鎖されたとしても 1 ラウンド目が終了することはなく継続される。

【4860】

1 ラウンド目が継続されている状況であって大入賞口 671 a の閉鎖が継続されている状況において、1 ラウンド目において最初に大入賞口 671 a の開放が開始されてから所定時間（例えば 3 秒）が経過することで、切換片 674 が退避位置から V 誘導位置に切り換えられる。その後、1 ラウンド目が継続されている状況であって大入賞口 671 a の閉鎖が継続されている状況において、V 誘導継続期間（例えば 3 秒）が経過することにより、切換片 674 が V 誘導位置から退避位置に切り換えられる。

10

【4861】

通常対応の開閉実行モードでは、1 ラウンド目における最初の開放回は大入賞口 671 a の開放態様が短期間態様であるため、当該最初の開放回において特電入賞装置 671 への入賞が発生しない可能性が高い。また、仮に特電入賞装置 671 への入賞が発生するとしても、当該最初の開放回が終了するタイミングで特電入賞装置 671 に入賞した遊技球が特電入賞装置 671 における分岐通路 673 において V 入賞通路領域 673 c への分岐位置よりも下流側に到達するまでに要する最長期間は、当該最初の開放回が終了してから切換片 674 が V 誘導位置に切り換えられるタイミングまでの期間よりも短い。したがって、1 ラウンド目において特電入賞装置 671 への入賞を狙って発射操作を継続させていたとしても、特電入賞装置 671 の V 入賞検知センサ 675 b にて遊技球が検知されることはない。そして、V 入賞検知センサ 675 b における遊技球の検知が発生しないことにより、開閉実行モードの終了後における当否抽選モードが低確率モードとなる。

20

【4862】

通常対応の開閉実行モードの 1 ラウンド目では、切換片 674 が V 誘導位置から退避位置に切り換えられたタイミングよりも後のタイミングで、大入賞口 671 a が再度開放される。当該大入賞口 671 a の開放回は中期間態様に対応している。その後、当該中期間態様に対応する開放継続期間が経過することで、大入賞口 671 a が閉鎖されて 1 ラウンド目が終了する。なお、大入賞口 671 a の開放態様が中期間態様である場合、当該中期間態様による開放期間において特電入賞装置 671 への入賞個数がラウンド遊技の終了条件となる上限個数に達し得る。そして、中期間態様に対応する開放継続期間が経過する前に特電入賞装置 671 への入賞個数がラウンド遊技の終了条件となる上限個数に達した場合には、当該開放継続期間が経過するタイミングよりも前のタイミングで大入賞口 671 a が閉鎖されて 1 ラウンド目のラウンド遊技が終了する。

30

【4863】

その後、2 ラウンド目～15 ラウンド目のラウンド遊技がそれぞれ実行される。これら各ラウンド遊技においては、長期間態様による大入賞口 671 a の開放が 1 回のみ行われる。つまり、通常対応の開閉実行モードは 1 ラウンド目のラウンド遊技における大入賞口 671 a の開放態様が V 入賞対応の開閉実行モードと相違する一方、2 ラウンド目以降のラウンド遊技における大入賞口 671 a の開放態様は V 入賞対応の開閉実行モードと共通している。また、通常対応の開閉実行モードにおける 1 ラウンド目では短期間態様による大入賞口 671 a の開放が行われるもののその後に中期間態様による大入賞口 671 a の開放が行われるため、1 ラウンド目であっても特電入賞装置 671 への入賞個数が上限個数に達し得る。また、2 ラウンド目～15 ラウンド目のそれぞれにおいては通常対応の開閉実行モード及び V 入賞対応の開閉実行モードのいずれであっても長期間態様による大入賞口 671 a の開放が行われる。したがって、開閉実行モードにおける特電入賞装置 671 への合計入賞個数を、通常対応の開閉実行モードと V 入賞対応の開閉実行モードとで同一又は略同一とすることが可能となり、開閉実行モードにおいて払い出される遊技球の合計個数をそれら開閉実行モードにおいて同一又は略同一とすることが可能となる。

40

【4864】

50

なお、大当たり結果となった場合に実行される開閉実行モードにおける大入賞口 6 7 1 a の開閉回数、ラウンド遊技の回数、1 回の開放に対する開放継続時間及び 1 回のラウンド遊技における上限個数は、上記のような作用効果を生じさせることが可能であれば、上記の値に限定されることはなく任意である。

【 4 8 6 5 】

小当たり結果となった場合に実行される開閉実行モードは、ラウンド遊技が設定されておらず、特電入賞装置 6 7 1 の開閉回数が上限回数となること、及び予め定められた上限個数の遊技球が大入賞口 6 7 1 a に入賞することのいずれか一方の条件が満たされることに基づき終了される開閉数規定モードとなっている。本実施形態では、小当たり結果として、第 1 通常小当たり結果、第 2 通常小当たり結果、第 1 特殊小当たり結果及び第 2 特殊小当たり結果が存在している。第 1 通常小当たり結果、第 1 特殊小当たり結果及び第 2 特殊小当たり結果のいずれかを契機とした開閉実行モードでは、中期間態様よりも短く短期間態様よりも長い開放継続期間であるとともに遊技球の発射周期よりも長い開放継続期間（具体的には 3 秒）による大入賞口 6 7 1 a の開放が 2 回行われる。この場合に、開閉数規定モードの終了条件の上限個数は 1 0 個に設定されており、開閉数規定モードの合計の開放継続時間は、遊技球の発射周期と開閉数規定モードの上限個数との積と同一又は略同一に設定されている。また、第 2 通常小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは、中期間態様よりも短く短期間態様よりも長い開放継続期間であるとともに遊技球の発射周期よりも長い開放継続期間（具体的には 3 秒）による大入賞口 6 7 1 a の開放が 3 回行われる。この場合に、開閉数規定モードの終了条件の上限個数は 1 5 個に設定されており、開閉数規定モードの合計の開放継続時間は、遊技球の発射周期と開閉数規定モードの上限個数との積と同一又は略同一に設定されている。小当たり結果となった場合に実行される開閉実行モードでは、大当たり結果となった場合に実行される開閉実行モードよりも少ない数ではあるが、遊技者の持ち球を増やすことが可能となる。第 2 通常小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは、第 1 通常小当たり結果、第 1 特殊小当たり結果及び第 2 特殊小当たり結果のいずれかを契機とした開閉実行モードと比較して、遊技者の持ち球を増やし易くなっている。

【 4 8 6 6 】

小当たり結果となった場合に実行される開閉実行モードでは、切換片 6 7 4 が退避位置に固定されており、特電入賞装置 6 7 1 に入球した遊技球はカウント検知センサ 6 7 5 a にて検知される。小当たり結果となった場合に実行される開閉実行モードにおいて、切換片 6 7 4 が V 誘導位置に切り換えられることはない。これにより、当該開閉実行モードにおいて V 入賞検知センサ 6 7 5 b における遊技球の検知が発生してしまうことが防止されている。

【 4 8 6 7 】

図 3 5 9 (a) に示すように、低確率用当否テーブル 6 8 1 には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 4 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 1 0 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 8 9 4 6 個が設定されている。低確率用当否テーブル 6 8 1 は、低確率モードにおいて第 1 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合及び第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合のいずれであっても参照される。これにより、低確率モードにおいて、第 1 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される当否テーブルと、第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される当否テーブルとが相違している構成と比較して、当否テーブルを記憶するために必要となる主側 R O M 8 3 の記憶容量を抑えることが可能となる。

【 4 8 6 8 】

低確率モードでは、第 1 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合及び第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合において、大当たり結果の発生確率が同一となっているとともに、小当たり結果の発生確率が同一となっている。また、これらの場合において、外れ結果の発生確率が同一となっている。なお、これに限定されることはなく

、低確率モードにおいて、第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合の方が第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合よりも小当たり結果の発生確率が高くなる構成としてもよく、第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合の方が第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合よりも小当たり結果の発生確率が低くなる構成としてもよい。

【4869】

図359(b)に示すように高確率用当否テーブル682には、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として540個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8460個が設定されている。高確率用当否テーブル682は、高確率モードにおいて第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合及び第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合のいずれであっても参照される。これにより、高確率モードにおいて、第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される当否テーブルと、第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される当否テーブルとが相違している構成と比較して、当否テーブルを記憶するために必要となる主側ROM83の記憶容量を抑えることが可能となる。

【4870】

大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/185$ であり、高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/18.5$ である。また、小当たり結果となる確率は、低確率モード及び高確率モードのいずれにおいても $1/10$ である。但し、これに限定されることはなく、高確率用当否テーブル682においては小当たり結果となる確率が、低確率用当否テーブル681よりも高くなるように設定されている構成としてもよく、高確率用当否テーブル682においては小当たり結果となる確率が、低確率用当否テーブル681よりも低くなるように設定されている構成としてもよい。

【4871】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【4872】

同一の当否抽選モードにおいて比較すると、大当たり結果となる確率は第1保留情報を契機とした場合と第2保留情報を契機とした場合とで同一となっている。これにより、第1保留情報を契機とした場合と第2保留情報を契機とした場合とで大当たり結果の発生確率に差異が生じないようにすることが可能となる。

【4873】

次に、種別乱数カウンタC2について説明する。種別乱数カウンタC2は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。種別乱数カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口33又は特別入賞装置151に入賞したタイミングで特図保留エリア84aの第1特図保留エリア111に格納されるとともに、遊技球が第2作動口34に入賞したタイミングで特図保留エリア84aの第2特図保留エリア112に格納される。そして、この格納された種別乱数カウンタC2の値を利用して振分判定が行われる。

【4874】

本パチンコ機10では大当たり結果が複数種類設定されているが、これら各大当たり結果は開閉実行モードの終了後における遊技状態をそれぞれ相違させ得る。ここで、本パチンコ機10において発生し得る遊技状態について、図359(c)の説明図を参照しながら説明する。図359(c)は遊技状態の内容を説明するための説明図である。本パチンコ機10には開閉実行モードが実行されていない状況における遊技状態として、通常遊技状態STF1と、低確率サポート状態STF2と、第1高確率状態STF3と、第2高確

率状態 S T F 4 とが設定されている。

【 4 8 7 5 】

通常遊技状態 S T F 1 は、当否抽選モードが低確率モードであり、特別入賞装置 1 5 1 のサポートモードが非サポートモードである遊技状態である。また、通常遊技状態 S T F 1 においては、第 1 特図表示部 3 7 a において遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様が通常選択態様となり、第 2 特図表示部 3 7 b において遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様が長期間選択態様となる。

【 4 8 7 6 】

当該変動表示期間について詳細には、本パチンコ機 1 0 では、特図表示部 3 7 a , 3 7 b の変動表示期間の選択態様として、通常選択態様、長期間選択態様及び短期間選択態様の 3 種類が存在している。詳細は後述するが、通常選択態様においては、5 秒～2 分の変動表示期間のうちいずれかの変動表示期間が抽選により選択される。また、長期間選択態様においては、通常選択態様において選択され得る最長の変動表示期間（2 分）よりも長い変動表示期間である 1 0 分の変動表示期間のみが選択される。さらにまた、短期間選択態様においては、通常選択態様において選択され得る最短の変動表示期間（5 秒）よりも短い変動表示期間である 0 . 5 秒、1 秒及び 2 秒のうちいずれかの変動表示期間が当否判定の結果に応じて選択される。

【 4 8 7 7 】

既に説明したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行期間の少なくとも一部と、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行期間の少なくとも一部とが重複し得る構成である。また、本実施形態では、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の双方において遊技回が実行されている状況において、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の一方における遊技回の遊技結果がいずれかの大当たり結果又はいずれかの小当たり結果となる態様で当該一方における絵柄の最終停止期間が終了することにより当該一方における遊技回が完了した場合、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の他方において実行されていた遊技回は当該遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で強制終了される。当該強制終了された遊技回の開始時に実行された当否判定処理にて大当たり結果又は小当たり結果が発生していた場合においても、当該大当たり結果又は小当たり結果の情報は消去される。以下、本実施形態において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が実行されている状況とは、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間及び第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間（具体的には 0 . 5 秒）のいずれかである状況のことをいうとともに、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されている状況とは、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間及び第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間（具体的には 0 . 5 秒）のいずれかである状況のことをいう。

【 4 8 7 8 】

第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回は当該遊技回の実行途中で強制終了され得るとともに、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回は当該遊技回の実行途中で強制終了され得る。第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果は第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了することにより確定されるとともに、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了することにより確定される。

【 4 8 7 9 】

第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の一方において大当たり結果に対応する遊技回が実行されている状況にて、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の他方において遊技回が開始される場合、当該他方の遊技回の開始時に実行される当否判定処理において大当たり結果は発生しない。これにより、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の双方において大当たり結果に対応する遊技回が実行されている状況が発生しないようにすることができる。

【 4 8 8 0 】

通常遊技状態 S T F 1 においては上記のとおり、第 1 特図表示部 3 7 a については変動表示期間の選択態様が通常選択態様となり、第 2 特図表示部 3 7 b については変動表示期間の選択態様が長期間選択態様となる。第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間（10 分）は、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間（5 秒～2 分）の 5 倍以上である。また、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されている状況において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果がいずれかの当たり結果又はいずれかの小当たり結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了すると、当該第 2 特図表示部 3 7 b において実行されていた遊技回は遊技結果が外れ結果となる態様で強制的に終了される。そうすると、通常遊技状態 S T F 1 においては、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の発生契機となる第 2 作動口 3 4 への入賞を狙って発射操作を行うよりも、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の発生契機となる第 1 作動口 3 3 又は特別入賞装置 1 5 1 への入賞を狙って発射操作を行った場合の方が、当たり結果に対応する開閉実行モードを発生させ易くなる。また、通常遊技状態 S T F 1 においては特別入賞装置 1 5 1 のサポートモードが非サポートモードであるため、特別入賞装置 1 5 1 への入賞の発生を期待することができない。したがって、通常遊技状態 S T F 1 においては第 1 作動口 3 3 への入賞を狙って発射操作が行われることとなる（図 3 5 9（c）参照）。つまり、通常遊技状態 S T F 1 においては左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作が行われることとなる。

10

【4881】

左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作を行うと、既に説明したとおり、第 1 作動口 3 3 への入賞は発生し得るが、第 2 作動口 3 4 への入賞は発生しない。したがって、左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作が行われている場合には、第 2 特図表示部 3 7 b において遊技回が行われずに、第 1 特図表示部 3 7 a において遊技回が行われることとなる。

20

【4882】

但し、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に第 2 保留情報が保留記憶されている状況で通常遊技状態 S T F 1 に移行した場合や、通常遊技状態 S T F 1 において右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作を行った場合には、通常遊技状態 S T F 1 において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が行われることとなる。この場合、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b において遊技回が重複して行われる可能性が高くなる。これに対して、上記のとおり第 1 特図表示部 3 7 a についての変動表示期間の選択態様が通常選択態様であるのに対して、第 2 特図表示部 3 7 b についての変動表示期間の選択態様が長期間選択態様であるため、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の消化率の方が第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の消化率よりも高くなる。また、上述したとおり、第 2 特図表示部 3 7 b において遊技回が実行されている状況において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果がいずれかの当たり結果又はいずれかの小当たり結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了すると、第 2 特図表示部 3 7 b において実行されていた遊技回が強制終了されるとともに当該強制終了された遊技回の情報が消去される。よって、第 1 特図表示部 3 7 a において遊技回が行われたことを契機として開閉実行モードとなる前に、第 2 特図表示部 3 7 b において遊技回が行われたことを契機として開閉実行モードとなる事象を発生しづらくさせることが可能となる。

30

40

【4883】

第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の一方において当たり結果に対応する遊技回が実行されている状況にて、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の他方において遊技回が開始される場合、当該他方の遊技回の開始時に実行される当否判定処理において小当たり結果は発生し得る。これにより、通常遊技状態 S T F 1 では、第 2 特図表示部 3 7 b において当たり結果に対応する遊技回が開始された後、当該第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されている状況にて、第 1 特図表示部 3 7 a において小当たり結果に対応する遊技回が開始され、当該第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回よりも先に当該第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が終了する場合には、第 1 特図表示部

50

37aにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて第2特図表示部37bにおいて実行されていた大当たり結果に対応する遊技回が強制終了されるようにすることができる。

【4884】

低確率サポート状態STF2は、当否抽選モードが低確率モードであり、特別入賞装置151のサポートモードがサポート発生モードである遊技状態である。また、低確率サポート状態STF2においては、第1特図表示部37aにおいて遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様が短期間選択態様となり、第2特図表示部37bにおいて遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様が長期間選択態様となる。そうすると、低確率サポート状態STF2においては、第2特図表示部37bにおける遊技回の発生契機となる第2作動口34への入賞を狙って発射操作を行うよりも、第1特図表示部37aにおける遊技回の発生契機となる第1作動口33又は特別入賞装置151への入賞を狙って発射操作を行った場合の方が、大当たり結果を早期に発生させることが可能となる。また、低確率サポート状態STF2においては特別入賞装置151のサポートモードがサポート発生モードであるため、特別入賞装置151への入賞を狙って発射操作を行うことで当該特別入賞装置151への入賞が高頻度で発生することとなる。したがって、低確率サポート状態STF2においては特別入賞装置151への入賞を狙って発射操作が行われることとなる(図359(c)参照)。つまり、低確率サポート状態STF2においては右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われることとなる。

【4885】

右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作を行うと、既に説明したとおり、特別入賞装置151への入賞が発生し得るだけでなく、第2作動口34への入賞が発生し得る。この場合、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bにおいて遊技回が重複して行われる可能性が高くなる。これに対して、上記のとおり第1特図表示部37aについての変動表示期間の選択態様が短期間選択態様であるのに対して、第2特図表示部37bについての変動表示期間の選択態様が長期間選択態様であるため、第1特図表示部37aにおける遊技回の消化率の方が第2特図表示部37bにおける遊技回の消化率より高くなる。また、上述したとおり、第2特図表示部37bにおいて遊技回が実行されている状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果がいずれかの的大当たり結果又はいずれかの小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了すると、第2特図表示部37bにおいて実行されていた遊技回が強制終了されるとともに当該強制終了された遊技回の情報が消去される。よって、低確率サポート状態STF2では、第1特図表示部37aにおいて遊技回が行われたことを契機として開閉実行モードとなる前に、第2特図表示部37bにおいて遊技回が行われたことを契機として開閉実行モードとなる事象が発生しづらくさせることが可能となる。

【4886】

既に説明したとおり、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの一方において大当たり結果に対応する遊技回が実行されている状況にて、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの他方において遊技回が開始される場合、当該他方の遊技回の開始時に実行される当否判定処理において小当たり結果は発生し得る。これにより、低確率サポート状態STF2では、第2特図表示部37bにおいて大当たり結果に対応する遊技回が開始された後、当該第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されている状況にて、第1特図表示部37aにおいて小当たり結果に対応する遊技回が開始され、当該第2特図表示部37bにおける遊技回よりも先に当該第1特図表示部37aにおける遊技回が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて第2特図表示部37bにおいて実行されていた大当たり結果に対応する遊技回が強制終了されるようにすることができる。

【4887】

第1高確率状態STF3は、当否抽選モードが高確率モードであり、特別入賞装置151のサポートモードが非サポートモードである遊技状態である。また、第1高確率状態S

T F 3においては、第1特図表示部37aにおいて遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様が長期間選択態様となり、第2特図表示部37bにおいて遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様が通常選択態様となる。第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間(10分)は、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間(5秒~2分)の5倍以上である。また、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの当たり結果又はいずれかの小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了すると、当該第1特図表示部37aにおいて実行されていた遊技回は遊技結果が外れ結果となる態様で強制的に終了される。そうすると、第1高確率状態S T F 3においては、第1特図表示部37aにおける遊技回の発生契機となる第1作動口33又は特別入賞装置151への入賞を狙って発射操作を行うよりも、第2特図表示部37bにおける遊技回の発生契機となる第2作動口34への入賞を狙って発射操作を行った場合の方が、当たり結果を契機とした開閉実行モードを発生させ易くなる。また、第1高確率状態S T F 3においては特別入賞装置151のサポートモードが非サポートモードであり特別入賞装置151への入賞が発生しないため、サポート発生モードである場合と比較して、第2作動口34への入賞が発生し易い。したがって、第1高確率状態S T F 3においては第2作動口34への入賞を狙って発射操作が行われることとなる(図359(c)参照)。つまり、第1高確率状態S T F 3においては右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われることとなる。

10

20

【4888】

右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作を行うと、既に説明したとおり、第1作動口33への入賞は発生することはない、特別入賞装置151又は第2作動口34への入賞が発生し得る。但し、第1高確率状態S T F 3ではサポートモードが非サポートモードとなるため特別入賞装置151への入賞は発生しない。したがって、第1高確率状態S T F 3において右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われている場合には、第1特図表示部37aにおいて遊技回が行われずに、第2特図表示部37bにおいて遊技回が行われることとなる。

【4889】

但し、第1特図保留エリア111に第1保留情報が保留記憶されている状況で第1高確率状態S T F 3に移行した場合や、第1高確率状態S T F 3において左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作を行った場合には、第1高確率状態S T F 3において第1特図表示部37aにおける遊技回が行われることとなる。この場合、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bにおいて遊技回が重複して行われる可能性が高くなる。これに対して、上記のとおり第2特図表示部37bについての変動表示期間の選択態様が通常選択態様であるのに対して、第1特図表示部37aについての変動表示期間の選択態様が長期間選択態様であるため、第2特図表示部37bにおける遊技回の消化率の方が第1特図表示部37aにおける遊技回の消化率よりも高くなる。また、上述したとおり、第1特図表示部37aにおいて遊技回が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの当たり結果又はいずれかの小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了すると、第1特図表示部37aにおいて実行されていた遊技回が強制終了されるとともに当該強制終了された遊技回

30

40

【4890】

既に説明したとおり、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの一方において当たり結果に対応する遊技回が実行されている状況にて、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの他方において遊技回が開始される場合、当該他方の遊技回の開始時に実行される当否判定処理において小当たり結果は発生し得る。これにより、第1高確率状態S T F 3では、第1特図表示部37aにおいて当たり結果に対応する遊技回が開始

50

された後、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されている状況にて、第2特図表示部37bにおいて小当たり結果に対応する遊技回が開始され、当該第1特図表示部37aにおける遊技回よりも先に当該第2特図表示部37bにおける遊技回が終了する場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて第1特図表示部37aにおいて実行されていた大当たり結果に対応する遊技回が強制終了されるようにすることができる。

【4891】

第2高確率状態STF4は、当否抽選モードが高確率モードであり、特別入賞装置151のサポートモードがサポート発生モードである遊技状態である。また、第2高確率状態STF4においては、第1特図表示部37aにおいて遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様が短期間選択態様となり、第2特図表示部37bにおいて遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様が長期間選択態様となる。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間(10分)は、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間(0.5秒~2秒)の300倍以上である。また、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されている状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果又はいずれかの小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了すると、当該第2特図表示部37bにおいて実行されていた遊技回は遊技結果が外れ結果となる態様で強制的に終了される。そうすると、第2高確率状態STF4においては、第2特図表示部37bにおける遊技回の発生契機となる第2作動口34への入賞を狙って発射操作を行うよりも、第1特図表示部37aにおける遊技回の発生契機となる第1作動口33又は特別入賞装置151への入賞を狙って発射操作を行った場合の方が、大当たり結果を契機とした開閉実行モードを発生させ易くなる。また、第2高確率状態STF4においては特別入賞装置151のサポートモードがサポート発生モードであるため、特別入賞装置151への入賞を狙って発射操作を行うことで当該特別入賞装置151への入賞が高頻度で発生することとなる。したがって、第2高確率状態STF4においては特別入賞装置151への入賞を狙って発射操作が行われることとなる(図359(c)参照)。つまり、第2高確率状態STF4においては右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われることとなる。

【4892】

右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作を行うと、既に説明したとおり、特別入賞装置151への入賞が発生し得るだけでなく、第2作動口34への入賞が発生し得る。この場合、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bにおいて遊技回が重複して行われる可能性が高くなる。これに対して、上記のとおり、第2高確率状態STF4では、第1特図表示部37aについての変動表示期間の選択態様が短期間選択態様であるのに対して、第2特図表示部37bについての変動表示期間の選択態様が長期間選択態様であるため、第1特図表示部37aにおける遊技回の消化率の方が第2特図表示部37bにおける遊技回の消化率よりも高くなる。また、上述したとおり、第2特図表示部37bにおいて遊技回が実行されている状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果又はいずれかの小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了すると、第2特図表示部37bにおいて実行されていた遊技回が強制終了されるとともに当該強制終了された遊技回情報が消去される。よって、第1特図表示部37aにおいて遊技回が行われたことを契機として開閉実行モードとなる前に、第2特図表示部37bにおいて遊技回が行われたことを契機として開閉実行モードとなる事象が発生しづらくさせることが可能となる。

【4893】

既に説明したとおり、第2特図保留エリア112に保留記憶される第2保留情報の数は1個である。これにより、第1高確率状態STF3が終了した後に、第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報が存在していることに基づいて実行される第2特図表示部37bにおける遊技回数が低減されている。

【4894】

既に説明したとおり、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの一方において大当たり結果に対応する遊技回が実行されている状況にて、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの他方において遊技回が開始される場合、当該他方の遊技回の開始時に実行される当否判定処理において小当たり結果は発生し得る。これにより、第2高確率状態STF4では、第2特図表示部37bにおいて大当たり結果に対応する遊技回が開始された後、当該第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されている状況にて、第1特図表示部37aにおいて小当たり結果に対応する遊技回が開始され、当該第2特図表示部37bにおける遊技回よりも先に当該第1特図表示部37aにおける遊技回が終了する場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて第2特図表示部37bにおいて実行されていた大当たり結果に対応する遊技回が強制終了されるようにすることができる。

10

【4895】

上記のように複数種類の遊技状態STF1～STF4が存在している構成において、既に説明したとおり、各遊技状態STF1～STF4の間の状態移行は大当たり結果又は小当たり結果の発生を契機として行われる。大当たり結果は複数種類設定されており、当否抽選において大当たり結果が選択された場合には種別乱数カウンタC2から取得した乱数の値に基づいて大当たり結果の種類の振分が行われる。種別乱数カウンタC2に対応する大当たり結果の種類の振分内容は、主側ROM83に振分テーブルとして記憶されている。

【4896】

各大当たり結果の内容について図360(a)～図360(d)を参照しながら以下に説明する。図360(a)は第1特図用の大当たり振分テーブル683を説明するための説明図であり、図360(b)は第2特図用の大当たり振分テーブル684を説明するための説明図であり、図360(c)は各大当たり結果の内容を説明するための説明図であり、図360(d)はサポート発生モードの開始時に設定される上限遊技回数について説明するための説明図である。なお、上記第1の実施形態では単位時間当たりの有利度を定める設定値が設けられていたが、本実施形態において当該設定値は設けられていない。

20

【4897】

図360(a)に示すように、第1特図用の大当たり振分テーブル683には低確大当たり結果及び第1高確大当たり結果が設定されているとともに、図360(b)に示すように、第2特図用の大当たり振分テーブル684には第1高確大当たり結果及び第2高確大当たり結果が設定されている。また、図360(c)に示すように、低確大当たり結果を契機として通常対応の開閉実行モードが実行されるとともに、第1高確大当たり結果又は第2高確大当たり結果を契機としてV入賞対応の開閉実行モードが実行される。

30

【4898】

既に説明したとおり、通常対応の開閉実行モードではV入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生しない。このため、低確大当たり結果を契機として通常対応の開閉実行モードが実行された場合、開閉実行モードにおける特電入賞装置671への入賞態様とは無関係に、さらに開閉実行モード移行前の当否抽選モードがいずれのモードであったとしても、開閉実行モード後には当否抽選モードが低確率モードとなる。この低確率モードは、第1高確大当たり結果又は第2高確大当たり結果となるまでは少なくとも継続する。また、低確大当たり結果となった場合、開閉実行モードにおける特電入賞装置671への入賞態様とは無関係に、さらに開閉実行モード移行前のサポートモードがいずれのモードであったとしても、開閉実行モード後にはサポートモードがサポート発生モードとなる。つまり、第2低確大当たり結果となった場合、開閉実行モードの終了後には確実に低確率サポート状態STF2となる(図360(c)参照)。

40

【4899】

図360(d)に示すように、低確率大当たり結果を契機とする開閉実行モードが終了した場合、低確率モードであるとともにサポート発生モードである低確率サポート状態STF2に移行し、当該サポート発生モードの上限遊技回数として25回が設定される。低

50

確大当たり結果を契機とする開閉実行モードの終了後に設定されるサポート発生モードは、低確率サポート状態 S T F 2 となった後における第 1 特図表示部 3 7 a の遊技回の実行回数と、第 2 特図表示部 3 7 b の遊技回の実行回数との合計回数が当該上限遊技回数に達した場合に終了する。第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行回数は第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了する度に 1 増加するとともに、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数は第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了する度に 1 増加する。第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の実行回数は、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が途中で強制終了された場合には増加しない。また、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数は、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が途中で強制終了された場合には増加しない。

10

【4900】

サポート発生モードは、低確率サポート状態 S T F 2 における遊技回の合計実行回数が上限遊技回数に達していなくても、低確率サポート状態 S T F 2 において後述する第 1 特殊小当たり結果が発生した場合、又は低確率サポート状態 S T F 2 における後述する第 2 特殊小当たり結果の発生回数が 2 回となりサポート発生モードの終了条件が満たされた場合に終了する。このように、低確率サポート状態 S T F 2 において、大当たり結果（具体的には第 1 高確大当たり結果）が発生することなくサポート発生モードが終了した場合には、低確率モードであるとともに非サポートモードである通常遊技状態 S T F 1 となる。また、サポート発生モードは、第 1 高確大当たり結果を契機とした V 入賞対応の開閉実行モードが実行され、V 入賞検知センサ 6 7 5 b における遊技球の検知が発生している状態で当該開閉実行モードが終了した場合にも終了する。

20

【4901】

第 1 高確大当たり結果を契機として実行される開閉実行モードは V 入賞対応の開閉実行モードである。第 1 高確大当たり結果を契機とした V 入賞対応の開閉実行モードにおいて V 入賞検知センサ 6 7 5 b における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モード移行前の当否抽選モードがいずれのモードであったとしても、開閉実行モード後には当否抽選モードが高確率モードとなる。この高確率モードは、低確率大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了するまで、又はいずれかの高確大当たり結果を契機とした V 入賞対応の開閉実行モードが行われたにも関わらず V 入賞検知センサ 6 7 5 b における遊技球の検知が発生しない事象が発生するまで継続する。また、第 1 高確大当たり結果を契機とした V 入賞対応の開閉実行モードにおいて V 入賞検知センサ 6 7 5 b における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モード移行前のサポートモードがいずれのモードであったとしても、開閉実行モード後には当否抽選モードが高確率モードとなるとともにサポートモードが非サポートモードとなる。つまり、第 1 高確大当たり結果を契機とした V 入賞対応の開閉実行モードにおいて V 入賞検知センサ 6 7 5 b における遊技球の検知が発生した場合、開閉実行モードの終了後には確実に第 1 高確率状態 S T F 3 となる（図 3 6 0（c）参照）。この第 1 高確率状態 S T F 3 は、第 2 高確大当たり結果を契機とした V 入賞対応の開閉実行モードにおいて V 入賞検知センサ 6 7 5 b における遊技球の検知が発生するまで、又はいずれかの高確大当たり結果を契機とした V 入賞対応の開閉実行モードにおいて V 入賞検知センサ 6 7 5 b における遊技球の検知が発生しない事象が発生するまで継続する。

30

40

【4902】

第 2 高確大当たり結果を契機として実行される開閉実行モードは V 入賞対応の開閉実行モードである。第 2 高確大当たり結果を契機とした V 入賞対応の開閉実行モードにおいて V 入賞検知センサ 6 7 5 b における遊技球の検知が発生した場合には、開閉実行モード移行前の当否抽選モードがいずれのモードであったとしても、開閉実行モード後には当否抽選モードが高確率モードであるとともにサポートモードがサポート発生モードである第 2 高確率状態 S T F 4 となる（図 3 6 0（c）参照）。図 3 6 0（d）に示すように、当該場合には、サポート発生モードに上限遊技回数は設定されない。第 2 高確率状態 S T F 4 における高確率モードは、低確率大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了するま

50

で、又はいずれかの高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいてV入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生しない事象が発生するまで継続する。また、当該第2高確率状態STF4におけるサポート発生モードは、第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行され、V入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生している状態で当該開閉実行モードが終了した場合に終了する。また、当該第2高確率状態STF4におけるサポート発生モードは、後述する第1特殊小当たり結果が発生した場合、又は当該第2高確率状態STF4における後述する第2特殊小当たり結果の発生回数が2回となった場合にも終了する。第2高確率状態STF4においてサポート発生モードが終了した場合には、高確率モードであるとともに非サポートモードである第1高確率状態STF3に移行する。

10

【4903】

いずれかの高確大当たり結果を契機としたV入賞対応の開閉実行モードにおいてV入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生しなかった場合には、開閉実行モード移行前の当否抽選モード及びサポートモードとは無関係に、低確率モードであるとともにサポート発生モードである低確率サポート状態STF2に移行する（図360(c)参照）。図360(d)に示すように、当該場合には、サポート発生モードに上限遊技回数は設定されない。当該低確率サポート状態STF2における低確率モードは、いずれかの高確大当たり結果を契機としたV入賞対応の開閉実行モードが実行され、V入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生している状態で当該開閉実行モードが終了するまで継続される。また、当該低確率サポート状態STF2におけるサポート発生モードは、後述する第1特殊小当たり結果が発生した場合、又は低確率サポート状態STF2における後述する第2特殊小当たり結果の発生回数が2回となりサポート発生モードの終了条件が満たされた場合に終了する。既に説明したとおり、低確率サポート状態STF2において、大当たり結果（具体的には第1高確大当たり結果）が発生することなくサポート発生モードが終了した場合には、低確率モードであるとともに非サポートモードである通常遊技状態STF1となる。さらにまた、当該低確率サポート状態STF2におけるサポート発生モードは、第1高確大当たり結果を契機としたV入賞対応の開閉実行モードが実行され、V入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生している状態で当該開閉実行モードが終了した場合にも終了する。

20

【4904】

上述したとおり、低確大当たり結果を契機とした通常対応の開閉実行モードが終了して低確率サポート状態STF2に移行する場合には、サポート発生モードに上限遊技回数（具体的には25回）が設定される。当該場合には、低確率サポート状態STF2における遊技回の実行回数が上限遊技回数に達することによりサポート発生モードの終了条件が満たされて、当該サポート発生モードが終了する。一方、V入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生することなくV入賞対応の開閉実行モードが終了して低確率サポート状態STF2に移行する場合、サポート発生モードには上限遊技回数が設定されない。また、第2高確大当たり結果を契機としたV入賞対応の開閉実行モードが実行され、V入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生して当該V入賞対応の開閉実行モードが終了され、第2高確率状態STF4に移行する場合、サポート発生モードには上限遊技回数が設定されない。低確率サポート状態STF2又は第2高確率状態STF4の開始時にサポート発生モードに上限遊技回数が設定されなかった場合、当該サポート発生モードが遊技回の実行回数に基づいて終了されることはない。

30

40

【4905】

いずれかの遊技状態STF1～STF4において第1保留情報を契機とした当否判定処理が実行されて大当たり結果となった場合、後述する大当たり用の振分判定処理（特図変動開始処理（図368）におけるステップSP307）では第1特図用の大当たり振分テーブル683が参照される。また、いずれかの遊技状態STF1～STF4において第2保留情報を契機とした当否判定処理が実行されて大当たり結果となった場合、大当たり用の振分判定処理（ステップSP307）では第2特図用の大当たり振分テーブル684が

50

参照される。

【4906】

上述したとおり、第1特図用の大当たり振分テーブル683には、低確大当たり結果及び第1高確大当たり結果が設定されている。いずれかの遊技状態STF1～STF4において第1保留情報に対して当否判定処理が実行されて大当たり結果となった場合、当該大当たり結果は低確大当たり結果又は第1高確大当たり結果に振り分けられる。

【4907】

図360(a)に示すように、第1特図用の大当たり振分テーブル683では、「0～99」の種別乱数カウンタC2のうち、「0～66」が低確大当たり結果に対応しており、「67～99」が第1高確大当たり結果に対応している。第1特図用の大当たり振分テーブル683を参照して実行される大当たり用の振分判定処理では、当該大当たり用の振分判定処理が実行される遊技状態STF1～STF4とは無関係に、約2/3の確率で低確大当たり結果となるとともに、約1/3の確率で第1高確大当たり結果となる。

【4908】

上述したとおり、第2特図用の大当たり振分テーブル684には、第1高確大当たり結果及び第2高確大当たり結果が設定されている。いずれかの遊技状態STF1～STF4において第2保留情報に対して当否判定処理が実行されて大当たり結果となった場合、当該大当たり結果は第1高確大当たり結果又は第2高確大当たり結果に振り分けられる。

【4909】

図360(b)に示すように、第2特図用の大当たり振分テーブル684では、「0～99」の種別乱数カウンタC2のうち、「0～66」が第2高確大当たり結果に対応しており、「67～99」が第1高確大当たり結果に対応している。第2特図用の大当たり振分テーブル684を参照して実行される大当たり用の振分判定処理では、当該大当たり用の振分判定処理が実行される遊技状態STF1～STF4とは無関係に、約2/3の確率で第2高確大当たり結果となるとともに、約1/3の確率で第1高確大当たり結果となる。

【4910】

第2特図用の大当たり振分テーブル684に設定されている大当たり結果はいずれも高確大当たり結果である。このため、第2特図用の大当たり振分テーブル684を参照して大当たり用の振分判定処理が実行される場合、V入賞対応の開閉実行モードにおいてV入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生することを条件として、確実に開閉実行モード後の当否抽選モードが高確率モードとなる。

【4911】

第1特図用の大当たり振分テーブル683が参照される場合及び第2特図用の大当たり振分テーブル684が参照される場合のいずれにおいても、大当たり用の振分判定処理が実行される遊技状態STF1～STF4とは無関係に、大当たり結果が約1/3の確率で第1高確大当たり結果に振り分けられる。これにより、通常遊技状態STF1、低確率サポート状態STF2、第1高確率状態STF3及び第2高確率状態STF4のいずれにおいても、遊技者が第1高確大当たり結果の発生を期待しながら遊技を行うことができる。

【4912】

次に、各小当たり結果の内容について図361(a)～図361(c)を参照しながら以下に説明する。第1保留情報に対して実行された当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、後述する特図変動開始処理(図368)のステップSP311における小当たり用の振分判定処理では主側ROM83に記憶されている第1特図用の小当たり振分テーブル685が参照される。また、第2保留情報に対して実行された当否判定処理の結果が小当たり結果となった場合、小当たり用の振分判定処理(ステップSP311)では主側ROM83に記憶されている第2特図用の小当たり振分テーブル686が参照される。図361(a)は第1特図用の小当たり振分テーブル685を説明するための説明図であり、図361(b)は第2特図用の小当たり振分テーブル686を説明するための説明図

であり、図 3 6 1 (c) はサポート発生モードを終了させるために必要となる各小当たり結果の発生回数を説明するための説明図である。

【 4 9 1 3 】

図 3 6 1 (a) に示すように、第 1 特図用の小当たり振分テーブル 6 8 5 には、第 1 通常小当たり結果、第 2 通常小当たり結果、第 1 特殊小当たり結果及び第 2 特殊小当たり結果が設定されている。また、図 3 6 1 (b) に示すように、第 2 特図用の小当たり振分テーブル 6 8 6 には、第 1 通常小当たり結果及び第 2 通常小当たり結果が設定されている。既に説明したとおり、第 1 通常小当たり結果、第 1 特殊小当たり結果及び第 2 特殊小当たり結果のいずれかを契機とした開閉実行モードでは、開閉数規定モードの終了条件の上限個数が 1 0 個に設定されているとともに、中期間態様よりも短く短期間態様よりも長い開放継続期間であるとともに遊技球の発射周期よりも長い開放継続期間（具体的には 3 秒）による大入賞口 6 7 1 a の開放が 2 回行われる。また、第 2 通常小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは、開閉数規定モードの終了条件の上限個数が 1 5 個に設定されているとともに、中期間態様よりも短く短期間態様よりも長い開放継続期間であるとともに遊技球の発射周期よりも長い開放継続期間（具体的には 3 秒）による大入賞口 6 7 1 a の開放が 3 回行われる。

10

【 4 9 1 4 】

第 1 特殊小当たり結果及び第 2 特殊小当たり結果は、第 1 特図用の小当たり振分テーブル 6 8 5 に設定されており、第 2 特図用の小当たり振分テーブル 6 8 6 には設定されていない。このため、第 1 保留情報に対して当否判定処理が実行されて小当たり結果となった場合には、第 1 特殊小当たり結果又は第 2 特殊小当たり結果が発生し得る。一方、第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行されて小当たり結果となった場合には、第 1 特殊小当たり結果又は第 2 特殊小当たり結果は発生しない。

20

【 4 9 1 5 】

図 3 6 1 (c) に示すように、第 1 通常小当たり結果及び第 2 通常小当たり結果には、サポート発生モードを終了させるために必要となる発生回数は設定されていない。第 1 通常小当たり結果の発生回数又は第 2 通常小当たり結果の発生回数に基づいてサポート発生モードが終了されることはない。

【 4 9 1 6 】

第 1 特殊小当たり結果はサポート発生モードを終了させる小当たり結果であるとともに、第 2 特殊小当たり結果はサポート発生モードを終了させ得る小当たり結果である。図 3 6 1 (c) に示すように、サポート発生モードを終了させるために必要となる第 1 特殊小当たり結果の発生回数は 1 回に設定されている。サポート発生モードにおいて、遊技結果が第 1 特殊小当たり結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間（具体的には 0 . 5 秒）が経過した場合、当該サポート発生モードは終了される。また、サポート発生モードを終了させるために必要となる第 2 特殊小当たり結果の発生回数は 2 回に設定されている。既にサポート発生モードにおいて第 2 特殊小当たり結果が 1 回発生している状況において、遊技結果が第 2 特殊小当たり結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間（具体的には 0 . 5 秒）が経過した場合、当該サポート発生モードは終了される。

30

40

【 4 9 1 7 】

図 3 6 1 (a) に示すように、第 1 特図用の小当たり振分テーブル 6 8 5 では、「0 ~ 9 9」の種別乱数カウンタ C 2 のうち、「0 ~ 3 4」が第 1 通常小当たり結果に対応しており、「3 5 ~ 6 9」が第 2 通常小当たり結果に対応しており、「7 0 ~ 7 9」が第 1 特殊小当たり結果に対応しており、「8 0 ~ 9 9」が第 2 特殊小当たり結果に対応している。第 1 特図用の小当たり振分テーブル 6 8 5 では、約 $1/2.9$ の確率で第 1 通常小当たり結果となり、約 $1/2.9$ の確率で第 2 通常小当たり結果となり、 $1/10$ の確率で第 1 特殊小当たり結果となり、 $1/5$ の確率で第 2 特殊小当たり結果となる。

【 4 9 1 8 】

図 3 6 1 (b) に示すように、第 2 特図用の小当たり振分テーブル 6 8 6 では、「0 ~

50

「99」の種別乱数カウンタC2のうち、「0～34」が第1通常小当たり結果に対応しているとともに、「35～99」が第2通常小当たり結果に対応している。第2特図用の小当たり振分テーブル686では、約1/2.9の確率で第1通常小当たり結果となるとともに、約1/1.5の確率で第2通常小当たり結果となる。

【4919】

このように、第2特図用の小当たり振分テーブル686では、第1特図用の小当たり振分テーブル685と比較して、第2通常小当たり結果の発生確率が高くなる。また、既に説明したとおり、第1高確率状態STF3では、第2作動口34への入賞に基づき第2特図表示部37bにて遊技回が行われる遊技が繰り返されることとなるとともに、第2高確率状態STF4では、第1特図表示部37aにおける遊技回の消化率の方が第2特図表示部37bにおける遊技回の消化率よりも顕著に高くなる。このため、第1高確率状態STF3では、基本的に、第2特図用の小当たり振分テーブル686を参照して小当たり用の振分判定処理が実行されるとともに、第2高確率状態STF4では、基本的に、第1特図用の小当たり振分テーブル685を参照して小当たり用の振分判定処理が実行される。これにより、第1高確率状態STF3では、第2高確率状態STF4と比較して、第2通常小当たり結果の発生確率が高くなるようにすることができる。また、既に説明したとおり、第2通常小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは、第1通常小当たり結果、第1特殊小当たり結果及び第2特殊小当たり結果のいずれかを契機とした開閉実行モードと比較して、遊技者の持ち球を増やし易くなる。これにより、第1高確率状態STF3では、第2高確率状態STF4と比較して、小当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて遊技者の持ち球を増やし易くすることができる。

【4920】

次に、本パチンコ機10における基本的な遊技状態STF1～STF4の移行態様について、図362を参照しながら説明する。図362は基本的な遊技状態STF1～STF4の移行態様を説明するための説明図である。

【4921】

上記第1の実施形態において既に説明したとおり、RAMクリア処理は、メイン処理（図13）のステップS119にて実行される。RAMクリア処理が実行された場合、遊技状態は通常遊技状態STF1となる。なお、上述したとおり本実施形態において設定値は設けられていないため、メイン処理（図13）において設定値更新処理（ステップS117）が実行されることはなく、当該設定値更新処理にてRAMクリア処理が実行されることはない。

【4922】

通常遊技状態STF1においては、既に説明したとおり、遊技回の変動表示期間の選択態様及び特別入賞装置151のサポートモードとの関係で、左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作が行われる。したがって、第1作動口33への入賞に基づき第1特図表示部37aにて遊技回が行われる遊技が繰り返されることとなる。通常遊技状態STF1において第1特図表示部37aにて遊技回が行われる場合、発生する大当たり結果は低確大当たり結果及び第1高確大当たり結果のいずれかとなる。通常遊技状態STF1において低確大当たり結果が発生した場合には、通常対応の開閉実行モードMD1が実行された後に低確率サポート状態STF2に移行することとなる。第1高確大当たり結果が発生した場合には、V入賞対応の開閉実行モードMD2が実行され、V入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生することにより当該開閉実行モードMD2の終了後に第1高確率状態STF3となる。

【4923】

低確率サポート状態STF2においては、既に説明したとおり、遊技回の変動表示期間の選択態様及び特別入賞装置151のサポートモードとの関係で、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われる。低確率サポート状態STF2ではサポートモードがサポート発生モードとなるため、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われた場合、特別入賞装置151への入賞が高頻度で発生する。また、右側領域PA

3を遊技球が流下するように発射操作が行われた場合、第2作動口34への入賞も発生し得る。このように特別入賞装置151だけではなく第2作動口34への入賞も発生し得る構成において、既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおいて遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様は短期間選択態様であるのに対して第2特図表示部37bにおいて遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様は長期間選択態様である。また、第1特図表示部37aにおける遊技回と第2特図表示部37bにおける遊技回とは重複して実行される。したがって、第1特図表示部37aにおける遊技回の消化率の方が第2特図表示部37bにおける遊技回の消化率よりも顕著に高くなる。

【4924】

第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されている状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果又はいずれかの大当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合、当該第2特図表示部37bにおける遊技回は、当該遊技回の開始時に実行された当否判定処理にて小当たり結果又は大当たり結果が発生していたとしても、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で強制的に終了される。このため、低確率サポート状態STF2では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果となり当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2が実行される可能性と比較して、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果となり当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1、MD2が実行される可能性が高くなる。

【4925】

低確率サポート状態STF2において第1特図表示部37aにて遊技回が行われる場合、発生する大当たり結果は低確大当たり結果及び第1高確大当たり結果のいずれかとなる。低確大当たり結果が発生した場合には、通常対応の開閉実行モードMD1が実行された後に低確率サポート状態STF2に復帰することとなる。当該場合には、当該通常対応の開閉実行モードMD1の終了後にサポート発生モードの上限遊技回数が25回となる。第1高確大当たり結果が発生した場合には、V入賞対応の開閉実行モードMD2が実行され、V入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生することにより当該開閉実行モードMD2の終了後に第1高確率状態STF3となる。

【4926】

第1高確率状態STF3においては、既に説明したとおり、遊技回の変動表示期間の選択態様との関係で、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われる。また、第1高確率状態STF3においては特別入賞装置151のサポートモードが非サポートモードであるため、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われていたとしても特別入賞装置151への入賞は発生しない。したがって、第2作動口34への入賞に基づき第2特図表示部37bにて遊技回が行われる遊技が繰り返されることとなる。第1高確率状態STF3において第2特図表示部37bにて遊技回が行われる場合、発生する大当たり結果は第1高確大当たり結果及び第2高確大当たり結果のいずれかとなる。第1高確大当たり結果が発生した場合には、V入賞対応の開閉実行モードMD2が実行され、V入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生することにより当該開閉実行モードMD2の終了後に第1高確率状態STF3に復帰する。第2高確大当たり結果が発生した場合には、V入賞対応の開閉実行モードMD2が実行され、V入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生することにより当該開閉実行モードMD2の終了後に第2高確率状態STF4となる。

【4927】

第2高確率状態STF4においては、既に説明したとおり、遊技回の変動表示期間の選択態様及び特別入賞装置151のサポートモードとの関係で、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われる。第2高確率状態STF4ではサポートモードがサポート発生モードとなるため、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われた場合、特別入賞装置151への入賞が高頻度で発生する。また、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われた場合、第2作動口34への入賞も発生し得る。こ

10

20

30

40

50

のように特別入賞装置 1 5 1 だけではなく第 2 作動口 3 4 への入賞も発生し得る構成において、既に説明したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a において遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様は短期間選択態様であるのに対して第 2 特図表示部 3 7 b において遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様は長期間選択態様である。また、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回と第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回とは重複して実行される。したがって、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の消化率の方が第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の消化率よりも顕著に高くなる。

【 4 9 2 8 】

第 2 高確率状態 S T F 4 においては当否抽選モードが高確率モードとなる。そして、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されている状況において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果又はいずれかの大当たり結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了した場合、当該第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回は、当該遊技回の開始時に実行された当否判定処理にて小当たり結果又は大当たり結果が発生していたとしても、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で強制的に終了される。このため、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が大当たり結果となり当該大当たり結果を契機とした開閉実行モード M D 2 が実行される可能性と比較して、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が大当たり結果となり当該大当たり結果を契機とした開閉実行モード M D 1 , M D 2 が実行される可能性が高くなる。

【 4 9 2 9 】

第 2 高確率状態 S T F 4 において第 1 特図表示部 3 7 a にて遊技回が行われる場合、発生する大当たり結果は低確大当たり結果及び第 1 高確大当たり結果のいずれかとなる。低確大当たり結果が発生した場合には、通常対応の開閉実行モード M D 1 が実行された後に低確率サポート状態 S T F 2 に移行することとなる。第 1 高確大当たり結果が発生した場合には、V 入賞対応の開閉実行モード M D 2 が実行され、V 入賞検知センサ 6 7 5 b における遊技球の検知が発生することにより当該開閉実行モード M D 2 の終了後に第 1 高確率状態 S T F 3 に移行する。

【 4 9 3 0 】

上記のとおり、第 1 高確率状態 S T F 3 では、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回よりも第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の方が実行され易い構成である。また、第 2 高確率状態 S T F 4 では、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の両方が実行されるが、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回と比較して第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の消化率が顕著に高くなる。そして、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回にて発生し得る大当たり結果はいずれも V 入賞対応の開閉実行モード M D 2 の契機となる大当たり結果（具体的には第 1 高確大当たり結果又は第 2 高確大当たり結果）であるのに対して、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回にて発生し得る大当たり結果には通常対応の開閉実行モード M D 1 の契機となる大当たり結果（具体的には低確大当たり結果）が含まれている。したがって、第 1 高確率状態 S T F 3 となった場合には、第 2 高確率状態 S T F 4 と比較して、大当たり結果を契機とした開閉実行モード M D 1 , M D 2 の終了後に高確率モードとなる可能性が高まる。これにより、第 2 高確率状態 S T F 4 である場合と比較して、第 1 高確率状態 S T F 3 となることの有利度が高められている。

【 4 9 3 1 】

既に説明したとおり、特別入賞装置 1 5 1 のカバー部材 1 5 9 が透明であるため、遊技者はガイド部材 1 5 5 及び阻止部材 1 5 7 の動作態様に基づいてサポート発生モードであるか否かを目視により確認することができる。高確率モードである遊技状態として第 1 高確率状態 S T F 3 及び第 2 高確率状態 S T F 4 が設けられている構成において、非サポートモードとなる第 1 高確率状態 S T F 3 と、サポート発生モードとなる第 2 高確率状態 S T F 4 とは、パチンコ機 1 0 の見た目の動作態様が相違している。これにより、第 1 高確率状態 S T F 3 である状況、及び第 2 高確率状態 S T F 4 である状況のうちいずれである

かを遊技者に明確に把握させることが可能となり、遊技状況の理解の容易化を図ることが可能となる。

【4932】

遊技者は、大当たり結果が発生するか否かに注目するだけでなく、当否判定処理の契機となる入賞が発生するか否かに注目して遊技を行う。このような事情において特別入賞装置151のサポートモードを第1高確率状態STF3と第2高確率状態STF4とで相違させることにより、第1高確率状態STF3及び第2高確率状態STF4のいずれに滞在しているのかを遊技者が明確に認識し易くなる。

【4933】

特別入賞装置151に誘導ユニット152が設けられているのに対して、第2作動口34には当該誘導ユニット152が設けられておらず、第2作動口34の入口部34cは常時開放されている。これにより、誘導ユニット152を第2作動口34にも設ける構成に比べて構成の簡素化を図ることが可能となる。但し、当該構成においては右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作を行うと第2作動口34への入賞が遊技状態STF1～STF4とは関係なく発生してしまう。これに対して、第1高確率状態STF3以外の遊技状態においては第2特図表示部37bについての変動表示期間の選択態様が長期間選択態様となる。これにより、第1高確率状態STF3以外の遊技状態において第2作動口34への入賞を狙って大当たり結果が発生させようとしてもその時間効率を極端に悪くさせることが可能となる。

【4934】

特電入賞装置671、特別入賞装置151、第2作動口34及びスルーゲート35はいずれも右側領域PA3を流下する遊技球が入賞可能となるように設けられている。これにより、低確率サポート状態STF2、第1高確率状態STF3、第2高確率状態STF4及び開閉実行モードにおいては、発射操作装置28の回動操作量を最大回動量とするといったように、右側領域PA3を遊技球が流下する操作態様を維持すればよい。よって、第1高確大当たり結果となった後は低確率サポート状態STF2を経由して通常遊技状態STF1への移行が発生するまで発射操作装置28の操作態様を同一の操作態様とすればよく、遊技状態STF1～STF4が移行する度に操作態様を調整する構成に比べて操作の容易化を図ることが可能となる。

【4935】

図362に示すように、低確率サポート状態STF2の開始時にサポート発生モードの上限遊技回数(25回)が設定された場合、当該低確率サポート状態STF2において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が当該上限遊技回数に達したことに基づいて、サポート発生モードが終了されて通常遊技状態STF1に移行する。また、低確率サポート状態STF2において遊技結果が第1特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合、及び低確率サポート状態STF2において遊技結果が第2特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了し、当該低確率サポート状態STF2における第2特殊小当たり結果の発生回数が2回に達した場合、サポート発生モードが終了されて通常遊技状態STF1に移行する。これにより、低確率サポート状態STF2において、大当たり結果又は小当たり結果が発生するか否かだけでなく、発生する小当たり結果の種類にも遊技者の注目を集めることができる。

【4936】

第2高確率状態STF4において遊技結果が第1特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合、及び第2高確率状態STF4において遊技結果が第2特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了し、当該第2高確率状態STF4における第2特殊小当たり結果の発生回数が2回に達した場合、サポート発生モードが終了されて第1高確率状態STF3に移行する。そして、第1高確率状態STF3に移行した場合には、第2高確率状態STF4である場合と比較して、大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1, MD

10

20

30

40

50

2の終了後に高確率モードとなる可能性が高まる。このように、第1高確大当たり結果を契機としたV入賞対応の開閉実行モードMD2を経由することなく第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行が発生し得る構成とすることにより、第2高確率状態STF4において発生する大当たり結果の種類だけでなく第2高確率状態STF4において発生する小当たり結果の種類にも遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4937】

第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行を発生させる小当たり結果として第1特殊小当たり結果が存在しており、当該第1特殊小当たり結果は、低確率サポート状態STF2から通常遊技状態STF1への移行を発生させる小当たり結果（第1特殊小当たり結果）と同一の小当たり結果である。また、第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行を発生させ得る小当たり結果として第2特殊小当たり結果が存在しており、当該第2特殊小当たり結果は、低確率サポート状態STF2から通常遊技状態STF1への移行を発生させ得る小当たり結果（第2特殊小当たり結果）と同一の小当たり結果である。これにより、小当たり結果の種類の増加が抑制されている。

【4938】

第1高確率状態STF3であっても第1特図表示部37aにおいて遊技回が行われることがある。例えば、第1特図保留エリア111に第1保留情報が記憶されている状態で第1高確率状態STF3への移行が発生した場合や、第1高確率状態STF3において左側領域PA2を遊技球が流下する態様で発射操作を継続する場合には、第1高確率状態STF3であっても第1特図表示部37aにおいて遊技回が行われる。そして、第2特図表示部37b側において大当たり結果又は小当たり結果が発生しないまま第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了すると低確大当たり結果が発生し得る。低確大当たり結果が発生した場合には通常対応の開閉実行モードMD1が実行され、当該開閉実行モードMD1の終了後には当否抽選モードが低確率モードとなる。このような状況が発生すると、第1高確率状態STF3への移行が発生したにも関わらず、当否抽選モードが高確率モードである状況で大当たり結果が1回しか発生しないこととなる。これに対して、第2特図表示部37bにおいて遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様は通常選択態様であるのに対して第1特図表示部37aにおいて遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様は長期間選択態様である。また、遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合には、第1保留情報を契機とした当否判定処理にて大当たり結果が発生していたとしても、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了される。このため、遊技者は、第1高確率状態STF3において右側領域PA3を遊技球が流下する態様で発射操作を継続することにより、基本的に、低確大当たり結果を契機とした通常対応の開閉実行モードMD1が実行されないようにすることができる。

【4939】

第1高確率状態STF3においては、既に説明したとおり、遊技回の変動表示期間の選択態様との関係で、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われる。また、第1高確率状態STF3においては特別入賞装置151のサポートモードが非サポートモードであるため、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われていたとしても特別入賞装置151への入賞は発生しない。したがって、第2作動口34への入賞に基づき第2特図表示部37bにて遊技回が行われる遊技が繰り返されることとなる。また、第2高確率状態STF4においては、既に説明したとおり、遊技回の変動表示期間の選択態様及び特別入賞装置151のサポートモードとの関係で、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われる。第2高確率状態STF4ではサポートモードがサポート発生モードとなるため、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われた場合、特別入賞装置151への入賞が高頻度で発生するとともに、第2作動口34への入賞も発生し得る。但し、既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおいて遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様は短期間選択態様であるのに対して第2

特図表示部 37b において遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様は長期間選択態様である。また、第 1 特図表示部 37a における遊技回と第 2 特図表示部 37b における遊技回とは重複して実行される。したがって、第 1 特図表示部 37a における遊技回の消化率の方が第 2 特図表示部 37b における遊技回の消化率よりも顕著に高くなる。

【4940】

既に説明したとおり、V 入賞対応の開閉実行モード MD 2 において V 入賞検知センサ 675b における遊技球の検知が発生することを前提とすると、第 1 保留情報を契機とした当否判定処理にて大当たり結果となった場合には、約 2/3 の確率で当該大当たり結果が低確大当たり結果に振り分けられ、開閉実行モード MD 1 の終了後に低確率サポート状態 STF 2 となるとともに、約 1/3 の確率で当該大当たり結果が第 1 高確大当たり結果に振り分けられ、開閉実行モード MD 2 の終了後に第 1 高確率状態 STF 3 となる。また、既に説明したとおり、V 入賞対応の開閉実行モード MD 2 において V 入賞検知センサ 675b における遊技球の検知が発生することを前提とすると、第 2 保留情報を契機とした当否判定処理にて大当たり結果となった場合には、約 2/3 の確率で当該大当たり結果が第 2 高確大当たり結果に振り分けられ、開閉実行モード MD 2 の終了後に第 2 高確率状態 STF 4 となるとともに、約 1/3 の確率で当該大当たり結果が第 1 高確大当たり結果に振り分けられ、開閉実行モード MD 2 の終了後に第 1 高確率状態 STF 3 となる。したがって、第 2 高確率状態 STF 4 において発生する大当たり結果が第 1 特図表示部 37a における遊技回にて発生すること、及び V 入賞対応の開閉実行モード MD 2 において V 入賞検知センサ 675b における遊技球の検知が発生することを前提とすると、第 2 高確率状態 STF 4 において第 1 特図表示部 37a における遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合には、約 2/3 の確率で開閉実行モード MD 1 の終了後に低確率モードである低確率サポート状態 STF 2 となる。また、第 1 高確率状態 STF 3 において発生する大当たり結果が第 2 特図表示部 37b における遊技回にて発生すること、及び V 入賞対応の開閉実行モード MD 2 において V 入賞検知センサ 675b における遊技球の検知が発生することを前提とすると、第 1 高確率状態 STF 3 において第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合には、開閉実行モード MD 2 の終了後に高確率モードであるいずれかの高確率状態 STF 3, STF 4 となる。

【4941】

第 2 高確率状態 STF 4 において第 1 特図表示部 37a における遊技回の遊技結果が低確大当たり結果となった場合には開閉実行モード MD 1 の終了後に低確率サポート状態 STF 2 に移行する。また、当該低確率サポート状態 STF 2 に移行した後に、大当たり結果が発生することなく通常遊技状態 STF 1 に移行し得る。したがって、第 2 高確率状態 STF 4 において発生する大当たり結果が第 1 特図表示部 37a における遊技回にて発生することを前提とすると、遊技状態が第 2 高確率状態 STF 4 に移行した場合、通常遊技状態 STF 1 となるまでに大当たり結果を契機とした開閉実行モード MD 1, MD 2 が少なくとも 1 回発生することとなる。

【4942】

V 入賞対応の開閉実行モード MD 2 にて V 入賞検知センサ 675b における遊技球の検知が発生することを前提とすると、第 1 高確率状態 STF 3 において第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 2 高確大当たり結果となった場合には開閉実行モード MD 2 の終了後に第 2 高確率状態 STF 4 に移行する。そして、当該第 2 高確率状態 STF 4 において第 1 特図表示部 37a における遊技回の遊技結果が低確大当たり結果となった場合には開閉実行モード MD 1 の終了後に低確率サポート状態 STF 2 に移行する。したがって、第 1 高確率状態 STF 3 において発生する大当たり結果が第 2 特図表示部 37b における遊技回にて発生すること、第 2 高確率状態 STF 4 において発生する大当たり結果が第 1 特図表示部 37a における遊技回にて発生すること、及び V 入賞対応の開閉実行モード MD 2 において V 入賞検知センサ 675b における遊技球の検知が発生することを前提とすると、第 1 高確率状態 STF 3 となった場合には、通常遊技状態 STF 1 となる

までに大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1, MD2が少なくとも2回発生することとなる。

【4943】

このように、第1高確率状態STF3において発生する大当たり結果が第2特図表示部37bにおける遊技回にて発生すること、第2高確率状態STF4において発生する大当たり結果が第1特図表示部37aにおける遊技回にて発生すること、及びV入賞対応の開閉実行モードMD2においてV入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生することを前提とすると、通常遊技状態STF1となるまでに確保される大当たり結果の発生回数は、遊技状態が第2高確率状態STF4となる場合と比較して、遊技状態が第1高確率状態STF3となる場合の方が多い。これにより、第2高確率状態STF4となる場合と比較して、第1高確率状態STF3となることの有利度が高められている。また、第2高確率状態STF4となった場合には、当該第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行が発生することを遊技者が期待することができる。

10

【4944】

既に説明したとおり、第1保留情報に対して実行された当否判定処理にて大当たり結果となった場合、及び第2保留情報に対して実行された当否判定処理にて大当たり結果となった場合のいずれにおいても、当該大当たり結果が第1高確大当たり結果に振り分けられる可能性が存在している。これにより、いずれの遊技状態STF1~STF4においても、当否判定処理にて大当たり結果となる場合に当該大当たり結果が第1高確大当たり結果となることを遊技者が期待することができる。

20

【4945】

第2高確率状態STF4において第1保留情報を契機とした当否判定処理にて大当たり結果となった場合に振り分けられる大当たり結果として、第1高確率状態STF3への移行契機となる大当たり結果（具体的には第1高確大当たり結果）と、第1高確率状態STF3への移行契機とはならない大当たり結果（具体的には低確大当たり結果）とが存在している。これにより、当該場合に開閉実行モードMD1, MD2の終了後における遊技状態が第1高確率状態STF3となるか否かに遊技者の注目を集めることができる。

【4946】

第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行を発生させる遊技結果として、第1高確大当たり結果に加えて、第1特殊小当たり結果が設けられている。また、第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行を発生させ得る遊技結果として、第2特殊小当たり結果が設けられている。上述したとおり、第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行が発生することを遊技者に期待させる構成において、大当たり結果を発生させることなく当該第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行を発生させることを可能とする遊技結果（第1特殊小当たり結果又は第2特殊小当たり結果）が設けられていることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となっている。

30

【4947】

第2高確率状態STF4において第1保留情報を契機とした当否判定処理にて小当たり結果となった場合に振り分けられる小当たり結果として、第1高確率状態STF3への移行契機となる小当たり結果（具体的には第1特殊小当たり結果）と、第1高確率状態STF3への移行契機となり得る小当たり結果（具体的には第2特殊小当たり結果）と、第1高確率状態STF3への移行契機とはならない小当たり結果（具体的には第1通常小当たり結果及び第2通常小当たり結果）とが存在している。これにより、第2高確率状態STF4において発生する小当たり結果の種類に遊技者の注目を集めることができる。

40

【4948】

サポート発生モードを終了させるために必要となる第2特殊小当たり結果の発生回数は2回に設定されている。このため、第2高確率状態STF4における第2特殊小当たり結果の発生回数が2回に達したに基づいてサポート発生モードが終了されて第1高確率状態STF3に移行する場合には、当該第1高確率状態STF3への移行が発生する前に

50

、第2高確率状態STF4における第2特殊小当たり結果の発生回数が1回であり、第2特殊小当たり結果があと1回発生することによりサポート発生モードが終了して第1高確率状態STF3に移行するという状況を発生させることができる。これにより、第2高確率状態STF4において、第2特殊小当たり結果の発生回数が2回に達したことに基づいて第1高確率状態STF3への移行が発生することへの期待感を段階的に高めることができる。

【4949】

既に説明したとおり、第1保留情報を契機とした当否判定処理にて小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は1/10の確率で第1特殊小当たり結果に振り分けられるとともに、1/5の確率で第2特殊小当たり結果に振り分けられる。サポート発生モードを終了させるために必要となる発生回数が1回に設定されている第1特殊小当たり結果の発生確率と比較して、サポート発生モードを終了させるために必要となる発生回数が2回に設定されている第2特殊小当たり結果の発生確率の方が高い確率に設定されている。これにより、第2高確率状態STF4における第2特殊小当たり結果の発生回数が1回となり、第2特殊小当たり結果があと1回発生することによりサポート発生モードが終了して第1高確率状態STF3に移行するという状況が発生する可能性を高めることができる。

【4950】

第2高確率状態STF4であるとともに当該第2高確率状態STF4において未だ第2特殊小当たり結果が発生していない状況において第1特図表示部37aにおける遊技回が実行される場合、第1高確率状態STF3への移行を発生させる遊技結果は第1高確大当たり結果及び第1特殊小当たり結果である。当該状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されて第1高確率状態STF3への移行を発生させる遊技結果となる確率は約2.8%である。また、第2高確率状態STF4であるとともに当該第2高確率状態STF4における第2特殊小当たり結果の発生回数が1回である状況において第1特図表示部37aにおける遊技回が実行される場合に、第1高確率状態STF3への移行を発生させる遊技結果は第1高確大当たり結果、第1特殊小当たり結果及び第2特殊小当たり結果である。当該状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されて第1高確率状態STF3への移行を発生させる遊技結果となる確率は約4.8%である。このように、第2高確率状態STF4では、当該第2高確率状態STF4における1回目の第2特殊小当たり結果が発生することにより、次回以降の第1特図表示部37aにおける遊技回にて第1高確率状態STF3への移行を発生させる遊技結果の数が増加するとともに、当該次回以降の第1特図表示部37aにおける遊技回にて第1高確率状態STF3への移行を発生させる遊技結果となる確率が上昇する。これにより、第1高確率状態STF3に移行することへの期待感を段階的に高めることができる。

【4951】

第2高確率状態STF4であるとともに当該第2高確率状態STF4において未だ第2特殊小当たり結果が発生していない状況において第1特図表示部37aにおける遊技回が実行される場合、当該遊技回の遊技結果が大当たり結果（具体的には第1高確大当たり結果）となることにより第1高確率状態STF3への移行が発生する確率は約1.8%であるとともに、当該遊技回の遊技結果が小当たり結果（具体的には第1特殊小当たり結果）となることにより第1高確率状態STF3への移行が発生する確率は1%である。また、第2高確率状態STF4であるとともに当該第2高確率状態STF4における第2特殊小当たり結果の発生回数が1回である状況において第1特図表示部37aにおける遊技回が実行される場合、当該遊技回の遊技結果が大当たり結果（具体的には第1高確大当たり結果）となることにより第1高確率状態STF3への移行が発生する確率は約1.8%であるとともに、当該遊技回の遊技結果が小当たり結果（具体的には第1特殊小当たり結果又は第2特殊小当たり結果）となることにより第1高確率状態STF3への移行が発生する確率は3%である。このように、第2高確率状態STF4では、当該第2高確率状態STF4における1回目の第2特殊小当たり結果が発生することにより、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果となることを契機として第1高確率状態ST

10

20

30

40

50

F 3 への移行が発生する確率と比較して、当該遊技回の遊技結果が小当たり結果となることを契機として第 1 高確率状態 S T F 3 への移行が発生する確率が高い状態となる。これにより、第 2 高確率状態 S T F 4 において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が小当たり結果となることにより第 1 高確率状態 S T F 3 に移行することへの期待感を段階的に高めることができる。

【 4 9 5 2 】

次に、変動種別カウンタ C S について説明する。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ～ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S は、第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における変動表示期間を主側 M P U 8 2 にて決定する上で用いられる。具体的には、変動種別カウンタ C S の値は、第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における変動表示の開始時における変動パターン決定に際して取得される。但し、第 1 高確率状態 S T F 3 において第 1 特図表示部 3 7 a にて遊技回が行われる場合には変動表示期間の選択態様が長期間選択態様であり変動表示期間が固定となるため、変動種別カウンタ C S は利用されない。同様に、通常遊技状態 S T F 1、低確率サポート状態 S T F 2 及び第 2 高確率状態 S T F 4 において第 2 特図表示部 3 7 b にて遊技回が行われる場合には変動表示期間の選択態様が長期間選択態様であり変動表示期間が固定となるため、変動種別カウンタ C S は利用されない。

【 4 9 5 3 】

通常遊技状態 S T F 1 において第 1 特図表示部 3 7 a における変動表示期間の選択態様は通常選択態様であるとともに、低確率サポート状態 S T F 2 及び第 2 高確率状態 S T F 4 において第 1 特図表示部 3 7 a における変動表示期間の選択態様は短期間選択態様である。これに対して、通常遊技状態 S T F 1、低確率サポート状態 S T F 2 及び第 2 高確率状態 S T F 4 において第 2 特図表示部 3 7 b における変動表示期間の選択態様は長期間選択態様である。したがって、通常遊技状態 S T F 1、低確率サポート状態 S T F 2 又は第 2 高確率状態 S T F 4 の開始時に保留記憶されている第 2 保留情報が存在していても、当該第 2 保留情報に対応する遊技回において第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了する前に、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果となる態様で当該第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了し、当該第 2 保留情報に対応する遊技回は途中で強制終了される可能性が高い。

【 4 9 5 4 】

但し、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回にて大当たり結果又は小当たり結果が発生しない状況が長く継続する場合（例えば第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間として選択される 1 0 分以上の期間に亘って遊技球の発射操作が行われなような場合）には、当該第 2 保留情報に対応する遊技回が途中で強制終了されることなく実行される。そして、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行された場合には約 $1 / 18.5$ の確率で大当たり結果となり、約 $1 / 1.5$ の確率で当該大当たり結果が第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回では発生しない第 2 高確大当たり結果となる。通常遊技状態 S T F 1、低確率サポート状態 S T F 2 又は第 2 高確率状態 S T F 4 において第 2 高確大当たり結果が発生する可能性は、これらの遊技状態 S T F 1, S T F 2, S T F 4 において実行される第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の回数が増加するほど高くなる。これに対して、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に保留記憶可能な第 2 保留情報の数が 1 個に設定されている。これにより、通常遊技状態 S T F 1、低確率サポート状態 S T F 2 又は第 2 高確率状態 S T F 4 の開始時に保留記憶されている第 2 保留情報が存在しており、これらの遊技状態 S T F 1, S T F 2, S T F 4 において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回にて大当たり結果又は小当たり結果が発生しない状況が長く継続する場合においても、第 2 高確大当たり結果が発生してしまう可能性が低減されている。

【 4 9 5 5 】

次に、各遊技状態 S T F 1 ～ S T F 4 において第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回に対応させて図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部

65にて実行される演出について説明する。図363(a)及び図363(b)は遊技回が実行される場合における図柄表示装置41の表示内容を説明するための説明図である。

【4956】

各遊技状態STF1～STF4では、上記第10の実施形態における時短状態の場合と同様に、図柄表示装置41の表示面に第1個別表示領域334と、第1保留表示領域335と、第2個別表示領域336と、第2保留表示領域337と、装飾領域332とが表示される。図363(a)及び図363(b)に示すように、第1個別表示領域334、第1保留表示領域335、第2個別表示領域336及び第2保留表示領域337は図柄表示装置41の表示面の上下縁部に沿って設定されている。これら表示領域334～337の表示面積は同一又は略同一となっており、第1個別表示領域334が左の隅角部分に設定されており、その右隣りに第1保留表示領域335が設定されており、その右隣りに第2保留表示領域337が設定されており、第2個別表示領域336が右の隅角部分に設定されている。また、図柄表示装置41の表示面においてこれら表示領域334～337以外の領域が装飾領域332に設定されている。装飾領域332の方が各表示領域334～337よりも表示面積が広く設定されており、さらには各表示領域334～337の合計の表示面積よりも装飾領域332の表示面積の方が広く設定されている。

10

【4957】

第1保留表示領域335では保留記憶されている第1保留情報の数を遊技者に報知するための画像表示が行われ、第2保留表示領域337では保留記憶されている第2保留情報の数を遊技者に報知するための画像表示が行われる。これら画像表示の内容について具体的には、第1保留表示領域335では保留記憶されている第1保留情報の数に対応する数の保留画像G21が表示され、第2保留表示領域337では保留記憶されている第2保留情報の数に対応する数の保留画像G21が表示される。

20

【4958】

各遊技状態STF1～STF4では、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行される場合に図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて第1図柄変動演出が行われるとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行される場合に図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて第2図柄変動演出が行われる。第1図柄変動演出では、第1個別表示領域334において第1特図表示部37aにおける遊技回に対応した画像表示が行われるとともに、第2図柄変動演出では、第2個別表示領域336において第2特図表示部37bにおける遊技回に対応した画像表示が行われる。当該画像表示の内容について詳細には、第1個別表示領域334及び第2個別表示領域336には左の演出図柄G71、中央の演出図柄G72及び右の演出図柄G73が表示され、対応する遊技回の開始時においてはそれら複数の演出図柄G71～G73が縦方向にスクロール表示される。第1個別表示領域334及び第2個別表示領域336にて実行されるスクロール表示では、演出図柄G71～G73として、「1」、「3」、「5」、「7」及び「9」という奇数図柄と、「2」、「4」、「6」及び「8」という偶数図柄と、「源」という絵柄図柄とが表示される。

30

【4959】

対応する保留情報に対して実行された当否判定処理(ステップSP304)にて大当たり結果となった場合には、全て同一の演出図柄G71～G73が表示された状態で演出図柄G71～G73のスクロール表示が停止され、小当たり結果となった場合には、当該小当たり結果に対応する演出図柄G71～G73の組合せが表示された状態で演出図柄G71～G73のスクロール表示が停止され、外れ結果となった場合には、当該外れ結果に対応する演出図柄G71～G73の組合せが表示された状態で演出図柄G71～G73のスクロール表示が停止される。大当たり結果となった場合に停止表示される演出図柄G71～G73の組合せ、小当たり結果となった場合に停止表示される演出図柄G71～G73の組合せ及び外れ結果となった場合に停止表示される演出図柄G71～G73の組合せは相互に相違している。

40

【4960】

50

当否判定処理（ステップ S P 3 0 4）において大当たり結果となった場合、当該大当たり結果が低確大当たり結果であれば遊技回の終了時に「2・2・2」、「4・4・4」、「6・6・6」又は「8・8・8」という同一の偶数図柄が3つ揃う演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せが表示された状態となる。また、当該大当たり結果が第2高確大当たり結果であれば遊技回の終了時に「1・1・1」、「3・3・3」、「5・5・5」又は「9・9・9」という同一の奇数図柄が3つ揃う演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せが表示された状態となる。さらにまた、当該大当たり結果が第1高確大当たり結果であれば遊技回の終了時に「7・7・7」という同一の奇数図柄が3つ揃う演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せが表示された状態、又は「源・源・源」という同一の絵柄図柄が3つ揃う演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せが表示された状態となる。

10

【4961】

当否判定処理（ステップ S P 3 0 4）において小当たり結果となった場合、当該小当たり結果が第1通常小当たり結果であれば遊技回の終了時に「1・2・3」という演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せが表示された状態となり、当該小当たり結果が第2通常小当たり結果であれば遊技回の終了時に「2・3・4」という演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せが表示された状態となり、当該小当たり結果が第1特殊小当たり結果であれば遊技回の終了時に「3・5・7」という演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せが表示された状態となり、当該小当たり結果が第2特殊小当たり結果であれば遊技回の終了時に「3・4・1」という演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せが表示された状態となる。また、当否判定処理において外れ結果となった場合には、遊技回の終了時に外れ結果に対応する演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せ（例えば「6・8・2」）が表示された状態となる。外れ結果に対応する演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せは複数種類存在している。また、当該外れ結果に対応する演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せはいずれも大当たり結果又は小当たり結果に対応する演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せとは相違している。

20

【4962】

第1特図表示部 3 7 a における遊技回の終了時に第1個別表示領域 3 3 4 に停止表示される演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せに基づいて、遊技者は大当たり結果の発生の有無及び小当たり結果の発生の有無を把握することができる。また、大当たり結果が発生した場合には当該発生した大当たり結果の種類を把握することができるとともに、小当たり結果が発生した場合には当該発生した小当たり結果の種類を把握することができる。

30

【4963】

既に説明したとおり、第2高確率状態 S T F 4 において、遊技結果が第1特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了した場合にはサポート発生モードの終了条件が満たされてサポート発生モードが終了されることにより第1高確率状態 S T F 3 に移行する。これにより、第2高確率状態 S T F 4 では、第1特殊小当たり結果に対応する「3・5・7」という演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せが第1個別表示領域 3 3 4 に停止表示されるか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4964】

既に説明したとおり、第2高確率状態 S T F 4 において、遊技結果が第2特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了し、当該第2高確率状態 S T F 4 における第2特殊小当たり結果の発生回数が2回に達した場合にはサポート発生モードの終了条件が満たされてサポート発生モードが終了されることにより第1高確率状態 S T F 3 に移行する。第2高確率状態 S T F 4 が開始された後において最初に遊技結果が第2特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了した場合、図 3 6 3 (a) に示すように、図柄表示装置 4 1 における装飾領域 3 3 2 の右側上部に「第2特殊小当たり発生」という文字を含む第2特殊小当たり発生画像 G 7 4 が表示される。これにより、第2高確率状態 S T F 4 において既に1回目の第2特殊小当たり結果が発生している状況であるとともに、次に第2特殊小当たり結果が発生することにより当該第2高確率状態 S T F 4 における第2特殊小当たり結果の発生

40

50

回数が2回に達してサポート発生モードの終了条件が満たされることを遊技者に報知できる。よって、第2高確率状態STF4において装飾領域332に第2特殊小当たり発生画像G74が表示された場合には、次回以降の第1特図表示部37aにおける遊技回において、第2特殊小当たり結果に対応する「3・4・1」という演出図柄G71～G73の組合せが第1個別表示領域334に停止表示されるか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4965】

図柄表示装置41の装飾領域332における左側下部では、通常遊技状態STF1において実行された遊技回の遊技結果が大当たり結果となってから遊技結果が通常遊技状態STF1に復帰するまでの間に亘って、発生した大当たり結果の種類に対応する当選履歴図柄画像表示が行われる。当選履歴図柄画像表示では、最大で直近3回分の大当たり結果の種類を確認可能とする表示が行われる。当選履歴図柄画像表示では、図363(a)及び図363(b)に示すように、最新の大当たり結果に対応する第1当選履歴図柄画像G75と、当該最新の大当たり結果の1つ前に発生した大当たり結果に対応する第2当選履歴図柄画像G76と、当該最新の大当たり結果の2つ前に発生した大当たり結果に対応する第3当選履歴図柄画像G77とが表示される。

【4966】

遊技者は、図柄表示装置41に表示されている当選履歴図柄画像G75～G77を、左から右に向かって第3当選履歴図柄画像G77→第2当選履歴図柄画像G76→第1当選履歴図柄画像G75の順番で確認することにより、通常遊技状態STF1における遊技回を挟むことなく発生した大当たり結果の種類（すなわち連荘中に発生した大当たり結果の種類）を当該大当たり結果が発生した順番で確認することができる。なお、当選履歴図柄画像表示の詳細な内容については後述する。

【4967】

次に、主側MPU82にて実行される普図普電制御処理（図364）の説明に先立ち、当該普図普電制御処理にて利用される主側RAM84の構成について説明する。図358に示すように、主側RAM84にはサポートフラグ687が設けられている。サポートフラグ687は、特別入賞装置151のサポートモードがサポート発生モードであることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。サポートフラグ687に「1」がセットされている状態がサポート発生モードに対応しているとともに、サポートフラグ687の値が「0」である状態が非サポートモードに対応している。

【4968】

<普図普電制御処理>

次に、主側MPU82にて実行される普図普電制御処理について図364のフローチャートを参照しながら説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、普図普電制御処理はタイマ割込み処理（図14）のステップS214にて実行される。

【4969】

まず普図側の保留情報の取得処理を実行する（ステップSN701）。普図側の保留情報の取得処理では、スルーゲート35への入賞が発生している場合であって、普図保留エリア84cに格納されている普図側の保留情報の数が上限記憶数未満（具体的には4個未満）である場合に、その時点における普電乱数カウンタC4の数値情報を普図保留エリア84cの第1エリア114a～第4エリア114d（図119参照）において現状の格納対象に対応するエリアに格納する。

【4970】

その後、主側RAM84に設けられた誘導実行フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSN702）。誘導実行フラグは、特別入賞装置151の誘導ユニット152が誘導状態となる誘導実行状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。誘導実行フラグに「1」がセットされていない場合には（ステップSN702：NO）、主側RAM84に設けられた誘導当選フラグに「1」が設定が設定されているか否かを判定する（ステップSN703）。誘導当選フラグは、誘導実行状態に

10

20

30

40

50

当選していることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。誘導当選フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSN703：NO）、主側RAM84に設けられた普図表示カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップSN704）。普図表示カウンタは、普図表示部38aにおける絵柄の残りの変動表示時間又は絵柄の残りの停止表示時間を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。

【4971】

主側RAM84における普図表示カウンタの値が「0」である場合には（ステップSN704：YES）、普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が行われている状態であるか否かを判定することにより普図表示部38aにおける絵柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップSN705）。ステップSN705にて肯定判定を行った場合、すなわちサポート発生モードにおいて誘導実行状態に当選しなかったことに対応する普図表示部38aにおける絵柄の変動表示が終了した場合、又は非サポートモードにおいて普図表示部38aにおける絵柄の変動表示が終了した場合には、外れ表示の設定処理を実行する（ステップSN706）。外れ表示の設定処理では、外れ結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が終了されるように普図表示部38aを表示制御する。また、外れ表示の設定処理（ステップSN706）では、主側RAM84における普図表示カウンタに「125」（すなわち0.5秒）をセットする。タイマ割込み処理（図14）のタイマ更新処理（ステップS210）では、普図表示カウンタの値が1減算され、当該1減算後の普図表示カウンタの値が「0」を下回った場合には当該普図表示カウンタの値が「0」クリアされる。普図表示カウンタに「125」をセットすることにより、普図表示部38aに外れ結果に対応する絵柄が表示されている状態が少なくとも0.5秒間に亘って継続されるようにすることができる。

【4972】

ステップSN705にて否定判定を行った場合、すなわち普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示を開始可能な状態である場合には、普図保留エリア84cに普図側の保留情報が格納されていることを条件として（ステップSN707：YES）、誘導用の当否判定（ステップSN708～ステップSN710）を実行する。

【4973】

誘導用の当否判定では、まず開閉実行モードであるか否かを判定する（ステップSN708）。ステップSN708では、大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1、MD2及び小当たり結果を契機とした開閉実行モードのいずれかである場合（具体的には後述する第1特図特電カウンタ又は第2特図特電カウンタの値が「3」以上である場合）に肯定判定を行う。開閉実行モードではない場合には（ステップSN708：NO）、主側RAM84におけるサポートフラグ687に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSN709）。開閉実行モードではなくて、且つ特別入賞装置151のサポートモードがサポート発生モードである場合（ステップSN708：NO、ステップSN709：YES）、誘導用の当否判定処理を実行する（ステップSN710）。

【4974】

誘導用の当否判定処理（ステップSN710）では、普図保留エリア84c（図119参照）に記憶されている普図側の保留情報をシフトする。具体的には、普図保留エリア84cの第1エリア114aに格納されている普図側の保留情報を普図用の実行エリア115にシフトした後に、第1エリア114a～第4エリア114dに格納されている情報を第mエリアから第m-1エリアに1個ずつシフトさせる。また、誘導用の当否判定処理（ステップSN710）では、抽選処理を実行する。当該抽選処理では、普図用の実行エリア115にシフトされた普図側の保留情報の値、すなわち普電乱数カウンタC4から取得した数値情報（「0」～「250」のいずれか）が「0」～「190」のいずれかであるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて肯定判定を行った場合に誘導実行状態に当選したことを特定する。さらにまた、誘導用の当否判定処理（ステップSN710）では、主側RAM84における普図表示カウンタに「750」（すなわち3秒）をセットし、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示を開始されるようにする。

【4975】

誘導用の当否判定処理（ステップSN710）において誘導実行状態に当選した場合（ステップSN711：YES）、主側RAM84における誘導当選フラグに「1」をセットすることにより誘導実行状態に当選していることを主側MPU82にて把握可能とするとともに、主側RAM84に設けられた誘導実行カウンタに「3」をセットする（ステップSN712）。誘導実行カウンタは誘導ユニット152を誘導状態とする残り回数を主側MPU82にて把握可能とするためのカウンタである。

【4976】

現状が開閉実行モードである場合（ステップSN708：YES）、又はサポートモードが非サポートモードである場合には（ステップSN709：NO）、誘導用の当否判定処理（ステップSN710）を実行するのではなく、普図表示部38aの変動開始処理を実行する（ステップSN713）。当該変動開始処理では、普図保留エリア84cに記憶されている普図側の保留情報をシフトする。具体的には、普図保留エリア84cの第1エリア114aに格納されている普図側の保留情報を普図用の実行エリア115にシフトした後に、第1エリア114a～第4エリア114dに格納されている情報を第mエリアから第m-1エリアに1個ずつシフトさせる。但し、普図用の実行エリア115にシフトされた普図側の保留情報は誘導用の当否判定処理の実行対象となることはなくそのまま消去される。また、普図表示部38aの変動開始処理（ステップSN713）では、主側RAM84の普図表示カウンタに「7000」（すなわち28秒）をセットする。これにより、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示が開始される。

【4977】

つまり、非サポートモードにおいては、誘導ユニット152が誘導状態となることはないが、スルーゲート35への入賞に基づき普図側の保留情報が取得されるとともに、普図側の保留情報が取得されている場合には普図表示部38aにおいて絵柄の変動表示が行われる。そして、その絵柄の変動表示の継続期間は、サポート発生モードにおいて普図表示部38aにて絵柄の変動表示が行われる場合の継続期間（3秒）よりも長く設定されている。

【4978】

ステップSN703にて肯定判定を行った場合には、主側RAM84における普図表示カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップSN714）。普図表示カウンタの値が「0」である場合、すなわちサポート発生モードにおいて誘導実行状態に当選したことに対応する普図表示部38aにおける絵柄の変動表示が終了した場合には、誘導実行状態の当選に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が終了されるように普図表示部38aを表示制御する（ステップSN715）。また、誘導当選フラグを「0」クリアするとともに、主側RAM84における誘導実行フラグに「1」をセットする（ステップSN716）。これにより、誘導実行状態であることを主側MPU82にて把握可能とすることができる。

【4979】

誘導実行フラグに「1」がセットされている場合（ステップSN702：YES）、サポート制御処理を実行することで（ステップSN717）、特別入賞装置151の誘導ユニット152が誘導実行状態となるようにする。誘導実行状態は、誘導ユニット152が誘導状態となった後に非誘導状態に復帰する誘導制御（又は開閉制御）が予め定められた回数行われた場合、又は予め定められた上限個数の遊技球が特別入賞装置151の検知センサ154にて検知された場合に終了する。これらの内容については具体的には、上記上限個数は10個で一定となっている。また、誘導制御の実行回数も複数回の所定回数、具体的には3回で一定となっている。各誘導制御の実行回において誘導ユニット152が誘導状態に維持される上限期間は3秒で一定となっており、各誘導制御の実行回の間において誘導ユニット152が非誘導状態に維持される期間は1秒で一定となっている。サポート制御処理（ステップSN717）では、誘導実行状態が終了する場合、主側RAM84における誘導実行フラグの値を「0」クリアする。普図表示部38aに誘導実行状態の当

選に対応する絵柄が表示されている状態は、誘導実行状態が終了して誘導実行フラグの値が「0」クリアされるまで継続される。

【4980】

＜第1特図特電制御処理及び第2特図特電制御処理＞

次に、主側MPU82にて実行される特図特電制御処理について説明する。上記第1の実施形態において既に説明したとおり、特図特電制御処理はタイマ割込み処理（図14）のステップS213にて実行される。本実施形態では特図特電制御処理として、第1保留情報に対応する第1特図特電制御処理と第2保留情報に対応する第2特図特電制御処理とが設定されている。タイマ割込み処理（図14）において特図特電制御処理が実行される場合には、第1特図特電制御処理→第2特図特電制御処理の順番で実行される。

10

【4981】

図365は第1特図特電制御処理を示すフローチャートであり、図366は第2特図特電制御処理を示すフローチャートである。なお、第1特図特電制御処理と第2特図特電制御処理とは処理構成が類似しているため、対応する処理構成ごとに説明をする。

【4982】

第1特図特電制御処理では、第1作動口33又は特別入賞装置151への入賞が発生している場合に第1保留情報を取得するための処理を実行するとともに、第1保留情報が記憶されている場合にその第1保留情報について当否判定を行い、さらにその当否判定を契機として遊技回用の演出を行うための処理を実行する。また、当否判定の結果に基づいて、遊技回用の演出後に開閉実行モードに移行させる処理を実行するとともに、開閉実行モード中及び開閉実行モード終了時の処理を実行する。

20

【4983】

また、第2特図特電制御処理では、第2作動口34への入賞が発生している場合に第2保留情報を取得するための処理を実行するとともに、第2保留情報が記憶されている場合にその第2保留情報について当否判定を行い、さらにその当否判定を契機として遊技回用の演出を行うための処理を実行する。また、当否判定の結果に基づいて、遊技回用の演出後に開閉実行モードに移行させる処理を実行するとともに、開閉実行モード中及び開閉実行モード終了時の処理を実行する。

【4984】

具体的には、第1特図特電制御処理（図365）ではまず第1保留情報の取得処理を実行する（ステップSN801）。また、第2特図特電制御処理（図366）ではまず第2保留情報の取得処理を実行する（ステップSN901）。

30

【4985】

第1保留情報の取得処理では、図367（a）のフローチャートに示すように、第1作動口33又は特別入賞装置151への入賞が発生しており、さらに第1特図保留エリア111（図119参照）に記憶されている第1保留情報の数が上限記憶数未満（具体的には4個未満）である場合（ステップSP101及びステップSP102：YES）、第1保留情報を取得するための処理（ステップSP103～ステップSP105）を実行する。なお、第1作動口33への入賞が発生しているか否かの監視処理、及び特別入賞装置151への入賞が発生しているか否かの監視処理はタイマ割込み処理（図14）における入球検知処理（ステップS209）にて実行されており、入賞が発生している場合にはその入賞が発生している入球部に対応する入賞データが主側RAM84にセットされる。ステップSP101では当該入賞データが主側RAM84にセットされているか否かを判定する。

40

【4986】

第1保留情報を取得するための処理では、まず第1特図保留エリア111に記憶されている未処理の第1保留情報の数を主側MPU82にて把握するために主側RAM84に設けられた第1特図保留カウンタの値を1加算する（ステップSP103）。ちなみに、当該第1特図保留カウンタの値に応じて、特図ユニット37における第1特図保留表示部37cの表示内容が調整される。これにより、第1特図保留表示部37cの表示内容が第1

50

特図保留エリア 1 1 1 に格納されている第 1 保留情報の数に対応することとなる。

【4987】

その後、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 1 特図保留エリア 1 1 1 のうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S P 1 0 3 にて 1 加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する（ステップ S P 1 0 4）。その後、第 1 保留情報が増加したことを示す第 1 保留コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S P 1 0 5）。音光側 M P U 9 3 は受信した第 1 保留コマンドに対応したコマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信することで、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 3 3 5（図 3 6 3（a）及び図 3 6 3（b）参照）における第 1 保留情報の数の表示を保留個数の増加に対応させて変更させる。

10

【4988】

第 2 保留情報の取得処理では、図 3 6 7（b）のフローチャートに示すように、第 2 作動口 3 4 への入賞が発生しているか否かを判定する（ステップ S P 2 0 1）。第 2 作動口 3 4 への入賞が発生しているか否かの監視処理はタイマ割込み処理（図 1 4）における入球検知処理（ステップ S 2 0 9）にて実行されており、入賞が発生している場合にはその入賞が発生している入球部に対応する入賞データが主側 R A M 8 4 にセットされる。ステップ S P 2 0 1 では当該入賞データが主側 R A M 8 4 にセットされているか否かを判定する。

【4989】

第 2 作動口 3 4 への入賞が発生している場合には（ステップ S P 2 0 1：Y E S）、主側 R A M 8 4 に設けられた第 2 特図保留フラグの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S P 2 0 2）。第 2 特図保留フラグは、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に記憶されている未処理の第 2 保留情報が存在しているか否かを主側 M P U 8 2 にて把握可能とするフラグである。第 2 特図保留フラグの値が「1」である状態は当該未処理の第 2 保留情報が存在している状態に対応しているとともに、第 2 特図保留フラグの値が「0」である状態は当該未処理の第 2 保留情報が存在していない状態に対応している。ステップ S P 2 0 2 にて肯定判定を行った場合、すなわち第 2 特図保留エリア 1 1 2 に第 2 保留情報が記憶されていない場合には、第 2 保留情報を取得するための処理（ステップ S P 2 0 3～ステップ S P 2 0 5）を実行する。

20

【4990】

第 2 保留情報を取得するための処理では、まず主側 R A M 8 4 における第 2 特図保留フラグに「1」をセットする（ステップ S P 2 0 3）。ちなみに、当該第 2 特図保留フラグの値に応じて、特図ユニット 3 7 における第 2 特図保留表示部 3 7 d の表示内容が調整される。これにより、第 2 特図保留表示部 3 7 d の表示内容が第 2 特図保留エリア 1 1 2 に格納されている第 2 保留情報の有無に対応することとなる。

30

【4991】

その後、当たり乱数カウンタ C 1、種別乱数カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 2 特図保留エリア 1 1 2 に格納する（ステップ S P 2 0 4）。その後、第 2 保留情報が増加したことを示す第 2 保留コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S P 2 0 5）。音光側 M P U 9 3 は受信した第 2 保留コマンドに対応したコマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信することで、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 3 3 7（図 3 6 3（a）及び図 3 6 3（b）参照）における第 2 保留情報の数の表示を保留個数の増加に対応させて変更させる。

40

【4992】

第 1 特図特電制御処理（図 3 6 5）及び第 2 特図特電制御処理（図 3 6 6）の説明に戻り、保留情報の取得処理（ステップ S N 8 0 1 又はステップ S N 9 0 1）を実行した後は、第 1 特図表示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b のうち制御対象側の表示部における絵柄の変動表示を強制終了させるための処理を実行する。第 1 特図特電制御処理（図 3 6 5）について具体的には、主側 R A M 8 4 に設けられた第 1 特図特電カウンタの値が 1 又は 2 であり、さらに主側 R A M 8 4 に設けられた第 2 特図特電カウンタの値が 3 以上である

50

場合（ステップ S N 8 0 2 及びステップ S N 8 0 3 : Y E S）、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示を強制終了させる条件が成立していると判定する。また、第 2 特図特電制御処理（図 3 6 6）について具体的には、主側 R A M 8 4 の第 2 特図特電カウンタの値が 1 又は 2 であり、さらに主側 R A M 8 4 の第 1 特図特電カウンタの値が 3 以上である場合（ステップ S N 9 0 2 及びステップ S N 9 0 3 : Y E S）、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示を強制終了させる条件が成立していると判定する。

【 4 9 9 3 】

ここで、第 1 特図特電カウンタは、第 1 特図特電制御処理（図 3 6 5）にて実行すべき処理内容を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。第 1 特図特電制御処理には、遊技回用の演出を制御するための処理と、開閉実行モード（大当たり結果を契機とした開閉実行モード M D 1 , M D 2 又は小当たり結果を契機とした開閉実行モード）を制御するための処理とが含まれている。この場合に、遊技回用の演出を制御するための処理として、遊技回用の演出を開始させるための処理である特図変動開始処理（ステップ S N 8 1 0）と、遊技回用の演出を進行させるための処理である特図変動中処理（ステップ S N 8 1 1）と、遊技回用の演出を終了させるための処理である特図確定中処理（ステップ S N 8 1 2）とが設定されている。また、開閉実行モードを制御するための処理として、開閉実行モードのオープニングを制御するための処理である特電開始処理（ステップ S N 8 1 3）と、特電入賞装置 3 2 の開放中の状態を制御するための処理である特電開放中処理（ステップ S N 8 1 4）と、特電入賞装置 3 2 の閉鎖中の状態を制御するための処理である特電閉鎖中処理（ステップ S N 8 1 5）と、開閉実行モードのエンディング及び開閉実行モード終了時の遊技状態の移行を制御するための処理である特電終了処理（ステップ S N 8 1 6）とが設定されている。第 1 特図特電カウンタの値が「0」である場合には特図変動開始処理（ステップ S N 8 1 0）が実行対象となり、第 1 特図特電カウンタの値が「1」である場合には特図変動中処理（ステップ S N 8 1 1）が実行対象となり、第 1 特図特電カウンタの値が「2」である場合には特図確定中処理（ステップ S N 8 1 2）が実行対象となり、第 1 特図特電カウンタの値が「3」である場合には特電開始処理（ステップ S N 8 1 3）が実行対象となり、第 1 特図特電カウンタの値が「4」である場合には特電開放中処理（ステップ S N 8 1 4）が実行対象となり、第 1 特図特電カウンタの値が「5」である場合には特電閉鎖中処理（ステップ S N 8 1 5）が実行対象となり、第 1 特図特電カウンタの値が「6」である場合には特電終了処理（ステップ S N 8 1 6）が実行対象となる。

【 4 9 9 4 】

第 2 特図特電カウンタは、第 2 特図特電制御処理（図 3 6 6）にて実行すべき処理内容を主側 M P U 8 2 にて特定するためのカウンタである。第 2 特図特電制御処理には、第 1 特図特電制御処理と同様に、遊技回用の演出を制御するための処理と、開閉実行モード（大当たり結果を契機とした開閉実行モード M D 2 又は小当たり結果を契機とした開閉実行モード）を制御するための処理とが含まれている。この場合に、遊技回用の演出を制御するための処理として、遊技回用の演出を開始させるための処理である特図変動開始処理（ステップ S N 9 1 0）と、遊技回用の演出を進行させるための処理である特図変動中処理（ステップ S N 9 1 1）と、遊技回用の演出を終了させるための処理である特図確定中処理（ステップ S N 9 1 2）とが設定されている。また、開閉実行モードを制御するための処理として、開閉実行モードのオープニングを制御するための処理である特電開始処理（ステップ S N 9 1 3）と、特電入賞装置 3 2 の開放中の状態を制御するための処理である特電開放中処理（ステップ S N 9 1 4）と、特電入賞装置 3 2 の閉鎖中の状態を制御するための処理である特電閉鎖中処理（ステップ S N 9 1 5）と、開閉実行モードのエンディング及び開閉実行モード終了時の遊技状態の移行を制御するための処理である特電終了処理（ステップ S N 9 1 6）とが設定されている。第 2 特図特電カウンタの値が「0」である場合には特図変動開始処理（ステップ S N 9 1 0）が実行対象となり、第 2 特図特電カウンタの値が「1」である場合には特図変動中処理（ステップ S N 9 1 1）が実行対象となり、第 2 特図特電カウンタの値が「2」である場合には特図確定中処理（ステップ S N

9 1 2) が実行対象となり、第 2 特図特電カウンタの値が「3」である場合には特電開始処理 (ステップ S N 9 1 3) が実行対象となり、第 2 特図特電カウンタの値が「4」である場合には特電開放中処理 (ステップ S N 9 1 4) が実行対象となり、第 2 特図特電カウンタの値が「5」である場合には特電閉鎖中処理 (ステップ S N 9 1 5) が実行対象となり、第 2 特図特電カウンタの値が「6」である場合には特電終了処理 (ステップ S N 9 1 6) が実行対象となる。

【4 9 9 5】

第 1 特図特電カウンタの値及び第 2 特図特電カウンタの値が上記各処理に対応していることにより、第 1 特図特電制御処理 (図 3 6 5) において第 1 特図特電カウンタの値が 1 又は 2 であり第 2 特図特電カウンタの値が 3 以上である状況は、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間及び最終停止期間 (具体的には 0.5 秒) のいずれかである状況において、第 2 特図表示部 3 7 b 側にて大当たり結果を契機とした開閉実行モード M D 2 又は小当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始されたことを意味している。この場合、第 1 特図特電制御処理 (図 3 6 5) では、強制終了処理を実行する (ステップ S N 8 0 4)。

【4 9 9 6】

強制終了処理では、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間中である場合及び絵柄の最終停止期間中である場合のいずれにおいても、第 1 特図表示部 3 7 a における表示内容が、外れ結果となる遊技回において第 1 特図表示部 3 7 a にて最終的に表示される表示内容となるようにデータの設定を行う。これにより、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が、外れ結果に対応する表示内容とされた状態で停止される。このように、強制終了処理 (ステップ S N 8 0 4) では、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示の途中であっても当該変動表示が終了される。当該外れ結果に対応する表示内容は、開閉実行モード中であるか否かに関係なく、第 1 特図表示部 3 7 a において遊技回が新たに開始されるまで保持される。

【4 9 9 7】

ちなみに、外れ結果に対応する表示内容は 1 種類のみ設定されており、強制終了に際してはその表示内容で強制終了が行われる。また、第 1 特図表示部 3 7 a において停止表示された内容が開閉実行モード中であるか否かに関係なく保持されることは、遊技回が開始される場合に決定された変動表示期間に亘って絵柄の変動表示が行われて後述する当否判定処理 (ステップ S P 3 0 4) 及び振分判定処理 (ステップ S P 3 0 7 又はステップ S P 3 1 1) の結果に対応する停止結果が表示された場合も同様である。

【4 9 9 8】

また、第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示が強制終了された場合、その強制終了対象である遊技回の実行契機となった第 1 保留情報、すなわち第 1 特図用の実行エリア 3 3 9 a (図 1 1 9 参照) に格納されている第 1 保留情報は、第 1 特図保留エリア 1 1 1 に戻されることはなく、第 1 特図表示部 3 7 a において遊技回を新たに開始する条件が成立した場合にそのまま消去される。つまり、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が強制終了された場合、その強制終了対象である遊技回の実行契機となった第 1 保留情報は、当該保留情報が当たり結果又は小当たり結果に対応しているか否かに関係なく消去される。

【4 9 9 9】

強制終了処理を実行した後は、第 1 特図特電カウンタの値を「0」クリアする (ステップ S N 8 0 5)。これにより、第 1 特図特電制御処理において特図変動開始処理 (ステップ S N 8 1 0) が実行対象となる状態とすることができる。その後、第 1 特図表示部 3 7 a において絵柄の変動表示の強制終了が行われたことを示す第 1 強制終了コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する (ステップ S N 8 0 6)。音光側 M P U 9 3 は第 1 強制終了コマンドを受信することで第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回に合わせて表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて遊技回用の演出の実行制御を行っている状況であればその演出の実行制御を中止する。また、音光側 M P U 9 3 は第 1 強制終了コマンドに対応したコマンド

を表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は、そのコマンドを受信することで、第1特図表示部37aにおける遊技回に合わせて図柄表示装置41にて行われている遊技回用の演出を終了させるとともに、外れ結果に対応する演出図柄G71～G73の組合せ（例えば「6・8・2」）が図柄表示装置41の第1個別表示領域334に停止表示されている状態となるようにする。

【5000】

第2特図特電制御処理（図366）についても同様であり、第2特図特電カウンタの値が1又は2であり第1特図特電カウンタの値が3以上である状況は、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間及び最終停止期間（具体的には0.5秒）のいずれかである状況において、第1特図表示部37a側にて大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1、MD2又は小当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始されたことを意味している。この場合、第2特図特電制御処理（図366）では、強制終了処理を実行する（ステップSN904）。

【5001】

強制終了処理では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間中である場合及び絵柄の最終停止期間中である場合のいずれにおいても、第2特図表示部37bにおける表示内容が、外れ結果となる遊技回において第2特図表示部37bにて最終的に表示される表示内容となるようにデータの設定を行う。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が、外れ結果に対応する表示内容とされた状態で停止される。このように、強制終了処理（ステップSN904）では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示の途中であっても当該変動表示が終了される。当該外れ結果に対応する表示内容は、開閉実行モード中であるか否かに関係なく、第2特図表示部37bにおいて遊技回が新たに開始されるまで保持される。

【5002】

ちなみに、外れ結果に対応する表示内容は1種類のみ設定されており、強制終了に際してはその表示内容で強制終了が行われる。また、第2特図表示部37bにおいて停止表示された内容が開閉実行モード中であるか否かに関係なく保持されることは、遊技回が開始される場合に決定された変動表示期間に亘って絵柄の変動表示が行われて後述する当否判定処理（ステップSP304）及び振分判定処理（ステップSP307又はステップSP311）の結果に対応する停止結果が表示された場合も同様である。

【5003】

また、第2特図表示部37bにおける遊技回が強制終了された場合、その強制終了対象である遊技回の実行契機となった第2保留情報、すなわち第2特図用の実行エリア339b（図119参照）に格納されている第2保留情報は、第2特図保留エリア112に戻されることはなく、第2特図表示部37bにおける遊技回を新たに開始する条件が成立した場合にそのまま消去される。つまり、第2特図表示部37bにおける遊技回が強制終了された場合、その強制終了対象である遊技回の実行契機となった第2保留情報は、当該保留情報が当たり結果に対応しているか否かに関係なく消去される。

【5004】

強制終了処理を実行した後は、第2特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップSN905）。これにより、第2特図特電制御処理において特図変動開始処理（ステップSN910）が実行対象となる状態とすることができる。その後、第2特図表示部37bにおいて遊技回の強制終了が行われたことを示す第2強制終了コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSN906）。音光側MPU93は第2強制終了コマンドを受信することで第2特図表示部37bにおける遊技回に合わせて表示発光部64及びスピーカ部65にて遊技回用の演出の実行制御を行っている状況であればその演出の実行制御を中止する。また、音光側MPU93は第2強制終了コマンドに対応したコマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は、そのコマンドを受信することで、第2特図表示部37bにおける遊技回に合わせて図柄表示装置41にて行われている遊技回用の演出を終了させるとともに、外れ結果に対応する演出図柄G71～G73の組合せ（例

10

20

30

40

50

例えば「6・8・2」)が図柄表示装置41の第2個別表示領域336に停止表示されている状態となるようにする。

【5005】

ここで、各特図表示部37a, 37bにおける遊技回の実行期間と開閉実行モードの実行期間との関係について説明する。

【5006】

まず第2特図表示部37bにおける遊技回が強制終了される場合について説明する。第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の双方が実行されている状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間(具体的には0.5秒)が終了すると、当該大当たり結果又は小当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始されるとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回が強制終了される。そして、当該開閉実行モードが実行されている期間に亘って第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの双方において遊技回の開始が禁止された状態となる。

10

【5007】

第2特図表示部37bにおける遊技回が強制終了される事象は、第2特図表示部37bにおける変動表示期間の選択態様が長期間選択態様である通常遊技状態STF1、低確率サポート状態STF2及び第2高確率状態STF4において起こり易い。特に、低確率サポート状態STF2及び第2高確率状態STF4においては特別入賞装置151の誘導ユニット152が誘導状態となり右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われることに起因して第2作動口34への入賞が発生し易いため、第2特図表示部37bにおける遊技回が強制終了される事象が起こり易い。ちなみに、第2特図表示部37bにおける遊技回が行われている状況で第1特図表示部37aにおける遊技回が終了したとしても、当該第1特図表示部37a側において大当たり結果及び小当たり結果が発生しなかった場合、すなわち外れ結果となった場合には第2特図表示部37bにおける遊技回が強制終了されることはなく、当該遊技回が継続されることとなる。

20

【5008】

次に、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制終了される場合について説明する。第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の双方が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間(具体的には0.5秒)が終了すると、当該大当たり結果又は小当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始されるとともに、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制終了される。そして、当該開閉実行モードが実行されている期間に亘って第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの双方において遊技回の開始が禁止された状態となる。

30

【5009】

第1特図表示部37aにおける遊技回が強制終了される事象は、第1特図表示部37aにおける変動表示期間の選択態様が長期間選択態様である第1高確率状態STF3において起こり易い。ちなみに、第1特図表示部37aにおける遊技回が行われている状況で第2特図表示部37bにおける遊技回が終了したとしても、当該第2特図表示部37b側において大当たり結果及び小当たり結果のいずれかが発生しなかった場合、すなわち外れ結果となった場合には第1特図表示部37aにおける遊技回が強制終了されることはなく、当該遊技回が継続されることとなる。

40

【5010】

このように、開閉実行モードを跨いで遊技回が実行されることがないため、主側MPU82における処理負荷の軽減が図られている。また、開閉実行モード(具体的には大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1, MD2又は小当たり結果を契機とした開閉実行モード)が実行される前の遊技状態と開閉実行モードが実行された後の遊技状態とが相違する場合であっても、開閉実行モードが実行される前の遊技状態において実行されていた遊技回がそのまま開閉実行モード後の遊技状態において実行されることはない。これに

50

より、遊技回を各遊技状態にて完結させることが可能となり、遊技状態に応じた遊技回の設計の自由度を高めることが可能となっている。

【5011】

第1特図特電制御処理（図365）及び第2特図特電制御処理（図366）の説明に戻り、強制終了を行わなかった場合（ステップSN802又はステップSN803：NO、ステップSN902又はステップSN903：NO）、又は強制終了コマンドを送信する処理（ステップSN806、ステップSN906）を行った場合には、主側ROM83に記憶されている特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップSN807、ステップSN907）。特図特電アドレステーブルには、各特図特電カウンタの数値情報に対応する処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。

10

【5012】

第1特図特電制御処理（図365）及び第2特図特電制御処理（図366）では、特図特電アドレステーブルを読み出した後は、対応する特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを特図特電アドレステーブルから取得し（ステップSN808、ステップSN908）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップSN809、ステップSN909）。

【5013】

第1特図特電制御処理（図365）では、主側RAM84における第1特図特電カウンタの値が「0」である場合にはステップSN810の特図変動開始処理にジャンプし、第1特図特電カウンタの値が「1」である場合にはステップSN811の特図変動中処理にジャンプし、第1特図特電カウンタの値が「2」である場合にはステップSN812の特図確定中処理にジャンプし、第1特図特電カウンタの値が「3」である場合にはステップSN813の特電開始処理にジャンプし、第1特図特電カウンタの値が「4」である場合にはステップSN814の特電開放中処理にジャンプし、第1特図特電カウンタの値が「5」である場合にはステップSN815の特電閉鎖中処理にジャンプし、第1特図特電カウンタの値が「6」である場合にはステップSN816の特電終了処理にジャンプする。また、第2特図特電制御処理（図366）では、主側RAM84における第2特図特電カウンタの値が「0」である場合にはステップSN910の特図変動開始処理にジャンプし、第2特図特電カウンタの値が「1」である場合にはステップSN911の特図変動中処理にジャンプし、第2特図特電カウンタの値が「2」である場合にはステップSN912の特図確定中処理にジャンプし、第2特図特電カウンタの値が「3」である場合にはステップSN913の特電開始処理にジャンプし、第2特図特電カウンタの値が「4」である場合にはステップSN914の特電開放中処理にジャンプし、第2特図特電カウンタの値が「5」である場合にはステップSN915の特電閉鎖中処理にジャンプし、第2特図特電カウンタの値が「6」である場合にはステップSN916の特電終了処理にジャンプする。

20

30

【5014】

以下、特図変動開始処理（ステップSN810、ステップSN910）、特図変動中処理（ステップSN811、ステップSN911）、特図確定中処理（ステップSN812、ステップSN912）、特電開始処理（ステップSN813、ステップSN913）、特電開放中処理（ステップSN814、ステップSN914）、特電閉鎖中処理（ステップSN815、ステップSN915）及び特電終了処理（ステップSN816、ステップSN916）について個別に説明する。

40

【5015】

まず主側MPU82にて実行される特図変動開始処理（図368）の説明に先立ち、当該特図変動開始処理にて利用される主側RAM84の構成について説明する。

【5016】

図358に示すように、主側RAM84には、第1特図側当たりフラグエリア688及び第2特図側当たりフラグエリア689が設けられている。第1特図側当たりフラグエリア688は、第1保留情報に対して後述する当否判定処理（ステップSP304）及び振

50

分判定処理（ステップSP307又はステップSP311）が実行されて当選した大当たり結果又は小当たり結果の種類を主側MPU82にて把握可能とするためのフラグが設けられているエリアであるとともに、第2特図側当たりフラグエリア689は、第2保留情報に対して後述する当否判定処理（ステップSP304）及び振分判定処理（ステップSP307又はステップSP311）が実行されて当選した大当たり結果又は小当たり結果の種類を主側MPU82にて把握可能とするためのフラグが設けられているエリアである。

【5017】

第1特図側当たりフラグエリア688には、第1保留情報に対して実行された当否判定処理（ステップSP304）にて当選した大当たり結果が低確大当たり結果に振り分けられたことを主側MPU82にて把握可能とする第1特図側の低確大当たり結果フラグと、当該大当たり結果が第1高確大当たり結果に振り分けられたことを主側MPU82にて把握可能とする第1特図側の第1高確大当たり結果フラグとが設けられている。また、当該第1特図側当たりフラグエリア688には、第1保留情報に対して実行された当否判定処理（ステップSP304）にて当選した小当たり結果が第1通常小当たり結果に振り分けられたことを主側MPU82にて把握可能とする第1特図側の第1通常小当たり結果フラグと、当該小当たり結果が第2通常小当たり結果に振り分けられたことを主側MPU82にて把握可能とする第1特図側の第2通常小当たり結果フラグと、当該小当たり結果が第1特殊小当たり結果に振り分けられたことを主側MPU82にて把握可能とする第1特図側の第1特殊小当たり結果フラグと、当該小当たり結果が第2特殊小当たり結果に振り分けられたことを主側MPU82にて把握可能とする第1特図側の第2特殊小当たり結果フラグとが設けられている。

【5018】

第2特図側当たりフラグエリア689には、第2保留情報に対して実行された当否判定処理（ステップSP304）にて当選した大当たり結果が第1高確大当たり結果に振り分けられたことを主側MPU82にて把握可能とする第2特図側の第1高確大当たり結果フラグと、当該大当たり結果が第2高確大当たり結果に振り分けられたことを主側MPU82にて把握可能とする第2特図側の第2高確大当たり結果フラグとが設けられている。また、当該第2特図側当たりフラグエリア689には、第2保留情報に対して実行された当否判定処理（ステップSP304）にて当選した小当たり結果が第1通常小当たり結果に振り分けられたことを主側MPU82にて把握可能とする第2特図側の第1通常小当たり結果フラグと、当該小当たり結果が第2通常小当たり結果に振り分けられたことを主側MPU82にて把握可能とする第2特図側の第2通常小当たり結果フラグとが設けられている。

【5019】

このように、第1保留情報に対して実行された当否判定処理（ステップSP304）及び振分判定処理（ステップSP307又はステップSP311）において当選した大当たり結果又は小当たり結果の種類を把握可能とするフラグとは別のフラグとして、第2保留情報に対して実行された当否判定処理（ステップSP304）及び振分判定処理（ステップSP307又はステップSP311）において当選した大当たり結果又は小当たり結果の種類を把握可能とするフラグが設けられている。これにより、各大当たり結果が第1特図表示部37a側及び第2特図表示部37b側のいずれにおいて発生した大当たり結果であるかを主側MPU82にて把握可能となっており、各小当たり結果が第1特図表示部37a側及び第2特図表示部37b側のいずれにおいて発生した小当たり結果であるかを主側MPU82にて把握可能となっている。

【5020】

<特図変動開始処理>

次に、主側MPU82にて実行される特図変動開始処理について図368のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、特図変動開始処理は第1特図特電制御処理（図365）のステップSN810及び第2特図特電制御処理（図366）のステ

ップ S N 9 1 0 にて実行される。

【5021】

特図変動開始処理では、まず今回の特図特電制御処理（図365、図366）に対応しない側の特図特電カウンタの値が3以上であるか否かを判定するとともに（ステップ S P 3 0 1）、今回の特図特電制御処理に対応する側の保留情報の個数が1個以上であるか否かを判定する（ステップ S P 3 0 2）。具体的には、今回の特図変動開始処理が第1特図特電制御処理（図365）において実行されている場合には、第2特図特電カウンタの値が3以上であるか否かを判定するとともに（ステップ S P 3 0 1）、主側 R A M 8 4 における第1特図保留カウンタの値が1以上であるか否かを判定する（ステップ S P 3 0 2）。また、今回の特図変動開始処理が第2特図特電制御処理（図366）において実行されている場合には、第1特図特電カウンタの値が3以上であるか否かを判定するとともに（ステップ S P 3 0 1）、主側 R A M 8 4 における第2特図保留フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S P 3 0 2）。

10

【5022】

対応しない側の特図特電カウンタの値が3以上ではない場合、開閉実行モードが実行されていないことを意味する。そして、開閉実行モードが実行されていない状況において対応する特図側の保留情報が記憶されている場合には、ステップ S P 3 0 3 以降に示す遊技回開始用処理を実行する。

【5023】

遊技回開始用処理では、まずデータ設定処理を実行する（ステップ S P 3 0 3）。データ設定処理では、今回が第1特図特電制御処理（図365）であれば、第1特図保留エリア111の第1エリア111aに格納されたデータを第1特図用の実行エリア339aに移動する。その後、第1特図保留エリア111の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア111a～111dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第1エリア111aのデータをクリアするとともに、第2エリア111b→第1エリア111a、第3エリア111c→第2エリア111b、第4エリア111d→第3エリア111cといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。その後、主側 R A M 8 4 の第1特図保留カウンタの値を1減算する。これにより、特図ユニット37における第1特図保留表示部37cの表示内容が第1保留情報が1個減少した内容に変更される。また、当該データ設定処理では、第1特図保留エリア111における第1保留情報が1個減少したことを示す第1減少時コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。音光側 M P U 9 3 は受信した第1減少時コマンドに対応したコマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信することで、図柄表示装置41の第1保留表示領域335における保留個数の表示を第1保留情報の数の減少に対応させて変更する。

20

30

【5024】

データ設定処理（ステップ S P 3 0 3）では、今回が第2特図特電制御処理（図366）であれば、第2特図保留エリア112に格納されたデータを第2特図用の実行エリア339bに移動する。その後、主側 R A M 8 4 の第2特図保留フラグを「0」クリアする。これにより、特図ユニット37における第2特図保留表示部37dの表示内容が第2保留情報が1個減少して「0」となった内容に変更される。また、当該データ設定処理では、第2特図保留エリア112における第2保留情報が1個減少して「0」となったことを示す第2減少時コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する。音光側 M P U 9 3 は受信した第2減少時コマンドに対応したコマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信することで、図柄表示装置41の第2保留表示領域337における保留個数の表示を第2保留情報の数が「0」である状態に対応する表示に変更する。

40

【5025】

データ設定処理を実行した後は当否判定処理を実行する（ステップ S P 3 0 4）。当否判定処理では、当否抽選モードが低確率モードである場合には低確率用当否テーブル681（図359（a）参照）を主側 R O M 8 3 から読み出すとともに、当否抽選モードが高

50

確率モードである場合には高確率用当否テーブル682（図359（b）参照）を主側ROM83から読み出す。当否テーブルを読み出した後は、第1特図用の実行エリア339a及び第2特図用の実行エリア339bのうち今回の遊技回の開始対象である側に格納された保留情報から、当否判定用の情報すなわち当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報を読み出し、その読み出した数値情報が上記当否テーブル681，682において大当たり結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。また、その読み出した数値情報が大当たり結果として設定されている数値情報と一致していない場合には、上記当否テーブル681，682において小当たり結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。

【5026】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合（ステップSP305：YES）、今回の特図特電制御処理（図365、図366）に対応しない側のいずれかの当たりフラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSP306）。ステップSP306では、今回の特図特電制御処理が第1特図特電制御処理（図365）であれば第2特図側当たりフラグエリア689における第2特図側の第1高確大当たり結果フラグ及び第2特図側の第2高確大当たり結果フラグのいずれか1に「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。また、今回の特図特電制御処理が第2特図特電制御処理（図366）であれば第1特図側当たりフラグエリア688における第1特図側の低確大当たり結果フラグ、第1特図側の第1高確大当たり結果フラグ及び第1特図側の第1高確大当たり結果フラグのいずれか1に「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。

【5027】

ステップSP306にて否定判定を行った場合、すなわち今回の特図特電制御処理（図365、図366）に対応しない側においていずれかの当たり結果に対応する遊技回が実行されていない状況（今回の特図特電制御処理に対応しない側の特図表示部37a，37bにおいていずれかの当たり結果に対応する絵柄の変動表示又は絵柄の最終停止表示が実行されていない状況）である場合に大当たり用の振分判定処理を実行する（ステップSP307）。大当たり用の振分判定処理では、遊技回の開始対象が第1特図表示部37aである場合には第1特図用の大当たり振分テーブル683（図360（a）参照）を主側ROM83から読み出すとともに、遊技回の開始対象が第2特図表示部37bである場合には第2特図用の大当たり振分テーブル684（図360（b）参照）を主側ROM83から読み出す。

【5028】

いずれかの大当たり振分テーブル683，684を読み出した後は、第1特図用の実行エリア339a及び第2特図用の実行エリア339bのうち今回の遊技回の開始対象である側に格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタC2から取得した数値情報を読み出し、上記大当たり振分テーブル683，684を参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の当たり結果に対応しているのかを特定する。

【5029】

大当たり用の振分判定処理（ステップSP307）を実行した後は、第1特図側当たりフラグエリア688又は第2特図側当たりフラグエリア689において、当該大当たり用の振分判定処理にて特定した当たり結果の種類に対応するフラグに「1」をセットする（ステップSP308）。具体的には、第1保留情報に対して実行された当否判定処理（ステップSP304）にて当選となった当たり結果が低確大当たり結果に振り分けられた場合には第1特図側の低確大当たり結果フラグに「1」をセットし、当該当たり結果が第1高確大当たり結果に振り分けられた場合には第1特図側の第1高確大当たり結果フラグに「1」をセットする。また、第2保留情報に対して実行された当否判定処理（ステップSP304）にて当選となった当たり結果が低確大当たり結果に振り分けられた場合には第2特図側の低確大当たり結果フラグに「1」をセットし、当該当たり結果が第1高確大当たり結果に振り分けられた場合には第2特図側の第1高確大当たり結果フラグ

10

20

30

40

50

に「1」をセットし、当該大当たり結果が第2高確大当たり結果に振り分けられた場合には第2特図側の第2高確大当たり結果フラグに「1」をセットする。なお、以下の説明においては、各種大当たり結果であるか否かの判定処理は、第1特図側当たりフラグエリア688又は第2特図側当たりフラグエリア689において対応する大当たり結果フラグに「1」がセットされているか否かを判定することにより行われる。また、ステップSP308にて「1」がセットされた大当たり結果フラグは、開閉実行モードMD1, MD2におけるエンディング期間が経過して後述する特電終了処理(図374)が実行された場合に「0」クリアされる。

【5030】

その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する(ステップSP309)。具体的には、今回の遊技回の開始対象である特図表示部37a, 37bに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップSP309では、ステップSP308にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。なお、各大当たり結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている大当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別乱数カウンタC2の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

【5031】

当否判定処理の結果が大当たり結果ではなく小当たり結果である場合(ステップSP305:NO、ステップSP310:YES)、小当たり用の振分判定処理を実行する(ステップSP311)。小当たり用の振分判定処理では、遊技回の開始対象が第1特図表示部37aである場合には第1特図用の小当たり振分テーブル685(図361(a)参照)を主側ROM83から読み出すとともに、遊技回の開始対象が第2特図表示部37bである場合には第2特図用の小当たり振分テーブル686(図361(b)参照)を主側ROM83から読み出す。

【5032】

いずれかの小当たり振分テーブル685, 686を読み出した後は、第1特図用の実行エリア339a及び第2特図用の実行エリア339bのうち今回の遊技回の開始対象である側に格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち種別乱数カウンタC2から取得した数値情報を読み出し、上記小当たり振分テーブル685, 686を参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の小当たり結果に対応しているのかを特定する。

【5033】

小当たり用の振分判定処理(ステップSP311)を実行した後は、第1特図側当たりフラグエリア688又は第2特図側当たりフラグエリア689において、当該小当たり用の振分判定処理にて特定した小当たり結果の種類に対応するフラグに「1」をセットする(ステップSP312)。具体的には、第1保留情報に対して実行された当否判定処理(ステップSP304)にて当選となった小当たり結果が第1通常小当たり結果に振り分けられた場合には第1特図側の第1通常小当たり結果フラグに「1」をセットし、当該小当たり結果が第2通常小当たり結果に振り分けられた場合には第1特図側の第2通常小当たり結果フラグに「1」をセットし、当該小当たり結果が第1特殊小当たり結果に振り分けられた場合には第1特図側の第1特殊小当たり結果フラグに「1」をセットし、当該小当たり結果が第2特殊小当たり結果に振り分けられた場合には第1特図側の第2特殊小当たり結果フラグに「1」をセットする。また、第2保留情報に対して実行された当否判定処理(ステップSP304)にて当選となった小当たり結果が第1通常小当たり結果に振り分けられた場合には第2特図側の第1通常小当たり結果フラグに「1」をセットし、当該

小当たり結果が第2通常小当たり結果に振り分けられた場合には第2特図側の第2通常小当たり結果フラグに「1」をセットする。なお、以下の説明においては、各種小当たり結果であるか否かの判定処理は、第1特図側当たりフラグエリア688又は第2特図側当たりフラグエリア689において対応する小当たり結果フラグに「1」がセットされているか否かを判定することにより行われる。また、ステップSP312にて「1」がセットされた小当たり結果フラグは、開閉実行モードにおけるエンディング期間が経過して後述する特電終了処理（図374）が実行された場合に「0」クリアされる。

【5034】

その後、小当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSP313）。具体的には、今回の遊技回の開始対象である特図表示部37a、37bに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている小当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この小当たり結果用の停止結果テーブルには、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、小当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップSP313では、ステップSP312にて特定した小当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。なお、各小当たり結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の小当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている小当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別乱数カウンタC2の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

【5035】

当否判定処理の結果が大当たり結果及び小当たり結果のいずれでもない場合（ステップSP305及びステップSP310：NO）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSP314）。また、ステップSP306にて肯定判定を行った場合にも外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSP314）。つまり、第2特図表示部37bにおいていずれかの小当たり結果に対応する遊技回が実行されている状況において第1保留情報に対して実行された当否判定処理にて大当たり結果に当選した場合、又は第1特図表示部37aにおいていずれかの小当たり結果に対応する遊技回が実行されている状況において第2保留情報に対して実行された当否判定処理にて大当たり結果に当選した場合には、当該当選した大当たり結果について大当たり用の振分判定処理（ステップSP307）が実行されることはなく、当該当選した大当たり結果が外れ結果に変更される。これにより、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの一方においていずれかの小当たり結果に対応する遊技回が実行されている状況においては、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの他方においていずれかの小当たり結果に対応する遊技回が開始されないようにすることができる。

【5036】

既に説明したとおり、当否判定処理にて小当たり結果に当選した場合には（ステップSP310：YES）、今回の特図特電制御処理（図365、図366）に対応しない側の特図表示部37a、37bにおいて大当たり結果に対応する遊技回が実行されている状況においても、当該当選した小当たり結果について小当たり用の振分判定処理（ステップSP311）が実行される。これにより、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの一方においていずれかの小当たり結果に対応する遊技回が実行されている状況においても、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの他方においていずれかの小当たり結果に対応する遊技回が開始され得る構成とすることができる。

【5037】

外れ結果用の停止結果設定処理（ステップSP314）では、今回の遊技回において第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bに最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、

その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっており、さらに第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bにおいて共通の1種類となっている。

【5038】

いずれかの停止結果設定処理（ステップSP309、ステップSP313又はステップSP314）を実行した後は、変動表示期間の特定処理を実行する（ステップSP315）。変動表示期間の特定処理では、今回の開始対象となっている遊技回の変動表示期間を特定するための処理を実行する。なお、変動表示期間の特定処理（ステップSP315）の詳細な内容については後述する。

10

【5039】

その後、今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSP316）。変動用コマンドには、ステップSP315にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。さらに、変動用コマンドには、リーチ表示を実行するか否かの情報が含まれる。なお、リーチ表示が行われない状況とリーチ表示が行われる状況とで変動表示期間が完全に相違する構成であれば、当該リーチ表示を実行するか否かを直接的に示す情報が変動用コマンドに設定されていなくてもよい。

【5040】

20

種別コマンドには、第1特図側当たりフラグエリア688又は第2特図側当たりフラグエリア689に設定されている情報に基づいて、遊技結果（当否判定処理及び振分判定処理の結果）に対応する情報が設定される。ステップSP306にて肯定判定が行われることにより大当たり結果が外れ結果に変更された場合、種別コマンドには外れ結果に対応する情報が設定される。

【5041】

その後、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち今回の遊技回の開始対象となっている表示部において、絵柄の変動表示を開始させる（ステップSP317）。また、今回の処理が第1特図特電制御処理（図365）に対応しているのであれば主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を1加算し、今回の処理が第2特図特電制御処理（図366）に対応しているのであれば主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSP318）。特図変動開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「0」であるため、1加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップSN811、ステップSN911）に対応する「1」となる。

30

【5042】

次に、主側MPU82にて実行される変動表示期間の特定処理（図369）の説明に先立ち、当該変動表示期間の特定処理にて利用される主側RAM84の構成について説明する。

【5043】

40

図358に示すように、主側RAM84には、高確率フラグ691が設けられている。高確率フラグ691は、当否抽選モードが高確率モードであることを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。主側MPU82は、サポートフラグ687の状態及び高確率フラグ691の状態に基づいて現状における遊技状態を把握する。具体的には、サポートフラグ687及び高確率フラグ691の値が「0」であることに基づいて通常遊技状態STF1であることを把握し、サポートフラグ687に「1」がセットされているとともに高確率フラグ691の値が「0」であることに基づいて低確率サポート状態STF2であることを把握し、サポートフラグ687の値が「0」であるとともに高確率フラグ691の値が「1」であることに基づいて第1高確率状態STF3であることを把握し、サポートフラグ687及び高確率フラグ691の値が「1」であることに基づいて第2高確率

50

状態 S T F 4であることを把握する。

【5044】

次に、特図変動開始処理（図368）のステップ S P 3 1 5にて実行される変動表示期間の特定処理について図369のフローチャートを参照しながら説明する。

【5045】

まず現状の遊技状態 S T F 1～S T F 4及び遊技回の開始対象である特図表示部37a、37bの組合せに対応する変動表示期間テーブルを主側 R O M 8 3から読み出す（ステップ S P 4 0 1）。

【5046】

既に説明したとおり、通常遊技状態 S T F 1において第1特図表示部37aにおける変動表示期間の選択態様は通常選択態様となる。また、第1高確率状態 S T F 3において第2特図表示部37bにおける変動表示期間の選択態様は通常選択態様となる。当該通常選択態様においては、選択され得る変動表示期間として、5秒、10秒、20秒、30秒、35秒、40秒、45秒、50秒、1分、1分30秒及び2分が存在しており、これら複数種類の変動表示期間の中から大当たり結果の発生の有無、小当たり結果の発生の有無、及び外れリーチの発生の有無に応じた態様の抽選により変動表示期間が選択される。

【5047】

具体的には、遊技回の開始対象が第1特図表示部37aである場合において、大当たり結果、小当たり結果及び外れリーチのいずれもが発生しない完全外れ時には、当該完全外れ時に対応するとともに第1特図保留エリア111に格納されている第1保留情報の個数に対応する変動表示期間テーブルが主側 R O M 8 3から読み出され、変動種別カウンタ C Sから取得した数値情報に対応する変動表示期間をその読み出した変動表示期間テーブルから特定する。第1特図保留エリア111に格納されている第1保留情報の個数が0個、1個又は2個である場合、選択され得る変動表示期間は5秒、10秒、20秒及び30秒となる。第1保留情報の個数が3個である場合には選択され得る変動表示期間は5秒、10秒及び20秒となり、4個である場合には選択され得る変動表示期間は5秒及び10秒となる。

【5048】

遊技回の開始対象が第2特図表示部37bである場合において、大当たり結果、小当たり結果及び外れリーチのいずれもが発生しない完全外れ時には、当該完全外れ時に対応する変動表示期間テーブルが主側 R O M 8 3から読み出され、変動種別カウンタ C Sから取得した数値情報に対応する変動表示期間をその読み出した変動表示期間テーブルから特定する。当該変動表示期間テーブルにおいて、選択され得る変動表示期間は5秒、10秒、20秒及び30秒となる。

【5049】

遊技回の開始対象が第1特図表示部37aである場合及び遊技回の開始対象が第2特図表示部37bである場合のいずれにおいても、通常選択態様であって外れリーチ時には、当該外れリーチ時に対応する変動表示期間テーブルが主側 R O M 8 3から読み出され、変動種別カウンタ C Sから取得した数値情報に対応する変動表示期間をその読み出した変動表示期間テーブルから特定する。具体的には、20秒、30秒、40秒、50秒、1分、1分30秒及び2分が選択され得る変動表示期間となる。外れリーチ時に対応する変動表示期間テーブルは、保留個数に関係なく1種類のみが設定されている。また、外れリーチが発生するか否かの特定は、第1特図用の実行エリア339a又は第2特図用の実行エリア339bに格納された保留情報のうち、リーチ乱数カウンタ C 3から取得した数値情報を読み出し、主側 R O M 8 3に予め記憶されたリーチ判定テーブルを参照することで、そのリーチ乱数カウンタ C 3の数値情報がリーチ発生に対応しているか否かを特定することにより行われる。なお、外れリーチの発生確率が第1保留情報の個数に応じて変動する構成としてもよい。例えば、第1保留情報の個数が少ない方が多い場合に比べて外れリーチの発生確率が高い構成としてもよく、その逆であってもよい。

【5050】

遊技回の開始対象が第1特図表示部37aである場合及び遊技回の開始対象が第2特図表示部37bである場合のいずれにおいても、通常選択態様であって小当たり時には、当該小当たり時に対応する変動表示期間テーブルが主側ROM83から読み出され、変動種別カウンタCSから取得した数値情報に対応する変動表示期間をその読み出した変動表示期間テーブルから特定する。具体的には、35秒及び45秒が選択され得る変動表示期間となる。この場合、これら選択され得る変動表示期間の種類は完全外れ時、外れリーチ時及び大当たり時と相違している。通常選択態様であって小当たり時には、通常選択態様であって完全外れ時よりも長い変動表示期間が確実に選択されるため、変動表示期間が長いほど小当たり結果の利益が遊技者に付与され易い態様とすることができる。そうすると、遊技者は図柄の変動表示の継続期間が長くなるほどその変動表示に対する注目度を高めることとなり、当該図柄の変動表示が終了するまで遊技者の注目度を持続させることが可能となる。

10

【5051】

遊技回の開始対象が第1特図表示部37aである場合及び遊技回の開始対象が第2特図表示部37bである場合のいずれにおいても、通常選択態様であって大当たり時には、当該大当たり時に対応する変動表示期間テーブルが主側ROM83から読み出され、変動種別カウンタCSから取得した数値情報に対応する変動表示期間をその読み出した変動表示期間テーブルから特定する。具体的には、20秒、30秒、40秒、50秒、1分、1分30秒及び2分が選択され得る変動表示期間となる。この場合、これら選択され得る変動表示期間の種類は外れリーチ時と同一である。これにより、外れリーチ時に際して選択され得る変動表示期間の全てにおいて大当たり結果の可能性を与えることが可能となる。また、選択され得る変動表示期間の種類は外れリーチ時と同一であるが、大当たり結果である場合の方が外れリーチ時である場合よりも長い変動表示期間が選択され易い構成となっている。これにより、長い変動表示期間が選択された場合には大当たり結果となる期待度が高くなる。大当たり時に対応する変動表示期間テーブルは、大当たり結果の種類に関係なく1種類のみが設定されているが、これに限定されることはなく、大当たり結果の種類に応じて変動表示期間テーブルが設けられている構成としてもよい。

20

【5052】

既に説明したとおり、低確率サポート状態STF2及び第2高確率状態STF4において第1特図表示部37aにおける変動表示期間の選択態様は短期間選択態様となる。当該短期間選択態様においては、選択され得る変動表示期間として、0.5秒、1秒及び2秒が存在している。これら変動表示期間はいずれも、通常選択態様において選択され得る最短の変動表示期間である5秒よりも短い時間となっている。短期間選択態様による変動表示期間の選択は抽選により行われるのではなく、遊技回の当否判定結果に応じて行われる。具体的には、当否判定の結果が外れ結果である場合には0.5秒のみが選択され、当否判定の結果が小当たり結果である場合には1秒のみが選択され、当否判定の結果が大当たり結果である場合には2秒のみが選択される。

30

【5053】

短期間選択態様においては上記のように通常選択態様において選択され得る最短の変動表示期間よりも短い変動表示期間が選択される。これにより、低確率サポート状態STF2の第1特図表示部37aにおける遊技回の消化率を高めることが可能となるとともに、第2高確率状態STF4の第1特図表示部37aにおける遊技回の消化率を高めることが可能となる。

40

【5054】

当否判定の結果が小当たり結果である場合には当否判定の結果が外れ結果である場合よりも長い変動表示期間が確実に選択され、当否判定の結果が大当たり結果である場合には当否判定の結果が小当たり結果である場合よりも長い変動表示期間が確実に選択されるため、変動表示期間が長いほどより大きな利益が確実に遊技者に付与されることとなる。そうすると、遊技者は図柄の変動表示の継続期間が長くなるほどその変動表示に対する注目度を高めることとなり、当該図柄の変動表示が終了するまで遊技者の注目度を持続させる

50

ことが可能となる。

【5055】

短期間選択態様で変動表示期間の選択が行われる場合には当否判定結果に応じて変動表示期間を相違させる構成において、各当否判定結果に対応する変動表示期間は1種類のみとなっている。これにより、変動表示期間の種類を抑えることが可能となり、データ容量の削減を図ることが可能となる。

【5056】

通常遊技状態STF1、低確率サポート状態STF2又は第2高確率状態STF4において第2特図表示部37bにて遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様は長期間選択態様となる。また、第1高確率状態STF3において第1特図表示部37aにて遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様は長期間選択態様となる。当該長期間選択態様においては、選択される変動表示期間は1種類のみとなっており、対象となる遊技回の当否判定結果及び振分判定結果に関係なくその1種類の変動表示期間が選択される。この選択される変動表示期間は10分となっている。当該変動表示期間は、通常選択態様において選択される最長の変動表示期間（2分）及び短期間選択態様において選択される最長の変動表示期間（2秒）よりも長い時間となっている。これにより、通常遊技状態STF1、低確率サポート状態STF2及び第2高確率状態STF4において第1特図表示部37aにおける遊技回の消化率と比較して第2特図表示部37bにおける遊技回の消化率を低くすることが可能となるとともに、第1高確率状態STF3において第2特図表示部37bにおける遊技回の消化率と比較して第1特図表示部37aにおける遊技回の消化率を低くすることが可能となる。そして、このように第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち一方側の表示部における遊技回の消化率を低くすることで、他方側の表示部における遊技回の消化率を相対的に高くすることが可能となり、当該他方側の表示部における遊技回にて大当たり結果が先に生じやすくさせることが可能となる。

【5057】

通常遊技状態STF1においては上記のとおり、第1特図表示部37aについては変動表示期間の選択態様が通常選択態様となり、第2特図表示部37bについては変動表示期間の選択態様が長期間選択態様となる。また、低確率サポート状態STF2及び第2高確率状態STF4においては上記のとおり、第1特図表示部37aについては変動表示期間の選択態様が短期間選択態様となり、第2特図表示部37bについては変動表示期間の選択態様が長期間選択態様となる。第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間（10分）は、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間（0.5秒～2分）の5倍以上である。また、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されている状況において、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果がいずれかの当たり結果又はいずれかの小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了すると、当該第2特図表示部37bにおいて実行されていた遊技回は遊技結果が外れ結果となる態様で強制的に終了される。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回だけではなく第2特図表示部37bにおける遊技回が行われたとしても、第1特図表示部37a側にて先に当たり結果が発生する可能性を高くすることが可能となる。

【5058】

また、通常遊技状態STF1においては特別入賞装置151のサポートモードが非サポートモードとなるため、基本的には左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作が行われる。この場合、第2作動口34への入賞が発生しないため第2特図表示部37bにおける遊技回が行われない。そうすると、通常遊技状態STF1において第2特図表示部37bにて遊技回が行われる状況というのは遊技内容を理解していなくて誤って右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作を行った場合や、推奨される遊技内容を見逃して意図的に右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作を行った場合の可能性が有る。これに対して、通常遊技状態STF1において第2特図表示部37bにて絵柄の変動表示が行われる場合には10分という長い変動表示期間が選択されることにより、そのような状況が発生していることに遊技ホールの管理者が気づいてそれに対処するのに十分な

時間を確保することが可能となる。

【5059】

第1高確率状態STF3においては上記のとおり、第1特図表示部37aについては変動表示期間の選択態様が長期間選択態様となり、第2特図表示部37bについては変動表示期間の選択態様が通常選択態様となる。第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間(10分)は、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間(5秒~2分)の5倍以上である。また、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの当たり結果又はいずれかの小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了すると、当該第1特図表示部37aにおいて実行されていた遊技回は遊技結果が外れ結果となる態様で強制的に終了される。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回だけではなく第1特図表示部37aにおける遊技回が行われたとしても、第2特図表示部37b側にて先に当たり結果が発生する可能性を高くすることが可能となる。

10

【5060】

変動表示期間の特定処理(図369)の説明に戻り、ステップSP401にて変動表示期間テーブルを読み出した後は、開始対象となっている遊技回が第1特図表示部37aに対応しているか否かを判定し(ステップSP402)、開始対象となっている遊技回が第1特図表示部37aに対応している場合には(ステップSP402: YES)、遊技状態が通常遊技状態STF1、低確率サポート状態STF2又は第2高確率状態STF4であるか否かを判定する(ステップSP403)。既に説明したとおり、主側MPU82はサポートフラグ687及び高確率フラグ691の状態に基づいて遊技状態を把握する。ステップSP403では、高確率フラグ691の値が「0」である場合、又はサポートフラグ687に「1」がセットされているとともに高確率フラグ691に「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。また、開始対象となっている遊技回が第2特図表示部37bに対応している場合には(ステップSP402: NO)、遊技状態が第1高確率状態STF3であるか否かを判定する(ステップSP404)。ステップSP404では、サポートフラグ687の値が「0」であるとともに高確率フラグ691に「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。

20

【5061】

ステップSP403にて肯定判定を行った場合又はステップSP404にて肯定判定を行った場合、すなわち変動表示期間の選択態様が通常選択態様又は短期間選択態様である場合には、変動表示期間の抽選処理を実行する(ステップSP405)。当該抽選処理では、変動種別カウンタCSの現状の数値情報を取得し、その数値情報をステップSP401にて読み出した変動表示時間テーブルに対して照合する。そして、変動種別カウンタCSの数値情報に対応した変動表示期間の情報を読み出す。

30

【5062】

ステップSP403にて否定判定を行った場合又はステップSP404にて否定判定を行った場合、すなわち変動表示期間の選択態様が長期間選択態様である場合、変動種別カウンタCSの数値情報を利用することなく、ステップSP401にて読み出した変動表示期間テーブルから対応する変動表示期間の情報を読み出す(ステップSP406)。ステップSP406では、今回の当否判定結果とは関係なく一定の変動表示期間(具体的には10分)の情報を読み出す。

40

【5063】

ステップSP405又はステップSP406にて変動表示期間の情報を読み出した後は、その変動表示期間の情報を主側RAM84に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする(ステップSP407)。特図特電タイマカウンタは、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのそれぞれに対応させて設けられている。ステップSP407では、制御対象の特図表示部37a、37bに対応する特図特電タイマカウンタに、変動表示期間の情報をセットする。特図特電タイマカウンタにセットされた数値情報の更新はタイマ割込み処理(図14)におけるステップS210のタイマ更新処理にて実行される。

50

【5064】

<特図変動中処理>

次に、第1特図特電制御処理（図365）のステップSN811及び第2特図特電制御処理（図366）のステップSN911にて実行される特図変動中処理について説明する。

【5065】

特図変動中処理では、制御対象の特図表示部37a, 37bにおける今回の遊技回の変動表示期間が経過していない場合であって、当該特図表示部37a, 37bの表示内容の更新タイミングである場合、当該特図表示部37a, 37bの表示内容を更新するためのデータ設定を行う。これにより、制御対象の特図表示部37a, 37bにおける絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。

10

【5066】

特図表示部37a, 37bにおける絵柄の変動表示の開始時の態様、及び絵柄の変動表示の更新態様は、当否判定処理の結果及び振分判定処理の結果に関係なく一定の態様で行われる。例えば、所定の複数回の更新タイミングが発生することで絵柄の表示内容が1周するとともに表示順序が一定の順序である表示パターンが繰り返し行われ、変動表示期間が経過した場合には当該表示パターンのいずれの順序の表示が行われている状況であっても、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、特図表示部37a, 37bを表示制御するための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【5067】

20

一方、変動表示期間が経過している場合、最終停止コマンドを音光側MPU93に送信する。最終停止コマンドには、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち変動表示期間が経過した側に対応する情報が含まれる。その後、今回終了対象となっている遊技回の開始時に主側RAM84に記憶された特図表示部37a, 37bの絵柄の停止態様の情報を読み出す。これにより、制御対象の特図表示部37a, 37bにおいて今回の遊技回の遊技結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。

【5068】

その後、制御対象の特図表示部37a, 37bに対応する特図特電タイマカウンタに、最終停止期間（例えば0.5秒）の情報をセットする。これにより、最終停止期間の計測が開始される。その後、今回の処理が第1特図特電制御処理（図365）に対応しているのであれば主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を1加算し、今回の処理が第2特図特電制御処理（図366）に対応しているのであれば主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を1加算する。特図変動中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「1」であるため、1加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップSN812、ステップSN912）に対応する「2」となる。

30

【5069】

<特図確定中処理>

次に、第1特図特電制御処理（図365）のステップSN812及び第2特図特電制御処理（図366）のステップSN912にて実行される特図確定中処理について、図370のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【5070】

最終停止期間が経過している場合であって（ステップSP501：YES）、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合（ステップSP502：YES）、主側RAM84に設けられたラウンドカウンタに「15」をセットするとともに（ステップSP503）、主側RAM84に設けられた入賞カウンタに「10」をセットする（ステップSP504）。ラウンドカウンタは、ラウンド遊技の残りの実行回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタであるとともに、入賞カウンタは、1回のラウンド遊技又は小当たり結果に基づく開閉実行モードにおける特電入賞装置671への入賞個数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。

50

【5071】

その後、大当たり結果に対応したオープニング期間（例えば10秒）の数値情報を、今回の開閉実行モードMD1、MD2の契機となった特図表示部37a、37bに対応する特図特電タイマカウンタにセットする（ステップSP505）。その後、大当たり結果に対応したオープニングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSP506）。これにより、大当たり結果に対応したオープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65において行われる。

【5072】

特図確定中処理において、最終停止期間が経過している場合であって（ステップSP501：YES）、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果ではない場合（ステップSP502：NO）、サポートモード管理処理を実行する（ステップSP507）。サポートモード管理処理では、特別入賞装置151のサポートモードがサポート発生モードである場合に当該サポート発生モードの終了条件が満たされていることを条件として当該サポート発生モードを終了させるための処理を実行する。既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける遊技回は当該第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了するまでに強制終了される可能性があり、当該遊技回の遊技結果は当該最終停止期間が終了することにより確定される。また、第2特図表示部37bにおける遊技回は当該第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するまでに強制終了される可能性があり、当該遊技回の遊技結果は当該最終停止期間が終了することにより確定される。最終停止期間が終了した後にサポートモード管理処理が実行される構成とすることにより、未だ確定していない遊技結果に基づいてサポート発生モードが終了されてしまうことが防止されている。なお、サポートモード管理処理（ステップSP507）の詳細については後述する。

【5073】

サポートモード管理処理（ステップSP507）を行った後、今回の遊技回の遊技結果が小当たり結果である場合（ステップSP508：YES）、主側RAM84に設けられた開閉回数カウンタの設定処理を実行する（ステップSP509）。開閉回数カウンタは、特電入賞装置671の大入賞口671aを開放させる残りの回数を主側MPU82にて特定するためのカウンタである。開閉回数カウンタの設定処理（ステップSP509）では、今回の遊技結果が第1通常小当たり結果、第1特殊小当たり結果及び第2特殊小当たり結果のいずれかである場合には開閉回数カウンタに「2」をセットするとともに、今回の遊技結果が第2通常小当たり結果である場合には開閉回数カウンタに「3」をセットする。その後、主側RAM84における入賞カウンタの設定処理を実行する（ステップSP510）。入賞カウンタの設定処理では、今回の遊技結果が第1通常小当たり結果、第1特殊小当たり結果及び第2特殊小当たり結果のいずれかである場合には入賞カウンタに「10」をセットするとともに、今回の遊技結果が第2通常小当たり結果である場合には入賞カウンタに「15」をセットする。

【5074】

その後、小当たり結果に対応したオープニング期間（例えば5秒）の数値情報を、今回の開閉実行モードの契機となった特図表示部37a、37bに対応する特図特電タイマカウンタにセットする（ステップSP511）。その後、小当たり結果に対応したオープニングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSP512）。これにより、小当たり結果に対応したオープニング期間に対応する演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65において行われる。

【5075】

ステップSP506又はステップSP512にてオープニングコマンドを送信した後は、今回の処理が第1特図特電制御処理（図365）に対応しているのであれば主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を1加算し、今回の処理が第2特図特電制御処理（図366）に対応しているのであれば主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSP513）。特図確定中処理が実行される場合における特図

特電カウンタの値は「2」であるため、1加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップS N 8 1 3、ステップS N 9 1 3）に対応する「3」となる。

【5076】

ステップS P 5 0 8にて否定判定を行った場合、すなわち今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果及び小当たり結果のいずれでもない場合には、今回の処理が第1特図特電制御処理（図365）に対応しているのであれば主側R A M 8 4における第1特図特電カウンタの値を「0」クリアし、今回の処理が第2特図特電制御処理（図366）に対応しているのであれば主側R A M 8 4における第2特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップS P 5 1 4）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップS N 8 1 0、ステップS N 9 1 0）に対応する「0」となる。

10

【5077】

＜特電開始処理＞

次に、第1特図特電制御処理（図365）のステップS N 8 1 3及び第2特図特電制御処理（図366）のステップS N 9 1 3にて実行される特電開始処理について図371のフローチャートを参照しながら説明する。

【5078】

特電開始処理では、オープニング期間が経過している場合であって（ステップS P 6 0 1：Y E S）、今回の開閉実行モードの契機となった大当たり結果が第1高確大当たり結果及び第2高確大当たり結果のいずれかである場合（ステップS P 6 0 2：Y E S）、主側R A M 8 4の開閉回数カウンタに「1」をセットし（ステップS P 6 0 3）、制御対象の特図特電タイマカウンタに1ラウンド目の開放継続期間として長期間態様の情報（具体的には29秒）をセットする（ステップS P 6 0 4）。また、オープニング期間が経過している場合であって（ステップS P 6 0 1：Y E S）、今回の開閉実行モードの契機となった大当たり結果が低確大当たり結果である場合（ステップS P 6 0 2：N O、ステップS P 6 0 5：Y E S）、主側R A M 8 4の開閉回数カウンタに「2」をセットし（ステップS P 6 0 6）、制御対象の特図特電タイマカウンタに1ラウンド目の最初の開放回における開放継続期間として短期間態様の情報（具体的には0.5秒）をセットする（ステップS P 6 0 7）。さらにまた、オープニング期間が経過している場合であって（ステップS P 6 0 1：Y E S）、今回の遊技回の遊技結果が小当たり結果である場合（ステップS P 6 0 2：N O、ステップS P 6 0 5：N O）、制御対象の特図特電タイマカウンタに小当たり結果の開閉実行モードにおける最初の開放回の開放継続期間として中期間態様よりも短く短期間態様よりも長い開放継続期間の情報（具体的には3秒）をセットする（ステップS P 6 0 8）。

20

30

【5079】

ステップS P 6 0 4の処理を行った場合、ステップS P 6 0 7の処理を行った場合、又はステップS P 6 0 8の処理を行った場合には、特電用の開放設定処理を実行する（ステップS P 6 0 9）。当該開放設定処理では、主側M P U 8 2における大入賞口671aに対応したレジスタに「1」をセットする。これにより、次のタイマ割込み処理（図14）におけるステップS 2 0 7のポート出力処理にて、大入賞口671aを開放状態に切り換えるべく特電用の駆動部671cへの駆動信号の出力が開始される。その後、大入賞口671aが開放されたタイミングであることを示す開放コマンドを音光側M P U 9 3に送信する（ステップS P 6 1 0）。音光側M P U 9 3は、当該開放コマンドを受信することにより、開閉実行モード中の演出をそれに合わせて切り換えるための制御を実行する。

40

【5080】

その後、今回の処理が第1特図特電制御処理（図365）に対応しているのであれば主側R A M 8 4における第1特図特電カウンタの値を1加算し、今回の処理が第2特図特電制御処理（図366）に対応しているのであれば主側R A M 8 4における第2特図特電カウンタの値を1加算する（ステップS P 6 1 1）。特電開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「3」であるため、1加算されることでその加算対象となった

50

特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップ S N 8 1 4、ステップ S N 9 1 4）に対応する「4」となる。

【5081】

＜特電開放中処理＞

次に、第1特図特電制御処理（図365）のステップ S N 8 1 4及び第2特図特電制御処理（図366）のステップ S N 9 1 4にて実行される特電開放中処理について、図372のフローチャートを参照しながら説明する。

【5082】

大入賞口671aの開放継続期間が経過している場合（ステップ S P 7 0 1：YES）、大入賞口671aを閉鎖状態とするために特電用の閉鎖設定処理を実行する（ステップ S P 7 0 2）。当該閉鎖設定処理では、主側 M P U 8 2における大入賞口671aに対応したレジスタに「0」をセットする。これにより、次のタイマ割込み処理（図14）におけるステップ S 2 0 7のポート出力処理にて、大入賞口671aを閉鎖状態に切り換えるべく特電用の駆動部671cへの駆動信号の出力が停止される。

10

【5083】

その後、主側 R A M 8 4の開閉回数カウンタの値を1減算し（ステップ S P 7 0 3）、その1減算後における開閉回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S P 7 0 4）。開閉回数カウンタの値が「0」であって今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が小当たり結果である場合（ステップ S P 7 0 4及びステップ S P 7 0 5：YES）、制御対象の処理を特電閉鎖中処理（ステップ S N 8 1 5、ステップ S N 9 1 5）に切り換えるべく後述するステップ S P 7 2 1の処理を実行する。

20

【5084】

開閉回数カウンタの値が「0」であって今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が小当たり結果ではない場合（ステップ S P 7 0 4：YES、ステップ S P 7 0 5：NO）、主側 R A M 8 4のラウンドカウンタの値を1減算し（ステップ S P 7 0 6）、その1減算後におけるラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S P 7 0 7）。ラウンドカウンタの値が「0」である場合（ステップ S P 7 0 7：YES）、制御対象の処理を特電閉鎖中処理（ステップ S N 8 1 5、ステップ S N 9 1 5）に切り換えるべく後述するステップ S P 7 2 1の処理を実行する。

【5085】

ステップ S P 7 0 4にて否定判定を行った場合、又はステップ S P 7 0 7にて否定判定を行った場合には、閉鎖継続期間のセット処理を実行する（ステップ S P 7 0 8）。閉鎖継続期間のセット処理（ステップ S P 7 0 8）は、大当たり結果を契機とした開閉実行モード M D 1、M D 2においてラウンド遊技が終了し、未だ実行されていないラウンド遊技が残っている場合、低確大当たり結果を契機とした通常対応の開閉実行モード M D 1の1ラウンド目において、短期間態様による大入賞口671aの開放が終了し、中期間態様による大入賞口671aの開放が残っている場合、又は小当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて大入賞口671aの開放継続期間が終了し、大入賞口671aの開放回数が1回以上残っている場合に実行される。

30

【5086】

閉鎖継続期間のセット処理（ステップ S P 7 0 8）では、大当たり結果を契機とした開閉実行モード M D 1、M D 2であるとともに開閉回数カウンタの値が「0」である場合、又は小当たり結果を契機とした開閉実行モードである場合には、制御対象の特図特電タイマカウンタに閉鎖継続期間の情報として「250」という数値情報をセットすることにより閉鎖継続期間を1秒に設定する。

40

【5087】

閉鎖継続期間のセット処理（ステップ S P 7 0 8）では、低確大当たり結果を契機とした通常対応の開閉実行モード M D 1であるとともに開閉回数カウンタの値が「1」である場合には、制御対象の特図特電タイマカウンタに閉鎖継続期間の情報として「2500」という数値情報をセットすることにより閉鎖継続期間を10秒に設定する。このように、

50

低確大当たり結果を契機とした通常対応の開閉実行モードMD1の1ラウンド目において、短期間態様による大入賞口671aの開放が終了し、中期間態様による大入賞口671aの開放が残っている場合には、10秒の閉鎖継続期間が設定される。既に説明したとおり、通常対応の開閉実行モードMD1における1ラウンド目のラウンド遊技では、当該ラウンド遊技において最初に大入賞口671aの開放が開始されてから3秒後に切換片674が退避位置からV誘導位置に切り換えられるとともに、切換片674をV誘導位置に切り換えてから3秒後に切換片674がV誘導位置から退避位置に切り換えられる。閉鎖継続期間のセット処理（ステップSP708）にて10秒の閉鎖継続期間が設定されることにより、通常対応の開閉実行モードMD1においてV入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生してしまうことが防止されている。ステップSP708にて閉鎖継続期間のセット処理を実行した後は、後述するステップSP721の処理を実行する。

10

【5088】

開放継続期間が経過していない場合（ステップSP701：NO）、特電入賞装置671の切換片674を退避位置からV誘導位置に切り換えるタイミングであることを条件として（ステップSP709：YES）、主側MPU82における切換片674に対応したレジスタに「1」をセットする（ステップSP710）。これにより、次のタイマ割込み処理（図14）におけるステップS207のポート出力処理にて、切換片674をV誘導位置に切り換えるべく切換用駆動部675への駆動信号の出力が開始される。切換片674をV誘導位置に切り換えるタイミングは、既に説明したとおり、大当たり結果に対応した開閉実行モードMD1、MD2であって1ラウンド目において最初に大入賞口671aの開放が開始されてから所定期間（例えば3秒）が経過したタイミングである。小当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて、切換片674は退避位置に固定されており、切換片674が誘導位置に切り換えられることはない。

20

【5089】

その後、特電入賞装置671のV入賞検知センサ675bにて遊技球が検知されていることを条件として（ステップSP711：YES）、主側RAM84に設けられたV入賞フラグに「1」をセットする（ステップSP712）。V入賞フラグは、V入賞検知センサ675bにて遊技球が検知されたことを主側MPU82にて特定するためのフラグであり、既に「1」がセットされている状態でV入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生した場合にはその「1」がセットされた状態が維持される。

30

【5090】

その後、切換片674をV誘導位置から退避位置に復帰させるタイミングであることを条件として（ステップSP713：YES）、主側MPU82における切換片674に対応したレジスタを「0」クリアする（ステップSP714）。これにより、次のタイマ割込み処理（図14）におけるステップS207のポート出力処理にて、切換片674を退避位置に切り換えるべく切換用駆動部675への駆動信号の出力が停止される。切換片674を退避位置に復帰させるタイミングは、既に説明したとおり、切換片674をV誘導位置に切り換えてからV誘導継続期間（例えば3秒）が経過したタイミングである。

【5091】

その後、特電入賞装置671のカウント検知センサ675a及びV入賞検知センサ675bのいずれかにて遊技球が検知されていることを条件として（ステップSP715：YES）、主側RAM84の入賞カウンタの値を1減算し（ステップSP716）、当該1減算後の入賞カウンタの値が「0」であることを条件として（ステップSP717：YES）、ステップSP702と同様に特電用の閉鎖設定処理を実行する（ステップSP718）。これにより、大入賞口671aが閉鎖状態となる。なお、V入賞検知センサ675bにて遊技球が検知されることは、V入賞フラグに「1」がセットされる契機となるとともに、入賞カウンタの値を1減算する契機となる。また、具体的な処理構成は省略するが、V入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生した場合、又はカウント検知センサ675aにて遊技球が検知された場合には、特電入賞装置671への入賞に対応する個数（具体的には15個）の遊技球の払い出しを実行させるべく払出制御装置77に賞球

40

50

コマンドが送信される。

【5092】

入賞カウンタの値が「0」となった場合であって今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が小当たり結果である場合（ステップSP717及びステップSP719：YES）、主側RAM84の開閉回数カウンタの値を「0」クリアした後に（ステップSP720）、制御対象の処理を特電閉鎖中処理（ステップSN815、ステップSN915）に切り換えるべくステップSP721の処理を実行する。一方、小当たり結果ではない場合（ステップSP719：NO）、既に説明したステップSP706以降の処理を実行し、ステップSP721の処理を実行する。

【5093】

ステップSP721では、今回の処理が第1特図特電制御処理（図365）に対応しているのであれば主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を1加算し、今回の処理が第2特図特電制御処理（図366）に対応しているのであれば主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を1加算する。特電開放中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「4」であるため、1加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップSN815、ステップSN915）に対応する「5」となる。

【5094】

＜特電閉鎖中処理＞

次に、第1特図特電制御処理（図365）のステップSN815及び第2特図特電制御処理（図366）のステップSN915にて実行される特電閉鎖中処理について図373のフローチャートを参照しながら説明する。

【5095】

特電閉鎖中処理では、主側RAM84におけるラウンドカウンタの値及び開閉回数カウンタの値のうち少なくとも一方が「0」ではない場合であって（ステップSP801：NO）、閉鎖継続期間が経過していない場合（ステップSP802：NO）、特電入賞装置671の切換片674を退避位置からV誘導位置に切り換えるタイミングであることを条件として（ステップSP803：YES）、主側MPU82における切換片674に対応したレジスタに「1」をセットする（ステップSP804）。これにより、次のタイマ割込み処理（図14）におけるステップS207のポート出力処理にて、切換片674をV誘導位置に切り換えるべく切換用駆動部675への駆動信号の出力が開始される。切換片674をV誘導位置に切り換えるタイミングは、既に説明したとおり、大当たり結果に対応した開閉実行モードMD1、MD2であって1ラウンド目において最初に大入賞口671aの開放が開始されてから所定期間（例えば3秒）が経過したタイミングである。小当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて、切換片674は退避位置に固定されており、切換片674が誘導位置に切り換えられることはない。

【5096】

ステップSP803にて否定判定を行った場合又はステップSP804の処理を行った場合には、特電入賞装置671のV入賞検知センサ675bにて遊技球が検知されていることを条件として（ステップSP805：YES）、主側RAM84に設けられたV入賞フラグに「1」をセットする（ステップSP806）。V入賞フラグに既に「1」がセットされている状況でV入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生した場合にはその「1」がセットされた状態が維持される。

【5097】

ステップSP805にて否定判定を行った場合又はステップSP806の処理を行った場合には、切換片674をV誘導位置から退避位置に復帰させるタイミングであることを条件として（ステップSP807：YES）、主側MPU82における切換片674に対応したレジスタを「0」クリアする（ステップSP808）。これにより、次のタイマ割込み処理（図14）におけるステップS207のポート出力処理にて、切換片674を退避位置に切り換えるべく切換用駆動部675への駆動信号の出力が停止される。切換片

10

20

30

40

50

674を退避位置に復帰させるタイミングは、既に説明したとおり、切換片674をV誘導位置に切り換えてからV誘導継続期間（例えば3秒）が経過したタイミングである。

【5098】

特電閉鎖中処理では、主側RAM84のラウンドカウンタの値及び開閉回数カウンタの値のうち少なくとも一方が「0」ではない場合であって（ステップSP801：NO）、閉鎖継続期間が経過している場合（ステップSP802：YES）、開閉回数カウンタの値が「0」であることを条件として（ステップSP809：YES）、主側RAM84の入賞カウンタに「10」をセットするとともに開閉回数カウンタに「1」をセットする（ステップSP810）。これにより、大当たり結果に対応した開閉実行モードMD1、MD2における2ラウンド目以降のラウンド遊技の開始設定をすべき状況である場合に、入賞カウンタに「10」がセットされている状態であるとともに開閉回数カウンタに「1」がセットされている状態とすることができる。

【5099】

ステップSP809にて否定判定を行った場合又はステップSP810の処理を行った場合には、開放継続期間のセット処理を実行する（ステップSP811）。当該セット処理では、今回の開閉実行モードが第1高確大当たり結果及び第2高確大当たり結果のいずれかを契機としている場合には制御対象の特図特電タイマカウンタに長期間態様の情報（具体的には29秒）をセットする。また、開放継続期間のセット処理（ステップSP811）では、今回の開閉実行モードが低確大当たり結果を契機としている場合、今回が1ラウンド目であれば制御対象の特図特電タイマカウンタに中期間態様の情報（具体的には15秒）をセットし、今回が2ラウンド目以降であれば制御対象の特図特電タイマカウンタに長期間態様の情報（具体的には29秒）をセットする。さらにまた、開放継続期間のセット処理（ステップSP811）では、今回の開閉実行モードが小当たり結果を契機としている場合、制御対象の特図特電タイマカウンタに中期間態様よりも短く短期間態様よりも長い開放継続期間の情報（具体的には3秒）をセットする。

【5100】

その後、既に説明した特電開始処理（図371）における特電用の開放設定処理（ステップSP609）と同様に、特電用の開放設定処理を実行する（ステップSP812）。これにより、大入賞口671aが開放状態となる。その後、今回の処理が第1特図特電制御処理（図365）に対応しているのであれば主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を1減算し、今回の処理が第2特図特電制御処理（図366）に対応しているのであれば主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を1減算する（ステップSP813）。特電閉鎖中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「5」であるため、1減算されることでその減算対象となった特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップSN814、ステップSN914）に対応する「4」となる。

【5101】

特電閉鎖中処理では、主側RAM84のラウンドカウンタの値及び開閉回数カウンタの値の両方が「0」である場合（ステップSP801：YES）、エンディング期間の数値情報を制御対象の特図特電タイマカウンタにセットする（ステップSP814）。この場合、今回の開閉実行モードがいずれかの当たり結果を契機としている場合にはエンディング期間は10秒となり、今回の開閉実行モードが小当たり結果を契機としている場合にはエンディング期間は当たり結果の場合よりも短い5秒となる。その後、エンディングコマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSP815）。これにより、開閉実行モードが終了したことに対応する演出が、上記エンディング期間に亘って、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65において行われる。

【5102】

その後、今回の処理が第1特図特電制御処理（図365）に対応しているのであれば主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を1加算し、今回の処理が第2特図特電制御処理（図366）に対応しているのであれば主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSP816）。特電閉鎖中処理が実行される場合に

ける特図特電カウンタの値は「5」であるため、1加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップS N 8 1 6、ステップS N 9 1 6）に対応する「6」となる。

【5103】

次に、主側MPU82にて実行される特電終了処理（図374）の説明に先立ち、当該特電終了処理にて利用される主側RAM84の構成について説明する。

【5104】

図358に示すように、主側RAM84には、第2特殊小当たりカウンタ692、回数制限フラグ693及び遊技回数カウンタ694が設けられている。第2特殊小当たりカウンタ692は、サポート発生モードにおける第2特殊小当たり結果の発生回数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。また、回数制限フラグ693は、サポート発生モードに上限遊技回数が設定されている状態であることを主側MPU82にて把握可能とするフラグであるとともに、遊技回数カウンタ694は、サポート発生モードに上限遊技回数が設定されている状況において当該サポート発生モードにて実行可能な遊技回の残り回数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタである。

【5105】

＜特電終了処理＞

次に、第1特図特電制御処理（図365）のステップS N 8 1 6及び第2特図特電制御処理（図366）のステップS N 9 1 6にて実行される特電終了処理について、図374のフローチャートを参照しながら説明する。

【5106】

エンディング期間が経過している場合（ステップSP901：YES）、今回の開閉実行モードがいずれかの大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1，MD2であるか否かを判定する（ステップSP902）。今回の開閉実行モードがいずれかの大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1，MD2である場合には（ステップSP902：YES）、主側RAM84におけるV入賞フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSP903）。

【5107】

V入賞フラグに「1」がセットされている場合（ステップSP903：YES）、すなわち今回の開閉実行モードMD1，MD2においてV入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生した場合には、主側RAM84における高確率フラグ691に「1」をセットする（ステップSP904）。これにより、当否抽選モードが高確率モードとなる。一方、V入賞フラグに「1」がセットされていない場合には（ステップSP903：NO）、高確率フラグ691を「0」クリアする（ステップSP905）。これにより、当否抽選モードが低確率モードとなる。

【5108】

このように、大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1，MD2においてV入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生した場合には当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、当該開閉実行モードMD1，MD2においてV入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生しなかった場合には当否抽選モードが低確率モードとなる。

【5109】

ステップSP904の処理を行った場合、又はステップSP905の処理を行った場合には、今回の開閉実行モードが低確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1であるか否かを判定する（ステップSP906）。今回の開閉実行モードが低確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1である場合には（ステップSP906：YES）、主側RAM84のサポートフラグ687に「1」をセットすることにより特別入賞装置151のサポートモードをサポート発生モードとするとともに、主側RAM84の第2特殊小当たりカウンタ692を「0」クリアすることにより当該サポート発生モードにおける第2特殊小当たり結果の発生回数を計測可能な状態とする（ステップSP907）。

【5110】

その後、主側RAM84における回数制限フラグ693に「1」をセットすることによりサポート発生モードに上限遊技回数が設定されている状態であることを把握可能とするとともに、主側RAM84における遊技回数カウンタ694に「25」をセットすることによりサポート発生モードにおいて実行可能な遊技回の残り回数が25回である状態とする（ステップSP908）。このように、低確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1が終了した場合、サポート発生モードとなるとともに、当該サポート発生モードの上限遊技回数として25回が設定される。

【5111】

ステップSP906にて否定判定を行った場合には、今回の開閉実行モードが第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2であるか否かを判定する（ステップSP909）。今回の開閉実行モードが第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2である場合には（ステップSP909：YES）、V入賞フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSP910）、V入賞フラグに「1」がセットされている場合には（ステップSP910：YES）、サポートフラグ687を「0」クリアする（ステップSP911）。これにより、非サポートモードとなる。このように、第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2においてV入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生した場合には、高確率モードであるとともに非サポートモードである第1高確率状態STF3となる。

【5112】

今回の開閉実行モードが第2高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2である場合（ステップSP909：NO）、又は今回の開閉実行モードが第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2であってV入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生しなかった場合には（ステップSP910：NO）、主側RAM84におけるサポートフラグ687に「1」をセットすることにより特別入賞装置151のサポートモードをサポート発生モードとするとともに、主側RAM84における第2特殊小当たりカウンタ692の値を「0」クリアすることにより当該サポート発生モードにおける第2特殊小当たり結果の発生回数を計測可能とする（ステップSP912）。その後、主側RAM84における回数制限フラグ693及び遊技回数カウンタ694を「0」クリアする（ステップSP913）。これにより、サポート発生モードに上限遊技回数が設定されていない状態とすることができる。

【5113】

このように、第1高確大当たり結果又は第2高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2においてV入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生しなかった場合には、低確率モードであるとともにサポート発生モードである低確率サポート状態STF2となる。当該サポート発生モードに上限遊技回数は設定されない。また、第2高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2においてV入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生した場合には、高確率モードであるとともにサポート発生モードである第2高確率状態STF4となる。当該サポート発生モードに上限遊技回数は設定されない。

【5114】

ステップSP902にて否定判定を行った場合、ステップSP908の処理を行った場合、ステップSP911の処理を行った場合、又はステップSP913の処理を行った場合には、ボーナス終了コマンドの送信処理を実行する（ステップSP914）。ボーナス終了コマンドには、主側RAM84における高確率フラグ691の情報、サポートフラグ687の情報、回数制限フラグ693の情報及び遊技回数カウンタ694の情報が設定される。これにより、音光側MPU93にて開閉実行モードの終了後における遊技状態を把握可能とすることができる。音光側MPU93は受信したボーナス終了コマンドの内容に対応する演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。また、V入賞対応の開閉実行モードMD2においてV入

10

20

30

40

50

賞検知センサ 675b における遊技球の検知が発生しなかった場合、ボーナス終了コマンドには V 入賞不発生情報が設定される。詳細は後述するが、音光側 MPU93 は受信したボーナス終了コマンドに V 入賞不発生情報が設定されている場合、当選履歴図柄画像表示の内容が、V 入賞対応の開閉実行モード MD2 において V 入賞検知センサ 675b における遊技球の検知が発生しなかったことに対応する内容（後述するモノクロ表示）に更新されるようにする。

【5115】

その後、フラグクリア処理を実行する（ステップ SP915）。フラグクリア処理では、主側 RAM84 の V 入賞フラグを「0」クリアする。また、フラグクリア処理（ステップ SP915）では、今回の処理が第 1 特図特電制御処理（図 365）に対応しているのであれば主側 RAM84 における第 1 特図側当たりフラグエリア 688 の各フラグを「0」クリアするとともに、今回の処理が第 2 特図特電制御処理（図 366）に対応しているのであれば主側 RAM84 における第 2 特図側当たりフラグエリア 689 の各フラグを「0」クリアする。その後、今回の処理が第 1 特図特電制御処理（図 365）に対応しているのであれば主側 RAM84 における第 1 特図特電カウンタの値を「0」クリアし、今回の処理が第 2 特図特電制御処理（図 366）に対応しているのであれば主側 RAM84 における第 2 特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップ SP916）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップ SN810、ステップ SN910）に対応する「0」となる。

【5116】

次に、主側 MPU82 にて実行されるサポートモード管理処理について図 375 のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、サポートモード管理処理は特図確定中処理（図 370）のステップ SP507 にて実行される。

【5117】

主側 RAM84 におけるサポートフラグ 687 に「1」がセットされている場合（ステップ SQ101：YES）、すなわちサポート発生モードである場合には、今回の遊技結果が第 1 特殊小当たり結果であるか否かを判定し（ステップ SQ102）、今回の遊技結果が第 1 特殊小当たり結果ではない場合には（ステップ SQ102：NO）、今回の遊技結果が第 2 特殊小当たり結果であるか否かを判定する（ステップ SQ103）。

【5118】

今回の遊技結果が第 2 特殊小当たり結果である場合には（ステップ SQ103：YES）、主側 RAM84 における第 2 特殊小当たりカウンタ 692 の値を 1 加算し（ステップ SQ104）、当該 1 加算後の第 2 特殊小当たりカウンタ 692 の値が「2」以上である場合には（ステップ SQ105：YES）、第 2 特殊小当たりカウンタ 692 の値を「0」クリアする（ステップ SQ106）。

【5119】

ステップ SQ102 にて肯定判定を行った場合、又はステップ SQ106 の処理を行った場合、すなわちいずれかの特殊小当たり結果を契機としてサポート発生モードの終了条件が満たされた場合には、高確率フラグ 691 に「1」がセットされているか否かを判定することにより第 2 高確率状態 STF4 であるか否かを判定する（ステップ SQ107）。ステップ SQ107 の判定処理はサポートフラグ 687 に「1」がセットされていること（ステップ SQ101：YES）を条件として実行されるため、当該ステップ SQ107 では高確率フラグ 691 に「1」がセットされている場合に第 2 高確率状態 STF4 であると判定する。第 2 高確率状態 STF4 である場合には（ステップ SQ107：YES）、特殊サポート終了コマンドを音光側 MPU93 に送信して（ステップ SQ108）、サポート発生モードを終了させるための処理（ステップ SQ116）に進む。特殊サポート終了コマンドは、第 2 高確率状態 STF4 において第 1 特殊小当たり結果又は第 2 特殊小当たり結果を契機としてサポート発生モードが終了されたことを音光側 MPU93 にて把握可能とするコマンドである。詳細は後述するが、音光側 MPU93 は、特殊サポート終了コマンドを受信した場合、図柄表示装置 41 の装飾領域 332 に表示されている第 1

当選履歴図柄画像 G 7 5 の表示内容を、いずれかの特殊小当たり結果を契機として第 2 高確率状態 S T F 4 から第 1 高確率状態 S T F 3 への移行が発生したことに対応する表示内容に変更するための処理を実行する。一方、ステップ S Q 1 0 7 にて否定判定を行った場合、すなわち低確率サポート状態 S T F 2 において第 1 特殊小当たり結果が発生した場合、又は低確率サポート状態 S T F 2 における第 2 特殊小当たり結果の発生回数が 2 回に達した場合には、主側 R A M 8 4 における遊技回数カウンタ 6 9 4 の値を「0」クリアする。

【5 1 2 0】

ステップ S Q 1 0 5 にて否定判定を行った場合には、高確率フラグ 6 9 1 に「1」がセットされているか否かを判定することにより第 2 高確率状態 S T F 4 であるか否かを判定する（ステップ S Q 1 1 0）。ステップ S Q 1 1 0 の判定処理はサポートフラグ 6 8 7 に「1」がセットされていること（ステップ S Q 1 0 1：Y E S）を条件として実行されるため、当該ステップ S Q 1 1 0 では高確率フラグ 6 9 1 に「1」がセットされている場合に第 2 高確率状態 S T F 4 であると判定する。第 2 高確率状態 S T F 4 である場合には（ステップ S Q 1 1 0：Y E S）、第 2 特殊小当たり発生コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信し（ステップ S Q 1 1 1）、本サポートモード管理処理を終了する。音光側 M P U 9 3 は、第 2 特殊小当たり発生コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 の装飾領域 3 3 2 に第 2 特殊小当たり発生画像 G 7 4（図 3 6 3（a）及び図 3 6 3（b）参照）が表示されるようにする。これにより、第 2 高確率状態 S T F 4 において第 2 特殊小当たり結果が 1 回発生している状態であることを遊技者が把握可能とすることができる。

【5 1 2 1】

今回の遊技回の結果が第 1 特殊小当たり結果及び第 2 特殊小当たり結果のいずれでもない場合（ステップ S Q 1 0 3：N O）、又は今回の遊技結果が低確率サポート状態 S T F 2 における 1 回目の第 2 特殊小当たり結果である場合には（ステップ S Q 1 1 0：N O）、主側 R A M 8 4 における回数制限フラグ 6 9 3 に「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S Q 1 1 2）。回数制限フラグ 6 9 3 に「1」がセットされている場合（ステップ S Q 1 1 2：Y E S）、すなわちサポート発生モードに上限遊技回数が設定されている状態である場合には、主側 R A M 8 4 における遊技回数カウンタ 6 9 4 の値を 1 減算し（ステップ S Q 1 1 3）、当該 1 減算後の遊技回数カウンタ 6 9 4 の値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S Q 1 1 4）。

【5 1 2 2】

ステップ S Q 1 0 9 の処理を行った場合、又はステップ S Q 1 1 4 にて肯定判定を行った場合には、当選履歴表示終了コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信して（ステップ S Q 1 1 5）、サポート発生モードを終了させるための処理（ステップ S Q 1 1 6）に進む。音光側 M P U 9 3 は、当選履歴表示終了コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 の装飾領域 3 3 2 にて行われている当選履歴図柄画像表示が終了されるようにする。これにより、低確率サポート状態 S T F 2 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が第 1 特殊小当たり結果となったことに基づいてサポート発生モードが終了されて通常遊技状態 S T F 1 となる場合（ステップ S Q 1 0 2：Y E S、ステップ S Q 1 0 7：N O）、低確率サポート状態 S T F 2 における第 2 特殊小当たり結果の発生回数が 2 回に達したことに基づいてサポート発生モードが終了されて通常遊技状態 S T F 1 となる場合（ステップ S Q 1 0 3：Y E S、ステップ S Q 1 0 5：Y E S、ステップ S Q 1 0 7：N O）、又は低確率サポート状態 S T F 2 において実行された遊技回がサポート発生モードの上限遊技回数に達したことに基づいてサポート発生モードが終了されて通常遊技状態 S T F 1 となる場合に（ステップ S Q 1 1 2：Y E S、ステップ S Q 1 1 4：Y E S）、図柄表示装置 4 1 にて実行されていた当選履歴図柄画像表示が終了されるようにすることができる。

【5 1 2 3】

ステップ S Q 1 0 8 の処理を行った場合、又はステップ S Q 1 1 5 の処理を実行した場合には、サポート発生モードを終了させるための処理を実行する（ステップ S Q 1 1 6）

。サポート発生モードを終了させるための処理では、主側RAM84におけるサポートフラグ687及び回数制限フラグ693の値を「0」クリアする。これにより、サポート発生モードが終了されて非サポートモードとなるようにすることができる。

【5124】

次に、図柄表示装置41において行われる当選履歴図柄画像表示の内容について説明する。図363(a)及び図363(b)を参照しながら既に説明したとおり、当選履歴図柄画像表示では、装飾領域332の左側下部に最新の大当たり結果に対応する第1当選履歴図柄画像G75と、当該最新の大当たり結果の1つ前に発生した大当たり結果に対応する第2当選履歴図柄画像G76と、当該最新の大当たり結果の2つ前に発生した大当たり結果に対応する第3当選履歴図柄画像G77とが表示される。

10

【5125】

RAMクリア処理が実行された場合には、最初の大当たり結果が発生するまで、図柄表示装置41に当選履歴図柄画像G75～G77が表示されていない状態となる。既に説明したとおり、RAMクリア処理は、メイン処理(図13)のステップS119にて実行される。当選履歴図柄画像表示は、通常遊技状態STF1において実行された遊技回の遊技結果が大当たり結果となったことに基づいて開始されるとともに、遊技状態が通常遊技状態STF1に復帰することにより終了する。通常遊技状態STF1である状況において当選履歴図柄画像表示は行われない。

【5126】

通常遊技状態STF1において実行された遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合には第1当選履歴図柄画像G75のみが図柄表示装置41に表示されている状態となる。その後、通常遊技状態STF1に復帰することなく、次の大当たり結果(2回目の大当たり結果)が発生した場合には第1当選履歴図柄画像G75及び第2当選履歴図柄画像G76が図柄表示装置41に表示されている状態となる。その後、通常遊技状態STF1に復帰することなく、次の大当たり結果(3回目の大当たり結果)が発生した場合には第1～第3当選履歴図柄画像G75～G77が図柄表示装置41に表示されている状態となる。その後、通常遊技状態STF1に復帰することなく、4回目以降の大当たり結果が発生する場合には、第1～第3当選履歴図柄画像G75～G77が図柄表示装置41に表示されている状態が維持され、大当たり結果が発生する度に第1～第3当選履歴図柄画像G75～G77の内容が直近3回分の大当たり結果に対応する内容に更新される。

20

30

【5127】

当選履歴図柄画像表示では、大当たり結果に対応する遊技回において図柄表示装置41の第1個別表示領域334又は第2個別表示領域336に停止表示された演出図柄G71～G73の組合せに対応する当選履歴図柄の表示が行われる。第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が低確大当たり結果となる場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに絵柄の最終停止期間が開始されるタイミングで、第1個別表示領域334に同一の偶数図柄が3つ揃う演出図柄G71～G73の組合せが停止表示される。低確大当たり結果に対応する遊技回にて第1個別表示領域334に停止表示された演出図柄G71～G73の組合せが「2・2・2」であった場合には当該低確大当たり結果に対応する当選履歴図柄が「2」という偶数図柄となり、当該停止表示された演出図柄G71～G73の組合せが「4・4・4」であった場合には当該低確大当たり結果に対応する当選履歴図柄が「4」という偶数図柄となり、当該停止表示された演出図柄G71～G73の組合せが「6・6・6」であった場合には当該低確大当たり結果に対応する当選履歴図柄が「6」という偶数図柄となり、当該停止表示された演出図柄G71～G73の組合せが「8・8・8」であった場合には当該低確大当たり結果に対応する当選履歴図柄が「8」という偶数図柄となる。

40

【5128】

第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2高確大当たり結果となる場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するとともに絵柄の最終停止期間が開始されるタイミングで、第2個別表示領域336に同一の奇数図柄が3つ揃う

50

演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せ (「1・1・1」、「3・3・3」、「5・5・5」又は「9・9・9」という組合せ) が停止表示される。第 2 高確大当たり結果に対応する遊技回にて第 2 個別表示領域 3 3 6 に停止表示された演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せが「1・1・1」であった場合には当該第 2 高確大当たり結果に対応する当選履歴図柄が「1」という奇数図柄となり、当該停止表示された演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せが「3・3・3」であった場合には当該第 2 高確大当たり結果に対応する当選履歴図柄が「3」という奇数図柄となり、当該停止表示された演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せが「5・5・5」であった場合には当該第 2 高確大当たり結果に対応する当選履歴図柄が「5」という奇数図柄となり、当該停止表示された演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せが「9・9・9」であった場合には当該第 2 高確大当たり結果に対応する当選履歴図柄が「9」という奇数図柄となる。

10

【5 1 2 9】

第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 1 高確大当たり結果となる場合には、当該特図表示部 3 7 a, 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するとともに絵柄の最終停止期間が開始されるタイミングで、第 1 個別表示領域 3 3 4 又は第 2 個別表示領域 3 3 6 に「7・7・7」という奇数図柄が 3 つ揃う演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せ又は「源・源・源」という絵柄図柄が 3 つ揃う演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せが停止表示される。第 1 高確大当たり結果に対応する遊技回にて個別表示領域 3 3 4, 3 3 6 に停止表示された演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せが「7・7・7」であった場合には当該第 1 高確大当たり結果に対応する当選履歴図柄が「7」という奇数図柄 (図 3 6 3 (a) の第 3 当選履歴図柄画像 G 7 7) となり、当該停止表示された演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せが「源・源・源」であった場合には当該第 1 高確大当たり結果に対応する当選履歴図柄が「源」という絵柄図柄 (図 3 6 3 (a) の第 2 当選履歴図柄画像 G 7 6) となる。

20

【5 1 3 0】

偶数図柄、奇数図柄及び絵柄図柄には黒色以外の色が含まれている。V 入賞検知センサ 6 7 5 b における遊技球の検知が発生することなく第 2 高確大当たり結果を契機とした開閉実行モード MD 2 が終了して低確率サポート状態 STF 2 となった場合には、当該第 2 高確大当たり結果に対応する第 1 当選履歴図柄画像 G 7 5 (具体的には「1」、「3」、「5」又は「9」という奇数図柄) がモノクロ表示に変化する。モノクロ表示では、数字部分が黒色で表示されるとともに当該数字部分の周囲が白色で表示される。ちなみに、モノクロ表示ではない場合には、数字部分及び当該数字部分の周囲が白黒以外の色 (赤色や青色など) を含む複色で表示される。また、V 入賞検知センサ 6 7 5 b における遊技球の検知が発生することなく第 1 高確大当たり結果を契機とした開閉実行モード MD 2 が終了して低確率サポート状態 STF 2 となった場合には、当該第 1 高確大当たり結果に対応する第 1 当選履歴図柄画像 G 7 5 (具体的には「7」という奇数図柄又は「源」という絵柄図柄) がモノクロ表示に変化する。モノクロ表示では、数字部分又は文字部分が黒色で表示されるとともに当該数字部分又は文字部分の周囲が白色で表示される。ちなみに、モノクロ表示ではない場合には、数字部分、文字部分、数字部分の周囲及び文字部分の周囲が白黒以外の色 (赤色や青色など) を含む複色で表示される。遊技者は、当選履歴図柄画像 G 7 5 ~ G 7 7 がモノクロ表示であることに基づいて、当該当選履歴図柄画像 G 7 5 ~ G 7 7 に対応する高確大当たり結果を契機とした開閉実行モード MD 2 において V 入賞検知センサ 6 7 5 b における遊技球の検知が発生しなかったことを把握することができる。

30

40

【5 1 3 1】

既に説明したとおり、第 2 高確率状態 STF 4 は、V 入賞検知センサ 6 7 5 b における遊技球の検知が発生している状態で、第 2 高確大当たり結果を契機とした開閉実行モード MD 2 が終了することにより移行する遊技状態である。小当たり結果を契機として第 2 高確率状態 STF 4 に移行することはない。このため、第 2 高確率状態 STF 4 では、第 1 当選履歴図柄画像 G 7 5 として「1」、「3」、「5」又は「9」という奇数図柄が表示

50

されている状態となる。当該第2高確率状態STF4において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1特殊小当たり結果となったことに基づいてサポート発生モードが終了して第1高確率状態STF3に移行した場合、又は当該第2高確率状態STF4において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第2特殊小当たり結果となり、第2高確率状態STF4における第2特殊小当たり結果の発生回数が2回に達したことに基づいてサポート発生モードが終了して第1高確率状態STF3に移行した場合には、第1当選履歴図柄画像G75として表示されていた奇数図柄が当該奇数図柄に対応する特殊奇数図柄に変更される。

【5132】

第1当選履歴図柄画像G75として「1」という奇数図柄が表示されている状況においていずれかの特殊小当たり結果を契機として第1高確率状態STF3に移行した場合には当該奇数図柄が「スーパー1」という特殊奇数図柄に変更され、第1当選履歴図柄画像G75として「3」という奇数図柄が表示されている状況においていずれかの特殊小当たり結果を契機として第1高確率状態STF3に移行した場合には当該奇数図柄が「スーパー3」という特殊奇数図柄に変更され、第1当選履歴図柄画像G75として「5」という奇数図柄が表示されている状況においていずれかの特殊小当たり結果を契機として第1高確率状態STF3に移行した場合には当該奇数図柄が「スーパー5」という特殊奇数図柄に変更され、第1当選履歴図柄画像G75として「9」という奇数図柄が表示されている状況においていずれかの特殊小当たり結果を契機として第1高確率状態STF3に移行した場合には当該奇数図柄が「スーパー9」という特殊奇数図柄に変更される。遊技者は、当選履歴図柄画像G75～G77として特殊奇数図柄が表示されている場合、当該特殊奇数図柄に対応する第2高確大当たり結果を契機として移行した第2高確率状態STF4において、いずれかの特殊小当たり結果を契機として第1高確率状態STF3への移行が発生したことを把握することができる。

【5133】

次に、音光側MPU93にて実行される当選履歴表示用処理について図376のフローチャートを参照しながら説明する。なお、当選履歴表示用処理は比較的短い周期（例えば2ミリ秒）で繰り返し実行される。

【5134】

主側MPU82から大当たり結果に対応したオープニングコマンドを受信した場合（ステップSQ201：YES）、当選履歴更新用処理を実行する（ステップSQ202）。当選履歴更新用処理では、まず当選履歴更新コマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は、当選履歴更新コマンドを受信した場合、まず今回の開閉実行モードの契機となった大当たり結果に対応して図柄表示装置41に停止表示された演出図柄G71～G73の組合せに基づいて、第1当選履歴図柄画像G75として表示する当選履歴図柄の種類を特定する。既に説明したとおり、大当たり結果に対応する遊技回における絵柄の最終停止期間において、停止表示された演出図柄G71～G73の組合せがいずれかの偶数図柄の組合せである場合には当該偶数図柄が今回表示される第1当選履歴図柄画像G75となり、停止表示された演出図柄G71～G73の組合せがいずれかの奇数図柄の組合せである場合には当該奇数図柄が今回表示される第1当選履歴図柄画像G75となり、停止表示された演出図柄G71～G73の組合せが「源」という絵柄図柄の組合せである場合には当該絵柄図柄が今回表示される第1当選履歴図柄画像G75となる。

【5135】

表示側MPU103は、第1当選履歴図柄画像G75として表示する当選履歴図柄の種類を特定した後、当該特定した種類の当選履歴図柄が第1当選履歴図柄画像G75として図柄表示装置41の装飾領域332における左側下部に表示されるようにする。表示側MPU103は、今回の開閉実行モードの契機となった大当たり結果に対応する第1当選履歴図柄画像G75の表示を開始するタイミングにおいて、既に第1当選履歴図柄画像G75として表示されている当選履歴図柄が存在していた場合には当該当選履歴図柄が第2当選履歴図柄画像G76として表示されるようにするとともに、既に第2当選履歴図柄画像

G 7 6 として表示されている当選履歴図柄が存在していた場合には当該当選履歴図柄が第 3 当選履歴図柄画像 G 7 7 として表示されるようにする。また、表示側 M P U 1 0 3 は、当該タイミングにおいて既に第 3 当選履歴図柄画像 G 7 7 として表示されている当選履歴図柄が存在していた場合には当該当選履歴図柄の表示が終了されるようにする。これにより、装飾領域 3 3 2 に最大で直近 3 回分の大当たり結果に対応する当選履歴図柄画像 G 7 5 ~ G 7 7 が表示されている状態とすることができる。遊技者は、図柄表示装置 4 1 に表示されている当選履歴図柄画像 G 7 5 ~ G 7 7 に基づいて、最大で直近 3 回分の大当たり結果の種類を確認することができる。

【 5 1 3 6 】

表示側 M P U 1 0 3 は、図柄表示装置 4 1 にて第 2 特殊小当たり発生画像 G 7 4 の表示が行われている状況において当選履歴更新コマンドを受信した場合、当該第 2 特殊小当たり発生画像 G 7 4 の表示が終了されるようにする。これにより、大当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始された後も第 2 特殊小当たり発生画像 G 7 4 の表示が継続されてしまうことを防止できる。

【 5 1 3 7 】

当選履歴更新用処理（ステップ S Q 2 0 2）では、音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に当選履歴更新用テーブルを読み出す。当選履歴更新用テーブルには、当選履歴図柄画像 G 7 5 ~ G 7 7 の表示が更新されることに対応する更新報知音がスピーカ部 6 5 から出力されるようにするためのデータ、及び当選履歴図柄画像 G 7 5 ~ G 7 7 の表示が更新されることに対応する発光態様で表示発光部 6 4 を発光させるためのデータが設定されている。当選履歴更新用テーブルに従って表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御が行われることにより、当選履歴図柄画像 G 7 5 ~ G 7 7 の表示が更新されることに対応して、表示発光部 6 4 が発光するとともに、スピーカ部 6 5 から更新報知音が出力される。

【 5 1 3 8 】

主側 M P U 8 2 からボーナス終了コマンドを受信した場合（ステップ S Q 2 0 1 : N O 、ステップ S Q 2 0 3 : Y E S）、当該ボーナス終了コマンドに V 入賞不発生情報が設定されているか否かを判定する（ステップ S Q 2 0 4）。既に説明したとおり、V 入賞不発生情報は、V 入賞対応の開閉実行モード M D 2 において V 入賞検知センサ 6 7 5 b における遊技球の検知が発生しなかった場合にボーナス終了コマンドに設定される。ボーナス終了コマンドに V 入賞不発生情報が設定されている場合には（ステップ S Q 2 0 4 : Y E S）、モノクロ変更用処理を実行する（ステップ S Q 2 0 5）。

【 5 1 3 9 】

モノクロ変更用処理（ステップ S Q 2 0 5）では、まずモノクロ変更コマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する。表示側 M P U 1 0 3 は、モノクロ変更コマンドを受信した場合、現状において第 1 当選履歴図柄画像 G 7 5 として表示されている奇数図柄又は絵柄図柄に対応する当選履歴図柄の表示態様をモノクロ表示に変更する。また、モノクロ変更用処理（ステップ S Q 2 0 5）では、音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 にモノクロ変更用テーブルを読み出す。モノクロ変更用テーブルには、第 1 当選履歴図柄画像 G 7 5 として表示されていた当選履歴図柄がモノクロ表示に変更されることに対応する変更効果音がスピーカ部 6 5 から出力されるようにするためのデータが設定されている。モノクロ変更用テーブルに従ってスピーカ部 6 5 の音出力制御が行われることにより、第 1 当選履歴図柄画像 G 7 5 として表示されていた当選履歴図柄がモノクロ表示に変更されることに対応して、スピーカ部 6 5 から変更効果音出力される。

【 5 1 4 0 】

主側 M P U 8 2 から特殊サポート終了コマンドを受信した場合（ステップ S Q 2 0 3 : N O 、ステップ S Q 2 0 6 : Y E S）、当選履歴変更用処理を実行する（ステップ S Q 2 0 7）。当選履歴変更用処理では、まず表示側 M P U 1 0 3 に当選履歴変更コマンドを送信する。表示側 M P U 1 0 3 は、当選履歴変更コマンドを受信した場合、現状において第 1 当選履歴図柄画像 G 7 5 として表示されている奇数図柄が当該奇数図柄に対応する特殊

10

20

30

40

50

奇数図柄に変更されるようにする。また、当選履歴変更用処理（ステップ S Q 2 0 7）では、音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に当選履歴変更用テーブルを読み出す。当選履歴変更用テーブルには、第 1 当選履歴図柄画像 G 7 5 として表示されていた奇数図柄が当該奇数図柄に対応する特殊奇数図柄に変更されることに伴う態様で表示発光部 6 4 を発光させるためのデータと、第 1 当選履歴図柄画像 G 7 5 として表示されていた奇数図柄が当該奇数図柄に対応する特殊奇数図柄に変更されることに伴う特殊変更効果音がスピーカ部 6 5 から出力されるようにするためのデータとが設定されている。当選履歴変更用テーブルに従って表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御が行われることにより、第 1 当選履歴図柄画像 G 7 5 として表示されていた奇数図柄が特殊奇数図柄に変更されることに伴う表示発光部 6 4 が発光するとともに、スピーカ部 6 5 から特殊変更効果音が出力される。

10

【5 1 4 1】

既に説明したとおり、特殊サポート終了コマンドは、第 2 高確率状態 S T F 4 において遊技結果が第 1 特殊小当たり結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了したこと、又は第 2 高確率状態 S T F 4 において遊技結果が第 2 特殊小当たり結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了し、当該第 2 高確率状態 S T F 4 における第 2 特殊小当たり結果の発生回数が 2 回に達したことに基づいてサポート発生モードが終了された場合に主側 M P U 8 2 から音光側 M P U 9 3 に送信される。これにより、第 2 高確率状態 S T F 4 において第 1 特殊小当たり結果の発生又は第 2 特殊小当たり結果の発生回数に基づいてサポート発生モードが終了され、大当たり結果を契機とした開閉実行モード M D 1, M D 2 を経由することなく遊技状態が第 1 高確率状態 S T F 3 に移行する場合に、図柄表示装置 4 1 に表示されている第 1 当選履歴図柄画像 G 7 5 の内容が特殊奇数図柄に変更されるようにすることができる。

20

【5 1 4 2】

表示側 M P U 1 0 3 は、図柄表示装置 4 1 にて第 2 特殊小当たり発生画像 G 7 4 の表示が行われている状況において当選履歴変更コマンドを受信した場合、当該第 2 特殊小当たり発生画像 G 7 4 の表示が終了されるようにする。これにより、第 2 高確率状態 S T F 4 において、第 1 特殊小当たり結果が発生したこと、又は当該第 2 高確率状態 S T F 4 における第 2 特殊小当たり結果の発生回数が 2 回に達したことに基づいてサポート発生モードが終了されて第 1 高確率状態 S T F 3 に移行した後も第 2 特殊小当たり発生画像 G 7 4 の表示が継続されてしまうことを防止できる。

30

【5 1 4 3】

主側 M P U 8 2 から第 2 特殊小当たり発生コマンドを受信した場合（ステップ S Q 2 0 6 : N O、ステップ S Q 2 0 8 : Y E S）、第 2 特殊小当たり発生表示用処理を実行する（ステップ S Q 2 0 9）。第 2 特殊小当たり発生表示用処理では、まず表示側 M P U 1 0 3 に第 2 特殊小当たり発生表示コマンドを送信する。表示側 M P U 1 0 3 は、第 2 特殊小当たり発生表示コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 の装飾領域 3 3 2 に第 2 特殊小当たり発生画像 G 7 4 が表示されるようにする。図柄表示装置 4 1 に第 2 特殊小当たり発生画像 G 7 4 が表示されている状態は、上述した当選履歴更新用処理（ステップ S Q 2 0 2）又は当選履歴変更用処理（ステップ S Q 2 0 7）が実行された場合に終了する。

40

【5 1 4 4】

第 2 特殊小当たり発生表示用処理（ステップ S Q 2 0 9）では、音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に第 2 特殊小当たり発生表示用テーブルを読み出す。第 2 特殊小当たり発生表示用テーブルには、第 2 高確率状態 S T F 4 において第 2 特殊小当たり結果が 1 回発生している状態となったことに伴う態様で表示発光部 6 4 を発光させるためのデータと、第 2 特殊小当たり結果の発生報知音がスピーカ部 6 5 から出力されるようにするためのデータとが設定されている。第 2 特殊小当たり発生表示用テーブルに従って表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御が行われることにより、装飾領域 3 3 2 に第 2 特殊小当たり発生画像 G 7 4 が表示されることに伴う表示発光部 6 4 が発光するとともに、スピーカ部 6 5 から第 2 特殊小当たり結果の発生報知音が出力される。

50

【5145】

主側MPU82から当選履歴表示終了コマンドを受信した場合（ステップSQ208：NO、ステップSQ210：YES）、当選履歴表示終了処理を実行する（ステップSQ211）。当選履歴表示終了処理では、表示側MPU103に当選履歴図柄画像表示終了コマンドを送信する。表示側MPU103は、当選履歴図柄画像表示終了コマンドを受信した場合、図柄表示装置41の装飾領域332にて行われていた当選履歴図柄画像G75～G77の表示が終了されるようにする。これにより、通常遊技状態STF1が開始される場合に、当選履歴図柄画像表示が行われていない状態となるようにすることができる。

【5146】

上記のとおり、第2高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2の終了後に、第2高確率状態STF4となる場合と、低確率サポート状態STF2となる場合とが存在している構成において、当該開閉実行モードMD2の終了後に移行した遊技状態の種類に応じて当該第2高確大当たり結果に対応する第1当選履歴図柄画像G75の表示態様が変化する。遊技者は、第2高確大当たり結果に対応する当選履歴図柄画像G75～G77の表示態様に基づいて、当該第2高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2の終了後に移行した遊技状態を確認することができる。

10

【5147】

第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2の終了後に、第1高確率状態STF3となる場合と、低確率サポート状態STF2となる場合とが存在している構成において、当該開閉実行モードMD2の終了後に移行した遊技状態の種類に応じて当該第1高確大当たり結果に対応する第1当選履歴図柄画像G75の表示態様が変化する。遊技者は、第1高確大当たり結果に対応する当選履歴図柄画像G75～G77の表示態様に基づいて、当該第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2の終了後に移行した遊技状態を確認することができる。

20

【5148】

特殊小当たり結果を契機として第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行が発生した場合には、当該第2高確率状態STF4への移行契機となった第2高確大当たり結果に対応する第1当選履歴図柄画像G75の表示内容が変更される。これにより、当選履歴図柄画像表示において小当たり結果に対応する画像の表示が行われない構成においても、当選履歴図柄画像G75～G77に基づいて、特殊小当たり結果を契機として第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行が発生したことを遊技者が把握可能とすることができる。

30

【5149】

次に、サポート発生モードが終了される様子及び第1当選履歴図柄画像G75が変更される様子を図377のタイムチャートを参照しながら説明する。図377（a）は主側RAM84におけるサポートフラグ687の状態を示し、図377（b）は主側RAM84における高確率フラグ691の状態を示し、図377（c）は図柄表示装置41に第1当選履歴図柄画像G75として特殊奇数図柄が表示される期間を示し、図377（d）は図柄表示装置41に第1当選履歴図柄画像G75として第2高確大当たり結果に対応する奇数図柄が表示される期間を示し、図377（e）は図柄表示装置41における当選履歴図柄画像表示の実行期間を示し、図377（f）は遊技結果が第1特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングを示し、図377（g）は遊技結果が第2特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングを示し、図377（h）は主側RAM84における第2特殊小当たりカウンタ692の値が「2」となるタイミングを示す。

40

【5150】

まず第1特殊小当たり結果が発生したことに基づいて低確率サポート状態STF2から通常遊技状態STF1に移行する様子について説明する。

【5151】

サポート発生モードであるとともに低確率モードである状況において、図377（f）

50

に示すようにt 1のタイミングで、遊技結果が第1特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間(0.5秒)が終了すると、図377(a)に示すようにサポートフラグ687の値が「0」クリアされる。これにより、サポート発生モードが終了されて非サポートモードとなる。このように、低確率サポート状態STF2において、第1特殊小当たり結果が発生したことに基づいてサポート発生モードが終了された場合には、遊技状態が通常遊技状態STF1となる。図377(e)に示すように、当該t 1のタイミングで、図柄表示装置41において実行されていた当選履歴図柄画像表示が終了する。

【5152】

次に、サポート発生モードにおける第2特殊小当たり結果の発生回数が2回に達したことに基づいて低確率サポート状態STF2から通常遊技状態STF1に移行する様子について説明する。

【5153】

サポート発生モードであるとともに低確率モードである状況において、図377(g)に示すようにt 2のタイミングで、遊技結果が第2特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間(0.5秒)が終了する。サポート発生モードにおいて最初に第2特殊小当たり結果が発生した場合には、第2特殊小当たりカウンタ692の値(「0」)に「1」が加算されて、当該1加算後の第2特殊小当たりカウンタ692の値が「1」となる。

【5154】

その後、図377(g)に示すようにt 3のタイミングで、遊技結果が第2特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間(0.5秒)が終了すると、図377(h)に示すように第2特殊小当たりカウンタ692の値(「1」)に「1」が加算されて、当該1加算後の第2特殊小当たりカウンタ692の値が「2」となる。そして、図377(a)に示すようにサポートフラグ687の値が「0」クリアされる。これにより、サポート発生モードが終了されて非サポートモードとなる。このように、低確率サポート状態STF2において、第2特殊小当たり結果の発生回数が2回に達したことに基づいてサポート発生モードが終了された場合には、遊技状態が通常遊技状態STF1となる。図377(e)に示すように、当該t 3のタイミングで、図柄表示装置41において実行されていた当選履歴図柄画像表示が終了する。

【5155】

次に、第1特殊小当たり結果が発生したことに基づいて第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3に移行する様子について説明する。

【5156】

サポート発生モードであるとともに高確率モードである状況において、図377(f)に示すようにt 4のタイミングで、遊技結果が第1特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間(0.5秒)が終了すると、図377(a)に示すようにサポートフラグ687の値が「0」クリアされる。これにより、サポート発生モードが終了されて非サポートモードとなる。一方、図377(b)に示すように高確率フラグ691に「1」がセットされている状態は維持される。このように、第2高確率状態STF4において、第1特殊小当たり結果が発生したことに基づいてサポート発生モードが終了された場合には、遊技状態が第1高確率状態STF3となる。

【5157】

図377(d)に示すように、図柄表示装置41に第1当選履歴図柄画像G75として第2高確大当たり結果に対応する奇数図柄が表示されている状態において、t 4のタイミングで第1特殊小当たり結果が発生することによりサポート発生モードの終了条件が満たされてサポート発生モードが終了し、遊技状態が第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3に移行すると、図377(c)及び図377(d)に示すように、第1当選履歴図柄画像G75として表示されている当選履歴図柄が当該奇数図柄から当該奇数図柄に対応する特殊奇数図柄に変更される。これにより、第1高確大当たり結果を契機とした

10

20

30

40

50

開閉実行モードMD2を経由することなく第1高確率状態STF3に移行したことを遊技者が容易に把握可能とすることができる。第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行が発生するt4のタイミングの前後において、図377(e)に示すように図柄表示装置41における当選履歴図柄画像表示は継続される。

【5158】

次に、サポート発生モードにおける第2特殊小当たり結果の発生回数が2回に達したことに基づいて第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3に移行する様子について説明する。

【5159】

サポート発生モードであるとともに高確率モードである状況において、図377(g)に示すようにt5のタイミングで、遊技結果が第2特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間(0.5秒)が終了する。サポート発生モードにおいて最初に第2特殊小当たり結果が発生した場合には、第2特殊小当たりカウンタ692の値(「0」)に「1」が加算されて、当該1加算後の第2特殊小当たりカウンタ692の値が「1」となる。

【5160】

その後、図377(g)に示すようにt6のタイミングで、遊技結果が第2特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間(0.5秒)が終了すると、図377(h)に示すように第2特殊小当たりカウンタ692の値(「1」)に「1」が加算されて、当該1加算後の第2特殊小当たりカウンタ692の値が「2」となる。そして、図377(a)に示すようにサポートフラグ687の値が「0」クリアされる。これにより、サポート発生モードが終了されて非サポートモードとなる。一方、図377(b)に示すように高確率フラグ691に「1」がセットされている状態は維持される。このように、第2高確率状態STF4において、第2特殊小当たり結果の発生回数が2回に達したことに基づいてサポート発生モードが終了された場合には、遊技状態が第1高確率状態STF3となる。

【5161】

図377(d)に示すように、図柄表示装置41に第1当選履歴図柄画像G75として第2高確大当たり結果に対応する奇数図柄が表示されている状態において、t6のタイミングでサポート発生モードにおける第2特殊小当たり結果の発生回数が2回に達したことによりサポート発生モードの終了条件が満たされてサポート発生モードが終了し、遊技状態が第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3に移行すると、図377(c)及び図377(d)に示すように、第1当選履歴図柄画像G75として表示されている当選履歴図柄が当該奇数図柄から当該奇数図柄に対応する特殊奇数図柄に変更される。これにより、第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2を経由することなく第1高確率状態STF3に移行したことを遊技者が容易に把握可能とすることができる。第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行が発生するt6のタイミングの前後において、図377(e)に示すように図柄表示装置41における当選履歴図柄画像表示は継続される。

【5162】

上記のとおり、第2高確率状態STF4において第1特殊小当たり結果又は第2特殊小当たり結果が発生してサポート発生モードの終了条件が満たされたことに基づいてサポート発生モードが終了される場合、第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2を発生させることなく第1高確率状態STF3に移行することが可能となる。これにより、第2高確率状態STF4では、通常遊技状態STF1、低確率サポート状態STF2及び第1高確率状態STF3と比較して、発生する小当たり結果の種類への遊技者の注目度を高めることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5163】

図柄表示装置41において、第1当選履歴図柄画像G75が第2高確大当たり結果に対応する奇数図柄から当該奇数図柄に対応する特殊奇数図柄に変更される演出が実行される

構成とすることにより、第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2を経由することなく第1高確率状態STF3に移行したことを遊技者が認識し易い態様で報知することができる。

【5164】

特殊奇数図柄は、当該特殊奇数図柄に対応する奇数図柄の表示契機となった第2高確大当たり結果が発生した後において、通常遊技状態STF1への移行が発生することなく、3つ目の大当たり結果が発生するまでの期間に亘って、図柄表示装置41に表示される。これにより、第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2を経由することなく第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3に移行したという遊技履歴を確認可能な状況が長く継続されるようにすることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【5165】

低確率サポート状態STF2において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1特殊小当たり結果となったことに基づいてサポート発生モードが終了されて通常遊技状態STF1となる場合、低確率サポート状態STF2における第2特殊小当たり結果の発生回数が2回に達したことに基づいてサポート発生モードが終了されて通常遊技状態STF1となる場合、又は低確率サポート状態STF2において実行された遊技回がサポート発生モードの上限遊技回数に達したことに基づいてサポート発生モードが終了されて通常遊技状態STF1となる場合に、図柄表示装置41にて実行されていた当選履歴図柄画像表示が終了される。これにより、通常遊技状態STF1において実行された遊技回の遊技結果が大当たり結果となってから遊技結果が通常遊技状態STF1に復帰するまでの期間に亘って、図柄表示装置41に表示されている当選履歴図柄画像G75～G77に基づいて、最大で直近3回分の大当たり結果の種類を把握可能とすることができる。

20

【5166】

以上詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【5167】

第2高確率状態STF4では、通常遊技状態STF1、低確率サポート状態STF2及び第1高確率状態STF3とは異なり、第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2を経由することなく特殊小当たり結果を契機として第1高確率状態STF3に移行する可能性がある。これにより、第2高確率状態STF4では、小当たり結果の種類への遊技者の注目度を高めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【5168】

第2高確率状態STF4において遊技結果が第1特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合、又は第2高確率状態STF4において遊技結果が第2特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了し、当該第2高確率状態STF4における第2特殊小当たり結果の発生回数が2回に達した場合には、サポート発生モードが終了されて第1高確率状態STF3に移行する。このように、第1高確大当たり結果を契機としたV入賞対応の開閉実行モードMD2を経由することなく第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行が発生し得る構成とすることにより、第2高確率状態STF4において発生する大当たり結果の種類だけではなく第2高確率状態STF4において発生する小当たり結果の種類にも遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【5169】

第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3に移行した場合には、第2高確率状態STF4である場合と比較して、大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1、MD2の終了後に高確率モードとなる可能性が高まる。これにより、第2高確率状態STF4において、第1高確大当たり結果、第1特殊小当たり結果又は第2特殊小当たり結果が発生することを期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5170】

50

第2高確率状態STF4では、遊技結果が第1特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、サポート発生モードが終了されて第1高確率状態STF3に移行する。また、第1保留情報に対して実行された当否判定処理にて小当たり結果となった場合、図柄表示装置41の第1個別表示領域334では、演出図柄G71～G73のスクロール表示が行われた後に、当該小当たり結果の種類に対応する演出図柄G71～G73の組合せが停止表示される。これにより、第2高確率状態STF4において、第1個別表示領域334における表示内容への遊技者の注目度を高めることができる。

【5171】

第2高確率状態STF4では、遊技結果が第2特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了し、当該第2高確率状態STF4における第2特殊小当たり結果の発生回数が2回に達したことに基づいて、サポート発生モードが終了されて第1高確率状態STF3に移行する。また、第2高確率状態STF4では、遊技結果が第2特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了し、当該第2高確率状態STF4における第2特殊小当たり結果の発生回数が1回となったことに基づいて、第2特殊小当たり発生画像G74が図柄表示装置41に表示される。これにより、遊技者は、第2高確率状態STF4において既に第2特殊小当たり結果が1回発生しており、次に第2特殊小当たり結果に対応する遊技回が完了することによりサポート発生モードの終了条件が満たされることを把握可能となる。よって、図柄表示装置41における図柄の変動表示への遊技者の注目度を高めることができる。

【5172】

第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2を経由することなく第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行が発生した場合には、図柄表示装置41に表示されている第1当選履歴図柄画像G75の表示内容が第2高確大当たり結果に対応する奇数図柄から当該奇数図柄に対応する特殊奇数図柄に変更される。これにより、第1当選履歴図柄画像G75として第2高確大当たり結果に対応する奇数図柄が表示された場合においても、当該奇数図柄が途中で特殊奇数図柄に変化するかもしれないと遊技者に期待させることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることができる。また、図柄表示装置41には第1当選履歴図柄画像G75として第2高確大当たり結果に対応する奇数図柄が表示されているにも関わらず遊技状態は第1高確率状態STF3であるという状態が発生してしまうことを防止し、図柄表示装置41に表示されている第1当選履歴図柄画像G75の内容と、遊技状態との整合性を保つことができる。

【5173】

第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの一方においていずれかの小当たり結果又はいずれかの大当たり結果に対応する態様で絵柄の最終停止期間が終了した場合、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの他方において行われていた遊技回は当該遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で強制終了される。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が小当たり結果又は大当たり結果となったことに基づいて開閉実行モードが実行された場合に、当該開閉実行モードの開始前に実行されていた第2特図表示部37bにおける遊技回が当該開閉実行モードの終了後に再開されないようにすることができる。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が小当たり結果又は大当たり結果となったことに基づいて開閉実行モードが実行された場合に、当該開閉実行モードの開始前に実行されていた第1特図表示部37aにおける遊技回が当該開閉実行モードの終了後に再開されないようにすることができる。

【5174】

第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち一方において大当たり結果に対応する絵柄の変動表示が行われている期間又は当該大当たり結果に対応する絵柄の最終停止期間においては、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち他方において大当たり結果に対応する絵柄の変動表示が開始されることはない。これにより、大当たり結果に対応する絵柄の変動表示又は大当たり結果に対応する絵柄の停止表示が第1特図表

10

20

30

40

50

示部 3 7 a 及び第 2 特図表示部 3 7 b の双方で同時に行われている状況が発生しないようにすることができる。

【5 1 7 5】

通常遊技状態 S T F 1 では、第 1 特図表示部 3 7 a において遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様が通常選択態様となるとともに第 2 特図表示部 3 7 b において遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様が長期間選択態様となる。また、低確率サポート状態 S T F 2 及び第 2 高確率状態 S T F 4 では、第 1 特図表示部 3 7 a において遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様が短期間選択態様となるとともに第 2 特図表示部 3 7 b において遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様が長期間選択態様となる。これにより、通常遊技状態 S T F 1、低確率サポート状態 S T F 2 及び第 2 高確率状態 S T F 4 では、第 2 特図表示部 3 7 b にて大当たり結果に対応する遊技回が開始されてしまった場合においても、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、第 2 特図表示部 3 7 b において実行されていた大当たり結果に対応する遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で当該遊技回が強制的に終了されるようにすることができる。よって、これらの遊技状態 S T F 1, S T F 2, S T F 4 において、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回を契機として大当たり結果に対応する開閉実行モード M D 2 が実行されてしまう可能性を低減することができる。

10

【5 1 7 6】

第 1 高確率状態 S T F 3 では、第 1 特図表示部 3 7 a において遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様が長期間選択態様となるとともに第 2 特図表示部 3 7 b において遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様が通常選択態様となる。これにより、第 1 高確率状態 S T F 3 では、第 1 特図表示部 3 7 a にて大当たり結果に対応する遊技回が開始されてしまった場合においても、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、第 1 特図表示部 3 7 a において実行されていた大当たり結果に対応する遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で当該遊技回が強制的に終了されるようにすることができる。よって、第 1 高確率状態 S T F 3 において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回を契機として大当たり結果に対応する開閉実行モード M D 1, M D 2 が実行されてしまう可能性を低減することができる。

20

30

【5 1 7 7】

＜第 4 4 の実施形態＞

本実施形態では、小当たり結果に代えて時短結果が存在している点で上記第 4 3 の実施形態と相違している。以下、上記第 4 3 の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第 4 3 の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【5 1 7 8】

後述する特図変動開始処理（図 3 8 0）のステップ S Q 3 0 4 において当否判定処理が実行される。主側 R O M 8 3 には、当該当否判定処理（ステップ S Q 3 0 4）にて参照される当否テーブルとして、低確率モードにおいて参照される低確率用当否テーブル 7 0 1 と、高確率モードにおいて参照される高確率用当否テーブル 7 0 2 とが記憶されている。図 3 7 8（a）は低確率用当否テーブル 7 0 1 の内容を説明するための説明図であり、図 3 7 8（b）は高確率用当否テーブル 7 0 2 の内容を説明するための説明図である。

40

【5 1 7 9】

図 3 7 8（a）及び図 3 7 8（b）に示すように、低確率用当否テーブル 7 0 1 及び高確率用当否テーブル 7 0 2 には、大当たり結果、時短結果及び外れ結果が設定されている。時短結果は、開閉実行モードへの移行契機となることはなくさらに当否抽選モードの移行契機とはならないものの、サポートモードの移行契機となり得る当否結果である。通常遊技状態 S T F 1 又は第 2 高確率状態 S T F 4 において実行された当否判定処理（ステップ S Q 3 0 4）において時短結果となった場合、当該時短結果は有効となり、時短結果が

50

発生したことに対応する処理（後述するステップ S Q 3 1 2 ～ステップ S Q 3 1 6 の処理）が実行される。一方、低確率サポート状態 S T F 2 又は第 1 高確率状態 S T F 3 において時短結果となった場合、当該時短結果は無効となり、外れ結果が発生したことに対応する処理（後述するステップ S Q 3 1 7 の処理）が実行される。

【5180】

第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間又は絵柄の最終停止期間の途中である状況において、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が大当たり結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合、上記第 4 3 の実施形態と同様に、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回は途中で強制終了される。また、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間又は絵柄の最終停止期間の途中である状況において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が大当たり結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了した場合、上記第 4 3 の実施形態と同様に、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回は途中で強制終了される。

【5181】

第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間又は絵柄の最終停止期間の途中である状況において、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの時短結果となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回は途中で終了されることなく継続される。また、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間又は絵柄の最終停止期間の途中である状況において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果がいずれかの時短結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了した場合、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回は途中で終了されることなく継続される。

【5182】

図 3 7 8 (a) に示すように低確率用当否テーブル 7 0 1 には、大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 4 個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 2 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 7 4 6 個が設定されている。低確率用当否テーブル 7 0 1 は、低確率モードにおいて、第 1 保留情報に対して当否判定処理（ステップ S Q 3 0 4）が実行される場合及び第 2 保留情報に対して当否判定処理（ステップ S Q 3 0 4）が実行される場合のいずれにおいても参照される。これにより、低確率モードにおいて、第 1 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される当否テーブルと、第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される当否テーブルとが相違している構成と比較して、当否テーブルを記憶するために必要となる主側 R O M 8 3 の記憶容量を抑えることが可能となる。

【5183】

低確率モードでは、第 1 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合及び第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合において、大当たり結果の発生確率が同一となっているとともに、時短結果の発生確率が同一となっている。また、これらの場合において、外れ結果の発生確率が同一となっている。なお、これに限定されることはなく、低確率モードにおいて、第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合の方が第 1 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合よりも時短結果の発生確率が高くなる構成としてもよく、第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合の方が第 1 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合よりも時短結果の発生確率が低くなる構成としてもよい。

【5184】

図 3 7 8 (b) に示すように高確率用当否テーブル 7 0 2 には、大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 4 0 個が設定されており、時短結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 2 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 2 6 0 個が設定されている。高確率用当否テーブル 7 0 2 は、高確率モードにおいて、第 1 保留情報に対して当否判定処理が実

行される場合及び第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合のいずれにおいても参照される。これにより、高確率モードにおいて、第 1 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される当否テーブルと、第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に参照される当否テーブルとが相違している構成と比較して、当否テーブルを記憶するために必要となる主側 ROM 83 の記憶容量を抑えることが可能となる。

【5185】

高確率モードでは、第 1 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合及び第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合において、大当たり結果の発生確率が同一となっており、時短結果の発生確率が同一となっている。また、これらの場合において、外れ結果の発生確率が同一となっている。なお、これに限定されることはなく、高確率モードにおいて、第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合の方が第 1 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合よりも時短結果の発生確率が高くなる構成としてもよく、第 2 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合の方が第 1 保留情報に対して当否判定処理が実行される場合よりも時短結果の発生確率が低くなる構成としてもよい。

【5186】

大当たり結果となる確率は、低確率モードである場合には約 $1/185$ であり、高確率モードである場合にはその 10 倍の約 $1/18.5$ である。また、時短結果となる確率は、低確率モード及び高確率モードのいずれにおいても $1/50$ である。但し、これに限定されることはなく、高確率用当否テーブル 702 において時短結果となる確率が低確率用当否テーブル 701 よりも高くなるように設定されている構成としてもよく、高確率用当否テーブル 702 において時短結果となる確率が低確率用当否テーブル 701 よりも低くなるように設定されている構成としてもよい。

【5187】

低確率モードでは、当否判定処理（ステップ SQ304）にて大当たり結果が発生する確率よりも時短結果が発生する確率の方が高くなる。一方、高確率モードでは、当否判定処理にて時短結果が発生する確率よりも大当たり結果が発生する確率の方が高くなる。

【5188】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C1 の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、時短結果となる当たり乱数カウンタ C1 の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【5189】

通常遊技状態 STF1 又は第 2 高確率状態 STF4 において実行された当否判定処理にて時短結果となった場合には、主側 ROM 83 に記憶されている時短振分テーブル 703 を参照して時短用の振分判定処理（ステップ SQ312）が実行される。図 378 (c) は時短振分テーブル 703 を説明するための説明図であり、図 378 (d) は各時短結果が発生することにより設定されるサポート発生モードの上限遊技回数を説明するための説明図である。時短振分テーブル 703 は、遊技回の開始対象が第 1 特図表示部 37a である場合、及び遊技回の開始対象が第 2 特図表示部 37b である場合のいずれにおいても参照される。これにより、これらの場合に参照される時短振分用のテーブルが相違している構成と比較して、時短振分用のテーブルを記憶するために必要となる主側 ROM 83 の記憶容量を抑えることが可能となる。

【5190】

図 378 (c) に示すように、時短振分テーブル 703 には、時短結果として、通常時短結果及び特殊時短結果が設定されている。図 378 (d) に示すように、通常時短結果はサポート発生モードの上限遊技回数として「5」が設定される時短結果であるとともに、特殊時短結果はサポート発生モードの上限遊技回数として「0」が設定される時短結果である。

10

20

30

40

50

【5191】

時短結果が発生したことに基づいてサポート発生モードの上限遊技回数が設定された場合、当該時短結果が発生した後にサポート発生モードにおいて実行された遊技回が上限遊技回数に達したことに基づいて当該サポート発生モードが終了される。通常時短結果が発生して上限遊技回数として「5」が設定された場合、当該通常時短結果の発生後に実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が5回に達したことに基づいてサポート発生モードが終了する。上記第43の実施形態において既に説明したとおり、低確率モードであるとともにサポート発生モードである低確率サポート状態STF2においてサポート発生モードが終了した場合には通常遊技状態STF1となる。また、高確率モードであるとともにサポート発生モードである第2高確率状態STF4においてサポート発生モードが終了した場合には第1高確率状態STF3となる。

10

【5192】

サポート発生モードである第2高確率状態STF4において特殊時短結果が発生して上限遊技回数として「0」が設定された場合には、当該サポート発生モードにおいて実行された遊技回の回数が既に当該サポート発生モードの上限遊技回数に達している状態、すなわちサポート発生モードの終了条件が満たされている状態となり、当該サポート発生モードが終了して第1高確率状態STF3となる。

【5193】

図378(c)に示すように、時短振分テーブル703では、種別乱数カウンタC2にて更新されている「0」～「99」の数値情報のうち「0」～「49」の数値情報が通常時短結果に対応させて設定されているとともに、「50」～「99」の数値情報が特殊時短結果に対応させて設定されている。時短振分テーブル703を参照して時短用の振分判定処理(ステップSQ312)が実行される場合、1/2の確率で通常時短結果に当選するとともに、1/2の確率で特殊時短結果に当選する。なお、これに限定されることはなく、時短用の振分判定処理において、通常時短結果の当選確率の方が特殊時短結果の当選確率よりも高くなる構成としてもよく、通常時短結果の当選確率の方が特殊時短結果の当選確率よりも低くなる構成としてもよい。

20

【5194】

図379は基本的な遊技状態STF1～STF4の移行態様を説明するための説明図である。

30

【5195】

図379に示すように、通常遊技状態STF1において実行された当否判定処理において時短結果となり、当該時短結果が通常時短結果に振り分けられた場合、遊技結果が当該通常時短結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了することにより、サポート発生モードとなり低確率サポート状態STF2に移行する。また、当該サポート発生モードの上限遊技回数として5回が設定される。

【5196】

通常遊技状態STF1において実行された当否判定処理において時短結果となり、当該時短結果が特殊時短結果に振り分けられた場合、サポート発生モードに移行したタイミングにおいて当該サポート発生モードの上限遊技回数として0回が設定されて既に当該サポート発生モードの終了条件が満たされている状態となるため、当該サポート発生モードにおいて第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されることはなく、非サポートモードである通常遊技状態STF1に復帰することとなる。

40

【5197】

サポート発生モードである第2高確率状態STF4において実行された当否判定処理において時短結果となり、当該時短結果が通常時短結果に振り分けられた場合、遊技結果が当該通常時短結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける

50

絵柄の最終停止期間が終了することにより、当該サポート発生モードの上限遊技回数として5回が設定される。

【5198】

サポート発生モードである第2高確率状態STF4において実行された当否判定処理において時短結果となり、当該時短結果が特殊時短結果に振り分けられた場合、遊技結果が当該特殊時短結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了することにより、当該サポート発生モードの上限遊技回数として0回が設定されて当該サポート発生モードの終了条件が満たされている状態となり、当該サポート発生モードが終了されて第1高確率状態STF3に移行する。これにより、第2高確率状態STF4では、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおいて遊技回が実行される場合に、当該遊技回の遊技結果が特殊時短結果となることによりサポート発生モードが終了されて第1高確率状態STF3に移行する可能性があることを遊技者に常に意識させることができる。

10

【5199】

上記のとおり、第2高確率状態STF4において、遊技結果が時短結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、当該第2高確率状態STF4におけるサポート発生モードの上限遊技回数として5回が設定される場合と、当該第2高確率状態STF4におけるサポート発生モードの上限遊技回数として0回が設定されることによりサポート発生モードの終了条件が満たされている状態となりサポート発生モードが終了されて第1高確率状態STF3に移行する場合とが存在している。これにより、第2高確率状態STF4におけるサポート発生モードの終了条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。

20

【5200】

第2高確率状態STF4のサポート発生モードに上限遊技回数（5回）を設定させる時短結果（通常時短結果）は、通常遊技状態STF1から低確率サポート状態STF2に移行させるための時短結果（通常時短結果）と同一の時短結果である。これにより、時短結果の種類の増加が抑制されている。

【5201】

上記第43の実施形態において既に説明したとおり、図柄表示装置41では、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行される場合、第1個別表示領域334において当該遊技回に対応する演出図柄G71～G73のスクロール表示が行われ、当該遊技回の終了時に当該遊技回の遊技結果に対応する演出図柄G71～G73の組合せが停止表示される。また、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行される場合、第2個別表示領域336において当該遊技回に対応する演出図柄G71～G73のスクロール表示が行われ、当該遊技回の終了時に当該遊技回の遊技結果に対応する演出図柄G71～G73の組合せが停止表示される。

30

【5202】

通常遊技状態STF1又は第2高確率状態STF4において第1保留情報に対して実行された当否判定処理（ステップSQ304）において時短結果となり、当該時短結果が通常時短結果に振り分けられた場合、及び当該時短結果が特殊時短結果に振り分けられた場合のいずれにおいても第1個別表示領域334では遊技回の終了時に「3・4・1」という演出図柄G71～G73の組合せが表示された状態となる。遊技者は、第1特図表示部37aにおける遊技回の終了時に第1個別表示領域334に停止表示される演出図柄G71～G73の組合せに基づいて、時短結果の発生の有無を把握することができるが、時短結果の種類を把握することはできない。また、通常遊技状態STF1又は第2高確率状態STF4において第2保留情報に対して実行された当否判定処理（ステップSQ304）において時短結果となり、当該時短結果が通常時短結果に振り分けられた場合、及び当該時短結果が特殊時短結果に振り分けられた場合のいずれにおいても第2個別表示領域336では遊技回の終了時に「3・4・1」という演出図柄G71～G73の組合せが表示された状態となる。遊技者は、第2特図表示部37bにおける遊技回の終了時に第2個別表

40

50

示領域 336 に停止表示される演出図柄 G71～G73 の組合せに基づいて、時短結果の発生の有無を把握することができるが、時短結果の種類を把握することはできない。

【5203】

図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 では、第 2 高確率状態 STF4 において実行された第 1 特図表示部 37a 又は第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が通常時短結果となったことに基づいてカウントダウン演出が実行されるとともに、第 2 高確率状態 STF4 において実行された第 1 特図表示部 37a 又は第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が特殊時短結果となったことに基づいて高速カウントダウン演出が実行される。カウントダウン演出は、サポート発生モードである第 2 高確率状態 STF4 において実行された遊技回の遊技結果が通常時短結果となったことに基づいて当該サポート発生モードの上限遊技回数が設定された後、第 1 特図表示部 37a 又は第 2 特図表示部 37b における遊技回が実行される度に当該サポート発生モードにて実行可能な第 1 特図表示部 37a 又は第 2 特図表示部 37b における遊技回の残り回数が「1」ずつ減少していく様子を遊技者に報知するための演出である。

【5204】

高速カウントダウン演出は、サポート発生モードである第 2 高確率状態 STF4 において実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて特殊時短結果となったことに基づいて、当該サポート発生モードにて実行された遊技回の回数が既に当該サポート発生モードの上限遊技回数に達している状態となったことを遊技者に報知する演出である。サポート発生モードである第 2 高確率状態 STF4 において、遊技回の開始時に実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて特殊時短結果となった場合には、高速カウントダウン演出として、当該遊技回の実行中に当該サポート発生モードにて実行可能な遊技回の残り回数が「1」ずつ減少していき、最終的に当該サポート発生モードにて実行された遊技回の回数が既に当該サポート発生モードの上限遊技回数に達している状態となったことを報知する演出が実行される。なお、カウントダウン演出及び高速カウントダウン演出の詳細については後述する。

【5205】

次に、主側 MPU82 にて実行される特図変動開始処理の説明に先立ち、主側 RAM84 の第 1 特図側当たりフラグエリア 688 及び第 2 特図側当たりフラグエリア 689 の構成について説明する。

【5206】

第 1 特図側当たりフラグエリア 688 の構成は、第 1 特図側の第 1 通常小当たり結果フラグ、第 1 特図側の第 2 通常小当たり結果フラグ、第 1 特図側の第 1 特殊小当たり結果フラグ及び第 1 特図側の第 2 特殊小当たり結果フラグに代えて、第 1 特図側の通常時短結果フラグ及び第 1 特図側の特殊時短結果フラグが設けられている点において、上記第 43 の実施形態における第 1 特図側当たりフラグエリア 688 の構成と相違している。第 1 特図側の通常時短フラグは、第 1 保留情報に対して実行された当否判定処理（ステップ SQ304）にて当選した時短結果が通常時短結果に振り分けられたことを主側 MPU82 にて把握可能とするフラグであるとともに、第 1 特図側の特殊時短フラグは、第 1 保留情報に対して実行された当否判定処理（ステップ SQ304）にて当選した時短結果が特殊時短結果に振り分けられたことを主側 MPU82 にて把握可能とするフラグである。

【5207】

第 2 特図側当たりフラグエリア 689 の構成は、第 2 特図側の第 1 通常小当たり結果フラグ及び第 2 特図側の第 2 通常小当たり結果フラグに代えて、第 2 特図側の通常時短結果フラグ及び第 2 特図側の特殊時短結果フラグが設けられている点において、上記第 43 の実施形態における第 2 特図側当たりフラグエリア 689 の構成と相違している。第 2 特図側の通常時短フラグは、第 2 保留情報に対して実行された当否判定処理（ステップ SQ304）にて当選した時短結果が通常時短結果に振り分けられたことを主側 MPU82 にて把握可能とするフラグであるとともに、第 2 特図側の特殊時短フラグは、第 2 保留情報に対して実行された当否判定処理（ステップ SQ304）にて当選した時短結果が特殊時短

結果に振り分けられたことを主側MPU82にて把握可能とするフラグである。

【5208】

次に、主側MPU82にて実行される特図変動開始処理について図380のフローチャートを参照しながら説明する。上記第43の実施形態において既に説明したとおり、特図変動開始処理は第1特図特電制御処理（図365）のステップSN810及び第2特図特電制御処理（図366）のステップSN910にて実行される。

【5209】

ステップSQ301～ステップSQ303では、上記第43の実施形態における特図変動開始処理（図368）のステップSP301～ステップSP303と同一の処理を実行する。ステップSQ303にてデータ設定処理を実行した後は、上記第43の実施形態における特図変動開始処理（図368）のステップSP304と同様に、当否判定処理を実行する（ステップSQ304）。具体的には、当否抽選モードが低確率モードである場合には低確率用当否テーブル701（図378（a））を主側ROM83から読み出すとともに、当否抽選モードが高確率モードである場合には高確率用当否テーブル702（図378（b））を主側ROM83から読み出す。当否テーブル701，702を読み出した後は、第1特図用の実行エリア339a及び第2特図用の実行エリア339bのうち今回の遊技回の開始対象である側に格納された保留情報から、当否判定用の情報すなわち当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報を読み出し、その読み出した数値情報が上記当否テーブル701，702において大当たり結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。また、その読み出した数値情報が大当たり結果として設定されている数値情報と一致していない場合には、上記当否テーブル701，702において時短結果として設定されている数値情報のいずれかと一致しているか否かを判定する。

【5210】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合には（ステップSQ305：YES）、ステップSQ306～ステップSQ309において、上記第43の実施形態における特図変動開始処理（図380）のステップSP306～ステップSP309と同様の処理を実行する。具体的には、まず今回の特図特電制御処理（図365、図366）に対応しない側のいずれかの当たりフラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSQ306）、今回の特図特電制御処理（図365、図366）に対応しない側においていずれかの当たり結果に対応する遊技回が実行されていない状況である場合には（ステップSQ306：NO）、ステップSQ307にて大当たり用の振分判定処理を実行し、ステップSQ308にて大当たり用のフラグセット処理を実行し、ステップSQ309にて大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。これら大当たり用の振分判定処理（ステップSQ307）、大当たり用のフラグセット処理（ステップSQ308）及び大当たり結果用の停止結果設定処理（ステップSQ309）の内容は、上記第43の実施形態において既に説明したとおりである。

【5211】

当否判定処理の結果が大当たり結果ではなく時短結果である場合（ステップSQ305：NO、ステップSQ310：YES）、現状における遊技状態が低確率サポート状態STF2又は第1高確率状態STF3であるか否かを判定する（ステップSQ311）。現状における遊技状態が通常遊技状態STF1又は第2高確率状態STF4である場合（ステップSQ311：NO）には、時短用の振分判定処理を実行する（ステップSQ312）。

【5212】

時短用の振分判定処理（ステップSQ312）では、遊技回の開始対象が第1特図表示部37aである場合及び遊技回の開始対象が第2特図表示部37bである場合のいずれにおいても時短振分テーブル703（図378（c）参照）を主側ROM83から読み出す。その後、第1特図用の実行エリア339a及び第2特図用の実行エリア339bのうち今回の遊技回の開始対象である側に格納された保留情報から、振分判定用の情報すなわち

種別乱数カウンタC2から取得した数値情報を読み出し、主側RAM84に読み出されている時短振分テーブル703を参照することにより、その読み出した数値情報がいずれの種類の時短結果に対応しているのかを特定する。既に説明したとおり、時短用の振分判定処理（ステップSQ312）では、1/2の確率で通常時短結果に当選するとともに、1/2の確率で特殊時短結果に当選する。

【5213】

時短用の振分判定処理（ステップSQ312）を実行した後は、第1特図側当たりフラグエリア688又は第2特図側当たりフラグエリア689において、当該時短用の振分判定処理にて特定した時短結果の種類に対応するフラグに「1」をセットする（ステップSQ313）。具体的には、第1保留情報を契機とした当否判定にて当選となった時短結果が通常時短結果に振り分けられた場合には第1特図側の通常時短結果フラグに「1」をセットするとともに、当該時短結果が特殊時短結果に振り分けられた場合には第1特図側の特殊時短結果フラグに「1」をセットする。また、第2保留情報を契機とした当否判定にて当選となった時短結果が通常時短結果に振り分けられた場合には第2特図側の通常時短結果フラグに「1」をセットするとともに、当該時短結果が特殊時短結果に振り分けられた場合には第2特図側の特殊時短結果フラグに「1」をセットする。なお、以下の説明においては、各種時短結果であるか否かの判定処理は、第1特図側当たりフラグエリア688又は第2特図側当たりフラグエリア689において対応する時短結果フラグに「1」がセットされているか否かを判定することにより行われる。また、ステップSQ313にて「1」がセットされた時短結果フラグは、今回の遊技回の開始対象である特図表示部37a, 37bにおいて絵柄の最終停止期間が経過して特図確定中処理が実行された場合に「0」クリアされる。

【5214】

その後、時短結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSQ314）。具体的には、今回の遊技回の開始対象である特図表示部37a, 37bに最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている時短結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この時短結果用の停止結果テーブルには、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bに停止表示される絵柄の停止態様の種類が、時短結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップSQ314では、ステップSQ313にて特定した時短結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。なお、各時短結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の時短結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている時短結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別乱数カウンタC2の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

【5215】

その後、第2高確率状態STF4であるとともに今回の遊技回の遊技結果が特殊時短結果である場合には（ステップSQ315：YES）、特殊カウント開始コマンドを音光側MPU93に送信する（ステップSQ316）。音光側MPU93は、カウントダウン演出が行われていない状況において特殊カウント開始コマンドを受信した場合には、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて高速カウントダウン演出が開始されるようにする。また、音光側MPU93は、カウントダウン演出が行われている状況において特殊カウント開始コマンドを受信した場合には、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて当該カウントダウン演出の残り部分についての高速カウントダウン演出が実行されるようにする。このように、第2高確率状態STF4における遊技回の開始時に実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて特殊時短結果となった場合には、当該遊技回において特図表示部37a, 37bにおける絵柄の変動表示期間が開始されるタイミングで高速カウントダウン演出が開始される。なお、カウントダウン演出及び高速カウントダウン演出の詳細については後述する。

【5216】

当否判定処理の結果が大当たり結果及び時短結果のいずれでもない場合（ステップSQ305及びステップSQ310：NO）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSQ317）。また、ステップSQ306にて肯定判定を行った場合にも外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSQ317）。つまり、第2特図表示部37bにおいていずれかの当たり結果に対応する遊技回が実行されている状況において第1保留情報に対して実行された当否判定処理にて当たり結果に当選した場合、又は第1特図表示部37aにおいていずれかの当たり結果に対応する遊技回が実行されている状況において第2保留情報に対して実行された当否判定処理にて当たり結果に当選した場合には、当該当選した当たり結果について当たり用の振分判定処理（ステップSQ307）が実行されることはなく、当該当選した当たり結果が外れ結果に変更される。これにより、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの一方においていずれかの当たり結果に対応する遊技回が実行されている状況においては、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの他方においていずれかの当たり結果に対応する遊技回が開始されないようにすることができる。さらにまた、ステップSQ311にて肯定判定を行った場合にも外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSQ317）。このように、低確率サポート状態STF2又は第1高確率状態STF3において実行された当否判定処理にて時短結果となった場合には、当該時短結果となったことに対応する処理（ステップSQ312～ステップSQ316）が実行されることなく外れ結果となったことに対応する処理（ステップSQ317）が実行されるようにすることにより、当該時短結果が無効となるようにすることができる。

10

20

【5217】

外れ結果用の停止結果設定処理（ステップSQ317）では、今回の遊技回において第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bに最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ROM83に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM84に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び時短結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっており、さらに第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bにおいて共通の1種類となっている。

【5218】

ステップSQ309の処理を行った場合、ステップSQ315にて否定判定を行った場合、ステップSQ316の処理を行った場合、又はステップSQ317の処理を行った場合には、上記第43の実施形態における特図変動開始処理（図368）のステップSP315と同様に、変動表示期間の特定処理を実行する（ステップSQ318）。当該変動表示期間の特定処理では、今回の開始対象となっている遊技回の変動表示期間を特定するための処理を実行する。

30

【5219】

上記第43の実施形態において既に説明したとおり、通常遊技状態STF1において第1特図表示部37aにおける変動表示期間の選択態様は通常選択態様となる。また、第1高確率状態STF3において第2特図表示部37bにおける変動表示期間の選択態様は通常選択態様となる。当該通常選択態様においては、選択され得る変動表示期間として、5秒、10秒、20秒、30秒、35秒、40秒、45秒、50秒、1分、1分30秒及び2分が存在しており、これら複数種類の変動表示期間の中から当たり結果の発生の有無、時短結果の発生の有無、及び外れリーチの発生の有無に応じた態様の抽選により変動表示期間が選択される。

40

【5220】

具体的には、遊技回の開始対象が第1特図表示部37aである場合において、当たり結果、時短結果及び外れリーチのいずれもが発生しない完全外れ時には、当該完全外れ時に対応するとともに第1特図保留エリア111に格納されている第1保留情報の個数に対応する変動表示期間テーブルが主側ROM83から読み出され、変動種別カウンタCSが

50

ら取得した数値情報に対応する変動表示期間をその読み出した変動表示期間テーブルから特定する。第1特図保留エリア111に格納されている第1保留情報の個数が0個、1個又は2個である場合、選択され得る変動表示期間は5秒、10秒、20秒及び30秒となる。第1保留情報の個数が3個である場合には選択され得る変動表示期間は5秒、10秒及び20秒となり、4個である場合には選択され得る変動表示期間は5秒及び10秒となる。

【5221】

遊技回の開始対象が第2特図表示部37bである場合において、大当たり結果、時短結果及び外れリーチのいずれもが発生しない完全外れ時には、当該完全外れ時に対応する変動表示期間テーブルが主側ROM83から読み出され、変動種別カウンタCSから取得した数値情報に対応する変動表示期間をその読み出した変動表示期間テーブルから特定する。当該変動表示期間テーブルにおいて、選択され得る変動表示期間は5秒、10秒、20秒及び30秒となる。

10

【5222】

遊技回の開始対象が第1特図表示部37aである場合及び遊技回の開始対象が第2特図表示部37bである場合のいずれにおいても、通常選択態様であって外れリーチ時には、当該外れリーチ時に対応する変動表示期間テーブルが主側ROM83から読み出され、変動種別カウンタCSから取得した数値情報に対応する変動表示期間をその読み出した変動表示期間テーブルから特定する。具体的には、20秒、30秒、40秒、50秒、1分、1分30秒及び2分が選択され得る変動表示期間となる。

20

【5223】

遊技回の開始対象が第1特図表示部37aである場合及び遊技回の開始対象が第2特図表示部37bである場合のいずれにおいても、通常選択態様であって時短結果発生時には、当該時短結果発生時に対応する変動表示期間テーブルが主側ROM83から読み出され、変動種別カウンタCSから取得した数値情報に対応する変動表示期間をその読み出した変動表示期間テーブルから特定する。具体的には、35秒及び45秒が選択され得る変動表示期間となる。この場合、これら選択され得る変動表示期間の種類は完全外れ時、外れリーチ時及び大当たり時と相違している。通常選択態様であって時短結果発生時には、通常選択態様であって完全外れ時よりも長い変動表示期間が確実に選択されるため、変動表示期間が長いほど時短結果の利益が遊技者に付与され易い態様とすることができる。そうすると、遊技者は図柄の変動表示の継続期間が長くなるほどその変動表示に対する注目度を高めることとなり、当該図柄の変動表示が終了するまで遊技者の注目度を持続させることが可能となる。

30

【5224】

遊技回の開始対象が第1特図表示部37aである場合及び遊技回の開始対象が第2特図表示部37bである場合のいずれにおいても、通常選択態様であって大当たり時には、当該大当たり時に対応する変動表示期間テーブルが主側ROM83から読み出され、変動種別カウンタCSから取得した数値情報に対応する変動表示期間をその読み出した変動表示期間テーブルから特定する。具体的には、20秒、30秒、40秒、50秒、1分、1分30秒及び2分が選択され得る変動表示期間となる。この場合、これら選択され得る変動表示期間の種類は外れリーチ時と同一である。これにより、外れリーチ時に際して選択され得る変動表示期間の全てにおいて大当たり結果の可能性を与えることが可能となる。また、選択され得る変動表示期間の種類は外れリーチ時と同一であるが、大当たり結果である場合の方が外れリーチ時である場合よりも長い変動表示期間が選択され易い構成となっている。これにより、長い変動表示期間が選択された場合には大当たり結果となる期待度が高くなる。大当たり時に対応する変動表示期間テーブルは、大当たり結果の種類に関係なく1種類のみが設定されているが、これに限定されることはなく、大当たり結果の種類に応じて変動表示期間テーブルが設けられている構成としてもよい。

40

【5225】

既に説明したとおり、低確率サポート状態STF2及び第2高確率状態STF4におい

50

て第1特図表示部37aにおける変動表示期間の選択態様は短期間選択態様となる。当該短期間選択態様においては、選択され得る変動表示期間として、0.5秒、2秒及び3秒が存在している。これら変動表示期間はいずれも、通常選択態様において選択され得る最短の変動表示期間である5秒よりも短い時間となっている。短期間選択態様による変動表示期間の選択は抽選により行われるのではなく、遊技回の当否判定結果に応じて行われる。具体的には、当否判定の結果が外れ結果である場合には0.5秒のみが選択され、当否判定の結果が時短結果である場合には2秒のみが選択され、当否判定の結果が大当たり結果である場合には3秒のみが選択される。

【5226】

短期間選択態様においては上記のように通常選択態様において選択され得る最短の変動表示期間よりも短い変動表示期間が選択される。これにより、低確率サポート状態STF2の第1特図表示部37aにおける遊技回の消化率を高めることが可能となるとともに、第2高確率状態STF4の第1特図表示部37aにおける遊技回の消化率を高めることが可能となる。

【5227】

当否判定の結果が時短結果である場合には当否判定の結果が外れ結果である場合よりも長い変動表示期間が確実に選択され、当否判定の結果が大当たり結果である場合には当否判定の結果が時短結果である場合よりも長い変動表示期間が確実に選択されるため、変動表示期間が長いほどより大きな利益が確実に遊技者に付与されることとなる。そうすると、遊技者は図柄の変動表示の継続期間が長くなるほどその変動表示に対する注目度を高めることとなり、当該図柄の変動表示が終了するまで遊技者の注目度を持続させることが可能となる。

【5228】

通常遊技状態STF1、低確率サポート状態STF2又は第2高確率状態STF4において第2特図表示部37bにて遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様は長期間選択態様となる。また、第1高確率状態STF3において第1特図表示部37aにて遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様は長期間選択態様となる。当該長期間選択態様においては、選択される変動表示期間は1種類のみとなっており、対象となる遊技回の当否判定結果及び振分判定結果に関係なくその1種類の変動表示期間が選択される。この選択される変動表示期間は10分となっている。当該変動表示期間は、通常選択態様において選択される最長の変動表示期間である2分よりも長い時間となっている。これにより、通常遊技状態STF1、低確率サポート状態STF2及び第2高確率状態STF4において第1特図表示部37aにおける遊技回の消化率と比較して第2特図表示部37bにおける遊技回の消化率を低くすることが可能となるとともに、第1高確率状態STF3において第2特図表示部37bにおける遊技回の消化率と比較して第1特図表示部37aにおける遊技回の消化率を低くすることが可能となる。そして、このように第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち一方側の表示部における遊技回の消化率を低くすることで、他方側の表示部における遊技回の消化率を相対的に高くすることが可能となり、当該他方側の表示部における遊技回にて大当たり結果が先に生じやすくなることが可能となる。

【5229】

ステップSQ318にて変動表示期間の特定処理を実行した後、ステップSQ319～ステップSQ321では、上記第43の実施形態における特図変動開始処理(図368)のステップSP316～ステップSP318と同様の処理を実行する。具体的には、まず今回の開始対象となっている遊技回に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを音光側MPU93に送信する(ステップSQ319)。変動用コマンドには、ステップSQ318にて特定された変動表示期間の情報が含まれるとともに開始対象となっている遊技回が第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうちいずれに対応しているのかを示す情報が含まれる。さらに、変動用コマンドには、リーチ表示を実行するか否かの情報が含まれる。なお、リーチ表示が行われない状況とリーチ表示が行われる状況とで変動表示期

10

20

30

40

50

間が完全に相違する構成であれば、当該リーチ表示を実行するか否かを直接的に示す情報
が変動用コマンドに設定されていなくてもよい。

【5230】

種別コマンドには、第1特図側当たりフラグエリア688又は第2特図側当たりフラグ
エリア689に設定されている情報に基づいて、遊技結果（当否判定処理の結果及び振分
判定処理の結果）に対応する情報が設定される。ステップSQ306にて肯定判定が行わ
れることにより大当たり結果が外れ結果に変更された場合、種別コマンドには外れ結果に
対応する情報が設定される。また、ステップSQ311にて肯定判定が行われることによ
り時短結果が外れ結果に変更された場合、種別コマンドには外れ結果に対応する情報が設
定される。

10

【5231】

その後、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち今回の遊技回の開始対
象となっている表示部において、絵柄の変動表示を開始させる（ステップSQ320）。
また、今回の処理が第1特図特電制御処理（図365）に対応しているのであれば第1特
図特電カウンタの値を1加算し、今回の処理が第2特図特電制御処理（図366）に対応
しているのであれば第2特図特電カウンタの値を1加算する（ステップSQ321）。特
図変動開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「0」であるため、1
加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステッ
プSN811、ステップSN911）に対応する「1」となる。

【5232】

20

上記のとおり、通常遊技状態STF1又は第2高確率状態STF4において実行された
当否判定処理において時短結果となった場合には、当該時短結果となったことに対応する
処理（ステップSQ312～ステップSQ316の処理）が実行されることにより当該時
短結果が有効となる。また、低確率サポート状態STF2又は第1高確率状態STF3に
おいて実行された当否判定処理において時短結果となった場合には、時短結果となったこ
とに対応する処理（ステップSQ312～ステップSQ316の処理）が実行されること
なく外れ結果となったことに対応する処理（ステップSQ317の処理）が実行されるこ
とにより当該時短結果が無効となる。

【5233】

低確率サポート状態STF2において通常時短結果が発生しない構成であることにより
、低確率サポート状態STF2のサポート発生モードに上限遊技回数が設定されていない
状況、又は低確率サポート状態STF2において実行可能な遊技回の残り回数が7回以上
である状況において実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理において通常時短
結果となったことに基づいてサポート発生モードの上限遊技回数として5回が設定されて
しまうことが防止されている。これにより、低確率サポート状態STF2において通常時
短結果を契機として当該低確率サポート状態STF2において実行可能な遊技回の残り回
数が減少してしまうことを防止できる。

30

【5234】

低確率サポート状態STF2において特殊時短結果が発生しない構成であることにより
、低確率サポート状態STF2のサポート発生モードに上限遊技回数が設定されていない
状況、又は低確率サポート状態STF2において実行可能な遊技回の残り回数が2回以上
である状況において実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理において特殊時短
結果となったことに基づいてサポート発生モードの上限遊技回数として0回が設定され、
サポート発生モードの終了条件が成立している状態となってしまうことが防止されている
。これにより、低確率サポート状態STF2において特殊時短結果を契機として突然当該
低確率サポート状態STF2が終了して通常遊技状態STF1となってしまうことを防止
できる。

40

【5235】

第1高確率状態STF3において通常時短結果が発生しない構成であることにより、第
1高確率状態STF3において通常時短結果を契機としてサポート発生モードとなること

50

により第2高確率状態STF4に移行してしまうことが防止されている。これにより、第1高確率状態STF3において第2高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2を経由することなく第2高確率状態STF4に移行してしまうことを防止できる。よって、第1高確率状態STF3において発生する大当たり結果が第2特図表示部37bにおける遊技回にて発生すること、第2高確率状態STF4において発生する大当たり結果が第1特図表示部37aにおける遊技回にて発生すること、及びV入賞対応の開閉実行モードMD2においてV入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生することを前提とすると、第1高確率状態STF3となった場合には、通常遊技状態STF1となるまでに大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1、MD2が少なくとも2回発生するようにすることが可能となる。

10

【5236】

第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち一方における遊技回の開始時に実行された当否判定処理にて時短結果に当選した場合には（ステップSQ310：YES）、通常遊技状態STF1又は第2高確率状態STF4であること（ステップSQ311：NO）を条件として、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうち他方において大当たり結果に対応する遊技回が実行されている状況である場合においても、当該当選した時短結果について時短用の振分判定処理（ステップSQ312）が実行される。これにより、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうちの一方においていずれかの大当たり結果に対応する遊技回が実行されている状況においても、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうちの他方においていずれかの時短結果に対応する遊技回が開始され得る構成とすることができる。

20

【5237】

次に、主側MPU82にて実行されるサポートモード管理処理の説明に先立ち、第2高確率状態STF4において実行されるカウントダウン演出及び高速カウントダウン演出について説明する。

【5238】

カウントダウン演出は、第2高確率状態STF4において遊技結果が通常時短結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて実行される。また、高速カウントダウン演出は、第2高確率状態STF4において、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時に実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理において特殊時短結果となったことに基づいて、当該遊技回において特図表示部37a、37bにおける絵柄の変動表示期間が開始されるタイミングで開始される。カウントダウン演出及び高速カウントダウン演出は、通常遊技状態STF1、低確率サポート状態STF2及び第1高確率状態STF3では実行されない。

30

【5239】

図381(a)及び図381(b)はカウントダウン演出及び高速カウントダウン演出における図柄表示装置41の表示内容を説明するための説明図である。カウントダウン演出では、図381(a)に示すように、図柄表示装置41の装飾領域332における右側上部にカウントダウン表示領域704が表示され、当該カウントダウン表示領域704にて、サポート発生モードにおいて実行可能な遊技回の残り回数が1ずつ減少していくカウントダウンが行われる。カウントダウン表示領域704は、第2高確率状態STF4であるとともにサポート発生モードに上限遊技回数が設定されている状況において表示される。

40

【5240】

カウントダウン演出が開始される場合、カウントダウン表示領域704には、図381(a)に示すように「サポート発生モードの終了まであと5回」という文字画像G78が表示される。その後、カウントダウン表示領域704に表示されているサポート発生モードにおいて実行可能な遊技回の残り回数は、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了する度に1減少する態様で更新される。このため

50

、カウントダウン表示領域 704 に表示されているサポート発生モードにおいて実行可能な遊技回の残り回数は、5 回→4 回→3 回→2 回→1 回の順番で更新される。これにより、サポート発生モードの終了タイミングが近づいていることを遊技者に把握させることができる。

【5241】

サポート発生モードにおいて実行された遊技回の回数が上限遊技回数に達している状態となった場合、図 381 (b) に示すように、カウントダウン表示領域 704 には「サポート発生モード終了」という文字画像 G79 が 1 秒間に亘って表示される。これにより、サポート発生モードにおける遊技回の実行回数が上限遊技回数に達したことに基づいてサポート発生モードが終了して非サポートモードに移行することを遊技者に報知することができる。当該文字画像 G79 の表示が 1 秒間に亘って行われた後、図柄表示装置 41 にはカウントダウン表示領域 704 及び当該文字画像 G79 が表示されていない状態となる。

10

【5242】

カウントダウン演出が実行されている状況において、遊技結果がいずれかの当たり結果となる態様で第 1 特図表示部 37a 又は第 2 特図表示部 37b における絵柄の最終停止期間が終了した場合、図柄表示装置 41 にカウントダウン表示領域 704 及び文字画像 G78, 59 が表示されていない状態となり、当該カウントダウン演出は終了する。また、カウントダウン演出が実行されている状況において、遊技結果が通常時短結果となる態様で第 1 特図表示部 37a 又は第 2 特図表示部 37b における絵柄の最終停止期間が終了した場合、図柄表示装置 41、表示発光部 64 及びスピーカ部 65 では、サポート発生モードの上限遊技回数が 5 回であることに対応する表示内容から再度カウントダウン演出が実行される。

20

【5243】

次に、高速カウントダウン演出について説明する。

【5244】

第 2 高確率状態 STF4 であるとともにサポート発生モードに上限遊技回数が設定されていない状況において、第 1 特図表示部 37a 又は第 2 特図表示部 37b における遊技回の開始時に実行される当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて特殊時短結果となった場合には、当該遊技回において特図表示部 37a, 37b における絵柄の変動表示期間（具体的には 2 秒）が開始されるタイミングで、高速カウントダウン演出が開始される。高速カウントダウン演出では、図 381 (a) に示すようにカウントダウン表示領域 704 に「サポート発生モードの終了まであと 5 回」という文字画像 G78 が表示された後、0.5 秒が経過する度に 1 減少する態様で、カウントダウン表示領域 704 に表示されている残り回数が 1 回となるまで、5 回→4 回→3 回→2 回→1 回の順番で更新される。「サポート発生モードの終了まであと 1 回」という文字画像（図示略）は、特図表示部 37a, 37b における絵柄の最終停止期間（具体的には 0.5 秒）に亘って表示される。そして、「サポート発生モードの終了まであと 1 回」という文字画像が当該絵柄の最終停止期間に亘って表示された後、当該絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで、「サポート発生モード終了」という文字画像 G79（図 381 (b) 参照）の表示が開始される。当該文字画像 G79 は 1 秒間に亘って表示される。これにより、サポート発生モードにおいて実行された遊技回の回数が上限遊技回数に達している状態となったことに基づいてサポート発生モードが終了して非サポートモードに移行することを遊技者に把握させることができる。

30

40

【5245】

カウントダウン表示領域 704 に「サポート発生モードの終了まであと 5 回」という文字画像 G78 が表示された後に、カウントダウン演出が実行される場合と、高速カウントダウン演出が実行される場合とが存在している。これにより、カウントダウン表示領域 704 における表示内容に遊技者の注目を集めることができる。

【5246】

カウントダウン演出が実行されている状況において、遊技回の開始時に実行される当否

50

判定処理及び時短用の振分判定処理にて特殊時短結果となった場合には、当該実行されていたカウントダウン演出の残り部分が高速カウントダウン演出に切り換えられる。例えば、カウントダウン表示領域 704 に「サポート発生モードの終了まであと 3 回」という文字画像（図示略）が表示されている状況において、遊技回の開始時に実行される当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて特殊時短結果となった場合には、0.5 秒が経過する度に 1 減少する態様で、カウントダウン表示領域 704 に表示されている残り回数が 1 回となるまで、3 回→2 回→1 回の順番で更新される。そして、当該遊技回において、特図表示部 37a, 37b における絵柄の最終停止期間（0.5 秒）が終了するまで「サポート発生モードの終了まであと 1 回」という文字画像（図示略）が表示され、当該絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで、「サポート発生モード終了」という文字画像 G79（図 381（b））が表示される。当該文字画像 G79 の表示は、1 秒間に亘って行われる。これにより、遊技者に違和感を生じさせない態様で、カウントダウン演出が実行されている状況から高速カウントダウン演出が実行されている状況への切り換えを行うことができる。

10

【5247】

既に説明したとおり、図柄表示装置 41 の第 1 個別表示領域 334 又は第 2 個別表示領域 336 では、当否判定処理（ステップ S Q 304）において時短結果となり、当該時短結果が通常時短結果に振り分けられた場合、及び当該時短結果が特殊時短結果に振り分けられた場合のいずれにおいても遊技回の終了時に「3・4・1」という演出図柄 G71～G73 の組合せが表示された状態となる。このため、遊技者は、第 1 特図表示部 37a における遊技回の終了時に第 1 個別表示領域 334 に停止表示される演出図柄 G71～G73 の組合せ、又は第 2 特図表示部 37b における遊技回の終了時に第 2 個別表示領域 336 に停止表示される演出図柄 G71～G73 の組合せに基づいて、時短結果の発生の有無を把握することはできるが、時短結果が発生した場合に第 1 個別表示領域 334 又は第 2 個別表示領域 336 の表示内容に基づいて当該時短結果の種類を把握することはできない。これに対して、第 2 高確率状態 S T F 4 において、当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて通常時短結果となった場合には特図表示部 37a, 37b における絵柄の最終停止期間が終了するタイミングでカウントダウン演出が開始されるとともに、当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて特殊時短結果となった場合には特図表示部 37a, 37b における絵柄の変動表示期間が開始されるタイミングで高速カウントダウン演出が開始される構成である。このため、遊技者は、特図表示部 37a, 37b における絵柄の最終停止期間の終了時にカウントダウン演出が開始された場合に今回発生した時短結果が通常時短結果であることを把握することができるとともに、特図表示部 37a, 37b における絵柄の変動表示期間の開始時に高速カウントダウン演出が開始された場合に今回発生した時短結果が特殊時短結果であることを把握することができる。これにより、カウントダウン表示領域 704 の表示内容への注目度を高めることができる。

20

30

【5248】

既に説明したとおり、第 1 特図表示部 37a 及び第 2 特図表示部 37b のうちの一方が特殊時短結果に対応する絵柄の変動表示期間又は絵柄の最終停止期間の途中である状況において、第 1 特図表示部 37a 及び第 2 特図表示部 37b のうちの他方の遊技結果が大当たり結果となる態様で当該他方における絵柄の最終停止期間が終了した場合、当該一方における遊技回は遊技結果が外れ結果となる態様で強制終了される。つまり、第 2 高確率状態 S T F 4 において、遊技回の開始時に実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて特殊時短結果となった場合においても、当該遊技回において絵柄の最終停止期間が終了するまでは、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で当該遊技回が強制終了され得る状況である。当該状況では、カウントダウン表示領域 704 において、サポート発生モードにて実行可能な遊技回の残り回数が減少していく表示が行われる一方、「サポート発生モード終了」という文字画像 G79 の表示は行われない。絵柄の最終停止期間が終了して当該遊技回の遊技結果が特殊時短結果であることが確定したタイミングで「サポート発生モード終了」という文字画像 G79 の表示が開始される。これにより、「サポート

40

50

発生モード終了」という文字画像 G 7 9 が表示されたにも関わらず、第 2 高確大当たり結果を契機とした開閉実行モード M D 2 が実行され、当該開閉実行モード M D 2 の終了後にサポート発生モードである第 2 高確率状態 S T F 4 となってしまうことが防止されている。

【 5 2 4 9 】

次に、主側 M P U 8 2 にて実行されるサポートモード管理処理について図 3 8 2 のフローチャートを参照しながら説明する。上記第 4 3 の実施形態において既に説明したとおり、サポートモード管理処理は特図確定中処理（図 3 7 0）のステップ S P 5 0 7 にて実行される。

【 5 2 5 0 】

今回の遊技結果がいずれかの時短結果である場合には（ステップ S Q 4 0 1：Y E S）、当該遊技結果が特殊時短結果であるか否かを判定する（ステップ S Q 4 0 2）。今回の遊技結果が通常時短結果である場合には（ステップ S Q 4 0 2：N O）、主側 R A M 8 4 における遊技回数カウンタ 6 9 4 に「5」をセットする（ステップ S Q 4 0 3）。これにより、サポート発生モードの上限遊技回数として「5」が設定されている状態とすることができる。その後、当該通常時短結果が発生した遊技回が第 2 高確率状態 S T F 4 において実行された遊技回であるか否かを判定する（ステップ S Q 4 0 4）。ステップ S Q 4 0 4 では、サポートフラグ 6 8 7 及び高確率フラグ 6 9 1 に「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。ステップ S Q 4 0 4 にて肯定判定を行った場合、すなわち第 2 高確率状態 S T F 4 において実行された遊技回の遊技結果が通常時短結果となった場合には、通常カウントコマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S Q 4 0 5）。音光側 M P U 9 3 は、通常カウントコマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 においてカウントダウン演出が開始されるようにするための処理を実行する。

【 5 2 5 1 】

今回の遊技結果が特殊時短結果である場合には（ステップ S Q 4 0 2：Y E S）、主側 R A M 8 4 の遊技回数カウンタ 6 9 4 に「0」をセットする（ステップ S Q 4 0 6）。これにより、サポート発生モードの終了条件が満たされている状態とすることができる。その後、当該特殊時短結果が発生した遊技回が第 2 高確率状態 S T F 4 において実行された遊技回であるか否かを判定する（ステップ S Q 4 0 7）。ステップ S Q 4 0 7 では、サポートフラグ 6 8 7 及び高確率フラグ 6 9 1 に「1」がセットされている場合に肯定判定を行う。ステップ S Q 4 0 7 にて肯定判定を行った場合、すなわち第 2 高確率状態 S T F 4 において実行された遊技回の遊技結果が特殊時短結果となった場合には、特殊カウント終了コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S Q 4 0 8）。このように、特殊カウント終了コマンドは、遊技回の遊技結果が特殊時短結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで送信される。音光側 M P U 9 3 は、特殊カウント終了コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 のカウントダウン表示領域 7 0 4 にて「サポート発生モード終了」という文字画像 G 7 9 の表示が開始されるようにする。これにより、今回の遊技回の遊技結果が特殊時短結果であることが確定したタイミングで「サポート発生モード終了」という文字画像 G 7 9 の表示が開始されるようにすることができる。

【 5 2 5 2 】

ステップ S Q 4 0 4 にて否定判定を行った場合、ステップ S Q 4 0 5 の処理を行った場合、ステップ S Q 4 0 7 にて否定判定を行った場合、又はステップ S Q 4 0 8 の処理を行った場合には、主側 R A M 8 4 におけるサポートフラグ 6 8 7 に「1」をセットする（ステップ S Q 4 0 9）。ステップ S Q 4 0 9 では、既にサポートフラグ 6 8 7 に「1」がセットされている状態である場合には当該状態が維持されるようにする。ステップ S Q 4 0 9 の処理が実行されることにより、非サポートモードである通常遊技状態 S T F 1 においていずれかの時短結果が発生した場合にはサポートフラグ 6 8 7 に「1」がセットされている状態となるとともに、既にサポート発生モードである第 2 高確率状態 S T F 4 におい

10

20

30

40

50

ていずれかの時短結果が発生した場合にはサポートフラグ 6 8 7 に「1」がセットされている状態が維持される。その後、主側 R A M 8 4 の回数制限フラグ 6 9 3 に「1」をセットする（ステップ S Q 4 1 0）。これにより、サポート発生モードの上限遊技回数が設定されている状態であることを主側 M P U 8 2 にて把握可能とすることができる。

【5 2 5 3】

今回の遊技結果が時短結果ではない場合には（ステップ S Q 4 0 1：N O）、回数制限フラグ 6 9 3 に「1」がセットされているか否かを判定し（ステップ S Q 4 1 1）、回数制限フラグ 6 9 3 に「1」がセットされている場合には（ステップ S Q 4 1 1：Y E S）、遊技回数カウンタ 6 9 4 の値を 1 減算する（ステップ S Q 4 1 2）。これにより、回数制限フラグ 6 9 3 に「1」がセットされている状況において第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間（0.5 秒）が終了する度に遊技回数カウンタ 6 9 4 の値が 1 減算されて更新されるようにすることができる。その後、第 2 高確率状態 S T F 4 である場合には（ステップ S Q 4 1 3：Y E S）、カウント更新コマンドを音光側 M P U 9 3 に送信する（ステップ S Q 4 1 4）。音光側 M P U 9 3 は、カウント更新コマンドを受信した場合、サポート発生モードにおいて実行可能な遊技回の残り回数が 1 減少する態様で、カウントダウン表示領域 7 0 4 の表示が更新されるようにするための処理を実行する。

【5 2 5 4】

ステップ S Q 4 1 0 の処理を行った場合、ステップ S Q 4 1 3 にて否定判定を行った場合、又はステップ S Q 4 1 4 の処理を行った場合には、遊技回数カウンタ 6 9 4 の値が「0」であるか否かを判定し（ステップ S Q 4 1 5）、遊技回数カウンタ 6 9 4 の値が「0」である場合（ステップ S Q 4 1 5：Y E S）、すなわちサポート発生モードであるとともに当該サポート発生モードに上限遊技回数が設定されている状況において実行された第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の回数が上限遊技回数（具体的には 5 回又は 0 回）に達して当該サポート発生モードの終了条件が満たされている状態となった場合には、主側 R A M 8 4 におけるサポートフラグ 6 8 7 及び回数制限フラグ 6 9 3 の値を「0」クリアする（ステップ S Q 4 1 6）。これにより、サポート発生モードが終了されて非サポートモードとなるようにすることができる。

【5 2 5 5】

上記のとおり、通常遊技状態 S T F 1 において実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理において通常時短結果となり、遊技結果が当該通常時短結果となる態様で特図表示部 3 7 a、3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、ステップ S Q 4 0 9 にてサポート発生モードとなることにより低確率サポート状態 S T F 2 に移行するとともにステップ S Q 4 0 3 にて当該サポート発生モードの上限遊技回数として 5 回が設定される。そして、低確率サポート状態 S T F 2 に移行した後、当該サポート発生モードにおいて実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が当該上限遊技回数（5 回）に達した場合には、当該サポート発生モードの終了条件が満たされている状態となり、ステップ S Q 4 1 6 にて当該サポート発生モードが終了されることにより通常遊技状態 S T F 1 に移行する。

【5 2 5 6】

第 2 高確率状態 S T F 4 において実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理において通常時短結果となり、遊技結果が当該通常時短結果となる態様で特図表示部 3 7 a、3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、ステップ S Q 4 0 9 にて当該第 2 高確率状態 S T F 4 が維持されるとともに、ステップ S Q 4 0 3 にて当該第 2 高確率状態 S T F 4 におけるサポート発生モードの上限遊技回数として 5 回が設定される。そして、当該上限遊技回数が設定された後において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が当該上限遊技回数（5 回）に達した場合には、当該サポート発生モードの終了条件が満たされている状態となり、ステップ S Q 4 1 6 にて当該サポート発生モードが終了されることにより第 1 高確率状態 S T F 3 に移行する。

10

20

30

40

50

【5257】

通常遊技状態STF1において実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理において特殊時短結果となり、遊技結果が当該特殊時短結果となる態様で特図表示部37a, 37bにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、ステップSQ409にてサポートフラグ687に「1」がセットされるとともにステップSQ406にて当該サポート発生モードの上限遊技回数として0回が設定された場合には、第2高確率状態STF4におけるサポート発生モードの終了条件が満たされている状態となるため、当該サポート発生モードにおいて第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されることなく、ステップSQ416にて当該サポート発生モードが終了される。

10

【5258】

第2高確率状態STF4において実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理において特殊時短結果となり、遊技結果が当該特殊時短結果となる態様で特図表示部37a, 37bにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいてステップSQ406にてサポート発生モードの上限遊技回数として0回が設定された場合には、当該サポート発生モードの終了条件が満たされている状態となり、ステップSQ416にて当該サポート発生モードが終了されることにより第1高確率状態STF3に移行する。

【5259】

次に、音光側MPU93にて実行されるカウントダウン演出用処理について図383のフローチャートを参照しながら説明する。なお、カウントダウン演出用処理は比較的短い周期（例えば4ミリ秒）で繰り返し実行される。

20

【5260】

主側MPU82から通常カウントコマンドを受信した場合（ステップSQ501：YES）、通常カウント開始用処理を実行する（ステップSQ502）。通常カウント開始用処理では、まず通常カウント表示開始コマンドを表示側MPU103に送信する。既に説明したとおり、通常カウントコマンドは、第2高確率状態STF4において遊技結果が通常時短結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合に送信される。表示側MPU103は、音光側MPU93から通常カウント表示開始コマンドを受信した場合、図柄表示装置41にカウントダウン表示領域704が表示され、当該カウントダウン表示領域704にてカウントダウン表示が開始されるようにする。

30

【5261】

通常カウント開始用処理（ステップSQ502）では、通常カウント開始テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。通常カウント開始テーブルには、カウントダウン演出が開始されることに対応する発光態様で表示発光部64を発光させるためのデータ、及びカウントダウン演出の開始を報知する通常カウント開始報知音がスピーカ部65から出力されるようにするためのデータが設定されている。通常カウント開始テーブルに従って表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が行われることにより、カウントダウン演出が開始されることに対応して、表示発光部64が発光するとともに、スピーカ部65から通常カウント開始報知音が出力される。

40

【5262】

ステップSQ502にて通常カウント開始用処理を実行した後は、音光側RAM95に設けられた通常カウント中フラグに「1」をセットする（ステップSQ503）。通常カウント中フラグは、カウントダウン演出が行われている状態であるとともに当該カウントダウン演出における最後の更新が未だ行われていない状態であることを音光側MPU93にて把握可能とするフラグである。

【5263】

ステップSQ501にて否定判定を行った場合には、音光側RAM95における通常カウント中フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSQ504）、通常カウント中フラグに「1」がセットされている場合には（ステップSQ504：YES

50

）、主側MPU82からカウント更新コマンドを受信したか否かを判定する（ステップSQ505）。既に説明したとおり、カウント更新コマンドは、第2高確率状態STF4であるとともにサポート発生モードの上限遊技回数が設定されている状況において第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合に送信される。

【5264】

カウント更新コマンドを受信した場合には（ステップSQ505：YES）、カウント表示更新コマンドを表示側MPU103に送信する（ステップSQ506）。表示側MPU103は、図柄表示装置41のカウントダウン表示領域704に表示されている残り回数が2以上である状況において音光側MPU93からカウント表示更新コマンドを受信した場合、当該カウントダウン表示領域704に表示されている残り回数を1減少させる。また、表示側MPU103は、図柄表示装置41のカウントダウン表示領域704に表示されている残り回数が「1」である状況において音光側MPU93からカウント表示更新コマンドを受信した場合、「サポート発生モード終了」という文字画像G79が1秒間に亘って表示されるようにする。

【5265】

その後、カウントダウン演出において、カウントダウン表示領域704における表示が「サポート発生モード終了」という文字画像G79に更新されるタイミング、すなわち最終更新タイミングにおいて今回のカウント更新コマンドを受信したか否かを判定する（ステップSQ507）。ステップSQ507では、カウントダウン演出の開始後に主側MPU82から受信したカウント更新コマンドの数が「5」に達している場合に肯定判定を行う。カウントダウン演出における最終更新タイミングではない場合には（ステップSQ507：NO）、通常カウント更新テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す（ステップSQ508）。通常カウント更新テーブルには、サポート発生モードにおいて実行可能な遊技回の回数が1減少したことを報知するカウント更新報知音がスピーカ部65から出力されるようにするためのデータ、及びサポート発生モードにおいて実行可能な遊技回の回数が1減少したことに対応する発光態様で表示発光部64を発光させるためのデータが設定されている。通常カウント更新テーブルに従って表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が行われることにより、サポート発生モードにおいて実行可能な遊技回の回数が1減少したことに対応して、表示発光部64が発光するとともに、スピーカ部65からカウント更新報知音が出力される。

【5266】

カウントダウン演出における最終更新タイミングである場合には（ステップSQ507：YES）、通常カウント終了テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す（ステップSQ509）。通常カウント終了テーブルには、サポート発生モードにおいて実行された遊技回の回数が上限遊技回数に達して当該サポート発生モードが終了されることに対応する発光態様で表示発光部64を発光させるためのデータ、及びサポート発生モードにおいて実行された遊技回の回数が上限遊技回数に達して当該サポート発生モードが終了されることを報知するカウント終了報知音がスピーカ部65から出力されるようにするためのデータが設定されている。通常カウント終了テーブルに従って表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が行われることにより、サポート発生モードが終了されることに対応して、表示発光部64が発光するとともに、スピーカ部65からカウント終了報知音が出力される。ステップSQ509にて通常カウント終了テーブルを読み出した後は、音光側RAM95における通常カウント中フラグを「0」クリアする（ステップSQ510）。これにより、カウントダウン演出における最後の更新が行われた後の状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【5267】

その後、ステップSQ511では、上記第43の実施形態における当選履歴表示用処理（図376）のステップSQ207と同様に、当選履歴変更用処理を実行する。当選履歴変更用処理は、後述するステップSQ527においても実行される。当選履歴変更用処理

10

20

30

40

50

(ステップ S Q 5 1 1) では、まず表示側 M P U 1 0 3 に当選履歴変更コマンドを送信する。表示側 M P U 1 0 3 は、当選履歴変更コマンドを受信した場合、現状において第 1 当選履歴図柄画像 G 7 5 として表示されている第 2 高確大当たり結果に対応する奇数図柄 (具体的には「1」、「3」、「5」及び「9」のいずれか) が当該奇数図柄に対応する特殊奇数図柄に変更されるようにする。その後、音光側 R O M 9 4 から音光側 R A M 9 5 に当選履歴変更用テーブルを読み出す。当選履歴変更用テーブルには、第 1 当選履歴図柄画像 G 7 5 として表示されていた奇数図柄が当該奇数図柄に対応する特殊奇数図柄に変更されることに伴う態様で表示発光部 6 4 を発光させるためのデータと、第 1 当選履歴図柄画像 G 7 5 として表示されていた奇数図柄が当該奇数図柄に対応する特殊奇数図柄に変更されることに伴う特殊変更効果音がスピーカ部 6 5 から出力されるようにするためのデータとが設定されている。当選履歴変更用テーブルに従って表示発光部 6 4 の発光制御及びスピーカ部 6 5 の音出力制御が行われることにより、第 1 当選履歴図柄画像 G 7 5 として表示されていた第 2 高確大当たり結果に対応する奇数図柄が特殊奇数図柄に変更されることに伴って、表示発光部 6 4 が発光するとともに、スピーカ部 6 5 から特殊変更効果音が出力される。

10

【5 2 6 8】

このように、第 2 高確率状態 S T F 4 において通常時短結果が発生したことに基づいてサポート発生モードの上限遊技回数として 5 回が設定された後に、当該サポート発生モードにおいて実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計実行回数が当該上限遊技回数に達して当該サポート発生モードの終了条件が満たされた場合には、当該サポート発生モードが終了して第 1 高確率状態 S T F 3 に移行するタイミングで、図柄表示装置 4 1 に表示されている第 1 当選履歴図柄画像 G 7 5 の内容が第 2 高確大当たり結果に対応する奇数図柄 (具体的には「1」、「3」、「5」及び「9」のいずれか) から当該奇数図柄に対応する特殊奇数図柄 (具体的には「スーパー 1」、「スーパー 3」、「スーパー 5」及び「スーパー 9」のいずれか) に変更される。これにより、図柄表示装置 4 1 に表示されている第 1 当選履歴図柄画像 G 7 5 の内容に基づいて、第 1 高確大当たり結果を契機とした開閉実行モード M D 2 を経由することなく、第 2 高確率状態 S T F 4 から第 1 高確率状態 S T F 3 に移行したことを遊技者に把握させることができる。また、第 2 高確率状態 S T F 4 の開始時に第 1 当選履歴図柄画像 G 7 5 として第 2 高確大当たり結果に対応する奇数図柄が表示された場合においても、当該奇数図柄が特殊奇数図柄に変化するかもしれないと遊技者に期待させることができる。

20

30

【5 2 6 9】

ステップ S Q 5 0 5 にて否定判定を行った場合には、主側 M P U 8 2 からオープニングコマンドを受信したか否かを判定する (ステップ S Q 5 1 2)。オープニングコマンドを受信した場合 (ステップ S Q 5 1 2 : Y E S)、すなわちカウントダウン演出が実行されている状況において大当たり結果を契機とした開閉実行モード M D 1, M D 2 が開始される場合には、通常カウント終了処理を実行する (ステップ S Q 5 1 3)。通常カウント終了処理では、カウント表示終了コマンドを表示側 M P U 1 0 3 に送信する。表示側 M P U 1 0 3 はカウント表示終了コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 においてカウントダウン表示領域 7 0 4 の表示及び当該カウントダウン表示領域 7 0 4 における文字画像 G 7 8, G 7 9 の表示が終了されるようにする。また、通常カウント終了処理 (ステップ S Q 5 1 3) では、音光側 R A M 9 5 における通常カウント中フラグを「0」クリアする。このように、カウントダウン演出が実行されている状況において大当たり結果を契機とした開閉実行モード M D 1, M D 2 が開始される場合、当該カウントダウン演出は途中で終了される。

40

【5 2 7 0】

ステップ S Q 5 1 2 にて否定判定を行った場合には、主側 M P U 8 2 から特殊カウント開始コマンドを受信したか否かを判定する (ステップ S Q 5 1 4)。既に説明したとおり、特殊カウント開始コマンドは、第 2 高確率状態 S T F 4 において、第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の開始時に実行された当否判定処理及び時短

50

用の振分判定処理にて特殊時短結果となったことに基づいて、当該第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表期間が開始されるタイミングで送信される。特殊カウントコマンドを受信した場合には（ステップSQ514：YES）、高速カウント切替用処理を実行する（ステップSQ515）。高速カウント切替用処理では、まずカウント表示切替コマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は、カウント表示切替コマンドを受信した場合、図柄表示装置41のカウントダウン表示領域704に表示されている残り回数を特定し、当該特定した残り回数から高速カウントダウン表示が開始されるようにする。これにより、カウントダウン表示領域704における表示内容をカウントダウン表示から高速カウントダウン表示に切り換えることができる。

【5271】

高速カウント切替用処理（ステップSQ515）では、高速カウント更新テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。高速カウント更新テーブルには、0.5秒が経過してカウントダウン表示領域704に表示されている残り回数が更新される度に当該更新が行われたことに対応する更新報知音がスピーカ部65から出力されるようにするためのデータ、及び0.5秒が経過してカウントダウン表示領域704に表示されている残り回数が更新される度に当該更新が行われたことに対応する発光態様で表示発光部64を発光させるためのデータが設定されている。その後、今回の特殊カウントコマンドを受信するまでに実行されていたカウントダウン演出の開始後に主側MPU82から受信したカウント更新コマンドの数に基づいて、今回の特殊カウントコマンドを受信するまでに実行されていたカウントダウン演出における残り回数を特定し、当該読み出した高速カウント更新テーブルにおいて参照される情報を、当該特定した残り回数に対応する情報に変更する。これにより、今回の特殊カウントコマンドを受信するまでに実行されていたカウントダウン演出の残り部分に代えて、当該残り部分に対応する高速カウントダウン演出が実行されるようにすることができる。高速カウント更新テーブルに従って表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が行われることにより、高速カウントダウン演出においてカウントダウン表示領域704に表示されている残り回数が更新される度に、表示発光部64が発光するとともに、スピーカ部65から更新報知音が出力される。

【5272】

その後、音光側RAM95における通常カウント中フラグを「0」クリアするとともに、音光側RAM95に設けられた高速カウント中フラグに「1」をセットする（ステップSQ516）。高速カウント中フラグは、高速カウントダウン演出が行われている状態であるとともに当該高速カウントダウン演出における最後の更新が未だ行われていない状態であることを音光側MPU93にて把握可能とするフラグである。ステップSQ516の処理を実行することにより、カウントダウン演出の更新が実行されている状況から高速カウントダウン演出の更新が実行されている状況に切り換わったことを音光側MPU93にて把握可能となる。

【5273】

ステップSQ504にて否定判定を行った場合には、音光側RAM95における高速カウント中フラグに「1」がセットされているか否かを判定し（ステップSQ517）、高速カウント中フラグに「1」がセットされていない場合には（ステップSQ517：NO）、主側MPU82から特殊カウント開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップSQ518）。既に説明したとおり、特殊カウント開始コマンドは、第2高確率状態STF4において第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時に実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて特殊時短結果となった場合に、当該第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が開始されるタイミングで主側MPU82から送信される。

【5274】

特殊カウント開始コマンドを受信している場合には（ステップSQ518：YES）、高速カウント開始用処理を実行する（ステップSQ519）。高速カウント開始用処理では、まず高速カウント表示開始コマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU

10

20

30

40

50

103は、高速カウント表示開始コマンドを受信した場合、図柄表示装置41にカウントダウン表示領域704が表示され、当該カウントダウン表示領域704にて高速カウントダウン表示が行われるようにする。また、高速カウント開始用処理（ステップSQ519）では、高速カウント更新テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す。上述したとおり、高速カウント更新テーブルに従って表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が行われることにより、高速カウントダウン演出においてカウントダウン表示領域704に表示されている残り回数が更新される度に、表示発光部64が発光するとともに、スピーカ部65から更新報知音が出力される。

【5275】

高速カウント中フラグに「1」がセットされている場合には（ステップSQ517：YES）、主側MPU82からオープニングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップSQ521）。オープニングコマンドを受信した場合（ステップSQ521：YES）、すなわち高速カウントダウン演出が実行されている状況において大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1、MD2が開始される場合には、高速カウント終了処理を実行する（ステップSQ522）。高速カウント終了処理では、高速カウント表示終了コマンドを表示側MPU103に送信する。表示側MPU103は高速カウント表示終了コマンドを受信した場合、図柄表示装置41においてカウントダウン表示領域704の表示及び当該カウントダウン表示領域704における文字画像G78の表示が終了されるようにする。また、高速カウント終了処理（ステップSQ522）では、音光側RAM95における高速カウント中フラグを「0」クリアする。このように、高速カウントダウン演出が実行されている状況において大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1、MD2が開始される場合、当該高速カウントダウン演出は途中で終了される。

【5276】

ステップSQ521にて否定判定を行った場合には、主側MPU82から特殊カウント終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップSQ523）。既に説明したとおり、特殊カウント終了コマンドは、遊技回の遊技結果が特殊時短結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで送信される。特殊カウント終了コマンドを受信した場合には（ステップSQ523：YES）、高速カウント表示の最終更新コマンドを表示側MPU103に送信する（ステップSQ524）。表示側MPU103は、当該高速カウント表示の最終更新コマンドを受信した場合、「サポート発生モード終了」という文字画像G79が1秒間に亘って表示されるようにする。

【5277】

その後、高速カウント終了テーブルを音光側ROM94から音光側RAM95に読み出す（ステップSQ525）。高速カウント終了テーブルには、遊技結果が特殊時短結果となったことに基づいてサポート発生モードが終了されることに対応する発光態様で表示発光部64を発光させるためのデータ、及び遊技結果が特殊時短結果となったことに基づいてサポート発生モードが終了されることを報知する高速カウント終了報知音がスピーカ部65から出力されるようにするためのデータが設定されている。高速カウント終了テーブルに従って表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が行われることにより、サポート発生モードが終了されることに対応して、表示発光部64が発光するとともに、スピーカ部65から高速カウント終了報知音が出力される。ステップSQ525にて高速カウント終了テーブルを読み出した後は、音光側RAM95における高速カウント中フラグを「0」クリアする（ステップSQ526）。これにより、高速カウントダウン演出の更新が終了された状態であることを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。

【5278】

その後、既に説明したステップSQ511と同様に、当選履歴変更用処理を実行する（ステップSQ527）。当選履歴変更用処理（ステップSQ527）では、表示側MPU103に当選履歴変更コマンドを送信する。これにより、表示側MPU103にて、現状

において第1当選履歴図柄画像G75として表示されている第2高確大当たり結果に対応する奇数図柄が当該奇数図柄に対応する特殊奇数図柄に変更されるようにするための処理が実行される。また、当選履歴変更用処理（ステップSQ527）では、音光側ROM94から音光側RAM95に当選履歴変更用テーブルを読み出す。当選履歴変更用テーブルに従って表示発光部64の発光制御及びスピーカ部65の音出力制御が行われることにより、第1当選履歴図柄画像G75として表示されていた第2高確大当たり結果に対応する奇数図柄が特殊奇数図柄に変更されることに対応して、表示発光部64が発光するとともに、スピーカ部65から特殊変更効果音が出力される。

【5279】

このように、第2高確率状態STF4において、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時に実行される当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて特殊時短結果となったことに基づいて高速カウントダウン演出が開始される。当該遊技回が強制終了されることなく、当該第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合には、当該絵柄の最終停止期間が終了することにより当該遊技回における遊技結果が特殊時短結果であることが確定するタイミングで、「サポート発生モード終了」という文字画像G79の表示が開始される。また、当該絵柄の最終停止期間が終了することにより当該遊技回における遊技結果が特殊時短結果であることが確定するタイミングで、図柄表示装置41に表示されている第1当選履歴図柄画像G75の内容が第2高確大当たり結果に対応する奇数図柄から当該奇数図柄に対応する特殊奇数図柄に変更される。これにより、図柄表示装置41に表示されている第1当選履歴図柄画像G75の内容に基づいて、第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2を経由することなく、第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3に移行したことを遊技者が把握可能となる。また、第2高確率状態STF4の開始時に第1当選履歴図柄画像G75として第2高確大当たり結果に対応する奇数図柄が表示された場合においても、当該奇数図柄が特殊奇数図柄に変化するかもしれないと遊技者に期待させることができる。

【5280】

次に、カウントダウン演出が実行される様子及び高速カウントダウン演出が実行される様子について図384のタイムチャートを参照しながら説明する。図384(a)はカウントダウン表示領域704にて「サポート発生モード終了」という文字画像G79の表示が開始されるタイミングを示し、図384(b)は図柄表示装置41に表示されている第1当選履歴図柄画像G75の内容が第2高確大当たり結果に対応する奇数図柄から当該奇数図柄に対応する特殊奇数図柄に変更されるタイミングを示し、図384(c)はカウントダウン表示領域704に表示されるサポート発生モードにて実行可能な遊技回の残り回数を示し、図384(d)は遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングを示し、図384(e)は遊技結果が通常時短結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングを示し、図384(f)は第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおいて特殊時短結果に対応する絵柄の変動表示期間が開始されるタイミングを示し、図384(g)は遊技結果が特殊時短結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングを示す。

【5281】

まずカウントダウン演出が実行される様子について説明する。

【5282】

第2高確率状態STF4であるとともにサポート発生モードの上限遊技回数が設定されていない状況において、図384(e)に示すようにt1のタイミングで、遊技結果が通常時短結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了すると、サポート発生モードにおいて実行可能な遊技回の残り回数として5回が設定される。そして、図384(c)に示すようにカウントダウン表示領域7

10

20

30

40

50

04に当該残り回数として5回が表示されている状態となる。

【5283】

その後、図384(d)に示すようにt2のタイミングにおいて、遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了すると、図384(c)に示すようにカウントダウン表示領域704に表示されている残り回数が1減少して4回となる。その後、図384(d)に示すようにt3のタイミング、t4のタイミング及びt5のタイミングにおいて、遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了すると、図384(c)に示すようにカウントダウン表示領域704に表示されている残り回数が4回→3回→2回→1回という順番で更新される。その後、図384(d)に示すようにt6のタイミングにおいて、遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了すると、図384(a)に示すようにカウントダウン表示領域704にて「サポート発生モード終了」という文字画像G79の表示が開始されるとともに、図384(b)に示すように図柄表示装置41に表示されている第1当選履歴図柄画像G75の内容が第2高確大当たり結果に対応する奇数図柄から当該奇数図柄に対応する特殊奇数図柄に変更される。

10

【5284】

このように、高確率モードであるとともにサポート発生モードである第2高確率状態STF4において当該サポート発生モードの終了条件が満たされることにより第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2を経由することなく第1高確率状態STF3に移行する構成において、当該サポート発生モードが終了するまでに実行可能な遊技回の残り回数が1ずつ減少していく様子が図柄表示装置41に表示されるカウントダウン演出が行われることにより、第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3に移行することへの遊技者の期待感を段階的に高めることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【5285】

次に、高速カウントダウン演出が実行される様子について説明する。

【5286】

第2高確率状態STF4であるとともにサポート発生モードの上限遊技回数が設定されていない状況において、図384(f)に示すようにt7のタイミングで、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時に実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて特殊時短結果となり、当該特殊時短結果に対応する絵柄の変動表示期間が開始されると、図384(c)に示すようにカウントダウン表示領域704に残り回数として5回が表示されている状態となる。その後、図384(c)に示すようにt7のタイミングから絵柄の変動表示期間(2秒)が終了するt8のタイミングまでの期間に亘って、0.5秒が経過する度にカウントダウン表示領域704に表示されている残り回数が5回→4回→3回→2回→1回という順番で減少する。その後、図384(g)に示すように、絵柄の最終停止期間が終了するt9のタイミングで、図384(a)に示すようにカウントダウン表示領域704にて「サポート発生モード終了」という文字画像G79の表示が開始されるとともに、図384(b)に示すように図柄表示装置41に表示されている第1当選履歴図柄画像G75の内容が第2高確大当たり結果に対応する奇数図柄から当該奇数図柄に対応する特殊奇数図柄に変更される。

30

40

【5287】

このように、特殊時短結果が発生したことに基づいて高速カウントダウン演出が開始される場合も、通常時短結果が発生したことに基づいてカウントダウン演出が開始される場合と同様に、まずカウントダウン表示領域704に「サポート発生モードの終了まであと5回」という文字画像G78が表示される。カウントダウン表示領域704に「サポート発生モードの終了まであと5回」という文字画像G78が表示された後に、カウントダウン演出が行われる場合と、高速カウントダウン演出が行われる場合とが存在している構成とすることにより、カウントダウン表示領域704の表示内容に注目させて、遊技の興趣

50

向上を図ることができる。

【5288】

次に、カウントダウン演出の途中で特殊時短結果が発生し、当該実行中であったカウントダウン演出の残り部分に代えて、当該残り部分に対応する高速カウントダウン演出が実行される様子について説明する。

【5289】

第2高確率状態STF4であるとともにサポート発生モードの上限遊技回数が設定されていない状況において、図384(e)に示すようにt10のタイミングで、遊技結果が通常時短結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了すると、サポート発生モードにおいて実行可能な遊技回の残り回数として5回が設定される。そして、図384(c)に示すようにカウントダウン表示領域704に当該残り回数として5回が表示されている状態となる。

10

【5290】

その後、図384(d)に示すようにt11のタイミングにおいて、遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了すると、図384(c)に示すようにカウントダウン表示領域704に表示されている残り回数が1減少して4回となる。その後、図384(f)に示すようにt12のタイミングで、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時に実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて特殊時短結果となり、当該特殊時短結果に対応する絵柄の変動表示期間が開始されると、カウントダウン表示領域704に表示されている残り回数が4回である状態から、高速カウントダウン演出が開始される。

20

【5291】

具体的には、図384(c)に示すようにt12のタイミングからt13のタイミングまでの期間に亘って、0.5秒が経過する度にカウントダウン表示領域704に表示されている残り回数が4回→3回→2回→1回という順番で減少する。その後、図384(g)に示すように特図表示部37a、37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するt14のタイミングで、図384(a)に示すようにカウントダウン表示領域704にて「サポート発生モード終了」という文字画像G79の表示が開始されるとともに、図384(b)に示すように図柄表示装置41に表示されている第1当選履歴図柄画像G75の内容が第2高確大当たり結果に対応する奇数図柄から当該奇数図柄に対応する特殊奇数図柄に変更される。

30

【5292】

このように、第2高確率状態STF4において、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が通常時短結果となり当該通常時短結果に対応する絵柄の最終停止期間が終了した場合にはサポート発生モードの上限遊技回数として5回が設定されてカウントダウン演出が実行されるとともに、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時に実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて特殊時短結果となった場合には高速カウントダウン演出が実行される構成である。当該構成において、カウントダウン演出が実行されている状況にて、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時に実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて特殊時短結果となった場合には当該特殊時短結果に対応する絵柄の変動表示期間が開始されるまでに実行されていたカウントダウン演出の残り部分に代えて、当該残り部分に対応する高速カウントダウン演出が実行される。カウントダウン演出が行われている状況において、当該カウントダウン演出が途中から高速カウントダウン演出に変更され得る構成とすることにより、カウントダウン演出が実行されている状況におけるカウントダウン表示領域704の表示内容への注目度を高めることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【5293】

上記のとおり、サポート発生モードである第2高確率状態STF4において実行された

50

第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が通常時短結果となったことに基づいて、当該サポート発生モードに上限遊技回数（具体的には5回）が設定される。第2高確率状態STF4において、サポート発生モードの上限遊技回数が設定されていない状況から当該上限遊技回数が設定されている状況に変化し得る構成とすることにより、第2高確率状態STF4であるとともに当該上限遊技回数が設定されていない状況において通常時短結果が発生することを遊技者に期待させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5294】

当否判定処理及び大当たり用の振分判定処理において第1高確率状態STF3への移行契機となる第1高確大当たり結果を発生させることなく、第2高確率状態STF4においてサポート発生モードの終了条件が満たされている状態とすることにより第1高確率状態STF3への移行を発生させることができる。これにより、第2高確率状態STF4において実行される当否判定処理及び時短用の振分判定処理において時短結果となることにより第1高確率状態STF3に移行する可能性があることを遊技者に意識させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5295】

通常遊技状態STF1において実行された第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が通常時短結果となった場合には、サポート発生モードとなることにより低確率サポート状態STF2に移行するとともに、当該サポート発生モードに上限遊技回数として5回が設定される。通常遊技状態STF1から低確率サポート状態STF2への移行を発生させるための通常時短結果を契機として、第2高確率状態STF4においてサポート発生モードの上限遊技回数が設定されている状態を発生させることができる。これにより、時短結果の種類の増加を抑制しながら、第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3に移行させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【5296】

＜第44の実施形態の別形態＞

(1) 上記第44の実施形態において、サポート発生モードである低確率サポート状態STF2又は第2高確率状態STF4において実行された当否判定処理にて時短結果となった場合には当該時短結果となったことに対応する処理が実行されて当該時短結果が有効となるとともに、非サポートモードである通常遊技状態STF1又は第1高確率状態STF3において実行された当否判定処理にて時短結果となった場合には外れ結果となったことに対応する処理が実行されて当該時短結果が無効となる構成としてもよい。具体的には、サポート発生モードである低確率サポート状態STF2において実行された第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が通常時短結果となる態様で当該第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、当該サポート発生モードに上限遊技回数（具体的には5回）が設定されて、通常遊技状態STF1に移行する可能性が高められる。また、サポート発生モードである低確率サポート状態STF2において実行された第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が特殊時短結果となる態様で当該第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、当該サポート発生モードが終了して、通常遊技状態STF1に移行する。また、サポート発生モードである第2高確率状態STF4において実行された第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が通常時短結果となる態様で当該第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、当該サポート発生モードに上限遊技回数（具体的には5回）が設定されて、第1高確率状態STF3に移行する可能性が高められる。さらにまた、サポート発生モードである第2高確率状態STF4において実行された第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が特殊時短結果となる態様で当該第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに

基づいて、当該サポート発生モードが終了して、第1高確率状態STF3に移行する。このように、通常遊技状態STF1から低確率サポート状態STF2への移行、及び第1高確率状態STF3から第2高確率状態STF4への移行が時短結果が契機として発生することが無いようにしながら、低確率サポート状態STF2から通常遊技状態STF1への移行、及び第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行が、大当たり結果を経由することなく時短結果を契機として発生するようにして、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5297】

(2) 上記第44の実施形態において、高確率モードである第1高確率状態STF3又は第2高確率状態STF4において実行された当否判定処理にて時短結果となった場合には当該時短結果となったことに対応する処理が実行されて当該時短結果が有効となるとともに、低確率モードである通常遊技状態STF1又は低確率サポート状態STF2において実行された当否判定処理にて時短結果となった場合には外れ結果となったことに対応する処理が実行されて当該時短結果が無効となる構成としてもよい。具体的には、第1高確率状態STF3において実行された第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が通常時短結果となる態様で当該第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合には、第2高確大当たり結果を経由することなく、当該通常時短結果を契機として第1高確率状態STF3から第2高確率状態STF4への移行が発生する。また、サポート発生モードである第2高確率状態STF4において実行された第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が通常時短結果となる態様で当該第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合には、当該サポート発生モードに上限遊技回数（具体的には5回）が設定され、第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3に移行する可能性が高まる。さらにまた、第2高確率状態STF4において実行された第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が特殊時短結果となる態様で当該第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合には、サポート発生モードの終了条件が満たされている状態となり、第1高確率状態STF3に移行する。このように、低確率モードでは遊技状態の移行契機となる時短結果が無効となるようにしながら、高確率モードでは当該時短結果が有効となるようにすることにより、高確率モードにおいて遊技状態の移行が発生する頻度を高めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5298】

(3) 上記第44の実施形態において、通常遊技状態STF1、低確率サポート状態STF2又は第2高確率状態STF4において実行された当否判定処理にて時短結果となった場合には当該時短結果となったことに対応する処理が実行されて当該時短結果が有効となるとともに、第1高確率状態STF3において実行された当否判定処理にて時短結果となった場合には外れ結果となったことに対応する処理が実行されて当該時短結果が無効となる構成としてもよい。具体的には、通常遊技状態STF1において実行された第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が通常時短結果となる態様で当該第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合には、低確率サポート状態STF2に移行するとともにサポート発生モードの上限遊技回数（具体的には5回）が設定されている状態となる。また、サポート発生モードである低確率サポート状態STF2において実行された第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が通常時短結果となる態様で当該第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合には、当該サポート発生モードに上限遊技回数（具体的には5回）が設定されて、通常遊技状態STF1に移行する可能性が高まる。さらにまた、サポート発生モードである低確率サポート状態STF2において実行された第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が特殊時短結果となる態様で当該第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合には、当該サポート発

生モードが終了して、通常遊技状態 S T F 1 に移行する。また、サポート発生モードである第 2 高確率状態 S T F 4 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が通常時短結果となる態様で当該第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、当該サポート発生モードに上限遊技回数（具体的には 5 回）が設定されて、第 1 高確率状態 S T F 3 に移行する可能性が高まる。さらにまた、サポート発生モードである第 2 高確率状態 S T F 4 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が特殊時短結果となる態様で当該第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、当該サポート発生モードが終了して、第 1 高確率状態 S T F 3 に移行する。このように、第 1 高確率状態 S T F 3 においては時短結果を契機として第 2 高確率状態 S T F 4 への移行が発生しないようにしながら、通常遊技状態 S T F 1 から低確率サポート状態 S T F 2 への移行、低確率サポート状態 S T F 2 から通常遊技状態 S T F 1 への移行、及び第 2 高確率状態 S T F 4 から第 1 高確率状態 S T F 3 への移行が、大当たり結果を経由することなく時短結果を契機として発生するようにして、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【5299】

（4）上記第 4 4 の実施形態において、通常遊技状態 S T F 1、第 1 高確率状態 S T F 3 又は第 2 高確率状態 S T F 4 において実行された当否判定処理にて時短結果となった場合には当該時短結果となったことに対応する処理が実行されて当該時短結果が有効となるとともに、低確率サポート状態 S T F 2 において実行された当否判定処理にて時短結果となった場合には外れ結果となったことに対応する処理が実行されて当該時短結果が無効となる構成としてもよい。具体的には、通常遊技状態 S T F 1 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が通常時短結果となる態様で当該第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、低確率サポート状態 S T F 2 に移行するとともにサポート発生モードの上限遊技回数（具体的には 5 回）が設定されている状態となる。また、第 1 高確率状態 S T F 3 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が通常時短結果となる態様で当該第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、第 2 高確率状態 S T F 4 に移行するとともにサポート発生モードの上限遊技回数（具体的には 5 回）が設定されている状態となる。さらにまた、サポート発生モードである第 2 高確率状態 S T F 4 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が通常時短結果となる態様で当該第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、当該サポート発生モードに上限遊技回数（具体的には 5 回）が設定されて、第 1 高確率状態 S T F 3 に移行する可能性が高まる。また、サポート発生モードである第 2 高確率状態 S T F 4 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が特殊時短結果となる態様で当該第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、当該サポート発生モードが終了して、第 1 高確率状態 S T F 3 に移行する。このように、低確率サポート状態 S T F 2 においては時短結果を契機として通常遊技状態 S T F 1 への移行が発生しないようにしながら、通常遊技状態 S T F 1 から低確率サポート状態 S T F 2 への移行、第 1 高確率状態 S T F 3 から第 2 高確率状態 S T F 4 への移行、及び第 2 高確率状態 S T F 4 から第 1 高確率状態 S T F 3 への移行が、大当たり結果を経由することなく時短結果を契機として発生するようにして、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

30

40

【5300】

（5）上記第 4 4 の実施形態において、低確率サポート状態 S T F 2、第 1 高確率状態 S T F 3 又は第 2 高確率状態 S T F 4 において実行された当否判定処理にて時短結果となった場合には当該時短結果となったことに対応する処理が実行されて当該時短結果が有効となるとともに、通常遊技状態 S T F 1 において実行された当否判定処理にて時短結果と

50

なった場合には外れ結果となったことに対応する処理が実行されて当該時短結果が無効となる構成としてもよい。具体的には、サポート発生モードである低確率サポート状態 S T F 2 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が通常時短結果となる態様で当該第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、当該サポート発生モードに上限遊技回数（具体的には 5 回）が設定されて、通常遊技状態 S T F 1 に移行する可能性が高まる。また、サポート発生モードである低確率サポート状態 S T F 2 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が特殊時短結果となる態様で当該第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、当該サポート発生モードが終了して、通常遊技状態 S T F 1 に移行する。さらにまた、第 1 高確率状態 S T F 3 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が通常時短結果となる態様で当該第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、第 2 高確率状態 S T F 4 への移行が発生するとともにサポート発生モードの上限遊技回数（具体的には 5 回）が設定されている状態となる。また、サポート発生モードである第 2 高確率状態 S T F 4 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が通常時短結果となる態様で当該第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、当該サポート発生モードに上限遊技回数（具体的には 5 回）が設定されて、第 1 高確率状態 S T F 3 に移行する可能性が高まる。また、サポート発生モードである第 2 高確率状態 S T F 4 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が特殊時短結果となる態様で当該第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、当該サポート発生モードが終了して、第 1 高確率状態 S T F 3 に移行する。このように、通常遊技状態 S T F 1 においては時短結果を契機として低確率サポート状態 S T F 2 への移行が発生しないようにしながら、低確率サポート状態 S T F 2 から通常遊技状態 S T F 1 への移行、第 1 高確率状態 S T F 3 から第 2 高確率状態 S T F 4 への移行、及び第 2 高確率状態 S T F 4 から第 1 高確率状態 S T F 3 への移行が、大当たり結果を経由することなく時短結果を契機として発生するようにして、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 5 3 0 1 】

（ 6 ） 上記第 4 4 の実施形態において、第 2 高確率状態 S T F 4 において実行された当否判定処理にて時短結果となった場合には当該時短結果となったことに対応する処理が実行されて当該時短結果が有効となるとともに、通常遊技状態 S T F 1、低確率サポート状態 S T F 2 又は第 1 高確率状態 S T F 3 において実行された当否判定処理にて時短結果となった場合には外れ結果となったことに対応する処理が実行されて当該時短結果が無効となる構成としてもよい。具体的には、サポート発生モードである第 2 高確率状態 S T F 4 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が通常時短結果となる態様で当該第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、当該サポート発生モードに上限遊技回数（具体的には 5 回）が設定されて、第 1 高確率状態 S T F 3 に移行する可能性が高まる。また、サポート発生モードである第 2 高確率状態 S T F 4 において実行された第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が特殊時短結果となる態様で当該第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には、当該サポート発生モードが終了して、第 1 高確率状態 S T F 3 に移行する。このように、通常遊技状態 S T F 1 から低確率サポート状態 S T F 2 への移行、低確率サポート状態 S T F 2 から通常遊技状態 S T F 1 への移行、及び第 1 高確率状態 S T F 3 から第 2 高確率状態 S T F 4 への移行が時短結果を契機として発生することが無いようにしながら、第 2 高確率状態 S T F 4 から第 1 高確率状態 S T F 3 への移行が、大当たり結果を経由することなく時短結果を契機として発生するようにして、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5302】

(7) 上記第44の実施形態において、通常遊技状態STF1において実行された遊技回の遊技結果が通常時短結果となったことに基づいて設定されるサポート発生モードの上限遊技回数の方が、第2高確率状態STF4において実行された遊技回の遊技結果が通常時短結果となったことに基づいて設定されるサポート発生モードの上限遊技回数よりも多い構成としてもよく、その逆の構成としてもよい。具体的には、通常遊技状態STF1において実行された遊技回の遊技結果が通常時短結果となったことに基づいてサポート発生モードの上限遊技回数として10回が設定されるとともに、第2高確率状態STF4において実行された遊技回の遊技結果が通常時短結果となったことに基づいてサポート発生モードの上限遊技回数として3回が設定される。通常遊技状態STF1において実行された
10
当否判定処理にて通常時短結果となり低確率サポート状態STF2に移行した場合に当該低確率サポート状態STF2にて実行可能な遊技回の回数が少なくなってしまうことを防止することにより、通常遊技状態STF1において遊技結果が通常時短結果となることへの遊技者の注目度が小さいものとなってしまうことを防止できる。また、第2高確率状態STF4において実行された遊技回の遊技結果が通常時短結果となった場合に設定されるサポート発生モードの上限遊技回数を低減することにより、第2高確率状態STF4において当該上限遊技回数が設定された後において、当該上限遊技回数が設定されている状況で実行された遊技回の回数が当該上限遊技回数に到達するまでに大当たり結果が発生する可能性を低減することができる。これにより、第2高確率状態STF4においてサポート
20
発生モードの上限遊技回数が設定された後に、当該上限遊技回数が設定されている状況で実行された遊技回の回数が当該上限遊技回数に達したことに基いて第1高確率状態STF3に移行する可能性を高め、第2高確率状態STF4において遊技結果が通常時短結果となることへの遊技者の注目度が小さいものとなってしまうことを防止できる。

【5303】

(8) 上記第44の実施形態において、第2高確率状態STF4であってサポート発生モードの上限遊技回数が設定されている状況において実行される遊技回では、時短用の振分判定処理にて通常時短結果が選択されない構成又は時短用の振分判定処理にて通常時短結果が選択されても外れ結果となったことに対応する処理が実行されて当該通常時短結果が無効となる構成としてもよい。これにより、第2高確率状態STF4であってサポート発生モードの上限遊技回数が設定されている状態となった後に実行された遊技回の遊技結果が通常時短結果となったことに基づいてサポート発生モードを終了させるために必要となる遊技回の残り回数が増加して遊技者を落胆させてしまう可能性を低減することができる。

【5304】

(9) 上記第44の実施形態では、遊技結果が通常時短結果となった場合にサポート発生モードにおいて実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計回数として5回が設定される構成としたが、これに限定されることはなく、当該場合にサポート発生モードにおいて実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の第1上限回数として5回が設定されるとともに、サポート発生モードにおいて実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の第2上限回数として5回が設定される構成としてもよい。これにより、サポート発生モードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数が当該第1上限回数に達したこと、又はサポート発生モードにおいて実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の回数が当該第2上限回数に達したことに基いて当該サポート発生モードを終了させる処理が実行されるようにすることができる。なお、遊技結果が通常時短結果となった場合に設定される第1上限回数の方が第2上限回数よりも多い構成としてもよく、当該場合に設定される第1上限回数の方が第2上限回数よりも少ない構成としてもよい。

【5305】

(10) 上記第44の実施形態では、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうちの一方における絵柄の変動表示中に、他方における遊技回の遊技結果が大当たり結
50

果となる態様で当該他方における絵柄の最終停止期間が終了した場合、当該一方における遊技回は途中で終了される構成としたが、これに限定されることはなく、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bのうちの一方における絵柄の変動表示中に、他方における遊技回の遊技結果が大当たり結果又は時短結果となる態様で当該他方における絵柄の最終停止期間が終了した場合には当該一方における遊技回が途中で終了される構成としてもよい。これにより、通常遊技状態STF1、低確率サポート状態STF2又は第2高確率状態STF4において、第2特図表示部37bにて大当たり結果に対応する遊技回が開始されてしまった場合においても、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果又は時短結果となる態様で当該第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、当該第2特図表示部37bにおける遊技回が途中で強制終了される可能性を高めることができる。これにより、これらの遊技状態STF1、STF2、STF4において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果となったことに基づいて開閉実行モードMD2が実行されてしまう可能性を低減することができる。また、第1高確率状態STF3において、第1特図表示部37aにて大当たり結果に対応する遊技回が開始されてしまった場合においても、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果又は時短結果となる態様で当該第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が途中で強制終了される可能性を高めることができる。これにより、第1高確率状態STF3において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果となったことに基づいて開閉実行モードMD1、MD2が実行されてしまう可能性を低減することができる。

10

20

【5306】

(11) 上記第44の実施形態において、通常遊技状態STF1において実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて通常時短結果となったことに基づいてカウントダウン演出が実行される構成としてもよい。具体的には、通常遊技状態STF1において実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて通常時短結果となり、遊技結果が当該通常時短結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合、サポート発生モードとなることにより低確率サポート状態STF2に移行するとともに、当該サポート発生モードの上限遊技回数として5回が設定される。そして、当該サポート発生モードにおいて実行可能な遊技回の残り回数に対応するカウントダウン演出が、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行される。これにより、低確率サポート状態STF2においてサポート発生モードの終了条件が満たされるまでに実行可能な遊技回の残り回数が減少していく様子を遊技者が把握可能として、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【5307】

本構成において、通常遊技状態STF1において実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて特殊時短結果となった場合に高速カウントダウン演出は実行されない。通常遊技状態STF1において実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて特殊時短結果となり、遊技結果が当該特殊時短結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した後において最初に実行される遊技回は通常遊技状態STF1において実行される。通常遊技状態STF1において実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて特殊時短結果となった場合に高速カウントダウン演出が実行されない構成とすることにより、通常遊技状態STF1において遊技回が実行される状況であることが変化しないにも関わらず高速カウントダウン演出が実行されて遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。

40

【5308】

(12) 上記第44の実施形態において、発生した時短結果の種類に対応する演出図柄G71～G73の組合せが第1個別表示領域334又は第2個別表示領域336に表示される構成としてもよい。具体的には、時短用の振分判定処理にて通常時短結果となったことに基づいて第1個別表示領域334又は第2個別表示領域336に停止表示される演出

50

図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せ（例えば「1・2・3」）と、時短用の振分判定処理にて特殊時短結果となったことに基づいて第 1 個別表示領域 3 3 4 又は第 2 個別表示領域 3 3 6 に停止表示される演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せ（例えば「3・4・1」）とは相違している。これにより、第 1 個別表示領域 3 3 4 又は第 2 個別表示領域 3 3 6 に停止表示される演出図柄 G 7 1 ~ G 7 3 の組合せに基づいて今回発生した時短結果の種類を遊技者が把握可能とすることができる。

【5309】

(13) 上記第 4 4 の実施形態において、特殊時短結果に加えて又は代えて、サポート発生モードを終了させるために必要な発生回数が 2 回以上の回数である終了基準回数（例えば 3 回）に設定されている第 2 特殊時短結果が設けられている構成としてもよい。第 2 高確率状態 S T F 4 において遊技結果が第 2 特殊時短結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了し、当該第 2 高確率状態 S T F 4 における第 2 特殊時短結果の発生回数が終了基準回数に達していない場合、サポート発生モードは維持される。当該場合には、当該第 2 高確率状態 S T F 4 において発生した第 2 特殊時短結果の発生回数が図柄表示装置 4 1 に表示される。これにより、サポート発生モードを終了させるために必要となる第 2 特殊時短結果の残りの発生回数が減少したことを遊技者が把握可能とすることができる。第 2 高確率状態 S T F 4 において遊技結果が第 2 特殊時短結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了し、当該第 2 高確率状態 S T F 4 における第 2 特殊時短結果の発生回数が終了基準回数に達した場合、サポート発生モードにおいて実行可能な遊技回の残り回数として「0」が設定されることによりサポート発生モードの終了条件が満たされている状態となる。そして、サポート発生モードが終了されることにより第 1 高確率状態 S T F 3 に移行する。このように、サポート発生モードを終了させるために必要となる発生回数として 2 回以上の回数である終了基準回数が設定されている構成とすることにより、サポート発生モードを終了させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5310】

(14) 上記第 4 4 の実施形態において、サポート発生モードの上限遊技回数として 0 回が設定される特殊時短結果に代えて又は加えて、サポート発生モードの上限遊技回数として 1 回が設定される第 2 通常時短結果が設けられている構成としてもよい。第 2 高確率状態 S T F 4 において実行された当否判定処理及び時短用の振分判定処理にて第 2 通常時短結果となり、遊技結果が当該第 2 通常時短結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了すると、サポート発生モードの上限遊技回数として 1 回が設定されるとともに、当該 1 回に対応するカウントダウン演出が実行される。その後、遊技結果が外れ結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了し、サポート発生モードにおいて実行された遊技回の回数が上限遊技回数に達している状態、すなわちサポート発生モードの終了条件が満たされている状態となった場合、サポート発生モードが終了して第 1 高確率状態 S T F 3 に移行する。このように、サポート発生モードの上限遊技回数として 1 回が設定される第 2 通常時短結果が設けられている構成とすることにより、当該 1 回に対応するカウントダウン演出が実行されている状況において、次に遊技回が終了することによりサポート発生モードが終了されて第 1 高確率状態 S T F 3 に移行する可能性が高いことを遊技者に把握させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5311】

(15) 上記第 4 4 の実施形態において、当否判定処理にて大当たり結果、時短結果及び外れ結果に加えて、上記第 4 3 の実施形態と同様に小当たり結果が発生し得る構成としてもよい。具体的には、当否判定処理では、まず大当たり結果であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処理にて大当たり結果ではないと判定した場合、小当たり結果であるか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて小当たり結果ではないと判定した場合、時短結果であるか否かを判定する判定処理を実行し、当該判定処

理にて否定判定を行った場合に外れ結果となる。第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの一方において大当たり結果に対応する遊技回が実行されている状況にて、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの他方において遊技回が開始される場合、当該他方の遊技回の開始時に実行される当否判定処理において大当たり結果は無効となる一方、時短結果及び小当たり結果は有効となる。このため、通常遊技状態STF1、低確率サポート状態STF2又は第2高確率状態STF4では、第2特図表示部37bにて大当たり結果に対応する遊技回が開始されてしまった場合においても、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、第2特図表示部37bにおいて実行されていた大当たり結果に対応する遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で当該遊技回が強制終了させるようにすることができる。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回を契機として大当たり結果に対応する開閉実行モードMD1、MD2が実行されてしまう可能性を低減することができる。また、第1高確率状態STF3では、第1特図表示部37aにて大当たり結果に対応する遊技回が開始されてしまった場合においても、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、第1特図表示部37aにおいて実行されていた大当たり結果に対応する遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で当該遊技回が強制終了させるようにすることができる。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回を契機として大当たり結果に対応する開閉実行モードMD1、MD2が実行されてしまう可能性を低減することができる。

10

20

【5312】

(16) 上記第44の実施形態において、サポート発生モードでは、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の開始時に実行された当否判定処理の結果が外れ結果となった場合に、サポート発生モードを終了させるサポート終了対応結果とするか否かを決定するサポート終了抽選処理が実行される構成としてもよい。具体的には、サポート発生モードには、サポート終了抽選処理におけるサポート終了対応結果の発生確率が相対的に低いサポート終了低確モードと、当該サポート終了対応結果の発生確率が相対的に高いサポート終了高確モードとが存在している。サポート発生モードである低確率サポート状態STF2又は第2高確率状態STF4の開始時にはサポート終了低確モードとなる。第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として、大当たり結果と、サポート終了高確モードへの移行契機となるサポート終了高確結果と、外れ結果とが存在している。なお、これらの遊技結果に加えて上記第43の実施形態における小当たり結果及び上記第44の実施形態における時短結果の少なくとも一方が存在している構成としてもよい。

30

【5313】

当否判定処理では、まず大当たり結果とするか否かを判定する第1判定処理が実行され、当該第1判定処理にて大当たり結果が発生しなかった場合にサポート終了高確結果とするか否かを判定する第2判定処理が実行される。サポート発生モードであるとともにサポート終了低確モードである状況において実行された第2判定処理にてサポート終了高確結果となった場合には、サポート終了高確モードに設定される。また、サポート発生モードであるとともにサポート終了高確モードである状況において実行された第2判定処理にてサポート終了高確結果となった場合には、当該サポート終了高確モードが維持される。非サポート発生モードである状況において実行された第2判定処理にてサポート終了高確結果となった場合には、外れ結果となったことに対応する処理が実行されて、当該サポート終了高確結果が無効となる。また、第2判定処理にてサポート終了高確結果とならなかった場合には、外れ結果となる。

40

【5314】

当否判定処理にて外れ結果となった場合には、サポート発生モードであることを条件として、サポート終了抽選処理が実行される。サポート終了抽選処理では、サポート終了低確モードである場合には相対的に低い確率（例えば1/100の確率）でサポート終了対

50

応結果となるとともに、サポート終了高確モードである場合には相対的に高い確率（例えば 1 / 10）でサポート終了対応結果となる。低確率サポート状態 S T F 2 においてサポート終了対応結果となった場合にはサポート発生モードが終了されて通常遊技状態 S T F 1 となるとともに、第 2 高確率状態 S T F 4 においてサポート終了対応結果となった場合にはサポート発生モードが終了されて第 1 高確率状態 S T F 3 となる。

【 5 3 1 5 】

このように、第 1 高確大当たり結果を契機とした開閉実行モード M D 2 を経由することなく第 2 高確率状態 S T F 4 から第 1 高確率状態 S T F 3 を発生させる経路としてサポート終了対応結果を発生させる経路が存在しており、当否判定処理にてサポート終了高確結果となることにより当該サポート終了対応結果の発生確率が上昇する構成とすることにより、第 2 高確率状態 S T F 4 であるとともにサポート終了低確モードである状況において実行される当否判定処理にてサポート終了高確結果となるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 5 3 1 6 】

（ 1 7 ） 上記（ 1 6 ）の構成において、サポート終了抽選処理が第 2 高確率状態 S T F 4 において実行され、低確率サポート状態 S T F 2 では実行されない構成としてもよい。これにより、サポート終了抽選処理にてサポート終了対応結果となったことに基づいて、第 2 高確率状態 S T F 4 から第 1 高確率状態 S T F 3 への移行が発生するようにしながら、低確率サポート状態 S T F 2 から通常遊技状態 S T F 1 への移行は発生しないようにすることができる。

【 5 3 1 7 】

（ 1 8 ） 上記（ 1 6 ）又は（ 1 7 ）の構成において、サポート発生モードには、サポート終了抽選処理におけるサポート終了対応結果の発生確率が相対的に低いサポート終了低確モードと、当該サポート終了対応結果の発生確率が相対的に高いサポート終了高確モードとが存在している構成に代えて、サポート終了抽選処理が実行されないサポート終了抽選非実行モードと、サポート終了抽選処理が実行されるサポート終了抽選実行モードとが存在している構成としてもよい。具体的には、サポート発生モードである低確率サポート状態 S T F 2 又は第 2 高確率状態 S T F 4 の開始時にはサポート終了抽選非実行モードとなる。第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果として、大当たり結果と、サポート終了抽選実行モードへの移行契機となるサポート終了抽選実行結果と、外れ結果とが存在している。サポート発生モードであるとともにサポート終了抽選非実行モードにおいて実行された遊技回の遊技結果がサポート終了抽選実行結果となったことに基づいて、サポート終了抽選実行モードとなる。そして、サポート発生モードであるとともにサポート終了抽選実行モードにおいて実行されたサポート終了抽選処理にてサポート終了対応結果となったことに基づいて、サポート発生モードが終了されて非サポートモードとなる。これにより、第 2 高確率状態 S T F 4 においてサポート終了対応結果を契機としてサポート発生モードが終了された場合には第 1 高確率状態 S T F 3 に移行させることができるとともに、低確率サポート状態 S T F 2 においてサポート終了対応結果を契機としてサポート発生モードが終了された場合には通常遊技状態 S T F 1 に移行させることができる。

【 5 3 1 8 】

（ 1 9 ） 上記（ 1 8 ）の構成において、第 2 高確率状態 S T F 4 において発生する大当たり結果として第 2 高確大当たり結果及び低確大当たり結果が存在しており、第 2 高確率状態 S T F 4 において第 1 高確大当たり結果は発生しない構成としてもよい。これにより、第 2 高確率状態 S T F 4 であるとともにサポート終了抽選非実行モードである状態においては、第 1 高確率状態 S T F 3 への移行が発生しない状態となるようにすることができる。そして、第 2 高確率状態 S T F 4 において、サポート終了抽選非実行モードからサポート終了抽選実行モードに移行した場合に、第 1 高確率状態 S T F 3 への移行が発生し得る状態となるようにすることができる。これにより、サポート終了抽選非実行モードからサポート終了抽選実行モードに移行することへの注目度を高め、遊技の興趣向上を図るこ

10

20

30

40

50

とが可能となる。

【5319】

(20) 上記(16)～(19)の構成において、第2高確率状態STF4にて実行されたサポート終了抽選処理にてサポート終了対応結果となったことに基づいて通常遊技状態STF1に移行する構成としてもよい。これにより、第2高確率状態STF4においては、サポート終了抽選処理にてサポート終了対応結果とならないことを遊技者が期待しながら遊技が行われるようにすることができる。また、低確率サポート状態STF2にて実行されたサポート終了抽選処理にてサポート終了対応結果となったことに基づいて第1高確率状態STF3に移行する構成としてもよい。これにより、低確率サポート状態STF2においては、サポート終了抽選処理にてサポート終了対応結果となることを遊技者が期待しながら遊技が行われるようにすることができる。

10

【5320】

<第45の実施形態>

本実施形態では、遊技状態の移行態様が上記第43の実施形態と相違している。以下、上記第43の実施形態と相違する構成について説明する。なお、上記第43の実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【5321】

本実施形態では、特電入賞装置671(図357参照)に入球した遊技球は全て排出通路領域673bに案内される構成であり、開閉実行モードでは当該排出通路領域673bを通過する遊技球がカウント検知センサ675aにて検知されたことに基づいて15個の遊技球の払い出しが実行される。特電入賞装置671はV入賞検知センサ675bを不具備であり、大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には、当該大当たり結果の種類に対応する遊技状態に移行する。

20

【5322】

上記第43の実施形態と同様に、遊技状態として、低確率モードであるとともに非サポートモードである通常遊技状態STF1と、低確率モードであるとともにサポート発生モードである低確率サポート状態STF2と、高確率モードであるとともに非サポートモードである第1高確率状態STF3と、高確率モードであるとともにサポート発生モードである第2高確率状態STF4とが存在している。

【5323】

上記第43の実施形態と同様に、メイン処理(図13)のステップS119にてRAMクリア処理が実行された場合、遊技状態は通常遊技状態STF1となる。上記第43の実施形態において図359(c)を参照しながら既に説明したとおり、通常遊技状態STF1では、第1特図表示部37aにおける変動表示期間の選択態様が通常選択態様となるとともに、第2特図表示部37bにおける変動表示期間の選択態様が長期間選択態様となる。また、通常遊技状態STF1においては特別入賞装置151の制御モードが非サポートモードであるため、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われていたとしても特別入賞装置151への入賞は発生しない。これにより、通常遊技状態STF1では、第1作動口33への入賞を発生させることを目的として、左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作が行われるようにすることができる。したがって、通常遊技状態STF1では、第1作動口33への入賞に基づき第1特図表示部37aにて遊技回が行われる遊技が繰り返されることとなる。

30

40

【5324】

低確率サポート状態STF2又は第2高確率状態STF4では、上記第43の実施形態において図359(c)を参照しながら既に説明したとおり、第1特図表示部37aにおける変動表示期間の選択態様が短期間選択態様となるとともに、第2特図表示部37bにおける変動表示期間の選択態様が長期間選択態様となる。また、上述したとおり、低確率サポート状態STF2又は第2高確率状態STF4では特別入賞装置151の制御モードがサポート発生モードとなる。これにより、低確率サポート状態STF2又は第2高確率状態STF4では、特別入賞装置151への入賞を発生させることを目的として、右側領

50

域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作が行われるようにすることができる。

【 5 3 2 5 】

低確率サポート状態 S T F 2 又は第 2 高確率状態 S T F 4 では、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作が行われた場合に第 2 作動口 3 4 への入賞も発生し得る。但し、上述したとおり、第 1 特図表示部 3 7 a において遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様は短期間選択態様であるのに対して第 2 特図表示部 3 7 b において遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様は長期間選択態様である。また、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回と第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回とは重複して実行される。したがって、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の消化率の方が第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の消化率よりも顕著に高くなる。

10

【 5 3 2 6 】

上記第 4 3 の実施形態において既に説明したとおり、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間又は絵柄の最終停止期間の途中で、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が経過した場合には、当該第 2 特図表示部 3 7 b において実行されていた遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で当該第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が強制終了される。したがって、低確率サポート状態 S T F 2 又は第 2 高確率状態 S T F 4 において右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われる場合には、遊技回の変動表示期間の選択態様との関係で、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回のうち、途中で終了することなく絵柄の最終停止期間が終了するまで実行される遊技回は第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回となり易い。

20

【 5 3 2 7 】

上記第 4 3 の実施形態において図 3 5 9 (c) を参照しながら既に説明したとおり、第 1 高確率状態 S T F 3 では、第 1 特図表示部 3 7 a における変動表示期間の選択態様が長期間選択態様となるとともに、第 2 特図表示部 3 7 b における変動表示期間の選択態様が通常選択態様となる。また、第 1 高確率状態 S T F 3 においては特別入賞装置 1 5 1 の制御モードが非サポートモードであるため、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作が行われていたとしても特別入賞装置 1 5 1 への入賞は発生しない。これにより、第 1 高確率状態 S T F 3 では、第 2 作動口 3 4 への入賞を発生させることを目的として、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作が行われるようにすることができる。したがって、第 1 高確率状態 S T F 3 では、第 2 作動口 3 4 への入賞に基づき第 2 特図表示部 3 7 b にて遊技回が行われる遊技が繰り返されることとなる。

30

【 5 3 2 8 】

上記第 4 3 の実施形態において既に説明したとおり、特図変動開始処理 (図 3 6 8) のステップ S P 3 0 4 にて当否判定処理が実行される。主側 R O M 8 3 には、低確率モードにおいて第 1 保留情報に対して当該当否判定処理が実行される場合に参照される第 1 低確率用当否テーブル 7 0 5 と、低確率モードにおいて第 2 保留情報に対して当該当否判定処理が実行される場合に参照される第 2 低確率用当否テーブル 7 0 6 と、高確率モードにおいて第 1 保留情報に対して当該当否判定処理が実行される場合に参照される第 1 高確率用当否テーブル 7 0 7 と、高確率モードにおいて第 2 保留情報に対して当該当否判定処理が実行される場合に参照される第 2 高確率用当否テーブル 7 0 8 とが記憶されている。図 3 8 5 (a) は第 1 低確率用当否テーブル 7 0 5 を説明するための説明図であり、図 3 8 5 (b) は第 2 低確率用当否テーブル 7 0 6 を説明する説明図であり、図 3 8 5 (c) は第 1 高確率用当否テーブル 7 0 7 を説明するための説明図であり、図 3 8 5 (d) は第 2 高確率用当否テーブル 7 0 8 を説明するための説明図である。図 3 8 5 (a) 、図 3 8 5 (b) 、図 3 8 5 (c) 及び図 3 8 5 (d) に示すように、第 1 低確率用当否テーブル 7 0 5 、第 2 低確率用当否テーブル 7 0 6 、第 1 高確率用当否テーブル 7 0 7 及び第 2 高確率用当否テーブル 7 0 8 には、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。

40

50

【5329】

図385(a)に示すように第1低確率用当否テーブル705には、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として54個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9846個が設定されている。また、図385(b)に示すように第2低確率用当否テーブル706には、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として54個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として3000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として6946個が設定されている。低確率モードでは、第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合及び第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合において、大当たり結果の発生確率が同一となっている。

10

【5330】

図385(c)に示すように第1高確率用当否テーブル707には、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として540個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9360個が設定されている。また、図385(d)に示すように第2高確率用当否テーブル708には、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として540個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として3000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として6460個が設定されている。高確率モードでは、第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合及び第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合において、大当たり結果の発生確率が同一となっている。

20

【5331】

高確率モードにおける大当たり結果の発生確率は、低確率モードにおける大当たり結果の発生確率の10倍である。これにより、低確率モードである場合と比較して、高確率モードであることの有利度が高められている。また、第2低確率用当否テーブル706又は第2高確率用当否テーブル708において小当たり結果が発生する確率は、第1低確率用当否テーブル705又は第1高確率用当否テーブル707において小当たり結果が発生する確率の30倍である。これにより、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行される場合と比較して、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されることの有利度が高められている。

30

【5332】

第2保留情報に対して実行される当否判定処理における小当たり結果の発生確率は、第1保留情報に対して実行される当否判定処理における小当たり結果の発生確率の30倍である。また、既に説明したとおり、通常遊技状態STF1では基本的に第1特図表示部37aにおける遊技回が実行され、低確率サポート状態STF2又は第2高確率状態STF4では第1特図表示部37aにおける遊技回の消化率の方が第2特図表示部37bにおける遊技回の消化率よりも顕著に高くなり、第1高確率状態STF3では基本的に第2特図表示部37bにおける遊技回が実行される。このため、通常遊技状態STF1、低確率サポート状態STF2又は第2高確率状態STF4である場合と比較して、第1高確率状態STF3となることにより、小当たり結果を契機とする開閉実行モードを発生させて遊技者の持ち球を増加させ易い状態とすることができる。これにより、通常遊技状態STF1、低確率サポート状態STF2又は第2高確率状態STF4である場合と比較して、第1高確率状態STF3となること遊技度が高められている。また、第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行が発生した場合に、小当たり結果が発生することへの遊技者の期待感を高めることができる。

40

【5333】

主側ROM83には、第1保留情報に対して実行された当否判定処理にて大当たり結果

50

となった場合に参照される第1特図用の大当たり振分テーブル709と、第2保留情報に対して実行された当否判定処理にて大当たり結果となった場合に参照される第2特図用の大当たり振分テーブル711とが記憶されている。図385(e)は第1特図用の大当たり振分テーブル709を説明するための説明図であり、図385(f)は第2特図用の大当たり振分テーブル711を説明するための説明図であり、図385(g)は各大当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【5334】

図385(e)及び図385(f)に示すように、第1特図用の大当たり振分テーブル709及び第2特図用の大当たり振分テーブル711には、低確大当たり結果、第1高確大当たり結果及び第2高確大当たり結果が設定されている。上述したとおり、大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には当該大当たり結果に対応する遊技状態に移行する。図385(g)に示すように、低確大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が低確率モードであり且つサポート発生モードである低確率サポート状態STF2となるとともに、当該サポート発生モードにおける上限遊技回数として25回が設定される。また、第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第1高確率状態STF3となる。さらにまた、第2高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には遊技状態が第2高確率状態STF4となる。当該場合には、サポート発生モードにおける上限遊技回数は設定されない。

【5335】

図385(e)に示すように、第1特図用の大当たり振分テーブル709では、「0～99」の種別乱数カウンタC2のうち、「0～34」が低確大当たり結果に対応しており、「35～54」が第1高確大当たり結果に対応しており、「55～99」が第2高確大当たり結果に対応している。第1特図用の大当たり振分テーブル709では、約1/2.9の確率で低確大当たり結果となり、1/5の確率で第1高確大当たり結果となり、約1/2.2の確率で第2高確大当たり結果となる。また、図385(f)に示すように、第2特図用の大当たり振分テーブル711では、「0～99」の種別乱数カウンタC2のうち、「0～34」が低確大当たり結果に対応しており、「35～64」が第1高確大当たり結果に対応しており、「65～99」が第2高確大当たり結果に対応している。第1特図用の大当たり振分テーブル709では、約1/2.9の確率で低確大当たり結果となり、約1/3.3の確率で第1高確大当たり結果となり、約1/2.9の確率で第2高確大当たり結果となる。

【5336】

既に説明したとおり、各遊技状態STF1～STF4では、第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合及び第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合において、大当たり結果の発生確率が同一となっている。また、第1保留情報に対して当否判定処理が実行されて大当たり結果となった場合及び第2保留情報に対して当否判定処理が実行されて大当たり結果となった場合において、当該大当たり結果が高確率モードへの移行契機となる大当たり結果（具体的には第1高確大当たり結果又は第2高確大当たり結果）に振り分けられる確率は同一（具体的には約1/1.5の確率）である。

【5337】

第2保留情報に対して当否判定処理が実行されて大当たり結果となった場合に当該大当たり結果が第1高確率状態STF3への移行契機となる第1高確大当たり結果に振り分けられる確率（約1/3.3）は、第1保留情報に対して当否判定処理が実行されて大当たり結果となった場合に当該大当たり結果が第1高確率状態STF3への移行契機となる第1高確大当たり結果に振り分けられる確率（1/5）よりも高い。これにより、第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合と比較して、第2保留情報に対して当否判定処理が実行されることの有利度が高められている。

【5338】

既に説明したとおり、第1高確率状態STF3では、第1特図表示部37aにおける遊技回よりも第2特図表示部37bにおける遊技回の方が実行され易い構成である。また、

10

20

30

40

50

第2高確率状態STF4では、第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の両方が実行されるが、第2特図表示部37bにおける遊技回と比較して第1特図表示部37aにおける遊技回の消化率が顕著に高くなる構成である。これらの構成において、第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合と比較して、第2保留情報に対して当否判定処理が実行されることの有利度が高められていることにより、第2高確率状態STF4となることと比較して、第1高確率状態STF3となることの有利度が高められている。

【5339】

上記第43の実施形態において図361(a)を参照しながら既に説明したとおり、第1保留情報に対して実行された当否判定処理にて小当たり結果となった場合に参照される第1特図用の小当たり振分テーブル685には第1通常小当たり結果、第2通常小当たり結果、第1特殊小当たり結果及び第2特殊小当たり結果が設定されている。また、上記第43の実施形態において図361(b)を参照しながら既に説明したとおり、第2保留情報に対して実行された当否判定処理にて小当たり結果となった場合に参照される第2特図用の小当たり振分テーブル686には第1通常小当たり結果及び第2通常小当たり結果が設定されている。上記第43の実施形態において図361(c)を参照しながら既に説明したとおり、サポート発生モードを終了させるために必要となる第1特殊小当たり結果の発生回数は1回であるとともに、サポート発生モードを終了させるために必要となる第2特殊小当たり結果の発生回数は2回である。また、第1通常小当たり結果の発生回数及び第2通常小当たり結果の発生回数に基づいてサポート発生モードが終了することはない。

【5340】

次に、本パチンコ機10における基本的な遊技状態STF1～STF4の移行態様について、図386を参照しながら説明する。図386は基本的な遊技状態STF1～STF4の移行態様を説明するための説明図である。

【5341】

各遊技状態STF1～STF4において、第1保留情報又は第2保留情報に対して実行された当否判定処理にて大当たり結果となった場合、当該大当たり結果は低確大当たり結果、第1高確大当たり結果及び第2高確大当たり結果のいずれかとなる。当該大当たり結果が低確大当たり結果となった場合には開閉実行モードの終了後に低確率サポート状態STF2となり、当該大当たり結果が第1高確大当たり結果となった場合には開閉実行モードの終了後に第1高確率状態STF3となり、当該大当たり結果が第2高確大当たり結果となった場合には開閉実行モードの終了後に第2高確率状態STF4となる。

【5342】

既に説明したとおり、通常遊技状態STF1、低確率サポート状態STF2又は第2高確率状態STF4である場合と比較して、第1高確率状態STF3となることにより、小当たり結果を契機とする開閉実行モードを発生させて遊技者の持ち球を増加させ易い状態となる。また、いずれかの遊技状態STF1～STF4において第1保留情報に対して実行された当否判定処理にて大当たり結果となる場合、及びいずれかの遊技状態STF1～STF4において第2保留情報に対して実行された当否判定処理にて大当たり結果となる場合のいずれにおいても当該大当たり結果が第1高確率状態STF3への移行契機となる第1高確大当たり結果に振り分けられる可能性が存在している。これにより、各遊技状態STF1～STF4において大当たり結果が発生する場合に当該大当たり結果が第1高確大当たり結果であるか否かに遊技者の注目を集めることができる。

【5343】

上記第43の実施形態と同様に、低確率サポート状態STF2において、遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了し、当該低確率サポート状態STF2において実行された遊技回の回数が25回に達した場合には、サポート発生モードが終了されて通常遊技状態STF1に移行するとともに、図柄表示装置41にて実行されている当選履歴図柄表示が終了する。また、上記第43の実施形態と同様に、低確率サポート状態STF2において、遊技結果が第

1 特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合、又は遊技結果が第2特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了し、当該低確率サポート状態STF2における第2特殊小当たり結果の発生回数が2回に達した場合には、サポート発生モードが終了されて通常遊技状態STF1に移行するとともに、図柄表示装置41にて実行されている当選履歴図柄表示が終了する。このように、通常遊技状態STF1に復帰する場合には当選履歴図柄表示が終了される。当選履歴図柄表示は、通常遊技状態STF1において大当たり結果が発生したことに基づいて開始されるとともに、当該通常遊技状態STF1に復帰する場合に終了される。これにより、当選履歴図柄表示の内容に基づいて、通常遊技状態STF1において発生した大当たり結果及び当該大当たり結果よりも後に発生した大当たり結果の発生履歴を確認可能とすることができる。

10

【5344】

第2高確率状態STF4において遊技結果が第1特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合、又は第2高確率状態STF4において遊技結果が第2特殊小当たり結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了し、当該第2高確率状態STF4における第2特殊小当たり結果の発生回数が2回に達した場合には、サポート発生モードが終了されて第1高確率状態STF3に移行するとともに、第1当選履歴図柄画像G75として表示されていた奇数図柄が当該奇数図柄に対応する特殊奇数図柄に変更される。これにより、遊技者は、特殊小当たり結果が発生したことに基づいて第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行が発生したことを確認可能となる。

20

【5345】

このように、第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードを経由することなく第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行が発生し得る構成とすることにより、第2高確率状態STF4において発生する大当たり結果の種類だけではなく第2高確率状態STF4において発生する小当たり結果の種類にも遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5346】

既に説明したとおり、第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3に移行した場合には、高確率モードへの移行契機となる大当たり結果（具体的には第1高確大当たり結果又は第2高確大当たり結果）の発生確率が変化することなく、第1高確率状態STF3への移行契機となる第1高確大当たり結果の発生確率が上昇する。第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行を発生させる遊技結果として、第1高確大当たり結果に加えて、第1特殊小当たり結果が設けられている。また、第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行を発生させ得る遊技結果として、第2特殊小当たり結果が設けられている。このように、第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行が発生することを遊技者に期待させる構成において、大当たり結果を発生させることなく当該第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行を発生させる遊技結果が設けられていることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となっている。

30

40

【5347】

第2高確率状態STF4において第1保留情報を契機とした当否判定処理にて小当たり結果となった場合に振り分けられる小当たり結果として、第1高確率状態STF3への移行契機となる小当たり結果（具体的には第1特殊小当たり結果）と、第1高確率状態STF3への移行契機となり得る小当たり結果（具体的には第2特殊小当たり結果）と、第1高確率状態STF3への移行契機とはならない小当たり結果（具体的には第1通常小当たり結果及び第2通常小当たり結果）とが存在している。これにより、第2高確率状態STF4において発生する小当たり結果の種類に遊技者の注目を集めることができる。

【5348】

サポート発生モードを終了させるために必要となる第2特殊小当たり結果の発生回数は

50

2 回に設定されている。このため、第 2 高確率状態 S T F 4 における第 2 特殊小当たり結果の発生回数が 2 回に達したことに基づいてサポート発生モードが終了されて第 1 高確率状態 S T F 3 に移行する場合には、当該第 1 高確率状態 S T F 3 への移行が発生する前に、第 2 高確率状態 S T F 4 における第 2 特殊小当たり結果の発生回数が 1 回であり、第 2 特殊小当たり結果があと 1 回発生することによりサポート発生モードが終了して第 1 高確率状態 S T F 3 に移行するという状況が発生させることができる。これにより、第 2 高確率状態 S T F 4 において、第 2 特殊小当たり結果の発生回数が 2 回に達したことに基づいて第 1 高確率状態 S T F 3 への移行が発生することへの期待感を段階的に高めることができる。

【5349】

上記第 43 の実施形態において既に説明したとおり、第 1 保留情報を契機とした当否判定処理にて小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は 1 / 10 の確率で第 1 特殊小当たり結果に振り分けられるとともに、1 / 5 の確率で第 2 特殊小当たり結果に振り分けられる。サポート発生モードを終了させるために必要となる発生回数が 1 回に設定されている第 1 特殊小当たり結果の発生確率と比較して、サポート発生モードを終了させるために必要となる発生回数が 2 回に設定されている第 2 特殊小当たり結果の発生確率の方が高い確率に設定されている。これにより、第 2 高確率状態 S T F 4 における第 2 特殊小当たり結果の発生回数が 1 回となり、第 2 特殊小当たり結果があと 1 回発生することによりサポート発生モードが終了して第 1 高確率状態 S T F 3 に移行するという状況が発生する可能性を高めることができる。

【5350】

第 2 高確率状態 S T F 4 であるとともに当該第 2 高確率状態 S T F 4 において未だ第 2 特殊小当たり結果が発生していない状況において第 1 特図表示部 37 a における遊技回が実行される場合、第 1 高確率状態 S T F 3 への移行を発生させる遊技結果は第 1 高確大当たり結果及び第 1 特殊小当たり結果である。当該状況において、第 1 特図表示部 37 a における遊技回が実行されて第 1 高確率状態 S T F 3 への移行を発生させる遊技結果となる確率は約 1.2 % である。また、第 2 高確率状態 S T F 4 であるとともに当該第 2 高確率状態 S T F 4 における第 2 特殊小当たり結果の発生回数が 1 回である状況において第 1 特図表示部 37 a における遊技回が実行される場合に、第 1 高確率状態 S T F 3 への移行を発生させる遊技結果は第 1 高確大当たり結果、第 1 特殊小当たり結果及び第 2 特殊小当たり結果である。当該状況において、第 1 特図表示部 37 a における遊技回が実行されて第 1 高確率状態 S T F 3 への移行を発生させる遊技結果となる確率は約 1.4 % である。このように、第 2 高確率状態 S T F 4 では、当該第 2 高確率状態 S T F 4 において 1 回目の第 2 特殊小当たり結果が発生することにより、次回以降の第 1 特図表示部 37 a における遊技回にて第 1 高確率状態 S T F 3 への移行を発生させる遊技結果の数が増加するとともに、当該次回以降の第 1 特図表示部 37 a における遊技回にて第 1 高確率状態 S T F 3 への移行を発生させる遊技結果となる確率が上昇する。これにより、第 1 高確率状態 S T F 3 に移行することへの期待感を段階的に高めることができる。

【5351】

次に、主側 M P U 82 にて実行される特電終了処理の説明に先立ち、サポート発生モードの上限遊技回数が設定される場合について説明する。既に説明したとおり、サポート発生モードとなる遊技状態として、低確率サポート状態 S T F 2 及び第 2 高確率状態 S T F 4 が存在している。低確率サポート状態 S T F 2 ではサポート発生モードの上限遊技回数が設定されている状態となるとともに、第 2 高確率状態 S T F 4 ではサポート発生モードの上限遊技回数が設定されていない状態となる。主側 M P U 82 は、サポートフラグ 687 に「1」がセットされているとともに高確率フラグ 691 の値が「0」である場合、すなわち低確率サポート状態 S T F 2 である場合にサポート発生モードの上限遊技回数が設定されている状態であることを把握するとともに、サポートフラグ 687 に「1」がセットされているとともに高確率フラグ 691 に「1」がセットされている場合、すなわち第 2 高確率状態 S T F 4 である場合にサポート発生モードの上限遊技回数が設定されてい

い状態であることを把握する。

【5352】

次に、主側MPU82にて実行される特電終了処理について図387のフローチャートを参照しながら説明する。上記第43の実施形態において既に説明したとおり、特電終了処理は第1特図特電制御処理（図365）のステップSN816及び第2特図特電制御処理（図366）のステップSN916にて実行される。

【5353】

エンディング期間が経過している場合（ステップSQ601：YES）、今回の開閉実行モードがいずれかの当たり結果を契機とした開閉実行モードであるか否かを判定し（ステップSQ602）、いずれかの当たり結果を契機とした開閉実行モードである場合には（ステップSQ602：YES）、主側RAM84における第2特殊小当たりカウンタ692の値を「0」クリアする（ステップSQ603）。これにより、サポート発生モードにおける第2特殊小当たり結果の発生回数を主側MPU82にて把握可能とすることができる。

10

【5354】

その後、今回の開閉実行モードが低確大当たり結果を契機とした開閉実行モードである場合には（ステップSQ604：YES）、主側RAM84における高確率フラグ691の値を「0」クリアするとともにサポートフラグ687に「1」をセットすることにより低確率サポート状態STF2とする（ステップSQ605）。その後、主側RAM84における遊技回数カウンタ694に「25」をセットすることによりサポート発生モードにおいて実行可能な遊技回の残り回数が25回である状態とする（ステップSQ606）。このように、低確大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には、サポート発生モードの上限遊技回数として25回が設定される。

20

【5355】

今回の開閉実行モードがいずれかの高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードである場合には（ステップSQ604：NO）、高確率フラグ691に「1」をセットすることにより高確率モードとし（ステップSQ607）、遊技回数カウンタ694の値を「0」クリアする（ステップSQ608）。その後、今回の開閉実行モードが第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードである場合には（ステップSQ609：YES）、サポートフラグ687の値を「0」クリアする（ステップSQ610）。このように、第1高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には第1高確率状態STF3となる。また、今回の開閉実行モードが第2高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードである場合には（ステップSQ609：NO）、サポートフラグ687に「1」をセットする（ステップSQ611）。このように、第2高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には第2高確率状態STF4となる。

30

【5356】

ステップSQ602にて否定判定を行った場合、ステップSQ606の処理を行った場合、ステップSQ610の処理を行った場合、又はステップSQ611の処理を行った場合には、ステップSQ612～ステップSQ614において上記第43の実施形態における特電終了処理（図374）のステップSP914～ステップSP916と同様の処理を実行する。具体的には、まずボーナス終了コマンドの送信処理を実行する（ステップSQ612）。ボーナス終了コマンドには、高確率フラグ691の情報、サポートフラグ687の情報、及び遊技回数カウンタ694の情報が設定される。これにより、音光側MPU93にて開閉実行モードの終了後における遊技状態を把握可能とすることができる。音光側MPU93は受信したボーナス終了コマンドの内容に対応する演出が図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて実行されるようにするための処理を実行する。

40

【5357】

その後、フラグクリア処理を実行する（ステップSQ613）。フラグクリア処理では、今回の処理が第1特図特電制御処理（図365）に対応しているのであれば主側RAM84における第1特図側当たりフラグエリア688の各フラグを「0」クリアするととも

50

に、今回の処理が第2特図特電制御処理（図366）に対応しているのであれば主側RAM84における第2特図側当たりフラグエリア689の各フラグを「0」クリアする。その後、今回の処理が第1特図特電制御処理（図365）に対応しているのであれば主側RAM84における第1特図特電カウンタの値を「0」クリアし、今回の処理が第2特図特電制御処理（図366）に対応しているのであれば主側RAM84における第2特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップSQ614）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップSN810、ステップSN910）に対応する「0」となる。

【5358】

上記のとおり、サポート発生モードを終了させ得る小当たり結果として第1特殊小当たり結果及び第2特殊小当たり結果が存在しており、当該第1特殊小当たり結果及び第2特殊小当たり結果においてサポート発生モードを終了させるために必要となる発生回数が相違している。これにより、第2高確率状態STF4においてサポート発生モードの終了条件を満たすことにより第1高確率状態STF3に移行させることができる構成において、第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3に移行させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【5359】

＜第45の実施形態の別形態＞

（1）上記第45の実施形態では、低確率モード及び高確率モードにおいて第2保留情報に対して実行される当否判定処理における小当たり結果の発生確率が同一である構成としたが、これに限定されることはなく、低確率モードである場合と比較して、高確率モードにおいて第2保留情報に対して実行される当否判定処理における小当たり結果の発生確率が高く設定されている構成としてもよく、低確率モードである場合と比較して、高確率モードにおいて第2保留情報に対して実行される当否判定処理における小当たり結果の発生確率が低く設定されている構成としてもよい。低確率モードである場合と比較して、高確率モードにおいて第2保留情報に対して実行される当否判定処理における小当たり結果の発生確率が高く設定されている構成とすることにより、高確率モードである場合と比較して、低確率モードである通常遊技状態STF1又は低確率サポート状態STF2において、第2保留情報に対して当否判定処理が実行された場合に、小当たり結果となる可能性を低減することができる。これにより、通常遊技状態STF1又は低確率サポート状態STF2において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行される可能性を低減することができる。

【5360】

（2）上記第45の実施形態では、第1特図用の大当たり振分テーブル709が参照される場合及び第2特図用の大当たり振分テーブル711が参照される場合において、高確率モードへの移行契機となる大当たり結果（具体的には第1高確大当たり結果又は第2高確大当たり結果）の発生確率が同一である構成としたが、これに限定されることはなく、第1特図用の大当たり振分テーブル709が参照される場合と比較して、第2特図用の大当たり振分テーブル711が参照される場合に高確率モードへの移行契機となる大当たり結果の発生確率が高くなる構成としてもよく、第1特図用の大当たり振分テーブル709が参照される場合と比較して、第2特図用の大当たり振分テーブル711が参照される場合に高確率モードへの移行契機となる大当たり結果の発生確率が低くなる構成としてもよい。通常遊技状態STF1では基本的に第1特図表示部37aにおける遊技回が実行され、低確率サポート状態STF2又は第2高確率状態STF4では第1特図表示部37aにおける遊技回の消化率の方が第2特図表示部37bにおける遊技回の消化率よりも顕著に高くなり、第1高確率状態STF3では基本的に第2特図表示部37bにおける遊技回が実行される構成において、第1特図用の大当たり振分テーブル709が参照される場合と比較して、第2特図用の大当たり振分テーブル711が参照される場合に高確率モードへの移行契機となる大当たり結果の発生確率が高くなる構成とすることにより、通常遊技状

10

20

30

40

50

態 S T F 1、低確率サポート状態 S T F 2 又は第 2 高確率状態 S T F 4 である場合と比較して、第 1 高確率状態 S T F 3 となることの有利度を高めることができる。また、第 2 高確率状態 S T F 4 において第 1 高確率状態 S T F 3 への移行が発生することを遊技者に期待させることができる。

【5361】

<他の実施形態>

なお、上述した実施形態の記載内容に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能である。例えば以下のように変更してもよい。ちなみに、以下の別形態の構成を、上記各実施形態の構成に対して、個別に適用してもよく、組合せて適用してもよい。

【5362】

(1) 上記第 4 の実施形態では第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 ではベース値が表示される構成としたが、これに限定されることはなく、ベース値に代えて又は加えて以下のパラメータの少なくとも 1 個が演算されて表示される構成としてもよい。なお、アウト口 24a への遊技球の入球個数を「K1」とし、一般入賞口 31 への遊技球の入球個数を「K2」とし、特電入賞装置 32 への遊技球の入球個数を「K3」とし、第 1 作動口 33 への遊技球の入球個数を「K4」とし、第 2 作動口 34 への遊技球の入球個数を「K5」とする。

・第 1 パラメータ：一般入賞口 31 への遊技球の合計入球個数 K2 / 遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数 (K1 + K2 + K3 + K4 + K5) の割合

・第 2 パラメータ：特電入賞装置 32 への遊技球の合計入球個数 K3 / 遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数 (K1 + K2 + K3 + K4 + K5) の割合

・第 3 パラメータ：第 1 作動口 33 への遊技球の合計入球個数 K4 / 遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数 (K1 + K2 + K3 + K4 + K5) の割合

・第 4 パラメータ：第 2 作動口 34 への遊技球の合計入球個数 K5 / 遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数 (K1 + K2 + K3 + K4 + K5) の割合

・第 5 パラメータ：(K3 × 「特電入賞装置 32 への入賞に対する賞球個数」 + K5 × 「第 2 作動口 34 への入賞に対する賞球個数」) / 遊技球の合計払出個数 (K2 × 「一般入賞口 31 への入賞に対する賞球個数」 + K3 × 「特電入賞装置 32 への入賞に対する賞球個数」 + K4 × 「第 1 作動口 33 への入賞に対する賞球個数」 + K5 × 「第 2 作動口 34 への入賞に対する賞球個数」) の割合

・第 6 パラメータ：K3 × 「特電入賞装置 32 への入賞に対する賞球個数」 / 遊技球の合計払出個数 (K2 × 「一般入賞口 31 への入賞に対する賞球個数」 + K3 × 「特電入賞装置 32 への入賞に対する賞球個数」 + K4 × 「第 1 作動口 33 への入賞に対する賞球個数」 + K5 × 「第 2 作動口 34 への入賞に対する賞球個数」) の割合

・第 7 パラメータ：全遊技状態における遊技球の合計払出個数 (K2 × 「一般入賞口 31 への入賞に対する賞球個数」 + K3 × 「特電入賞装置 32 への入賞に対する賞球個数」 + K4 × 「第 1 作動口 33 への入賞に対する賞球個数」 + K5 × 「第 2 作動口 34 への入賞に対する賞球個数」) / 全遊技状態における遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数 (K1 + K2 + K3 + K4 + K5) の割合。

【5363】

上記構成において例えば第 1 パラメータが第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 における報知対象として設定されているとともに、複数の異なるタイミングの第 1 パラメータが第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて所定の表示継続期間 (例えば 5 秒) が経過する毎に順次切り換え表示される構成としてもよい。この場合、主側 MPU 82 への動作電力の供給が開始された場合に設定確認用処理又は設定値更新処理が実行される場合には、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況において第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて第 1 パラメータの上記順次切り換え表示が行われる構成としてもよい。また、第 1 パラメータの上記順次切り換え表示が行われている状況において第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 におけるチェック用表示が実行された場合には

10

20

30

40

50

、当該チェック用表示の終了後には当該チェック用表示の開始直前に表示対象となっていた種類の第1パラメータの表示が再開される構成としてもよく、当該再開に際しては所定の表示継続期間の計測が新たに開始される構成としてもよい。

【5364】

また、例えば第1～第7パラメータが第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象として設定されているとともに、第1～第7パラメータが第1～第4報知用表示装置201～204にて所定の表示継続期間（例えば5秒）が経過する毎に順次切り換え表示される構成としてもよい。この場合、主側MPU82への動作電力の供給が開始された場合に設定確認用処理又は設定値更新処理が実行される場合には、設定確認用処理又は設定値更新処理が実行されている状況において第1～第4報知用表示装置201～204にて第1～第7パラメータの上記順次切り換え表示が行われる構成としてもよい。また、第1～第7パラメータの順次切り換え表示が行われている状況において第1～第4報知用表示装置201～204におけるチェック用表示が実行された場合には、当該チェック用表示の終了後には当該チェック用表示の開始直前に表示対象となっていた種類のパラメータの表示が再開される構成としてもよく、当該再開に際しては所定の表示継続期間の計測が新たに開始される構成としてもよい。

【5365】

（2）上記第5～第9の実施形態において移行前報知の内容は任意であり、例えば移行前報知として図柄表示装置41にて「店員を呼んで下さい。」という文字画像が表示される構成としてもよい。

【5366】

（3）上記第5～第9の実施形態では所定差球数が報知基準個数となった場合、移行前報知及び信号の外部出力の両方が行われる構成としたが、これに限定されることはなく、移行前報知は実行されるものの信号の外部出力は行われない構成としてもよく、信号の外部出力は行われるものの移行前報知は実行されない構成としてもよい。

【5367】

（4）上記第5～第7の実施形態では所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて通常遊技状態に移行する構成としたが、これに限定されることはなく、遊技状態が高確率状態であれば通常遊技状態に移行させるものの遊技状態が時短状態であれば当該時短状態を維持させる構成としてもよい。また、当該構成において維持された時短状態において大当たり結果となる遊技回が実行された場合には大当たり結果の種類に関係なく開閉実行モードの終了後には時短状態となる又は通常遊技状態となる構成としてもよい。

【5368】

（5）上記第5～第7の実施形態において高確率状態である場合に所定差球数が終了基準個数となった場合には、高確率状態が終了して通常遊技状態に移行する構成に限定されることはなく、高確率モードが終了するものの高頻度サポートモードが維持されることで時短状態となる構成としてもよい。この場合、当該時短状態の残りの継続回数として、高確率状態のそれまでの残りの継続回数が引き継がれる構成としてもよく、100回といったように固定の回数が当該時短状態の残りの継続回数として設定される構成としてもよく、10000回といったように時短結果や天井時短によって設定される回数よりも多い回数が当該時短状態の残りの継続回数として設定される構成としてもよい。

【5369】

（6）上記第5～第7の実施形態では動作電力の供給が開始された場合には設定値更新処理及びRAMクリア処理が実行されたか否かに関係なく、合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされる構成としたが、これに限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理又はRAMクリア処理が実行された場合に合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされ、設定値更新処理及びRAMクリア処理のいずれもが実行されなかった場合には合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行された場合に合計獲得数カウンタ441の値が「0」クリアされ設定値更新処理が実行されなかつ

た場合には合計獲得数カウンタ 4 4 1 の値が「0」クリアされない構成としてもよい。

【5 3 7 0】

(7) 上記第 8, 第 9 の実施形態では動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されることで合計獲得数カウンタ 4 4 1 の値が「0」クリアされる構成としたが、これに限定されることはなく、上記第 5 ~ 第 7 の実施形態と同様に動作電力の供給が開始された場合には設定値更新処理及び R A M クリア処理が実行されたか否かに関係なく、合計獲得数カウンタ 4 4 1 の値が「0」クリアされる構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理又は R A M クリア処理が実行された場合に合計獲得数カウンタ 4 4 1 の値が「0」クリアされ、設定値更新処理及び R A M クリア処理のいずれもが実行されなかった場合には合計獲得数カウンタ 4 4 1 の値が「0」クリアされない構成としてもよい。

10

【5 3 7 1】

(8) 上記第 5 ~ 第 7 の実施形態において所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて通常遊技状態への移行が発生した場合には、使用対象となっている設定値がそれまでよりも 1 段階 U P する構成としてもよい。この場合、使用対象となっている設定値が既に最高である「6」の場合には当該最高の設定値を維持する構成とすることが好ましい。また、所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて通常遊技状態への移行が発生した場合には、低確率モードにおいて大当たり結果となる確率がそれまでよりも高くなる構成としてもよい。

【5 3 7 2】

(9) 上記第 5 ~ 第 9 の実施形態においてベース値が表示される第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて所定差球数が表示される構成としてもよい。この場合、所定時間が経過する毎にベース値が表示されている状況と合計獲得数カウンタ 4 4 1 にて計測されている所定差球数が表示されている状況とが交互に切り換えられる構成としてもよい。また、時間の経過とともに表示が切り換えられる構成に代えて、リセットボタン 1 9 6 といった操作部が操作されることにより、ベース値が表示されている状況と所定差球数が表示されている状況とが切り換えられる構成としてもよい。これにより、ベース値が表示される第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 を利用して所定差球数を確認することが可能となる。なお、所定差球数が表示される構成に代えて、所定差球数が終了基準個数に到達するまでに必要な個数が表示される構成としてもよい。

20

【5 3 7 3】

(10) 上記第 5 ~ 第 9 の実施形態において、動作電力の供給の停止時又は動作電力の供給の開始時にその時点における合計獲得数カウンタ 4 4 1 に記憶されている所定差球数を外部出力する構成としてもよい。これにより、遊技ホールの管理コンピュータなどにおいて所定差球数を管理することが可能となる。

30

【5 3 7 4】

(11) 上記第 5 ~ 第 9 の実施形態では、合計獲得数カウンタ 4 4 1 を利用して、所定の終了契機が発生するまでにおける遊技球の合計賞球個数から所定の終了契機が発生するまでにおける遊技領域 P A への遊技球の合計供給個数を減算した値を差球数とした場合において、所定の終了契機までにおける差球数の最小値を特定基準値として、所定の終了契機までにおける当該特定基準値からの上記差球数の増加分の個数である所定差球数を計測する構成としたが、これに限定されない。例えば、合計獲得数カウンタ 4 4 1 の値が負の値となったとしても当該合計獲得数カウンタ 4 4 1 の値を「0」クリアしないようにすることで、動作電力の供給の開始時に合計獲得数カウンタ 4 4 1 の初期化が実行された場合における当該合計獲得数カウンタ 4 4 1 の初期値からの遊技者の持ち球の増減数を計測する構成としてもよい。この場合、初期値である「0」からの増加分が終了基準個数となったことに基づいて第 5 ~ 第 7 の実施形態であれば通常遊技状態への移行が発生し、第 8, 第 9 の実施形態であれば遊技の進行が阻止される。また、増減数ではなく、遊技球の合計払出数が合計獲得数カウンタ 4 4 1 を利用して計測される構成としてもよい。

40

【5 3 7 5】

50

(12) 上記第5～第7の実施形態において、強制移行フラグ442に「1」がセットされたタイミングが遊技回中又は開閉実行モード中である場合には、その時点で高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとし、その後に遊技回中及び開閉実行モード中のいずれでもなくなった場合に通常遊技状態に移行させる構成としてもよい。

【5376】

(13) 上記第5～第9の実施形態では一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のうちいずれの入球部に遊技球が入球した場合であってもその入球に対して払い出された遊技球の個数が、所定差球数の増加分として扱われる構成としたが、これに限定されることはなく、特電入賞装置32に遊技球が入球した場合に払い出された遊技球の個数は所定差球数の増加分として扱われるのに対して、一般入賞口31、第1作動口33及び第2作動口34のうちいずれかの入球部に遊技球が入球した場合に払い出された遊技球の個数は所定差球数の増加分として扱われない構成としてもよい。また、特電入賞装置32及び第2作動口34のいずれかに遊技球が入球した場合に払い出された遊技球の個数は所定差球数の増加分として扱われるのに対して、一般入賞口31及び第1作動口33のうちいずれかの入球部に遊技球が入球した場合に払い出された遊技球の個数は所定差球数の増加分として扱われない構成としてもよい。

【5377】

(14) 上記第5～第9の実施形態ではいずれの遊技状態であっても所定差球数が計測される構成としたが、これに限定されることはなく、一部の遊技状態においてのみ所定差球数が計測される構成としてもよい。例えば、開閉実行モードにおいてのみ所定差球数が計測される構成としてもよい。この場合、一の開閉実行モードが開始されることで所定差球数の計測が開始され、当該開閉実行モードが終了する場合には所定差球数の計測が一旦停止されるものの合計獲得数カウンタ441の値は「0」クリアされることなく維持され、その後に新たな開閉実行モードが発生した場合に所定差球数の計測が再開される構成としてもよい。

【5378】

(15) 上記第5～第9の実施形態において開閉実行モードではない状況で所定差球数が終了基準個数となった場合、新たに開閉実行モードが発生して当該開閉実行モードが終了する場合に、上記第5～第7の実施形態であれば通常遊技状態への移行が発生し、上記第8、第9の実施形態であれば遊技の進行が阻止される構成としてもよい。また、開閉実行モードである状況で所定差球数が終了基準個数となった場合、この実行途中の開閉実行モードが完了し、新たに開閉実行モードが発生して当該開閉実行モードが終了する場合に、上記第5～第7の実施形態であれば通常遊技状態への移行が発生し、上記第8、第9の実施形態であれば遊技の進行が阻止される構成としてもよい。

【5379】

(16) 上記第8、第9の実施形態では所定差球数が終了基準個数となった場合には遊技停止フラグに「1」がセットされることにより遊技の進行が阻止される構成としたが、これに限定されることはなく、所定差球数が終了基準個数となった場合には特定制御用のワークエリア211における設定値が記憶された記憶エリア以外の記憶エリア、並びに非特定制御用のワークエリア213における合計獲得数カウンタ441及び強制移行フラグ442が初期化（例えば「0」クリア）される構成としてもよい。

【5380】

また、所定差球数が終了基準個数となった場合には主側MPU82に供給されているリセット信号のOFF→ONが発生することによって主側MPU82にてメイン処理が開始される構成としてもよい。この場合、停電監視処理が実行されることなくリセットの発生によってメイン処理が開始されるため、メイン処理では停電フラグに「1」がセットされていないことが特定されることによって（ステップS7305：NO）、遊技停止フラグに「1」がセットされることになる（ステップS7323）。そして、当該遊技停止フラグに「1」がセットされた状態においては第1タイマ割込み処理のステップS6006にて肯定判定をしてステップS6007～ステップS6021の処理を実行しないことで、

遊技の進行が阻止される。また、当該遊技停止フラグに「1」がセットされた状態を解除するためには、「設定変更操作」を行った状態で動作電力の供給を開始させて設定値更新処理（ステップS7316）が実行されるようにする必要がある。

【5381】

（17）上記第5～第9の実施形態において合計獲得数カウンタ441を利用して計測されている所定差球数が図柄表示装置41にて表示される構成としてもよい。この場合、遊技回及び開閉実行モードが実行されていない状況において所定差球数が図柄表示装置41に表示されるようにすることで、遊技を行うパチンコ機10を選ぶ遊技者はその表示されている所定差球数の内容を選択の際の判断材料とすることが可能となる。また、遊技回及び開閉実行モードが実行されていない状況だけでなく、遊技回が実行されている状況及び開閉実行モードが実行されている状況においても所定差球数が図柄表示装置41に表示されるようにすることで、遊技を行っている遊技者がそのパチンコ機10にて遊技を続行するか否かを判断する際の判断材料とすることが可能となる。

10

【5382】

（18）上記第5～第9の実施形態において合計獲得数カウンタ441を利用して計測されている所定差球数が終了基準個数に到達するまでに必要な残り個数が図柄表示装置41にて表示される構成としてもよい。この場合、遊技回及び開閉実行モードが実行されていない状況において当該残り個数が図柄表示装置41に表示されるようにすることで、遊技を行うパチンコ機10を選ぶ遊技者はその表示されている残り個数の内容を選択の際の判断材料とすることが可能となる。また、遊技回及び開閉実行モードが実行されていない状況だけでなく、遊技回が実行されている状況及び開閉実行モードが実行されている状況においても残り個数が図柄表示装置41に表示されるようにすることで、遊技を行っている遊技者がそのパチンコ機10にて遊技を続行するか否かを判断する際の判断材料とすることが可能となる。

20

【5383】

（19）上記第5～第9の実施形態において合計獲得数カウンタ441の値が「0」である場合には消灯状態となり、当該合計獲得数カウンタ441の値が1以上である場合に点灯状態となる発光部を設けてもよい。当該発光部は、遊技機本体12及び前扉枠14を開放状態としなくてもパチンコ機10前方から視認可能となる位置に設けられている構成としてもよい。この場合、遊技ホールの管理者は遊技機本体12及び前扉枠14の開放操作を要することなく、当該発光部を目視することにより、合計獲得数カウンタ441の値が1以上であるか否かを確認することが可能となるとともに、遊技者も当該発光部を目視することにより、合計獲得数カウンタ441の値が1以上であるか否かを確認することが可能となる。また、上記発光部は遊技機本体12又は前扉枠14を開放状態とすることで視認可能となる位置に設けられている構成としてもよい。この場合、遊技ホールの管理者は遊技機本体12又は前扉枠14の開放操作を行うことにより上記発光部を目視確認することが可能となる一方、遊技者は上記発光部を目視確認することができない。

30

【5384】

なお、当該構成を、上記（11）で記載したように合計獲得数カウンタ441を利用して初期値からの遊技者の持ち球の増減数が計測される構成に適用してもよい。この場合、遊技者の持ち球が初期値以下である状況では上記発光部が消灯状態となり、遊技者の持ち球が初期値よりも多い状況では上記発光部が点灯状態となる。

40

【5385】

（20）所定差球数が終了基準個数となった場合には上記第5～第7の実施形態のような通常遊技状態への移行及び上記第8，第9の実施形態のような遊技の進行の阻止は行われることはなく、所定差球数が終了基準個数となったことに対応する情報又は信号が遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機10の外部の装置に外部出力される構成としてもよい。これにより、遊技の実行状況に影響を与えないようにしながら、所定差球数が終了基準個数となったことを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【5386】

50

(21) 上記第5～第9の実施形態において特図保留エリア111, 112に保留記憶されている保留情報に対して当否判定処理の実行対象となる前に大当たり結果に対応しているか否かを特定する先読み処理が実行され、当該先読み処理の結果に対応する先読み演出が実行される構成としてもよい。この場合、所定差球数が報知基準個数以上となった場合には先読み演出が実行されないようになる構成としてもよい。

【5387】

上記第5～第7の実施形態のように所定差球数が終了基準個数となった場合に通常遊技状態への移行が発生する構成においては、大当たり結果となる期待度が高いこと又は大当たり結果が確定していることを示す先読み演出が実行されている状況で所定差球数が終了基準個数となり通常遊技状態への移行が発生すると、その先読み演出の実行対象となっていた保留情報が遊技回の実行対象となった場合に大当たり結果が発生しないという不都合が発生してしまうおそれがあるが、所定差球数が報知基準個数以上となった場合には先読み演出が実行されないようになる構成とすることで、このような不都合が発生してしまわないようにすることが可能となる。

10

【5388】

また、上記第8, 第9の実施形態のように所定差球数が終了基準個数となった場合に遊技の進行が阻止される構成においては、大当たり結果となる期待度が高いこと又は大当たり結果が確定していることを示す先読み演出が実行されている状況で所定差球数が終了基準個数となり遊技の進行が阻止されると、その先読み演出の実行対象となっていた保留情報に対応する遊技回が実行されないまま遊技を行うことができなくなるという不都合が発生してしまうおそれがあるが、所定差球数が報知基準個数以上となった場合には先読み演出が実行されないようになる構成とすることで、このような不都合が発生してしまわないようにすることが可能となる。

20

【5389】

(22) 遊技回の結果が小当たり結果となった場合に振分入賞装置が開放状態となり、振分入賞装置に入球した遊技球がV入賞検知センサにて検知されることにより開閉実行モードに移行する構成に対して、上記第5～第7の実施形態のように所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて通常遊技状態への移行が発生する構成、又は上記第8, 第9の実施形態のように所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて遊技の進行が阻止される構成を適用してもよい。当該構成においては、振分実行モードの途中で所定差球数が終了基準個数となった場合、当該振分実行モードにてV入賞検知センサにおける遊技球の検知が発生しなかったのであれば当該振分実行モードが終了した場合に通常遊技状態への移行又は遊技の進行の阻止が発生し、当該振分実行モードにてV入賞検知センサにおける遊技球の検知が発生したのであれば当該振分実行モードに続けて実行される開閉実行モードが終了する場合に通常遊技状態への移行又は遊技の進行の阻止が発生する構成としてもよい。また、第2特図側の保留情報が保留記憶されないのではなく第2特図側の保留情報が保留記憶される構成においては、所定差球数が終了基準個数となった場合であって第2特図側の保留情報が全て消化されて第2特図側の保留情報が0個となった場合に、通常遊技状態への移行又は遊技の進行の阻止が発生する構成としてもよい。

30

【5390】

(23) 少なくとも第2特図側の保留情報に当否判定処理が実行された場合に高い確率で選択される結果に小当たり結果が含まれており、当該小当たり結果となった場合には特電入賞装置32にて1秒程度の短開放が1～2回発生することで、第2特図側の保留情報に対応する遊技回が優先して実行される遊技状態においては、大当たり結果とならなくても小当たり結果が繰り返し発生することで遊技者の持ち球を増やすことが可能な構成に対して、上記第5～第7の実施形態のように所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて通常遊技状態への移行が発生する構成、又は上記第8, 第9の実施形態のように所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて遊技の進行が阻止される構成を適用してもよい。当該構成においては、第2特図側の保留情報に対応する遊技回が優先して実行される遊技状態にて所定差球数が終了基準個数となった場合には、当該遊技状態が終了してさら

40

50

に第2特図側の保留情報の保留個数が0個となった場合に、通常遊技状態への移行又は遊技の進行の阻止が発生する構成としてもよい。

【5391】

(24) 遊技領域に設けられたV入賞部に遊技球が入球することにより大当たり結果となる構成に対して、所定差球数が終了基準個数となったことに基づいてそれに対応する処理が実行される構成を適用してもよい。この場合、所定差球数が終了基準個数となった場合には大当たり状態を途中で終了させる構成としてもよく、所定差球数が終了基準個数となった場合には遊技球の発射が停止される構成としてもよく、所定差球数が終了基準個数となった場合には主側MPU82に対するリセット信号のOFF→ONによるリセットの発生によって主側MPU82にてメイン処理が開始される構成としてもよい。

10

【5392】

(25) 上記第5～第9の実施形態において合計獲得数カウンタ441を利用して所定差球数を計測するための処理及び所定差球数が終了基準個数となった場合に強制移行フラグ442に「1」をセットする処理が非特定制御の処理として実行される構成に限定されることはなく、合計獲得数カウンタ441を利用して所定差球数を計測するための処理及び所定差球数が終了基準個数となった場合に強制移行フラグ442に「1」をセットする処理が特定制御の処理として実行される構成としてもよい。この場合、合計獲得数カウンタ441及び強制移行フラグ442を特定制御用のワークエリア211に設ける必要がある。

【5393】

(26) 上記第5～第7の実施形態では所定差球数が終了基準個数に到達して通常遊技状態への移行が発生する場合には天井カウンタ131に固定天井回数の情報をセットする構成としたが、これに限定されることはなく、所定差球数が終了基準個数に到達して通常遊技状態への移行が発生するとしても天井カウンタ131に固定天井回数の情報をセットする処理が実行されない構成としてもよい。

20

【5394】

(27) 上記第5～第7の実施形態のように所定差球数が終了基準個数に到達したことに基づいて通常遊技状態への移行が発生する構成を封入式のパチンコ機、スロットマシン又はコインレスのスロットマシンに適用してもよい。また、上記第8、第9の実施形態のように所定差球数が終了基準個数に到達したことに基づいて遊技の進行が阻止される構成を封入式のパチンコ機、スロットマシン又はコインレスのスロットマシンに適用してもよい。

30

【5395】

(28) 上記第10の実施形態において、第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に、当該遊技回の終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合には、当該遊技回の契機となった第2保留情報が時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報であっても当該第2小当たり結果を契機として遊技状態を時短状態に設定するための処理が実行されない構成としてもよい。具体的には、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に、当該遊技回の終了時における遊技状態を判断基準とし、当該遊技回の終了時における遊技状態が時短状態である場合には遊技状態を時短状態に設定するための処理（ステップS8907～ステップS8910）を実行するとともに、当該遊技回の終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合には遊技状態を時短状態に設定するための処理を実行しない。これにより、主側MPU82における第2特電終了処理（図136）の処理構成を簡素化することができる。

40

【5396】

(29) 上記(28)の構成において、第2特図保留エリア112に第2保留情報を記憶するためのエリアが2つ以上設けられている構成としてもよい。これにより、主側MPU82における第2特電終了処理（図136）の処理構成が複雑化してしまうことを抑制しながら第2特図保留エリア112に記憶可能な第2保留情報の数を増加させることがで

50

きる。

【5397】

(30) 上記第10～第16の実施形態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果であり第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間を継続させる構成としてもよい。具体的には、第1特図変動中処理(図126)では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果であり第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間中に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理(ステップS7911～ステップS7917)を実行することなく、主側RAM84の第2特図側タイマカウンタに最終停止期間を0.5秒に設定するための「125」という数値情報をセットする。これにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで、第2特図表示部37bにおける遊技回が外れ結果に対応する態様で終了するようにすることができる。

10

【5398】

(31) 上記第10～第16の実施形態において、通常遊技状態であるとともに、第1特図表示部37a及び第2特図表示部37bの双方にて絵柄の変動表示が実行されている状況において、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了して外れ結果に対応する絵柄の停止表示が開始される場合には、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理(ステップS7911～ステップS7917)が実行されない構成としてもよい。これにより、第1特図表示部37aにて当該外れ結果に対応する絵柄の停止表示が開始されるタイミングにおいて第2特図表示部37bにて実行中であつた遊技回がそのまま継続されるようにすることができる。また、本構成において、第2特図変動中処理では、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間及び第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が含まれる構成としてもよい。

20

【5399】

(32) 上記第10～第16の実施形態では、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理(ステップS7911～ステップS7917)が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで当該第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理が実行される構成としてもよい。これにより、第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミング、すなわち第1特図表示部37aにおける遊技回が終了するタイミングで当該遊技回の遊技結果が確定するようにすることができる。

30

【5400】

(33) 上記第10～第16の実施形態では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させるための処理(ステップS8510～ステップS8515)又は一時的に停止させるための処理(ステップS8517～ステップS8519)が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで当該第1特図表示部37aにおける遊技回を強制的に終了させるための処理又は一時的に停止させるための処理が実行される構成としてもよい。これにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミング、すなわち第2特図表示部37bにおける遊技回が終了するタイミングで当該遊技回の遊技結果が確定するようにすることができる。

40

【5401】

(34) 上記第10～第16の実施形態では、主側RAM84における第1特図用時間状態カウンタの初期値を「1」としたが、これに限定されることはなく、第1特図用時間状態カウンタの初期値として「2」以上の値が設定される構成としてもよい。これにより、時短状態が開始された後、第1特図表示部37aにおける遊技回が複数回実行されたこ

50

とに基づいて当該時短状態が終了するようにすることができる。

【5402】

(35) 上記第10～第16の実施形態では、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回を開始可能であるとともに、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回を開始可能である構成としたが、これに限定されることはなく、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中には第2特図表示部37bにおける遊技回を開始可能である一方、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中には第1特図表示部37aにおける遊技回を開始不可である構成としてもよい。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中には第1特図表示部37aにおける遊技回を開始可能である一方、第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中には第2特図表示部37bにおける遊技回を開始不可である構成としてもよい。

10

【5403】

(36) 上記第10～第16の実施形態では、第1特図表示部37aにおける遊技回を開始時に第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が選択される構成としたが、これに限定されることはなく、第1特図保留エリア111に第1保留情報が格納されるタイミングにて当該第1保留情報を契機とした遊技回における絵柄の変動表示期間が選択されて当該変動表示期間に対応する数値情報が主側RAM84に記憶される構成としてもよい。第15の実施形態においては、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された場合、主側RAM84に記憶されている絵柄の変動表示期間に対応する数値情報が第1特図強制終了コマンドにセットされる。これにより、変動表示期間の先読み処理を省略可能とすることができる。

20

【5404】

(37) 上記第10～第16の実施形態では、第2特図表示部37bにおける遊技回を開始時に第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が選択される構成としたが、これに限定されることはなく、第2特図保留エリア112に第2保留情報が格納されるタイミングにて当該第2保留情報を契機とした遊技回における絵柄の変動表示期間が選択されて当該変動表示期間に対応する数値情報が主側RAM84に記憶される構成としてもよい。

【5405】

(38) 上記第12、第13の実施形態では、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第2特図表示部37bにおける遊技回が時短状態の終了後も継続される構成としたが、これに限定されることはなく、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了したことに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了される場合と、第2特図表示部37bにおける遊技回が時短状態の終了後も継続される場合と、を生じさせる構成としてもよい。具体的には、第1当否判定処理の結果が外れ結果となった場合、当該外れ結果は、実行対象の第1保留情報における種別乱数カウンタC2の値に基づいて、第1外れ結果及び第2外れ結果のいずれかに振り分けられる。時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第2特図表示部37bにおける遊技回を強制的に終了させるための処理が実行される。一方、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第2外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第2特図表示部37bにおける遊技回が時短状態の終了後も継続される。このように、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄

30

40

50

の変動表示期間が終了するとともに時短状態が終了する場合に、第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了される可能性と、第2特図表示部37bにおける遊技回が時短状態の終了後も継続される可能性とを生じさせることにより、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合においても第2特図表示部37bにおける遊技回が時短状態の終了後も継続されるか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5406】

(39) 上記第12, 第13の実施形態では、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果とは無関係に、第2特図表示部37bにおける遊技回が時短状態の終了後も継続される構成としたが、これに限定されることはなく、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果に応じて、第2特図表示部37bにおける遊技回が時短状態の終了後も継続される場合と、第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了させられる場合とが生じる構成としてもよい。

【5407】

例えば、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第2大当たり結果のいずれかであることを条件として、第2特図表示部37bにおける遊技回が時短状態の終了後も継続される。一方、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングにおいて、第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了されるとともに、時短状態が終了する。これにより、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了するまでに実行された第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了することに基づいて、当該外れ結果の情報が失われる構成としながら、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了するまでに実行された第2当否判定処理の結果が小当たり結果又は大当たり結果となった場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了することに基づいて、当該小当たり結果の情報又は大当たり結果の情報が失われてしまうことを防止できる。

【5408】

また、例えば、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の実行中に第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果及び第2大当たり結果のいずれかであることを条件として、第2特図表示部37bにおける遊技回が時短状態の終了後も継続される。一方、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果又は第1外れ結果である場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングにおいて、第2特図表示部37bにおける遊技回が強制的に終了されるとともに、時短状態が終了する。これにより、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了するまでに実行された第2当否判定処理の結果が外れ結果となった場合又は当該第2当否判定処理の結果が小当たり結果となり当該小当たり結果が第1小当たり結果に振り分けられた場合、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了することに基づいて、当該外れ結果の情報又は第1小当たり結果の情報が失われる構成において、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了するまでに実行された第2当否判定処理の結果が小当たり結果となり当該小当たり結果が第2小当たり結果に振り分けられた場合又は第2当否判定処理の結果が大当たり結果(第2大当たり結果)となった場合には、第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了することに基づいて

、当該第 2 小当たり結果の情報又は第 2 大当たり結果の情報が失われてしまうことを防止できる。

【5409】

(40) 上記第 10～第 16 の実施形態では、時短状態において第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果となった場合、又は時短状態において第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となり当該第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生した場合、開閉実行モードの終了時に主側 RAM 84 における第 2 特図用時短状態カウンタに初期値である「100」をセットする処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、これらの場合においては開閉実行モードの終了時に第 2 特図用時短状態カウンタに初期値（「100」）をセットする処理が実行されない構成としてもよい。上記第 10 の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において第 2 特図用時短状態カウンタの値が「0」となった場合には、時短状態を終了するための処理が実行される。これにより、時短状態において第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果となった場合、又は時短状態において第 2 特図表示部 37b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となり当該第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生した場合においては、開閉実行モードの終了時に第 2 特図用時短状態カウンタに初期値（「100」）をセットする処理が実行されない構成において、時短状態にて、第 2 特図用時短状態カウンタに初期値（「100」）をセットする処理が実行されない状態で実行された第 2 特図表示部 37b における遊技回数の合計が第 2 特図用時短状態カウンタの初期値である「100」に達した場合に時短状態を終了するための処理が実行されて時短状態が終了することができる。

【5410】

(41) 上記(40)の構成において、時短状態にて第 1 特図表示部 37a における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果となった場合に、第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時に主側 RAM 84 における第 2 特図用時短状態カウンタに初期値である「100」をセットする処理が実行されない構成としてもよい。これにより、時短状態において実行された第 2 特図表示部 37b における遊技回数の合計が第 2 特図用時短状態カウンタの初期値である「100」に達した場合に時短状態を終了するための処理が実行されて時短状態が終了するようにすることができる。

【5411】

(42) 上記第 10～第 16 の実施形態では、時短状態において第 2 特図表示部 37b における遊技回が終了する場合に主側 RAM 84 における第 2 特図用時短状態カウンタの値が 1 減算される構成としたが、これに限定されることはなく、時短状態において第 2 特図表示部 37b における遊技回が終了する場合及び時短状態において第 1 特図表示部 37a における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果となる態様で当該遊技回が終了する場合に主側 RAM 84 における第 2 特図用時短状態カウンタの値が 1 減算される構成としてもよい。本構成では、時短状態において第 1 特図表示部 37a における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果となる態様で当該遊技回が終了した場合、第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時に、主側 RAM 84 における第 1 特図用時短状態カウンタに初期値である「1」をセットする処理が実行される一方、第 2 特図用時短状態カウンタに初期値である「100」をセットする処理は実行されない。また、上記第 10 の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において第 2 特図用時短状態カウンタの値が「0」となった場合には、時短状態を終了するための処理が実行される。これにより、時短状態において、第 2 特図用時短状態カウンタに初期値（「100」）をセットする処理が実行されない状態で実行された第 1 特図表示部 37a における遊技回数の合計及び第 2 特図表示部 37b における遊技回数の合計が第 2 特図用時短状態カウンタの初期値である「100」に達した場合に時短状態を終了するための処理が実行されて時短状態が終了することができる。

【 5 4 1 2 】

(4 3) 上記 (4 2) の構成において、時短状態にて第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果又は第 2 大当たり結果となった場合には主側 R A M 8 4 における第 2 特図用時短状態カウンタに初期値である「 1 0 0 」をセットする処理が実行されない構成としてもよい。具体的には、時短状態において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 小当たり結果となり、第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合、開閉実行モードの終了時に第 2 特図用時短状態カウンタに初期値である「 1 0 0 」をセットする処理は実行されない。また、時短状態において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果となり、第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードに移行した場合、開閉実行モードの終了時に第 2 特図用時短状態カウンタに初期値である「 1 0 0 」をセットする処理は実行されない。これにより、時短状態において実行された第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の数及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回を合計した合計が第 2 特図用時短状態カウンタの初期値である「 1 0 0 」に達した場合に時短状態を終了するための処理が実行されて時短状態が終了することができる。

10

【 5 4 1 3 】

(4 4) 上記第 1 0 ～第 1 6 の実施形態では、時短状態の開始時に主側 R A M 8 4 における第 2 特図用時短状態カウンタに初期値 (「 1 0 0 」) がセットされ、時短状態において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が終了する場合に第 2 特図用時短状態カウンタの値を 1 減算する処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、時短状態の開始時に主側 R A M 8 4 における第 2 特図用時短状態カウンタの値が「 0 」クリアされ、時短状態において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が終了する場合に第 2 特図用時短状態カウンタの値を 1 加算する処理が実行される構成としてもよい。当該 1 加算後の第 2 特図用時短状態カウンタの値が「 1 0 0 」に達した場合に時短状態を終了するための処理が実行されて時短状態が終了する。

20

【 5 4 1 4 】

(4 5) 上記第 1 0 ～第 1 6 の実施形態では、時短状態の開始時に主側 R A M 8 4 における第 1 特図用時短状態カウンタに初期値 (「 1 」) がセットされ、時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が外れ結果又は第 1 大当たり結果となる態様で当該遊技回が終了する場合に第 1 特図用時短状態カウンタの値を 1 減算する処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、時短状態の開始時に主側 R A M 8 4 における第 1 特図用時短状態カウンタの値が「 0 」クリアされ、時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が外れ結果又は第 1 大当たり結果となる態様で当該遊技回が終了する場合に第 1 特図用時短状態カウンタの値を 1 加算する処理が実行される構成としてもよい。当該 1 加算後の第 1 特図用時短状態カウンタの値が「 1 」に達した場合に時短状態を終了するための処理が実行されて時短状態が終了する。

30

【 5 4 1 5 】

(4 6) 上記第 1 0 ～第 1 6 の実施形態では、時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が外れ結果又は第 1 大当たり結果となる態様で当該遊技回が終了する場合に第 1 特図用時短状態カウンタの値を 1 減算する処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が終了する場合には当該遊技回の遊技結果とは無関係に第 1 特図用時短状態カウンタの値を 1 減算する処理が実行され、当該遊技回の遊技結果が第 2 大当たり結果である場合には第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時に第 1 特図用時短状態カウンタに初期値である「 1 」をセットする処理が実行されて時短状態が継続される構成としてもよい。これにより、時短状態において第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が終了する場合に第 1 特図用時短状態カウンタの値を 1 減算するための処理構成を簡素化することができる。

40

【 5 4 1 6 】

50

(47) 上記第10～第16の実施形態において、時短状態にて選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合、及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合の双方において重複して選択される変動表示期間が設定されている構成としてもよい。具体的には、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合に選択される絵柄の変動表示期間として、19.9秒、25.0秒、29.9秒及び35.0秒の期間が設定されているとともに、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される絵柄の変動表示期間として、35.0秒、37.0秒及び45.0秒の期間が設定されている。このように、時短状態にて選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合、及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合の双方において重複して選択される変動表示期間(35.0秒)が設定されている構成とした場合においても、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として19.9秒、25.0秒又は29.9秒が選択された場合には当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が無いこと及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。また、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として37.0秒又は45.0秒が選択された場合には当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が無いこと及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

10

20

30

40

【5417】

(48) 上記第10～第16の実施形態において、時短状態にて選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合、及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合の双方において重複して選択される変動表示期間が設定されている構成としてもよい。具体的には、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合に選択される絵柄の変動表示期間として、19.9秒、25.0秒、29.9秒及び35.0秒の期間が設定されているとともに、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される絵柄の変動表示期間として、5.0秒、10.0秒、14.9秒、35.0秒、37.0秒及び39.9秒の期間が設定されている。このように、時短状態にて選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となった場合、及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合の双方において重複して選択される変動表示期間(35.0秒)が設定されている構成とした場合においても、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として19.9秒、25.0秒又は29.9秒が選択された場合には当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が無いこと及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。また、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として5.0秒、10.0秒、14.9秒、37.0秒又は39.9秒が選択された場合には当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である可能性が無いこと及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

【5418】

(49) 上記第10～第16の実施形態において、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される第2特図表示部

50

37bにおける絵柄の変動表示期間と、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間とが重複していない構成としてもよい。具体的には、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となった場合に選択される絵柄の変動表示期間として、35.0秒、37.0秒及び45.0の期間が設定されているとともに、時短状態にて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に選択される絵柄の変動表示期間として、5.0秒、10.0秒、14.9秒、19.9秒及び25.0秒の期間が設定されている。これにより、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、35.0秒、37.0秒又は45.0の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が無いこと及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。また、時短状態にて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として、5.0秒、10.0秒、14.9秒、19.9秒又は25.0秒の期間が選択された場合には、当該変動表示期間の長さに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である可能性が無いこと及び第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

10

【5419】

(50) 上記第10～第16の実施形態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として、開閉実行モードを発生させることなくサポートモードが高頻度サポートモードに設定される契機となる時短結果と、開閉実行モードの終了後に低頻度サポートモードであるとともに低確率モードである通常遊技状態となる通常大当たり結果とが存在しており、第2当否判定処理の結果が時短結果となった場合に選択される変動表示期間には、第2当否判定処理の結果が通常大当たり結果となった場合に選択される変動表示期間の少なくとも一部が含まれていない構成としてもよい。具体的には、第2当否判定処理の結果が時短結果となった場合には、19.9秒の期間、25.0秒の期間及び29.9秒の期間のいずれかが選択されるとともに、第2当否判定処理の結果が通常大当たり結果となった場合には、35.0秒の期間、37.0秒の期間及び39.9秒の期間のいずれかが選択される。遊技者は、第2特図表示部37bにおいて絵柄の変動表示が実行されており、当該絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が29.9秒以下である状況においては、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が時短結果である可能性、及び当該遊技結果が通常大当たり結果である可能性の双方が残っている状況であることを把握することができる。また、遊技者は、第2特図表示部37bにおいて絵柄の変動表示が実行され、当該絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が19.9秒～29.9秒の範囲に含まれている状況において当該絵柄の変動表示が終了した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が時短結果である可能性があること、及び当該遊技結果が通常大当たり結果である可能性が無いことを把握することができる。さらにまた、遊技者は、第2特図表示部37bにおいて絵柄の変動表示が実行されており、当該絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が29.9秒を超えている状況においては、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が時短結果である可能性が無くなったこと、及び当該遊技結果が通常大当たり結果である可能性が残っていることを把握することができる。このように、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに基づいて当該第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果を予測可能とすることにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

40

【5420】

(51) 上記第10～第16の実施形態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果として、開閉実行モードの終了後に低確率モードとなる通常大当たり結果と、開閉実行モードの終了後に高確率モードとなる高確大当たり結果とが存在しており、第2当否判定処理の結果が通常大当たり結果となった場合に選択される変動表示期間には、

50

第2当否判定処理の結果が高確大当たり結果となった場合に選択される変動表示期間の少なくとも一部が含まれていない構成としてもよい。具体的には、第2当否判定処理の結果が通常大当たり結果となった場合には、19.9秒の期間、25.0秒の期間及び29.9秒の期間のいずれかが選択されるとともに、第2当否判定処理の結果が高確大当たり結果となった場合には、35.0秒の期間、37.0秒の期間及び39.9秒の期間のいずれかが選択される。遊技者は、第2特図表示部37bにおいて絵柄の変動表示が実行されており、当該絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が29.9秒以下である状況においては、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が通常大当たり結果である可能性、及び当該遊技結果が高確大当たり結果である可能性の双方がある状況であることを把握することができる。また、遊技者は、第2特図表示部37bにおいて絵柄の変動表示が実行され、当該絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が19.9秒～29.9秒の範囲に含まれている状況において当該絵柄の変動表示が終了した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が通常大当たり結果である可能性があること、及び当該遊技結果が高確大当たり結果である可能性が無いことを把握することができる。さらにまた、遊技者は、第2特図表示部37bにおいて絵柄の変動表示が実行されており、当該絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が29.9秒を超えている状況においては、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が通常大当たり結果である可能性が無くなったこと、及び当該遊技結果が高確大当たり結果である可能性が残っていることを把握することができる。このように、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の長さに基づいて当該第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果を予測可能とすることにより、遊技の興趣向上を図ることができる。また、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示の開始時からの経過時間が長くなるほど、当該第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が通常大当たり結果及び高確大当たり結果のうち遊技者にとって有利な高確大当たり結果である可能性が高まる構成とすることにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示時間が延びることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

【5421】

(52) 上記第10～第16の実施形態では、バトル演出が実行される場合、第2特図表示部37bにおける絵柄の残り変動時間が1秒となるタイミングにていずれかの結果報知演出が開始される構成としたが、これに限定されることはなく、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングにていずれかの結果報知演出が開始される構成としてもよい。結果報知演出は、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間(0.5秒)に亘って実行される。これにより、即時報知対象のバトル演出では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が終了するとともに停止表示が開始されるタイミングにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果を遊技者が把握可能にすることができる。また、時間差報知対象のバトル演出では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示が終了するとともに停止表示が開始されるタイミングにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果及び小当たり結果のうちいずれの遊技結果であるかを遊技者が把握可能にすることができる。

30

【5422】

(53) 上記第10～第12, 第15, 第16の実施形態において、即時報知対象のバトル演出が実行される場合に、第2小当たり結果報知演出のみが出現する区間が設定されている構成としてもよい。具体的には、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が開始される場合、当該遊技回の遊技結果が第2小当たり結果であることを条件として、第3区間に含まれている絵柄の変動表示期間(例えば35.0秒、37.0秒及び39.9秒)が選択され得る。一方、当該遊技回の遊技結果が外れ結果及び第1小当たり結果のいずれかである場合には、第3区間に含まれている絵柄の変動表示期間は選択されない。これにより、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が第3区間に含まれている状況においては第2小当たり結果報知演出のみが出現し得る状態とすることができる。よって、当該状況においては外れ結果報知演出及び第1小当たり結果報知演出が実行されないことを遊技者に確信させることができるとともに、第2小当たり結果報知演出

40

50

が実行されるのではないかと遊技者に期待させることができる。

【５４２３】

（５４）上記第１０～第１２，第１５，第１６の実施形態では、時短状態において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第１小当たり結果となる場合には第２区間に含まれている絵柄の変動表示期間のみが選択され得る構成としたが、これに限定されることはなく、当該場合には第２区間に含まれている絵柄の変動表示期間及び第２区間には含まれていない絵柄の変動表示期間のいずれかが選択され得る構成としてもよい。具体的には、時短状態において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第１小当たり結果となる場合に選択され得る絵柄の変動表示期間として、第２区間に含まれている１９．９秒の変動表示期間、２５．０秒の変動表示期間及び２９．９秒の変動表示期間と、第２区間には含まれていない３７．０秒の変動表示期間とが存在している。上記第１０の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回が開始される場合、当該遊技回の遊技結果が第１小当たり結果であることを条件として、第２区間に含まれている絵柄の変動表示期間が選択され得る一方、当該遊技回の遊技結果が外れ結果又は第２小当たり結果である場合には、第２区間に含まれている絵柄の変動表示期間は選択されない。このため、時短状態において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第１小当たり結果となる場合に、第２区間に含まれている変動表示期間及び第２区間には含まれていない変動表示期間のいずれかが選択され得る構成とした場合においても、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が第２区間に含まれている状況において、外れ結果報知演出及び第２小当たり結果報知演出が実行されないことを遊技者に確信させることができるとともに、第１小当たり結果報知演出が実行されるのではないかと遊技者に期待させることができる。

10

20

【５４２４】

（５５）上記第１０～第１２，第１５，第１６の実施形態では、時短状態において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回が開始される場合、当該遊技回の遊技結果が第１小当たり結果であることを条件として第２区間に含まれている絵柄の変動表示期間が選択される構成としたが、これに限定されることはなく、当該遊技結果が外れ結果である場合にも第２区間に含まれている絵柄の変動表示期間が選択され得る構成としてもよい。具体的には、時短状態において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となる場合、１／３の確率で第１区間に含まれている変動表示期間（５．０秒又は１４．９秒）が選択され、１／６の確率で第２区間に含まれている２５．０秒の変動表示期間が選択され、１／２の確率で第３区間に含まれている変動表示期間（３５．０秒、３７．０秒又は３９．９秒）が選択される。また、上記第１０の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第１小当たり結果となる場合、１／３の確率で第２区間に含まれている１９．９秒の変動表示期間が選択され、１／３の確率で第２区間に含まれている２５．０秒の変動表示期間が選択され、１／３の確率で第２区間に含まれている２９．９秒の変動表示期間が選択される。さらにまた、上記第１０の実施形態において既に説明したとおり、時短状態において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第２小当たり結果となる場合、第２区間に含まれている変動表示期間は選択されない。このため、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が第２区間に含まれている状況は、第１小当たり結果報知演出及び外れ結果報知演出のみが出現し得る状況である。即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が第２区間に含まれている状況においては、第２小当たり結果報知演出が実行されないことを遊技者に確信させることができるとともに、外れ結果報知演出が実行される可能性があるものの、第１小当たり結果報知演出が実行され易い状態であることを遊技者が把握できるようにすることができる。これにより、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が第２区間に含まれている状況において、外れ結果報知演出が実行される可能性を遊技者に認識させながら、第１小当たり結果報知演出が実行されることを遊技者に期待させることができる。

30

40

【５４２５】

50

(56) 上記第10～第12, 第15, 第16の実施形態では、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が35.0秒以上となった場合には外れ結果報知演出及び第2小当たり結果報知演出のいずれかが出現し得る状態となる構成としたが、これに限定されることはなく、例えば、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が35.0秒以上となった場合には外れ結果報知演出及び第1小当たり結果報知演出のいずれかが出現し得る状態となる構成としてもよい。具体的には、時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合には、34.9秒以下の絵柄の変動表示期間が選択される。時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果及び第1小当たり結果のいずれかである場合には第3区間(35.0秒～39.9秒)に含まれている絵柄の変動表示期間が選択され得る。時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合には第4区間(40.0秒～45.0秒)に含まれている絵柄の変動表示期間(具体的には45.0秒)が選択され得る。これにより、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が35.0秒以上となった場合、第2小当たり結果報知演出の出現の可能性が消滅したことを遊技者に確信させることができるとともに、外れ結果報知演出及び第1小当たり結果報知演出のいずれかが出現し得る状況となったことを遊技者が把握可能にすることができる。また、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が40.0秒以上となった場合、外れ結果報知演出の出現の可能性が消滅したことを遊技者に確信させることができるとともに、第1小当たり結果報知演出の出現が確定したことを遊技者が把握可能にすることができる。

【5426】

また、例えば、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が35.0秒以上となった場合には第1小当たり結果報知演出及び第2小当たり結果報知演出のいずれかが出現し得る状態となる構成としてもよい。具体的には、時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、34.9秒以下の絵柄の変動表示期間が選択される。時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果及び第2小当たり結果のいずれかである場合には第3区間(35.0秒～39.9秒)に含まれている絵柄の変動表示期間が選択され得る。時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合には第4区間(40.0秒～45.0秒)に含まれている絵柄の変動表示期間(具体的には45.0秒)が選択され得る。これにより、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が35.0秒以上となった場合、外れ結果報知演出の出現の可能性が消滅したことを遊技者に確信させることができるとともに、第1小当たり結果報知演出及び第2小当たり結果報知演出のいずれかが出現し得る状況となったことを遊技者が把握可能にすることができる。また、即時報知対象のバトル演出の開始時からの経過時間が40.0秒以上となった場合、第2小当たり結果報知演出の出現の可能性が消滅したことを遊技者に確信させることができるとともに、第1小当たり結果報知演出の出現が確定したことを遊技者が把握可能にすることができる。

【5427】

(57) 上記第10～第16の実施形態では、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果、第2小当たり結果又は外れ結果(第13の実施形態では第1～第4小当たり結果又は外れ結果)となる場合に、バトル演出が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば、1人のキャラクタが宝探しを行う宝探し演出が実行される構成としてもよい。宝探し演出では、第2特図表示部37bにおける絵柄の残り変動時間が1秒以下となるタイミングまで宝箱を探し、当該変動表示期間の残り時間が1秒以下となるタイミングで宝箱を開く結果報知演出が実行される。外れ結果報知演出では宝箱の中身が空であり、第1小当たり結果報知演出では宝箱の中身が5枚の金貨であり、第2小当たり結果報知演出では宝箱の中身が100枚の金貨であり、共通小当たり結果報知演出では宝箱の中身が宝石である。宝箱を探す期間において実行される演出は第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果を示唆しない内容であり、

結果報知演出が実行されることにより遊技者に遊技結果が報知される。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合、時間差報知対象の宝探し演出では最後に第1小当たり結果報知演出が実行されるとともに、即時報知対象の宝探し演出では最後に共通小当たり結果報知演出が実行される。また、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果である場合、時間差報知対象の宝探し演出では最後に第2小当たり結果報知演出が実行されるとともに、即時報知対象の宝探し演出では最後に共通小当たり結果報知演出が実行される。このように、宝探し演出が実行される構成とした場合においても、時間差報知対象の宝探し演出では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果である場合及び第2小当たり結果である場合のいずれにおいても共通小当たり結果報知演出が実行される。これにより、時間差報知対象期間において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、共通小当たり結果報知演出が実行されたことに基づいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が小当たり結果であることを遊技者が把握可能としながら、当該小当たり結果の種類が遊技者に把握されてしまうことを防止できる。

10

【5428】

(58) 上記第10の実施形態において、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となり通常遊技状態から時短状態に移行する場合、時短状態の終了時に残り変動時間表示領域338に表示されていた残り変動時間から時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が新たに開始される場合に選択される絵柄の変動表示期間(具体的には180秒)まで、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が巻き戻される巻き戻し演出が実行される構成としてもよい。これにより、時短状態の終了時に第2特図保留エリア112に記憶されていた第2保留情報を契機とした遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となったことに基づいて通常遊技状態から時短状態に移行したことを遊技者に分かり易く報知することができる。

20

【5429】

(59) 上記第10～第16の実施形態において、時短状態にて音光側MPU93が主側MPU82から第1特図強制終了コマンドを受信した場合には、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにおいて残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間とは無関係に、巻き戻し演出が実行される構成としてもよい。本構成では、第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングが即時報知対象期間である場合及び第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングが時間差報知対象期間である場合のいずれにおいても、当該第1特図強制終了コマンドを受信したタイミングにて巻き戻し演出が行われる。これにより、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回の実行中に第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果又は第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了して第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了された場合には、当該第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたタイミングにて実行される巻き戻し演出に基づいて、第1特図表示部37aにおける遊技回が強制的に終了されたこと、及び第1特図表示部37aにおいて新たに開始される遊技回における絵柄の変動表示期間を遊技者が把握可能にすることができる。

30

40

【5430】

(60) 上記第10～第16の実施形態では、巻き戻し量カウンタ366に1以上の数値情報がセットされている場合、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となったことに基づいて巻き戻し演出が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば巻き戻し量カウンタ366に1以上の数値情報がセットされている場合、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間と巻き戻し対象時間との合計の時間が120秒未満となったことに基づいて巻き戻し演出が実行される構成としてもよい。具体的には、巻き戻し量カウンタ366に1以上の数値情報がセットされている場

50

合、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値と巻戻し量カウンタ 3 6 6 の値との合計値を算出する演算が実行され、当該演算結果が 1 2 0 秒に対応する「3 0 0 0 0」という数値未満であるか否かを判定する判定処理が実行される。そして、当該判定処理において肯定判定が行われた場合には巻戻し量カウンタ 3 6 6 に設定されている巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行される。これにより、巻戻し演出の開始時及び終了時のいずれもが即時報知対象期間に含まれるようにすることができる。また、巻戻し量カウンタ 3 6 6 にセットされている巻戻し対象時間に応じて巻戻し演出が実行されるタイミングが変動する構成とすることにより、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 1 2 0 秒未満となった後に、遊技者が巻戻し演出の発生を期待する時間を長く確保することができる。さらにまた、巻戻し量カウンタ 3 6 6 に設定されている巻戻し対象時間が多いほど当該巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行されるタイミングが遅くなる構成とすることにより、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が少なくなるほど巻戻し演出が実行された場合における巻戻し対象時間が多くなるようにして、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【5 4 3 1】

(6 1) 上記第 1 0 ～第 1 6 の実施形態では、巻戻し演出において巻戻し表示の終了後に巻戻し量報知が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、巻戻し表示の実行中に巻戻し量報知が実行される構成としてもよい。具体的には、巻戻し演出が開始されるとともに、残り変動時間表示領域 3 3 8 において巻戻し表示が開始されるタイミングにおいて当該巻戻し演出における巻戻し対象時間に対応する巻戻し量報知画像 G 3 6 が図柄表示装置 4 1 に表示される。その後、巻戻し表示が終了するタイミングで、巻戻し量報知が終了するとともに、巻戻し演出が終了する。これにより、巻戻し表示及び巻戻し量報知の双方が実行される構成としながら、巻戻し演出の演出時間を短縮することができる。

20

【5 4 3 2】

(6 2) 上記第 1 0 ～第 1 6 の実施形態では、巻戻し対象時間が発生した場合に、当該巻戻し対象時間に対応する巻戻し表示及び巻戻し量報知の双方が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、巻戻し対象時間に対応する巻戻し表示のみが実行される構成としてもよく、巻戻し対象時間に対応する巻戻し量報知のみが実行される構成としてもよい。巻戻し対象時間に対応する巻戻し表示のみが実行される構成では、残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間のカウンタアップが実行される期間に亘って当該巻戻し表示に遊技者の注目を集めることができる。また、巻戻し対象時間に対応する巻戻し量報知のみが実行される構成では、図柄表示装置 4 1 に表示される巻戻し量報知画像 G 3 6 に基づいて遊技者が一目で巻戻し対象時間を把握可能とすることができる。

30

【5 4 3 3】

(6 3) 上記第 1 0 ～第 1 6 の実施形態では、巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値が残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値と一致している状態となるまで巻戻し表示が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、巻戻し演出の開始時に残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されていた残り変動時間と巻戻し対象時間との合計の時間が残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている状態となるまで巻戻し演出が実行される構成としてもよい。音光側 M P U 9 3 は、巻戻し演出を開始する場合、残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の値と巻戻し量カウンタ 3 6 6 の値との合計値を算出する演算を実行するとともに、当該合計値を音光側 R A M 9 5 に設けられた合計値記憶カウンタにセットする。巻戻し表示が実行されている期間においては、巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値が合計値記憶カウンタの値以上の値となるまで、4 ミリ秒の周期で巻戻し表示カウンタ 3 6 5 に「5 0」を加算する演算が実行される。そして、当該「5 0」加算後の巻戻し表示カウンタ 3 6 5 の値が合計値記憶カウンタの値以上の値となった場合には、巻戻し表示カウンタ 3 6 5 に合計値記憶カウンタの値をセットして、巻戻し表示を終了させる。これにより、巻戻し演出の実行中に残り変動時間表示カウンタ 3 6 2 の更新が行われる場合においても、巻戻し表示の終了時に残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間と、巻戻し表示の開始時に残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されていた残り変動時間との差分が巻戻し量報知に

40

50

において報知される巻戻し対象時間と一致するようにすることができる。よって、巻戻し演出の実行中に残り変動時間表示カウンタ362の更新が行われる場合においても、巻戻し対象時間を遊技者にとって分かり易いものとするすることができる。

【5434】

(64) 上記第10～第16の実施形態において、巻戻し量カウンタ366の値が1以上である場合には、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となって巻戻し演出が開始されるタイミングよりも前のタイミングにおいて、巻戻し対象時間が発生していることを報知する巻戻し先行報知が行われる構成としてもよい。音光側MPU93は、巻戻し量カウンタ366の値が1以上である状態において残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が10秒以下となった場合、図柄表示装置41及びスピーカ部65において巻戻し先行報知が実行されるようにする。巻戻し先行報知では、残り変動時間表示領域338の色が白色から赤色に変化するとともに、スピーカ部65から巻戻し演出の実行を予告する音が出力されることにより巻戻し演出の実行が予告される。巻戻し先行報知では具体的な巻戻し対象時間は報知されない。これにより、具体的な巻戻し対象時間が遊技者に把握されないようにしながら、巻戻し演出が実行されることを期待させることができるとともに、残り変動時間表示領域338への注目度が高められている状態で巻戻し演出が実行されるようにすることができる。

10

【5435】

(65) 上記第10～第16の実施形態において、通常遊技状態から時短状態に移行した後において第1特図表示部37aにおける遊技回が開始される場合に、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が「0」から選択された第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間まで巻き戻される巻戻し演出が実行される構成としてもよい。これにより、時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が開始されるタイミングにおいて、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間への注目度を高めることができる。

20

【5436】

(66) 上記第10～第16の実施形態では、図柄表示装置41の残り変動時間表示領域338に3桁の数字(残り変動時間画像G37)を表示することにより時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間に対応する情報を表示する構成としたが、これに限定されることはなく、図柄表示装置41の装飾領域332に、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間に対応する情報(残り変動時間表示カウンタ362の値)に応じて横方向の長さ寸法が変動する残り変動時間メータを表示する構成としてもよい。時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が実行されている状況では、1秒が経過する度に残り変動時間メータの横方向の長さ寸法が当該1秒に対応する長さの分だけ減少する。巻戻し演出では、巻戻し対象時間に対応する長さの分だけ残り変動時間メータの横方向の長さ寸法を徐々に増加させる表示が実行されるとともに、1秒間に亘って当該巻戻し対象時間を報知する巻戻し量報知画像G36が表示される。倍速更新表示では、倍速更新対象時間に亘って、1秒が経過する度に残り変動時間メータの横方向の長さ寸法が2秒に対応する長さの分だけ減少する表示が実行される。このように、残り変動時間メータの横方向の長さ寸法に基づいて時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間に対応する情報を報知する構成とすることにより、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間の増減を遊技者が直観的に把握し易くすることができる。

30

40

【5437】

(67) 上記第10～第16の実施形態において、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間に対応する情報の報知が図柄表示装置41にて実行される構成に加えて又は代えて、当該情報(残り変動時間表示カウンタ362の値)の報知がスピーカ部65又は遊技盤24の前面に設けられた残り時間表示装置にて実行される構成としてもよい。時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間に対応する情報の報知がスピーカ部65にて実行される場合、音光側MPU93は、所定の時間間隔(例えば10秒に1回の周期)で時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間に対応する情報を報

50

知する音声出力が実行されるようにスピーカ部 65 の音出力制御を実行する。また、スピーカ部 65 にて報知される残り変動時間が 10 秒以下となった場合には、1 秒毎に当該残り変動時間のカウントダウンが行われるようにスピーカ部 65 の音出力制御を実行する。巻戻し演出が実行される場合、音光側 MPU 93 は、巻戻し対象時間を報知する音声出力（例えば「30 秒増加」という音声出力）が実行されるようにスピーカ部 65 の音出力制御を実行する。このように、時短状態における第 1 特図表示部 37 a の残り変動時間に対応する情報の報知がスピーカ部 65 にて実行される構成とすることにより、スピーカ部 65 から出力される音声に基づいて当該情報を遊技者が把握できるようにすることができる。

【5438】

残り時間表示装置は、時短状態において第 1 特図表示部 37 a における絵柄の変動表示期間として選択され得る変動表示期間のうち最長の変動表示期間に対応する数の発光部（例えば LED）を備えている。1 つの発光部は 10 秒に対応している。時短状態において第 1 特図表示部 37 a における絵柄の変動表示が実行されている状況では、音光側 MPU 93 は、10 秒が経過する度に残り時間表示装置において発光している発光部の数を 1 減少させる。巻戻し演出が実行される場合、音光側 MPU 93 は、巻戻し対象時間に対応する数だけ残り時間表示装置において発光している発光部の数が増加するように、残り時間表示装置において発光している発光部の数を徐々に増加させる。倍速更新対象時間が発生した場合、音光側 MPU 93 は、当該倍速更新対象時間に亘って 5 秒が経過する度に残り時間表示装置において発光している発光部の数が 1 減少するようにする。このように、時短状態における第 1 特図表示部 37 a の残り変動時間に対応する情報の報知が残り時間表示装置にて実行される構成とすることにより、当該情報の増減を視覚により遊技者が直感的に分かり易い態様で報知することができるとともに、図柄表示装置 41 の装飾領域 332 に表示される内容を演出のみとして、遊技者が演出の内容を見易いようにすることができる。

【5439】

（68）上記第 10～第 14、第 16 の実施形態において、巻戻し演出が複数回に分けて実行される構成としてもよい。具体的には、巻戻し演出の対象となる巻戻し対象時間が所定の基準値（例えば 40 秒）以下である場合、図柄表示装置 41 の残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 10 秒以下となるタイミングで当該巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行される。一方、巻戻し対象時間が当該所定の基準値（例えば 40 秒）を超えている場合、図柄表示装置 41 の残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 10 秒以下となるタイミングで巻戻し対象時間を 40 秒とする 1 回目の巻戻し演出が実行されるとともに、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 10 秒以下となるタイミングで残りの巻戻し対象時間に対応する 2 回目の巻戻し演出が実行される。これにより、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 10 秒以下となるタイミングにて巻戻し演出が実行された場合においても、次に残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が 10 秒以下となるタイミングにてさらに巻戻し演出が実行されるかもしれないと期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5440】

（69）上記第 10～第 16 の実施形態において、巻戻し演出に代えて図柄表示装置 41 の残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間の減少速度が低下する更新遅延演出又は残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が更新されなくなる更新停止演出が実行される構成としてもよい。更新遅延演出では、実際の時短状態における第 1 特図表示部 37 a の残り変動時間よりも短い時間が残り変動時間表示領域 338 に表示されている状態において、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間が実際の時短状態における第 1 特図表示部 37 a の残り変動時間と一致するまでの期間に亘って、残り変動時間表示領域 338 に表示されている残り変動時間の更新速度が減少する。具体的には、10 秒経過する度に残り変動時間表示領域 338 に表示されて

10

20

30

40

50

いる残り変動時間が1秒分減少するようになる。更新遅延演出を実行して時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間の減少速度が落ちたように見せることにより、遊技者に得をしたと感じさせて、遊技の興趣向上を図ることができる。また、更新停止演出では、実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間よりも短い時間が残り変動時間表示領域338に表示されている状態において、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が実際の時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間と一致するまでの期間に亘って、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間の更新が停止される。更新停止演出を実行して時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間の更新が停止されたように見せることにより、遊技者に得をしたと感じさせて、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5441】

(70) 上記第10～第16の実施形態において、時短状態にて遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了した場合には、時間差報知期間中に当該変動表示期間が終了した場合においても当該変動表示期間が終了したタイミングで巻戻し演出が実行される構成としてもよい。時間差報知対象期間にて遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65では当該変動表示期間に亘って大当たり確定報知演出が実行されるとともに当該変動表示期間が終了するタイミングで巻戻し演出が実行される。一方、時間差報知対象期間にて遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には、当該変動表示期間に亘ってバトル演出が実行され、当該バトル演出の最後で共通小当たり結果報知が実行されるとともに、残り変動時間表示領域338において疑似一時停止演出が実行される。そして、第1特図表示部37aにおいて新たな遊技回が開始された後、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となるタイミングにて巻戻し演出が実行される。このように、時間差報知対象期間にて遊技結果が第2大当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には当該変動表示期間が終了するタイミングで巻戻し演出が実行される構成において、時間差報知対象期間にて遊技結果が第2小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了する場合には当該変動表示期間が終了するタイミングで巻戻し演出が実行されない構成とすることにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで巻戻し演出が実行されなかったことに基づいて、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となったのではないかと遊技者に思わせて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

30

【5442】

(71) 上記第10～第16の実施形態では、巻戻し演出の実行中に追加の巻戻し対象時間が発生した場合、先に実行されていた巻戻し演出が終了するまで当該追加の巻戻し対象時間に対応する追加の巻戻し演出が待機させられる構成としたが、これに限定されることはなく、巻戻し演出の実行中に追加の巻戻し対象時間が発生した場合、追加で発生した巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出は、先に実行されていた巻戻し演出が終了した後も残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となるまで待機している状態となり、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となるタイミングにおいて当該追加で発生した巻戻し対象時間に対応する巻戻し演出が実行される構成としてもよい。これにより、残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となるタイミングで巻戻し演出が開始される可能性を高めることができるとともに、当該タイミングで巻戻し演出が開始されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【5443】

(72) 上記第10～第16の実施形態では、残り変動時間表示カウンタ362の値を利用して即時報知対象期間であるか否かを判定する構成としたが、これに限定されることはなく、例えば時短状態にて第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始された

50

後において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の数を利用して即時報知対象期間であるか否かを判定する構成としてもよい。具体的には、音光側RAM95には時短状態にて第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始された後において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回数を計測する第2特図実行回数カウンタが設けられている。第2特図実行回数カウンタの値は、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示が開始される場合に「0」クリアされるとともに、時短状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示中に第2特図表示部37bにおける遊技回が終了する度に1加算される。本構成では、第2特図実行回数カウンタの値が所定の基準値（例えば「3」）以上である場合に即時報知対象期間であると判定するとともに、第2特図実行回数カウンタの値が当該所定の基準値未満である場合に時間差報知対象期間であると判定する。これにより、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が相対的に少ない場合に即時報知対象期間と判定される可能性が高くなるようにすることができる。また、時短状態における第1特図表示部37aの残り変動時間が相対的に多い場合に時間差報知対象期間と判定される可能性が高くなるようにすることができる。

10

【5444】

(73) 上記第10～第16の実施形態において、第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了する場合に、遊技状態を通常遊技状態に設定するための処理が実行される構成としてもよい。遊技状態を通常遊技状態に設定するための処理では、主側RAM84の時短フラグを「0」クリアすることにより遊技状態を通常遊技状態とし、主側RAM84の高頻度フラグを「0」クリアすることによりサポートモードを低頻度サポートモードとする。その後、主側RAM84における第1特図用時短状態カウンタ及び第2特図用時短状態カウンタの値を「0」クリアし、状態指定コマンドの送信処理を実行する。当該状態指定コマンドの送信処理では、主側RAM84における時短フラグ及び高頻度フラグの情報を含む状態指定コマンドが音光側MPU93に送信されるようにする。これにより、遊技状態が通常遊技状態に移行したこと及びサポートモードが低頻度サポートモードとなったことを音光側MPU93にて把握可能とすることができる。第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了する場合に遊技状態を通常遊技状態に設定するための処理が実行される構成とすることにより、第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時における遊技状態が通常遊技状態である場合及び時短状態である場合のいずれにおいても当該開閉実行モードの終了後に通常遊技状態となるようにすることができる。

20

30

【5445】

(74) 上記第10～第16の実施形態では、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において遊技球の発射条件が成立した場合における発射強度が右側領域PA3を遊技球が流下することとなる発射強度である場合に左打ち報知が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において右側領域PA3に配置されている入球部への遊技球の入球が検知された場合に図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて左打ち報知が実行される構成としてもよい。上記第10の実施形態において既に説明したとおり、右側領域PA3には、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において遊技球が入球し得る入球部として、スルーゲート35、第1特別入球装置311及び第2特別入球装置321が設けられている。通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態においてこれらスルーゲート35、第1特別入球装置311及び第2特別入球装置321のうちいずれか1つの入球部への遊技球の入球が検知された場合に左打ち報知が実行される構成としてもよく、2つ以上の入球部への遊技球の入球が検知された場合に左打ち報知が実行される構成としてもよい。このように、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において右側領域PA3に配置されている入球部への遊技球の入球が検知された場合に左打ち報知が実行される構成としても、通常遊技状態であるとともに振分実行モード及び開閉実行モードのいずれでもない状態において右打ちが行われた場合に当該右打ちをやめて左打ちを行う

40

50

ように遊技者に促すことができる。

【５４４６】

（７５）上記第１０～第１６の実施形態において、第１当否判定処理及び第２当否判定処理にて大当たり結果となる確率が相対的に低い低確率モードと、第１当否判定処理及び第２当否判定処理にて大当たり結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設定されている構成としてもよい。

【５４４７】

（７６）上記第１７，第２１の実施形態では、ラウンド遊技の実行期間において特電入賞装置３８１の開放動作が行われた後、当該実行期間が終了するまでの期間における一部の期間にて第１開放位置と第２開放位置との間で特電開閉部材３８２の往復動作が繰り返されている状態となる構成としたが、これに限定されることはなく、ラウンド遊技の実行期間において特電入賞装置３８１の開放動作が行われた後、当該実行期間が終了するまでの期間に亘って当該特電開閉部材３８２の往復動作が繰り返される構成としてもよい。特電開放用駆動テーブル３８４には、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力を停止する期間に対応する情報及び当該駆動信号の出力が行われる期間に対応する情報が、ラウンド遊技の実行期間において特電入賞装置３８１の開放動作が行われた後、当該実行期間が終了するまでの期間に対応する数だけ設定されている。これにより、開放中切換動作において、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停止される期間に対応する情報と、当該駆動信号の出力が行われる期間に対応する情報とが設定されているテーブル（具体的には特電開放用駆動テーブル３８４）を利用して開放中切換動作を行うための処理が実行される構成においても、上記第１８～第２０の実施形態と同様に、ラウンド遊技の実行期間において特電入賞装置３８１の開放動作が行われた後、当該実行期間が終了するまでの期間に亘って第１開放位置と第２開放位置との間で特電開閉部材３８２の往復動作が繰り返されている状態となるようにすることができる。

【５４４８】

（７７）上記第１７，第２１の実施形態では、インターバル期間において特電入賞装置３８１の閉鎖動作が行われた後、当該インターバル期間が終了するまでの期間における一部の期間にて第１閉鎖位置と第２閉鎖位置との間で特電開閉部材３８２の往復動作が繰り返されている状態となる構成としたが、これに限定されることはなく、インターバル期間において特電入賞装置３８１の閉鎖動作が行われた後、当該インターバル期間が終了するまでの期間に亘って当該特電開閉部材３８２の往復動作が繰り返される構成としてもよい。特電閉鎖用駆動テーブル３８５には、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われる期間（８ミリ秒）に対応する情報及び当該駆動信号の出力が停止される期間（１００ミリ秒）に対応する情報が、インターバル期間（３０００ミリ秒）において特電入賞装置３８１の閉鎖動作が行われた後、当該インターバル期間が終了するまでの期間に対応する数だけ設定されている。これにより、閉鎖中切換動作において、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われる期間に対応する情報と、当該駆動信号の出力が停止される期間に対応する情報とが設定されているテーブル（具体的には特電閉鎖用駆動テーブル３８５）を利用して閉鎖中切換動作を行うための処理が実行される構成においても、上記第１８～第２０の実施形態と同様に、インターバル期間において特電入賞装置３８１の閉鎖動作が行われた後、当該インターバル期間が終了するまでの期間に亘って第１閉鎖位置と第２閉鎖位置との間で特電開閉部材３８２の往復動作が繰り返されている状態となるようにすることができる。

【５４４９】

（７８）上記第１７，第２１の実施形態では、エンディング期間において特電入賞装置３８１の閉鎖動作が行われた後、当該エンディング期間が終了するまでの期間における一部の期間にて第１閉鎖位置と第２閉鎖位置との間で特電開閉部材３８２の往復動作が繰り返されている状態となる構成としたが、これに限定されることはなく、エンディング期間において特電入賞装置３８１の閉鎖動作が行われた後、当該エンディング期間が終了するまでの期間に亘って当該特電開閉部材３８２の往復動作が繰り返される構成としてもよい

。特電閉鎖用駆動テーブル３８５には、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われる期間（８ミリ秒）に対応する情報及び当該駆動信号の出力が停止される期間（１００ミリ秒）に対応する情報が、エンディング期間（５０００ミリ秒）において特電入賞装置３８１の閉鎖動作が行われた後、当該エンディング期間が終了するまでの期間に対応する数だけ設定されている。このように、エンディング期間において特電入賞装置３８１の閉鎖動作が行われた後、当該エンディング期間が終了するまでの期間に亘って第１閉鎖位置と第２閉鎖位置との間で特電開閉部材３８２の往復動作が繰り返されている状態となるようにすることにより、開閉実行モードにおける最後のラウンド遊技が終了した後に、エンディング期間を利用して特電入賞装置３８１の周辺に遊技球が滞留していない状態となるようにすることができる。

10

【５４５０】

（７９）上記第１８～第２０の実施形態では、ラウンド遊技の実行期間（具体的には２９２５２ミリ秒）において特電入賞装置３８１の開放動作が行われた後、当該ラウンド遊技の実行期間が終了するまでの期間に亘って開放中切換動作が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、ラウンド遊技の実行期間（具体的には２９２５２ミリ秒）において特電入賞装置３８１の開放動作が行われた後、当該実行期間が終了するまでの期間のうち一部の期間（例えば１０８８ミリ秒）において開放中切換動作が実行される構成としてもよい。開放中切換動作の終了後は、ラウンド遊技の実行期間が終了するまでの期間に亘って特電用の駆動部３８１ｂに駆動信号が出力されて、特電入賞装置３８１が第１開放状態に維持される。これにより、開放中切換動作において特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力を停止する期間（８ミリ秒）に対応する情報及び当該駆動信号の出力を行う期間（第１８，第１９の実施形態では１００ミリ秒、第２０の実施形態では２００ミリ秒）に対応する情報が特電開閉制御処理に対応するプログラムに設定されている構成においても、上記第１７，第２１の実施形態と同様に、ラウンド遊技の実行期間において特電入賞装置３８１の開放動作が行われた後、当該ラウンド遊技の実行期間が終了するまでの期間のうち一部の期間において開放中切換動作が行われるようにすることができる。

20

【５４５１】

（８０）上記第１８～第２０の実施形態では、インターバル期間又はエンディング期間において特電入賞装置３８１の閉鎖動作が行われた後、当該インターバル期間又はエンディング期間が終了するまでの期間に亘って第１閉鎖位置と第２閉鎖位置との間で特電開閉部材３８２の往復動作が繰り返されている状態となる構成としたが、これに限定されることはなく、インターバル期間又はエンディング期間において特電入賞装置３８１の閉鎖動作が行われた後、当該インターバル期間又はエンディング期間が終了するまでの期間のうち一部の期間において当該特電開閉部材３８２の往復動作が繰り返される構成としてもよい。インターバル期間において当該特電開閉部材３８２の往復動作が繰り返されている状態が終了した後は、インターバル期間が終了するまでの期間に亘って特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停止されて、特電入賞装置３８１が第１閉鎖状態に維持される。また、エンディング期間において当該特電開閉部材３８２の往復動作が繰り返されている状態が終了した後は、エンディング期間が終了するまでの期間に亘って特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が停止されて、特電入賞装置３８１が第１閉鎖状態に維持される。これにより、閉鎖中切換動作において特電用の駆動部３８１ｂに駆動信号を出力する期間（８ミリ秒）に対応する情報及び当該駆動信号の出力を停止する期間（第１８，第１９の実施形態では１００ミリ秒、第２０の実施形態では２００ミリ秒）に対応する情報が特電開閉制御処理に対応するプログラムに設定されている構成においても、上記第１７，第２１の実施形態と同様に、インターバル期間又はエンディング期間において特電入賞装置３８１の閉鎖動作が行われた後、当該インターバル期間又はエンディング期間が終了するまでの期間のうち一部の期間において第１閉鎖位置と第２閉鎖位置との間で特電開閉部材３８２の往復動作が繰り返されている状態となるようにすることができる。

30

40

【５４５２】

（８１）上記第１７～第２１の実施形態にて、ラウンド遊技の実行期間において特電入

50

賞装置 381 の開放動作が実行された後、当該ラウンド遊技の実行期間が終了するまでの期間の中盤に設定された一部の期間にて第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されている状態となる構成としてもよく、当該ラウンド遊技の実行期間が終了するまでの期間の終盤に設定された一部の期間にて当該特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されている状態となる構成としてもよい。

【5453】

(82) 上記第 17～第 21 の実施形態にて、インターバル期間において特電入賞装置 381 の閉鎖動作が実行された後、当該インターバル期間が終了するまでの期間の中盤に設定された一部の期間にて第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されている状態となる構成としてもよく、当該インターバル期間が終了するまでの期間の終盤に設定された一部の期間にて当該特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されている状態となる構成としてもよい。また、エンディング期間において特電入賞装置 381 の閉鎖動作が実行された後、当該エンディング期間が終了するまでの期間の中盤に設定された一部の期間にて第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されている状態となる構成としてもよく、当該エンディング期間が終了するまでの期間の終盤に設定された一部の期間にて当該特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返されている状態となる構成としてもよい。

【5454】

(83) 上記第 17～第 21 の実施形態では、開閉実行モードの実行期間内で閉鎖中切換動作が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば、メイン処理において RAM クリア処理が実行された場合に閉鎖中切換動作が実行される構成としてもよい。これにより、RAM クリア処理が実行された場合には特電入賞装置 381 の周りで滞留する遊技球が発生している状態が解消されるようにすることができる。また、RAM クリア処理が実行されている状況において特電開閉部材 382 の動作を目視で確認することにより、閉鎖中切換動作が正常に行われる状態であるか否かを遊技ホールの管理者が確認できるようにすることができる。また、例えば、遊技回の終了時に閉鎖中切換動作が実行される構成としてもよい。遊技回が実行される度に閉鎖中切換動作が実行されるようにすることにより、閉鎖中切換動作の実行頻度を高め、特電入賞装置 381 の周りで滞留する遊技球の発生を防止することができる。

【5455】

(84) 上記第 17～第 21 の実施形態では、特電入賞装置 381 の開放動作が実行された後に、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返される構成としたが、これに限定されることはなく、特電入賞装置 381 の開放動作が実行された後に、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が 1 回だけ行われる構成としてもよい。これにより、特電入賞装置 381 の開放動作が行われた後に第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作を行わせるための処理を実行するために主側 ROM 83 に記憶させる必要がある情報のデータ容量を抑えながら、開放動作において窓パネル 62 及び特電開閉部材 382 により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に早期に当該状態を解消可能とすることができる。

【5456】

(85) 上記第 17～第 21 の実施形態では、特電入賞装置 381 の閉鎖動作が実行された後に、第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が繰り返される構成としたが、これに限定されることはなく、特電入賞装置 381 の閉鎖動作が実行された後に、第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が 1 回だけ行われる構成としてもよい。これにより、特電入賞装置 381 の閉鎖動作が行われた後に第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作を行わせるための処理を実行するために主側 ROM 83 に記憶させる必要がある情報のデータ容量を抑えながら、閉鎖動作において特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に早期に当該状態を解消可能とすることができる。

【5457】

(86) 上記第17～第21の実施形態では、開放中切換動作期間に亘って第1開放位置と第2開放位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返される構成としたが、これに限定されることはなく、開放中切換動作期間中に特電開閉部材382の回動範囲が変動する構成としてもよい。上記第17, 第21の実施形態に本構成を適用する場合、特電開放用駆動テーブル384において、開放中切換動作期間の前半に対応するエリアには、駆動信号の出力が停止される12ミリ秒に対応する数値情報(「3」)及び駆動信号の出力が行われる104ミリ秒に対応する数値情報(「26」)が設定されている。また、特電開放用駆動テーブル384において、開放中切換動作期間の後半に対応するエリアには、駆動信号の出力が停止される8ミリ秒に対応する数値情報(「2」)及び駆動信号の出力が行われる100ミリ秒に対応する数値情報(「25」)が設定されている。特電入賞装置381が第1開放状態である状況において特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が12ミリ秒に亘って停止された場合、特電開閉部材382は第2開放位置よりも遊技盤24側である第3開放位置まで回動するが、特電入賞装置381に遊技球が入球可能な状態は維持される。また、特電開閉部材382が第3開放位置に配置されている状況において特電用の駆動部381bに駆動信号が104ミリ秒に亘って出力されることにより、特電入賞装置381は第1開放状態となるとともに当該第1開放状態が維持される。これにより、開放中切換動作期間の前半における特電開閉部材382の動作範囲の方が開放中切換動作期間の後半における特電開閉部材382の動作範囲よりも大きくなるようにすることができる。

10

【5458】

20

上記第18～第20の実施形態に本構成を適用する場合、開放中切換期間の前半では、特電開閉制御処理において、駆動信号の出力が停止される12ミリ秒に対応する数値情報(「3」)又は駆動信号の出力が行われる104ミリ秒に対応する数値情報(「26」)が特図側タイマカウンタ386にセットされる。また、開放中切換期間の後半では、特電開閉制御処理において、駆動信号の出力が停止される8ミリ秒に対応する数値情報(「2」)又は駆動信号の出力が行われる100ミリ秒に対応する数値情報(「25」)が特図側タイマカウンタ386にセットされる。これにより、開放中切換期間の前半における特電開閉部材382の動作範囲の方が開放中切換期間の後半における特電開閉部材382の動作範囲よりも大きくなるようにすることができる。

【5459】

30

このように、開放中切換動作が実行される期間の前半における特電開閉部材382の動作範囲を大きくすることにより、特電入賞装置381の開放動作において窓パネル62及び特電開閉部材382により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に当該状態が早期に解消される可能性を高めることができる。

【5460】

(87) 上記第17～第21の実施形態では、閉鎖中切換動作期間に亘って第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間で特電開閉部材382の往復動作が繰り返される構成としたが、これに限定されることはなく、閉鎖中切換動作期間中に特電開閉部材382の回動範囲が変動する構成としてもよい。上記第17, 第21の実施形態に本構成を適用する場合、特電閉鎖用駆動テーブル385において、閉鎖中切換動作期間の前半に対応するエリアには、駆動信号の出力が行われる12ミリ秒に対応する数値情報(「3」)及び駆動信号の出力が停止される104ミリ秒に対応する数値情報(「26」)が設定されている。また、特電閉鎖用駆動テーブル385において、閉鎖中切換動作期間の後半に対応するエリアには、駆動信号の出力が行われる8ミリ秒に対応する数値情報(「2」)及び駆動信号の出力が停止される100ミリ秒に対応する数値情報(「25」)が設定されている。特電入賞装置381が第1閉鎖状態である状況において特電用の駆動部381bに駆動信号が12ミリ秒に亘って出力された場合、特電開閉部材382は第2閉鎖位置よりも窓パネル62側である第3閉鎖位置まで回動するが、特電入賞装置381への遊技球の入球が不可である状態は維持される。また、特電開閉部材382が第3閉鎖位置に配置されている状況において特電用の駆動部381bへの駆動信号の出力が104ミリ秒に亘って停止される

40

50

ことにより、特電入賞装置 381 は第 1 閉鎖状態となるとともに当該第 1 閉鎖状態が維持される。これにより、閉鎖中切換動作期間の前半における特電開閉部材 382 の動作範囲の方が閉鎖中切換動作期間の後半における特電開閉部材 382 の動作範囲よりも大きくなるようにすることができる。

【5461】

上記第 18～第 20 の実施形態に本構成を適用する場合、閉鎖中切換期間の前半では、特電開閉制御処理において、駆動信号の出力が行われる 12 ミリ秒に対応する数値情報（「3」）又は駆動信号の出力が停止される 104 ミリ秒に対応する数値情報（「26」）が特図側タイマカウンタ 386 にセットされる。また、閉鎖中切換期間の後半では、特電開閉制御処理において、駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒に対応する数値情報（「2」）又は駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒に対応する数値情報（「25」）が特図側タイマカウンタ 386 にセットされる。これにより、閉鎖中切換期間の前半における特電開閉部材 382 の動作範囲の方が閉鎖中切換期間の後半における特電開閉部材 382 の動作範囲よりも大きくなるようにすることができる。

【5462】

このように、閉鎖中切換動作期間の前半における特電開閉部材 382 の動作範囲を大きくすることにより、特電入賞装置 381 の閉鎖動作において特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に当該状態が早期に解消される可能性を高めることができる。

【5463】

（88）上記第 17～第 21 の実施形態では、開放中切換動作期間に亘って特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度が固定されている構成としたが、これに限定されることはなく、開放中切換動作期間中に特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度が変動する構成としてもよい。上記第 17，第 21 の実施形態に本構成を適用する場合、特電開放用駆動テーブル 384 において、開放中切換動作期間の前半に対応するエリアには、駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒に対応する数値情報（「2」）及び駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒に対応する数値情報（「25」）が設定されている。また、特電開放用駆動テーブル 384 において、開放中切換動作期間の後半に対応するエリアには、駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒に対応する数値情報（「2」）及び駆動信号の出力が行われる 200 ミリ秒に対応する数値情報（「50」）が設定されている。これにより、開放中切換動作期間の前半における特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度の方が開放中切換動作期間の後半における特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度よりも高くなるようにすることができる。また、開放中切換動作期間の後半に対応するエリアにも駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒に対応する数値情報（「25」）が設定されている構成と比較して、特電開放用駆動テーブル 384 に設定される数値情報の数を低減し、特電開放用駆動テーブル 384 を記憶させるために必要となる主側 ROM 83 のデータ容量を低減することができる。

【5464】

上記第 18～第 20 の実施形態に本構成を適用する場合、開放中切換期間の前半では、特電開閉制御処理において、駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒に対応する数値情報（「2」）又は駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒に対応する数値情報（「25」）が特図側タイマカウンタ 386 にセットされる。また、開放中切換期間の後半では、特電開閉制御処理において、駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒に対応する数値情報（「2」）又は駆動信号の出力が行われる 200 ミリ秒に対応する数値情報（「50」）が特図側タイマカウンタ 386 にセットされる。これにより、開放中切換期間の前半における特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度の方が開放中切換期間の後半における特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度よりも高くなるようにすることができる。

【5465】

このように、開放中切換動作期間の前半における特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度を高くすることにより、特電入賞装置 381 の開放動作において窓パネル 62 及び特

10

20

30

40

50

電開閉部材 382 により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に当該状態が早期に解消される可能性を高めることができる。

【5466】

(89) 上記第17～第21の実施形態では、閉鎖中切換動作期間に亘って特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度が固定されている構成としたが、これに限定されることはなく、閉鎖中切換動作の実行期間中に特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度が変動する構成としてもよい。上記第17, 第21の実施形態に本構成を適用する場合、特電閉鎖用駆動テーブル 385 において、閉鎖中切換動作期間の前半に対応するエリアには、駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒に対応する数値情報(「2」)及び駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒に対応する数値情報(「25」)が設定されている。また、特電閉鎖用駆動テーブル 385 において、閉鎖中切換動作期間の後半に対応するエリアには、駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒に対応する数値情報(「2」)及び駆動信号の出力が停止される 200 ミリ秒に対応する数値情報(「50」)が設定されている。これにより、閉鎖中切換動作期間の前半における特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度の方が閉鎖中切換動作期間の後半における特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度よりも高くなるようにすることができる。また、閉鎖中切換動作期間の後半に対応するエリアにも駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒に対応する数値情報(「25」)が設定されている構成と比較して、特電閉鎖用駆動テーブル 385 に設定される数値情報の数を低減し、特電閉鎖用駆動テーブル 385 を記憶させるために必要となる主側 ROM 83 のデータ容量を低減することができる。

【5467】

上記第18～第20の実施形態に本構成を適用する場合、閉鎖中切換期間の前半では、特電開閉制御処理において、駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒に対応する数値情報(「2」)又は駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒に対応する数値情報(「25」)が特図側タイマカウンタ 386 にセットされる。また、閉鎖中切換期間の後半では、特電開閉制御処理において、駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒に対応する数値情報(「2」)又は駆動信号の出力が停止される 200 ミリ秒に対応する数値情報(「50」)が特図側タイマカウンタ 386 にセットされる。これにより、閉鎖中切換期間の前半における特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度の方が開放中切換期間の後半における特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度よりも高くなるようにすることができる。

【5468】

このように、閉鎖中切換動作期間の前半における特電開閉部材 382 の往復動作の発生頻度を高くすることにより、特電入賞装置 381 の閉鎖動作において特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に当該状態が早期に解消される可能性を高めることができる。

【5469】

(90) 上記第17～第21の実施形態では、開放中切換動作期間において特電入賞装置 381 が第1開放状態となっている期間の方が第2開放状態となっている期間よりも長くなる構成としたが、これに限定されることはなく、開放中切換動作の実行期間において特電入賞装置 381 が第1開放状態となっている期間が第2開放状態となっている期間と略同一の長さとなる構成としてもよい。また、上記第17～第21の実施形態では、閉鎖中切換動作の実行期間において特電入賞装置 381 が第1閉鎖状態となっている期間の方が第2閉鎖状態となっている期間よりも長くなる構成としたが、これに限定されることはなく、閉鎖中切換動作の実行期間において特電入賞装置 381 が第1閉鎖状態となっている期間が第2閉鎖状態となっている期間と略同一の長さとなる構成としてもよい。開放中切換動作は、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 16 ミリ秒の期間とが繰り返されることにより実行される。これにより、開放中切換動作の実行期間において、第1開放位置と第2開放位置との間で特電開閉部材 382 の往復動作が行われる頻度を高めることができる。また、閉鎖中切換動作は、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、

当該駆動信号の出力が停止される１６ミリ秒の期間とが繰り返されることにより実行される。これにより、閉鎖中切換動作の実行期間において、第１閉鎖位置と第２閉鎖位置との間で特電開閉部材３８２の往復動作が行われる頻度を高めることができる。

【５４７０】

（９１）上記第１７～第２１の実施形態において、窓パネル６２と特電入賞装置３８１との間に検知領域が存在するようにして滞留検知センサが設けられており、主側ＭＰＵ８２が当該滞留検知センサから受信する検知信号の状態に基づいて開放中切換動作又は閉鎖中切換動作が実行される構成としてもよい。主側ＭＰＵ８２は、滞留検知センサから受信する検知信号に基づいて、窓パネル６２と特電入賞装置３８１との間に遊技球が存在している状態が所定の期間（例えば３０００ミリ秒間）に亘って継続されていることを特定した場合に特電入賞装置３８１の周りで滞留する遊技球が発生していることを把握する。特電入賞装置３８１が第１開放状態となっている状況において特電入賞装置３８１の周りで滞留する遊技球が発生している状態であることを把握した場合には、当該状態が解消されるまで開放中切換動作を行うための処理を実行する。また、特電入賞装置３８１が第１閉鎖状態となっている状況において特電入賞装置３８１の周りで滞留する遊技球が発生している状態であることを把握した場合には、当該状態が解消されるまで閉鎖中切換動作を行うための処理を実行する。これにより、開閉実行モードの実行期間であるか否かとは無関係に、特電入賞装置３８１の周りで滞留する遊技球が発生している状態となった場合に、早期に当該状態が解消されるようにすることができる。

【５４７１】

（９２）上記第１７～第２１の実施形態では、軸３８１ｃの周りを特電開閉部材３８２が回転することにより特電入賞装置３８１の開閉動作が行われる構成としたが、これに限定されることはなく、例えば、上方に向けた開放されている大入賞口が形成された略直方体形状の大入賞口形成体が前後方向にスライド移動することにより特電入賞装置３８１の開閉動作が行われる構成としてもよい。具体的には、特電入賞装置３８１は、前後方向にスライド移動可能に設けられた大入賞口形成体を備えている。特電入賞装置３８１は、大入賞口形成体が第１開放位置に配置されている状態となるまでパチンコ機１０前方に向けてスライド移動することにより第１開放状態となるとともに、大入賞口形成体が第１閉鎖位置に配置されている状態となるまでパチンコ機１０後方に向けてスライド移動することにより第１閉鎖状態となる。大入賞口形成体には、特電入賞装置３８１の第１開放状態において上方に向けて開放されている状態となる大入賞口が形成されている。特電入賞装置３８１は、大入賞口形成体に対して、当該大入賞口形成体をパチンコ機１０後方に向けてスライド移動させようとする付勢力を加える閉鎖用付勢手段（例えばバネ）を備えている。特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われない状態が２００ミリ秒以上の期間に亘って継続されている場合、特電入賞装置３８１は第１閉鎖状態となっている。第１閉鎖状態において、大入賞口形成体の前側端部は遊技盤２４の表面と面一となっているとともに、大入賞口形成体の略全体は遊技盤２４の表面よりもパチンコ機１０後方に収納されている。大入賞口形成体はリンク機構を介して特電用の駆動部３８１ｂと連結されており、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が行われると、閉鎖用付勢手段による付勢力に抗して大入賞口形成体をパチンコ機１０前方に向けてスライド移動させる力が働く。

【５４７２】

特電入賞装置３８１が第１閉鎖状態である状況において、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が８ミリ秒に亘って実行された場合、大入賞口形成体がパチンコ機１０前方に向けてスライド移動し、大入賞口形成体が第２閉鎖位置に配置されている第２閉鎖状態となる。第２閉鎖状態において、大入賞口の開口面積は遊技球の入球を不可とする面積となっている。第１閉鎖状態及び第２閉鎖状態において大入賞口への入球は発生しない。特電入賞装置３８１が第２閉鎖状態である状況において、特電用の駆動部３８１ｂへの駆動信号の出力が１００ミリ秒に亘って停止された場合、大入賞口形成体がパチンコ機１０後方に向けてスライド移動し、第１閉鎖状態となるとともに当該第１閉鎖状態が維持され

る。特電入賞装置 381 が第 1 閉鎖状態である状況において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が行われる 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が停止される 100 ミリ秒の期間と、が交互に繰り返されるようにする処理を実行することにより、第 1 閉鎖位置と第 2 閉鎖位置との間で大入賞口形成体を往復動作させる閉鎖中切換動作を行うことができる。これにより、窓パネル 62 と大入賞口形成体の前側端部との間で複数の遊技球が連なって下流に流下できなくなっている球詰まりが発生している場合には、これらの遊技球に対して振動を与えてほぐし、これらの遊技球を 1 つずつ下流に流下させることができる。また、特電入賞装置 381 を第 1 開放状態から第 1 閉鎖状態に切り換える閉鎖動作が行われた後、閉鎖中切換動作が行われるようにすることにより、当該閉鎖動作において大入賞口の周縁部及び遊技盤 24 により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に、当該遊技球を早期に大入賞口に入球させて当該状態を解消することができる。

10

【5473】

特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力されている状態が 200 ミリ秒以上継続されている場合、大入賞口形成体が第 1 開放位置に配置されて、特電入賞装置 381 が第 1 開放状態となっている。第 1 開放状態において大入賞口形成体の前側端部と窓パネル 62 との間の距離は遊技球の半径未満であり、遊技球は大入賞口形成体の前側端部と窓パネル 62 との間を通過することができない。特電入賞装置 381 が第 1 開放状態である状況において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 8 ミリ秒に亘って停止された場合には、大入賞口形成体がパチンコ機 10 後方に向けてスライド移動し、大入賞口形成体が第 2 開放位置に配置されている第 2 開放状態となる。第 1 開放状態及び第 2 開放状態において、大入賞口は上方に向けて開放されており、遊技領域 PA に存在する遊技球が大入賞口に向けて上方から流下した場合に大入賞口への入賞が可能となっている。第 2 開放状態となった後、特電用の駆動部 381b に駆動信号が出力されている状態が 100 ミリ秒に亘って継続された場合には、特電入賞装置 381 が第 1 開放状態となるとともに当該第 1 開放状態が維持される。特電入賞装置 381 が第 1 開放状態である状況において、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が停止される 8 ミリ秒の期間と、当該駆動信号の出力が行われる 100 ミリ秒の期間と、が交互に繰り返されるようにする処理を実行することにより、第 1 開放位置と第 2 開放位置との間で大入賞口形成体を往復動作させて、開放中切換動作を行うことができる。これにより、大入賞口形成体の上で複数の遊技球が連なって動けなくなっている状態が発生している場合には、これらの遊技球に対して振動を与えてほぐし、これらの遊技球を大入賞口に入球可能とすることができる。また、特電入賞装置 381 を第 1 閉鎖状態から第 1 開放状態に切り換える開放動作が行われた後、開放中切換動作が行われるようにすることにより、当該開放動作において窓パネル 62 及び大入賞口形成体により遊技球が挟まれている状態が発生した場合に、当該遊技球を早期に下流に向けて流下させることができる。

20

30

【5474】

(93) 上記第 17～第 21 の実施形態では、特電入賞装置 381 が第 2 開放状態である状況において、窓パネル 62 と特電開閉部材 382 との間の距離が遊技球の直径未満の距離である構成としたが、これに限定されることはなく、当該状況において窓パネル 62 と特電開閉部材 382 との間の距離が遊技球の直径よりも若干長い距離である構成としてもよい。特電入賞装置 381 の開放動作の途中で窓パネル 62 及び特電開閉部材 382 により遊技球が挟まれている状態が発生した場合には、当該開放動作の終了後に特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 8 ミリ秒に亘って停止されることにより特電開閉部材 382 が第 2 開放位置まで回動する。これにより、窓パネル 62 と特電開閉部材 382 との間に遊技球が通過可能な隙間を生じさせて、当該挟まれていた遊技球を下流に向けて流下させることができる。開放中切換動作では、特電用の駆動部 381b への駆動信号の出力が 8 ミリ秒に亘って停止されて特電開閉部材 382 が第 2 開放位置まで回動した直後から当該駆動信号の出力が開始されて特電開閉部材 382 が第 1 開放位置に向けて回動し始める。このため、開放中切換動作の実行期間において、窓パネル 62 と特電開閉部材 382 との間に遊技球が通過可能な隙間が生じる期間は短く、特電入賞装置 381 の開放動作

40

50

において窓パネル 6 2 及び特電開閉部材 3 8 2 により挟まれた遊技球以外の遊技球が窓パネル 6 2 と特電開閉部材 3 8 2 との間を通過してしまう可能性が低減されている。

【 5 4 7 5 】

(9 4) 上記第 1 7 ～第 2 1 の実施形態では、特電入賞装置 3 8 1 が第 2 閉鎖状態である状況において、特電開閉部材 3 8 2 の自由端と大入賞口上部材 3 8 3 との間の距離が遊技球の直径未満の距離である構成としたが、これに限定されることはなく、当該状況において特電開閉部材 3 8 2 の自由端と大入賞口上部材 3 8 3 との間の距離が遊技球の直径よりも若干長い距離である構成としてもよい。特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作の途中で特電開閉部材 3 8 2 及び大入賞口上部材 3 8 3 により遊技球が挟まれている状態が発生した場合には、当該閉鎖動作の終了後に特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が 8 ミリ秒に亘って行われることにより特電開閉部材 3 8 2 が第 2 閉鎖位置まで回動する。これにより、特電開閉部材 3 8 2 と大入賞口上部材 3 8 3 との間に遊技球が通過可能な隙間を生じさせて、当該挟まれていた遊技球を特電入賞装置 3 8 1 に入球させることができる。閉鎖中切換動作では、特電用の駆動部 3 8 1 b への駆動信号の出力が 8 ミリ秒に亘って行われて特電開閉部材 3 8 2 が第 2 閉鎖位置まで回動した直後から当該駆動信号の出力が停止されて特電開閉部材 3 8 2 が第 1 閉鎖位置に向けて回動し始める。このため、閉鎖中切換動作の実行期間において、特電開閉部材 3 8 2 と大入賞口上部材 3 8 3 との間に遊技球が通過可能な隙間が生じる期間は短く、特電入賞装置 3 8 1 の閉鎖動作において特電開閉部材 3 8 2 及び大入賞口上部材 3 8 3 により挟まれた遊技球以外の遊技球が特電入賞装置 3 8 1 に入球してしまう可能性が低減されている。

【 5 4 7 6 】

(9 5) 上記第 1 7 ～第 2 1 の実施形態において、第 1 閉鎖状態及び第 2 閉鎖状態では遊技球の特電入賞装置 3 8 1 への入球が不可となる構成としたが、これに限定されることはなく、第 2 閉鎖状態では第 1 開放状態及び第 2 開放状態と比較して遊技球の特電入賞装置 3 8 1 への入球が発生しづらくなる構成としてもよい。具体的には、第 1 閉鎖状態では特電開閉部材 3 8 2 の自由端と大入賞口上部材 3 8 3 との間の距離が遊技球の直径未満の距離（例えば 1 0 mm）となる。これにより、第 1 閉鎖状態では、遊技球の特電入賞装置 3 8 1 への入球が発生しない状態となる。また、第 2 閉鎖状態では、第 1 閉鎖状態よりも特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置側に配置され、特電開閉部材 3 8 2 の自由端と大入賞口上部材 3 8 3 との間の距離が遊技球の直径よりも若干長い距離（例えば 1 3 mm）となる。これにより、第 2 閉鎖状態では、遊技球の特電入賞装置 3 8 1 への入球が発生し得る状態であるとともに、第 1 開放状態及び第 2 開放状態と比較して遊技球の特電入賞装置 3 8 1 への入球が発生しづらい状態となる。このように、第 1 閉鎖状態において遊技球の特電入賞装置 3 8 1 への入球が発生しない状態となるとともに、第 2 閉鎖状態において遊技球の特電入賞装置 3 8 1 への入球が発生しづらい状態となる構成において、特電開閉部材 3 8 2 が第 1 開放位置側に向けて回動することで第 1 閉鎖状態から第 2 閉鎖状態に移行する構成とすることにより、遊技球の特電入賞装置 3 8 1 への入球が発生しない状況又は発生しづらい状況としながら、特電開閉部材 3 8 2 を動作させることができる。これにより、特電入賞装置 3 8 1 の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となった場合には、遊技球の特電入賞装置 3 8 1 への入球が発生しない状況又は発生しづらい状況としながら、特電開閉部材 3 8 2 を動作させて当該遊技球を動かし、当該状態を解消させることができる。

【 5 4 7 7 】

(9 6) 上記第 1 7 ～第 2 1 の実施形態において、第 1 閉鎖状態及び第 2 閉鎖状態では第 1 開放状態及び第 2 開放状態と比較して遊技球の特電入賞装置 3 8 1 への入球が発生しづらくなる構成としてもよい。具体的には、第 1 閉鎖状態では特電開閉部材 3 8 2 の自由端と大入賞口上部材 3 8 3 との間の距離が遊技球の直径と略同一の距離（例えば 1 1 mm）となる。これにより、第 1 閉鎖状態では、遊技球の特電入賞装置 3 8 1 への入球が発生し得る状態であるとともに、第 1 開放状態及び第 2 開放状態と比較して遊技球の特電入賞装置 3 8 1 への入球が発生しづらい状態となる。また、第 2 閉鎖状態では、第 1 閉鎖状態

よりも特電開閉部材 382 が第 1 開放位置側に配置され、特電開閉部材 382 の自由端と大入賞口上部材 383 との間の距離が遊技球の直径よりも若干長い距離（例えば 13 mm）となる。これにより、第 2 閉鎖状態では、第 1 閉鎖状態よりも遊技球の特電入賞装置 381 への入球が発生し易い状態であるとともに、第 1 開放状態及び第 2 開放状態と比較して遊技球の特電入賞装置 381 への入球が発生しづらい状態となる。このように、第 1 閉鎖状態及び第 2 閉鎖状態において遊技球の特電入賞装置 381 への入球が発生しづらい状態となる構成において、特電開閉部材 382 が第 1 開放位置側に向けて回転することで第 1 閉鎖状態から第 2 閉鎖状態に移行する構成とすることにより、遊技球の特電入賞装置 381 への入球が発生しづらい状況を維持しながら、特電開閉部材 382 を動作させることができる。これにより、特電入賞装置 381 の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となった場合には、遊技球の特電入賞装置 381 への入球が発生しづらい状況を維持しながら、特電開閉部材 382 を動作させて当該遊技球を動かし、当該状態を解消させることができる。

10

【5478】

（97）上記第 17～第 21 の実施形態では、第 2 作動口 34 が閉鎖状態となることにより遊技球が第 2 作動口 34 に入賞できない状態となる構成としたが、これに限定されることはなく、第 2 作動口 34 が閉状態となることにより遊技球が第 2 作動口 34 に入賞し難い状態となる構成としてもよい。具体的には、第 2 作動口 34 の開状態において、左右の普電役物 34a は、当該左右の普電役物 34a の上端側における間隔が遊技球の直径（具体的には 11 mm）よりも広い間隔（例えば 22 mm の間隔）となり、当該左右の普電役物 34a の下端側における間隔が遊技球の直径よりも広く上端側よりも狭い間隔（例えば 14 mm の間隔）となる。また、第 2 作動口 34 の閉状態において、左右の普電役物 34a は、当該左右の普電役物 34a の上端側における間隔が遊技球の直径（具体的には 11 mm）よりも若干広い間隔（例えば 12 mm の間隔）となり、当該左右の普電役物 34a の下端側における間隔が遊技球の直径よりも若干広い間隔（例えば 12 mm の間隔）となる。これにより、第 2 作動口 34 の開状態では第 2 作動口 34 への入賞が相対的に発生し易い状態となるようにすることができるとともに、第 2 作動口 34 の閉状態では第 2 作動口 34 への入賞が相対的に発生し難い状態となるようにすることができる。

20

【5479】

（98）上記第 17～第 21 の実施形態において、窓パネル 62 において特電入賞装置 381 に対向する領域には、不透明な装飾が設けられている構成としてもよい。具体的には、窓パネル 62 において特電入賞装置 381 に対向する領域に、「アタッカー」と書かれた不透明なシート状の装飾シールが貼られており、特電開閉部材 382 の動きが外部から視認しづらい状態となっている。これにより、インターバル期間又はエンディング期間において閉鎖中切換動作が行われている状況において、特電開閉部材 382 が動いていることに気付いた遊技者が、インターバル期間又はエンディング期間においても特電入賞装置 381 への入球が可能な状態が瞬間的に発生しているのではないかと誤解してしまうことを防止することができる。また、特電入賞装置 381 の開放動作において窓パネル 62 及び特電開閉部材 382 により遊技球が挟まれている状態が一時的に発生した場合に当該状態が目立たないようにすることができるとともに、特電入賞装置 381 の閉鎖動作において特電開閉部材 382 及び大入賞口上部材 383 により遊技球が挟まれている状態が一時的に発生した場合に当該状態が目立たないようにすることができる。

30

40

【5480】

（99）上記第 22～第 32 の実施形態において、いずれかの小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される構成に代えて又は加えて、全種類の小当たり結果の合計発生回数が上限回数に達したことに基づいて即時高頻度終了処理が実行される構成としてもよい。具体的には、第 22 の実施形態と同様に第 1～第 3 時短状態 STA1～STA3 及び第 1～第 7 小当たり結果が存在している構成において、第 1 時短状態 STA1 では、第 1～第 7 小当たり結果の合計発生回数が 10 回となったことに基づいて即時高頻度終了処理が実行されるとともに、第 2 時短状態 STA2 では、第 1～第 7 小当た

50

り結果の合計発生回数が5回となったことに基づいて即時高頻度終了処理が実行される。また、第3時短状態STA3では、上記第22の実施形態における第3時短状態STA3と同様に、第1小当たり結果の発生回数が1回となったこと又は第2小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回となったことに基づいて即時高頻度終了処理が実行される。これにより、第2時短状態STA2では、第1時短状態STA1と比較して、第1～第7小当たり結果の合計発生回数が上限個数となったことに基づいて即時高頻度終了処理が実行される確率が高くなる構成とすることができる。また、第1～第3時短状態STA1～STA3において、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【5481】

第1時短状態STA1では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、第1～第7小当たり結果の合計発生回数が10回となった場合、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了されるタイミングで、即時高頻度終了処理が実行される。また、第2時短状態STA2では、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、第1～第7小当たり結果の合計発生回数が5回となった場合、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了されるタイミングで、即時高頻度終了処理が実行される。これにより、低頻度サポートモードにおいて当該小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行されるようにすることができる。また、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて、第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了するタイミング、又は振分実行モードにおいて振分装置部411に入球した遊技球が振分装置部411から排出された状態となるタイミングで高頻度終了設定処理が実行される場合とは異なるタイミングで、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

【5482】

(100) 上記第22～第32の実施形態において、遊技回の実行回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される構成に代えて又は加えて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされていない状況であって高頻度サポートモードにおいて発射された遊技球の数が高頻度終了基準個数に達している状況において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されたことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる構成としてもよい。具体的には、第22の実施形態と同様に第1～第3時短状態STA1～STA3が存在している構成において、第1時短状態STA1では高頻度終了基準個数が10000個に設定されており、第2時短状態STA2では高頻度終了基準個数が20000個に設定されており、第3時短状態STA3では高頻度終了基準個数が30000個に設定されている。これにより、高頻度サポートモードにおいて発射された遊技球の数が高頻度終了基準個数に達している状況において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第1時短状態STA1→第2時短状態STA2→第3時短状態STA3の順番で、低くなるようにすることができるとともに、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第1時短状態STA1→第2時短状態STA2→第3時短状態STA3の順番で、高くなるようにすることができる。

【5483】

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされていない状況であって高頻度サポートモードにおいて発射された遊技球の数が高頻度終了基準個数に達している状況において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了するタイミングで高頻度終了設定処理が実行される。また、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされなかった場合には、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される。そして、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、

当該振分実行モードにおいて振分装置部 4 1 1 に入球した遊技球が振分装置部 4 1 1 から排出された状態となるタイミングで高頻度終了設定処理が実行される。これにより、小当り結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了されるタイミングで即時高頻度終了処理が実行される場合とは異なるタイミングで、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

【5 4 8 4】

(1 0 1) 上記第 2 2 ～第 3 2 の実施形態において、遊技回の実行回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される構成に代えて又は加えて、小当り結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされていない状況であって高頻度サポートモードにおいて実行された普図表示部 3 8 a における変動表示の実行回数が終了基準回数に達している状況において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されたことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる構成としてもよい。具体的には、第 2 2 の実施形態と同様に第 1 ～第 3 時短状態 S T A 1 ～S T A 3 が存在している構成において、第 1 時短状態 S T A 1 では終了基準回数が 1 0 0 0 0 回に設定されており、第 2 時短状態 S T A 2 では終了基準回数が 2 0 0 0 0 回に設定されており、第 3 時短状態 S T A 3 では終了基準回数が 3 0 0 0 0 回に設定されている。これにより、高頻度サポートモードにおいて実行された普図表示部 3 8 a における変動表示の実行回数が終了基準回数に達している状況において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第 1 時短状態 S T A 1 →第 2 時短状態 S T A 2 →第 3 時短状態 S T A 3 の順番で、低くなるようにするとともに、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率が、第 1 時短状態 S T A 1 →第 2 時短状態 S T A 2 →第 3 時短状態 S T A 3 の順番で、高くなるようにすることができる。

【5 4 8 5】

小当り結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされていない状況であって高頻度サポートモードにおいて実行された普図表示部 3 8 a における変動表示の実行回数が終了基準回数に達している状況において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、第 2 特図表示部 3 7 b における最終停止期間が終了するタイミングで高頻度終了設定処理が実行される。また、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされなかった場合には、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される。そして、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、振分実行モードの実行期間が経過し、当該振分実行モードにおいて振分装置部 4 1 1 に入球した遊技球が振分装置部 4 1 1 から排出された状態となるタイミングで高頻度終了設定処理が実行される。これにより、小当り結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了されるタイミングで即時高頻度終了処理が実行される場合とは異なるタイミングで、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

【5 4 8 6】

(1 0 2) 上記第 2 2 ～第 3 2 の実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる構成に代えて、当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が抽選対象の小当たり結果となったことに基づいて高頻度終了抽選が実行され、当該高頻度終了抽選にて当選結果となったことに基づいて高頻度サポートモードが終了される構成としてもよい。具体的には、上記第 2 2 の実施形態と同様に、第 1 ～第 3 時短状態 S T A 1 ～S T A 3、終了準備状態 S T A 4 及び第 1 ～第 7 小当たり結果が存在している構成において、第 1 時短状態 S T A 1 では、第 2 小当たり結果、第 3 小当たり結果及び第 6 小当たり結果のいずれかが発生した場合に高頻度終了抽選処理が実行される。また、第 2 時短状態

S T A 2では、第3～第5小当たり結果及び第7小当たり結果のいずれかが発生した場合に高頻度終了抽選処理が実行されるとともに、第3時短状態S T A 3では、第1小当たり結果が発生した場合に高頻度終了抽選処理が実行される。高頻度終了抽選処理では、1／4の確率で当選結果となる。第1時短状態S T A 1では、第1～第7小当たり結果のうち、第2小当たり結果、第3小当たり結果及び第6小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させ得る小当たり結果となるとともに、これらの小当たり結果以外的小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させない小当たり結果となる。また、第2時短状態S T A 2では、第1～第7小当たり結果のうち、第3～第5小当たり結果及び第7小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させ得る小当たり結果となるとともに、これらの小当たり結果以外的小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させない小当たり結果となる。さらにまた、第3時短状態S T A 3では、第1～第7小当たり結果のうち、第1小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させ得る小当たり結果となるとともに、第1小当たり結果以外的小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させない小当たり結果となる。

10

【5487】

これにより、遊技状態の種類に応じて高頻度サポートモードを終了させ得る小当たり結果が変動する構成とすることができる。また、遊技状態の種類に応じて高頻度サポートモードを終了させ得る小当たり結果の数変動する構成とすることができる。さらにまた、遊技状態の種類に応じて、当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果がいずれかの小当たり結果となったことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率変動する構成とすることができる。よって、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポート

20

【5488】

(103) 上記第22～第32の実施形態では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる遊技回では、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングの1.5秒前から1秒間に亘って図柄表示装置41にて高頻度サポートモードの終了予告報知が実行され、当該終了予告報知が終了するタイミングで即時高頻度終了処理が実行される構成としてもよい。終了予告報知では、図柄表示装置41の左上の隅部に「まもなく高頻度サポートモードが終了」という文字が表示される。このように、終了予告報知が終了されたことに基づいて即時高頻度終了処理が実行される構成とすることにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングよりも前のタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなり、当該低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが開始されるようにすることができる。

30

【5489】

(104) 上記第22～第32の実施形態では、高頻度サポートモードにおいて第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることなく、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされ、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、振分実行モードの実行期間が経過し、当該振分実行モードにおいて振分装置部411に入球した遊技球が振分装置部411から排出された状態となったことに基づいて高頻度終了設定処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、当該場合には、振分実行モードの実行期間が経過したことに基づいて高頻度設定処理が実行される構成としてもよい。当該構成においても、振分実行モードの実行期間が経過するタイミング以後のタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

40

【5490】

(105) 上記第22～第32の実施形態では、時短状態S T A 1～S T A 3，S T B 1～S T B 3，S T C 1～S T C 4，S T D 1～S T D 10，S T E 1～S T E 13において全種類の小当たり結果に高頻度サポートモードを終了させるために必要となる発生回

50

数が設定されており、終了準備状態 S T A 4 , S T B 4 , S T C 5 , S T D 1 1 , S T E 1 4 において一部の種類の小当たり結果のみに高頻度サポートモードを終了させるために必要となる発生回数が設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、時短状態 S T A 1 ~ S T A 3 , S T B 1 ~ S T B 3 , S T C 1 ~ S T C 4 , S T D 1 ~ S T D 1 0 , S T E 1 ~ S T E 1 3 において一部の種類の小当たり結果のみに高頻度サポートモードを終了させるために必要となる発生回数が設定されており、終了準備状態 S T A 4 , S T B 4 , S T C 5 , S T D 1 1 , S T E 1 4 において全種類の小当たり結果に高頻度サポートモードを終了させるために必要となる発生回数が設定されている構成としてもよい。具体的には、上記第 2 2 の実施形態と同様に第 1 時短状態 S T A 1 、終了準備状態 S T A 4 及び第 1 ~ 第 7 小当たり結果が存在している構成において、第 1 時短状態 S T A 1 では、第 2 小当たり結果、第 3 小当たり結果又は第 6 小当たり結果が 1 回発生したことに基

10

【 5 4 9 1 】

終了準備状態 S T A 4 では、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の実行回数が 3 回となること、又は第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回及び第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の合計の実行回数が 5 回となることにより遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。そして、終了準備状態 S T A 4 では、第 4 小当たり結果又は第 5 小当たり結果が 1 回発生することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、第 1 小当たり結果の発生回数 ~ 第 3 小当たり結果の発生回数、第 6 小当たり結果の発生回数又は第 7 小当たり結果の発生回数が 3 回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。これにより、終了準備状態 S T A 4 において、第 1 小当たり結果の発生回数 ~ 第 3 小当たり結果の発生回数、第 6 小当たり結果の発生回数又は第 7 小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される事象が発生し難く、第 4 小当たり結果の発生回数又は第 5 小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される事象が発生し易い構成とすることができる。また、第 1 時短状態 S T A 1 では第 1 小当たり結果、第 4 小当たり結果、第 5 小当たり結果及び第 7 小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させない小当たり結果となる構成において、終了準備状態 S T A 4 ではこれらの小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させ得る小当たり結果となるようにすることができる。これにより、第 1 時短状態 S T A 1 及び終了準備状態 S T A 4 において高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

30

【 5 4 9 2 】

(1 0 6) 上記第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態において、遊技回の実行回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される構成に代えて又は加えて、いずれかの小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されていない状況において、全種類の小当たり結果の合計発生回数が上限回数に達したことに基

40

【 5 4 9 3 】

50

小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされていない状況において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、全種類の小当たり結果の合計実行回数が上限回数に達し、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされなかった場合には、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行される。そして、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、振分実行モードの実行期間が経過し、当該振分実行モードにおいて振分装置部411に入球した遊技球が振分装置部411から排出された状態となるタイミングで高頻度終了設定処理が実行される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了されるタイミングで即時高頻度終了処理が実行される場合とは異なるタイミングで、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

10

【5494】

(107) 上記第22～第32の実施形態において、遊技回の実行回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される構成に代えて又は加えて、高頻度サポートモードにおいて発射された遊技球の数が終了基準個数に達したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる構成としてもよい。具体的には、第22の実施形態と同様に第1時短状態STA1が存在している構成において、第1時短状態STA1では、当該第1時短状態STA1において発射された遊技球の数が10000個となったタイミングで高頻度終了設定処理が実行される。これにより、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで即時高頻度終了設定処理が実行される場合とは異なるタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

20

【5495】

(108) 上記第22～第32の実施形態において、遊技回の実行回数に基づいて高頻度サポートモードが終了される構成に代えて又は加えて、高頻度サポートモードにおいて実行された普図表示部38aにおける変動表示の実行回数が上限回数に達したことに基づいて高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる構成としてもよい。具体的には、第22の実施形態と同様に第1時短状態STA1が存在している構成において、第1時短状態STA1では、普図当否判定処理の結果が外れ結果となり、普図表示部38aにおける変動表示が実行され、普図表示部38aにおける変動表示の実行回数が10000回となった場合には、普図表示部38aにおける確定表示が終了するタイミングで高頻度終了設定処理が実行される。また、普図当否判定処理において電役開放当選が発生し、普図表示部38aにおける変動表示が実行され、普図表示部38aにおける変動表示の実行回数が10000回となった場合には、普図表示部38aにおける確定表示の終了後に普電開放状態となり、当該普電開放状態が終了するタイミングで高頻度終了設定処理が実行される。これにより、高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで即時高頻度終了設定処理が実行される場合とは異なるタイミングで高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

30

40

【5496】

(109) 上記第22～第32の実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の方が遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率よりも高い遊技状態、及び小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の方が遊技回

50

実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率よりも低い遊技状態が存在している構成としてもよい。具体的には、上記第22の実施形態と同様に第1時短状態STA1、第2時短状態STA2及び第1～第4小当たり結果が存在している構成において、第1時短状態STA1では、第1小当たり結果の発生回数が1回となること、第2小当たり結果の発生回数が1回となること、第3小当たり結果の発生回数が100回となること又は第4小当たり結果の発生回数が100回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、当該第1時短状態STA1において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回数が10000回に達することにより遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。これにより、第1時短状態STA1では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の方が遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率よりも高くなるようにすることができる。また、第2時短状態STA2では、第1小当たり結果の発生回数～第4小当たり結果の発生回数のいずれかが5回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、当該第2時短状態において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回数が10回に達することにより遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされる。これにより、第2時短状態STA2では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率の方が遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了される確率よりも低くなるようにすることができる。

10

20

【5497】

(110) 上記第22～第32の実施形態において、第1時短状態STA1では第1小当たり結果及び第2小当たり結果の合計発生回数が3回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、第2時短状態STA2では第2小当たり結果及び第3小当たり結果の合計発生回数が3回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる構成としてもよい。これにより、第1小当たり結果が、第1時短状態STA1では高頻度サポートモードを終了させ得る小当たり結果となるとともに第2時短状態STA2では高頻度サポートモードを終了させない小当たり結果となるようにすることができる。また、第3小当たり結果が、第1時短状態STA1では高頻度サポートモードを終了させない小当たり結果となるとともに第2時短状態STA2では高頻度サポートモードを終了させ得る小当たり結果となるようにすることができる。よって、第1時短状態STA1及び第2時短状態STA2において高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

30

【5498】

(111) 上記第22～第32の実施形態において、第1時短状態STA1、第2時短状態STA2、第1小当たり結果及び第2小当たり結果が存在している構成であって、第1時短状態STA1では、第1小当たり結果の発生回数が2回となること又は第1時短状態STA1において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回数の実行回数が2回となることにより高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるとともに、第2時短状態STA2では、第1小当たり結果の発生回数が2回となること又は第1～第2小当たり結果の合計発生回数が5回となることにより高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなり、第2時短状態STA2において実行された第2特図表示部37bにおける遊技回数の実行回数に基づいて高頻度サポートモードが終了されることはない構成としてもよい。これにより、第1時短状態STA1では第2特図表示部37bにおける遊技回数が実行されたことに基づいて高頻度サポートモードが終了され得るとともに、第2時短状態STA2では第2特図表示部37bにおける遊技回数が実行されたことに基づいて高頻度サポートモードが終了されることはないようにすることができる。また、第1時短状態STA1では当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当

40

50

たり結果となったことに基づいて高頻度サポートモードが終了されることはなく、第2時短状態STA2では当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第2小当たり結果となったことに基づいて高頻度サポートモードが終了され得るようにすることができる。

【5499】

(112) 上記第22～第32の実施形態において、大当たり結果の発生回数に基づいて低頻度サポートモードが終了されて高頻度サポートモードとなる構成としてもよい。具体的には、上記第22の実施形態と同様に、通常遊技状態STA0、第1時短状態STA1、第1大当たり結果及び第2大当たり結果が存在している。通常遊技状態STA0において、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1大当たり結果となった場合には開閉実行モードの終了後に通常遊技状態STA0及び低頻度サポートモードとなるとともに、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となった場合には開閉実行モードの終了後に第1時短状態STA1及び高頻度サポートモードとなる。また、通常遊技状態STA0における第1大当たり結果の発生回数が5回となった場合には、当該5回目の大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第1時短状態STA1及び高頻度サポートモードとなる。これにより、通常遊技状態STA0において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1大当たり結果となった場合に、第1大当たり結果の発生回数に基づいて、開閉実行モードの終了後に低頻度サポートモードとなる場合と、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードとなる場合とを生じさせることができる。よって、低頻度サポートモードを終了させて高頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止し、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

20

【5500】

(113) 上記第22～第32の実施形態において、低頻度サポートモードにおける遊技回の実行回数が上限回数となったことに基づいて当該低頻度サポートモードが終了されて高頻度サポートモードとなる構成としてもよい。具体的には、低頻度サポートモードにおいて第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1大当たり結果となった場合、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第2大当たり結果となった場合、又は当該低頻度サポートモードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の実行回数が上限回数（具体的には5000回）となった場合に、低頻度サポートモードが終了されて高頻度サポートモードとなる。これにより、低頻度サポートモードを終了させて高頻度サポートモードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止し、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【5501】

(114) 上記第22～第32の実施形態において、高頻度サポートモードにて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の実行回数が5000回に達したこと、又は高頻度サポートモードにて実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数が10000回に達したことに基づいて遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて、高頻度終了設定処理が実行される構成としてもよい。このように、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるために必要となる第1特図表示部37aにおける遊技回の実行回数と、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるために必要となる第2特図表示部37bにおける遊技回の実行回数とが相違している構成においても、高頻度サポートモードにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされていない状況で第1特図表示部37aにおける遊技回が上限回数を超えて実行されてしまうこと、及び当該状況で第2特図表示部37bにおける遊技回が上限回数を超えて実行されてしまうことを防止することができる。

40

【5502】

(115) 上記第22～第32の実施形態において、高頻度サポートモードにて実行された普図表示部38aにおける変動表示の実行回数に応じて、高頻度サポートモードを終了させ得る小当たり結果が変動する構成としてもよい。具体的には、上記第22の実施形

50

態と同様に第1～第7小当たり結果が存在している。高頻度サポートモードにおいて実行された普図表示部38aにおける変動表示の実行回数が10回未満である第1状況では、当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1～第3小当たり結果のいずれかとなることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、第4小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数のいずれかが5回に達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。また、高頻度サポートモードにおいて実行された普図表示部38aにおける変動表示の実行回数が10回以上である第2状況では、当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、第3小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数のいずれかが100回に達することにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。第1状況では、第1～第3小当たり結果が相対的に高頻度サポートモードを終了させ易い小当たり結果となるとともに、第4～第7小当たり結果が相対的に高頻度サポートモードを終了させ難い小当たり結果となる。また、第2状況では、第1小当たり結果及び第2小当たり結果が相対的に高頻度サポートモードを終了させ易い小当たり結果となるとともに、第3～第7小当たり結果が相対的に高頻度サポートモードを終了させ難い小当たり結果となる。このように、第1状況及び第2状況において、第1～第7小当たり結果のうち相対的に高頻度サポートモードを終了させ易い小当たり結果が変動する構成とすることにより、高頻度サポートモードを終了させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

10

20

【5503】

(116) 上記第22～第32の実施形態において、高頻度サポートモードにて発射された遊技球の数に応じて、高頻度サポートモードを終了させ得る小当たり結果が変動する構成としてもよい。具体的には、上記第22の実施形態と同様に第1～第7小当たり結果が存在している。高頻度サポートモードにおいて発射された遊技球の数が50個未満である第1状況では、当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1～第3小当たり結果のいずれかとなることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、第4小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数に基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。また、高頻度サポートモードにおいて発射された遊技球の数が50個以上である第2状況では、当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が第1小当たり結果又は第2小当たり結果となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるとともに、第3小当たり結果の発生回数～第7小当たり結果の発生回数に基づいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることはない。第1状況では、第1～第3小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させる小当たり結果となるとともに、第4～第7小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させない小当たり結果となる。また、第2状況では、第1小当たり結果及び第2小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させる小当たり結果となるとともに、第3～第7小当たり結果が高頻度サポートモードを終了させない小当たり結果となる。このように、第1状況及び第2状況において、第1～第7小当たり結果のうち高頻度サポートモードを終了させる小当たり結果が変動する構成とすることにより、高頻度サポートモードを終了させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

30

40

【5504】

(117) 上記第22～第32の実施形態において、当否判定処理にて小当たり結果が発生したことに基づいて振分実行モードが実行される構成に代えて又は加えて、各遊技状態において発射された遊技球の数が「50」の倍数（具体的には「50」、「100」、「150」、…、「10000」）となったことに基づいて振分当否判定処理が実行され、当該振分当否判定処理にて振分実行モードが実行される結果となったことに基づいて遊技球の振分装置部411への入球が可能となる振分実行モードが実行される構成としてもよい。具体的には、振分実行モードの実行モードとして、振分実行モードの実行期間の全

50

体に亘ってV入賞開放状態となる第1実行モードと、振分実行モードの実行期間の全体に亘ってV入賞閉鎖状態となる第2実行モードとが存在している。第1実行モードでは、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し得る状況となるとともに、第2実行モードでは、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しない状況となる。これにより、第1実行モードで振分実行モードが実行される場合にはV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し得る構成としながら、第2実行モードで振分実行モードが実行される場合にはV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しないようにすることができる。

【5505】

遊技状態として第1遊技状態及び第2遊技状態が存在している。また、振分当否判定処理では、第1結果～第4結果のそれぞれが1/4の確率で発生する。第1遊技状態では、第1結果又は第2結果となった場合に第1実行モードで振分実行モードが実行されるとともに、第3結果となった場合に第2実行モードで振分実行モードが実行される。また、第4結果となった場合には振分実行モードが実行されない。第2遊技状態では、第1結果となった場合に第1実行モードで振分実行モードが実行されるとともに、第2結果又は第3結果となった場合に第2実行モードで振分実行モードが実行される。また、第4結果となった場合には振分実行モードが実行されない。このように、遊技状態に応じて、第1～第4結果のうち振分実行モードを第1実行モードとする結果が変動する構成とすることにより、振分実行モードを第1実行モードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【5506】

(118) 上記第22～第32の実施形態において、当否判定処理にて小当たり結果が発生したことに基づいて振分実行モードが実行される構成に代えて又は加えて、遊技領域PAに設けられた振分始動口に遊技球が入球したことに基づいて振分当否判定処理が実行され、当該振分当否判定処理にて振分実行モードが実行される結果となったことに基づいて遊技球の振分装置部411への入球が可能となる振分実行モードが実行される構成としてもよい。具体的には、振分実行モードの振分モードとして、振分実行モードの実行期間（具体的には6秒）においてV入賞開放状態となる期間が相対的に長い期間（例えば4秒）となる第1振分モードと、振分実行モードの実行期間（6秒）においてV入賞開放状態となる期間が相対的に短い期間（例えば1秒）となる第2振分モードとが存在している。第1振分モードでは、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が相対的に発生し易い状況となるとともに、第2振分モードでは、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が相対的に発生し難い状況となる。これにより、第1振分モードで振分実行モードが実行される場合及び第2振分モードで振分実行モードが実行される場合の双方においてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し得る構成としながら、第1振分モードで振分実行モードが実行される場合に相対的にV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易い状況となるようにすることができる。

【5507】

遊技状態として第1遊技状態及び第2遊技状態が存在している。また、振分当否判定処理では、第1結果～第4結果のそれぞれが1/4の確率で発生する。第1遊技状態では、第1結果又は第2結果となった場合に第1振分モードで振分実行モードが実行されるとともに、第3結果となった場合に第2振分モードで振分実行モードが実行される。また、第4結果となった場合には振分実行モードが実行されない。第2遊技状態では、第1結果となった場合に第1振分モードで振分実行モードが実行されるとともに、第2結果又は第3結果となった場合に第2振分モードで振分実行モードが実行される。また、第4結果となった場合には振分実行モードが実行されない。このように、遊技状態に応じて、第1～第4結果のうち振分実行モードを第1振分モードとする結果が変動する構成とすることにより、振分実行モードを第1振分モードとするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【5508】

(119) 上記第22～第32の実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミング（上記第23の実施形態では最終停止期間が終了するタイミング）で即時高頻度終了処理（図227（a））が実行される構成に代えて、振分実行モードにおいて振分開放状態となるタイミングで即時高頻度終了処理が実行される構成としてもよい。具体的には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了して実行される振分実行モードでは、図柄表示装置41において1秒間に亘って振分開始演出が実行され、当該振分開始演出が終了されるタイミングで振分装置部411が振分開放状態となる。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了した後、振分開始演出が終了されて振分開放状態が開始されるタイミングで即時高頻度終了処理が実行される。小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には低頻度サポートモードにおいて振分開放状態となるようにすることにより、高頻度サポートモードにおいて振分開放状態となる場合と比較して、振分装置部411への入球が発生し易くなるようにすることができる。また、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生し易くなるようにすることができる。また、普電開閉部材404の動作態様を確認することによりサポートモードの種類を把握している遊技者が、振分開始演出の終了時に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるか否かに注目するようにして、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

20

【5509】

(120) 上記第22～第32の実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミング（上記第23の実施形態では最終停止期間が終了するタイミング）で即時高頻度終了処理（図227（a））が実行される構成に代えて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて振分実行モードの開始時に実行される振分開始演出が開始されるタイミングで即時高頻度終了処理が実行される構成としてもよい。具体的には、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了して実行される振分実行モードでは、図柄表示装置41において1秒間に亘って振分開始演出が実行され、当該振分開始演出が終了されるタイミングで振分装置部411が振分開放状態となる。第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了し、振分開始演出が開始されるタイミングで即時高頻度終了処理が実行される。本構成においても、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には低頻度サポートモードにおいて振分開放状態となるようにすることができる。また、普電開閉部材404の動作態様を確認することによりサポートモードの種類を把握している遊技者が、振分開始演出の開始時に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるか否かに注目するようにして、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【5510】

(121) 上記第22～第32の実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミング（上記第23の実施形態では最終停止期間が終了するタイミング）で即時高頻度終了処理（図227（a））が実行される構成に代えて、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が開始されるタイミングで即時高頻度終了処理が実行される構成としてもよい。本構成においても、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には低頻度サポートモードにおいて振分開放状態となるようにすることができる。また、普電開閉部材404の動作態様を確認することによりサポートモードの種類を把握している遊技者が、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間の開始時に高

40

50

頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるか否かに注目するようにして、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5511】

(122) 上記第22～第32の実施形態において、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードが存在している構成に代えて、非サポートモード、第1サポート発生モード及び第2サポート発生モードが存在している構成としてもよい。具体的には、非サポートモードである通常遊技状態と、第1サポート発生モードである微時短状態と、第2サポート発生モードである時短状態とが存在している。非サポートモードでは、普図表示部38aの変動表示回は実行されるが、普電開放状態は発生しない。一方、第1、第2サポート発生モードでは普電開放状態が発生し得る。第1サポート発生モードでは普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が相対的に低い確率（例えば1/251の確率）となり、第2サポート発生モードでは普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が相対的に高い確率（例えば250/251の確率）となる。第1サポート発生モードにおいて電役開放当選となった場合には、普電装置401の開放継続期間が0.6秒となり、開放回数が1回となり、上限入賞個数が10個となる。このため、第1サポート発生モードにおいて電役開放当選となった場合には、普電装置401への遊技球の入球が基本的には発生することなく発生したとしても入球個数は1個程度である。第2サポート発生モードの内容は、上記第22の実施形態における高頻度サポートモードの内容と同一である。このように、非サポートモード、第1サポート発生モード及び第2サポート発生モードが存在している構成とすることにより、通常遊技状態又は微時短状態において右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合には、普電装置401に入球しなかった遊技球が振分ユニット410に向けて流下するようにすることができる。とともに、時短状態において右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合には、偶発的に普電装置401に入球しない遊技球が発生する場合を除いて、基本的に全ての遊技球が普電装置401に入球し、振分ユニット410に向けて流下する遊技球が基本的に発生しないようにすることができる。

【5512】

なお、第1サポート発生モードにおける普電開放状態の実行態様が第2サポート発生モードにおける普電開放状態の実行態様と同一である構成としてもよい。第1サポート発生モードでは普図当否判定処理における電役開放当選の発生確率が低い確率であるため、当該構成においても、第1サポート発生モードにおいて右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作が行われた場合に、普電装置401に入球しなかった遊技球が振分ユニット410に向けて流下するようにすることができる。

【5513】

(123) 上記第22～第32の実施形態において、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードが存在している構成に代えて、低頻度サポートモード、第1の高頻度サポートモード及び第2の高頻度サポートモードが存在している構成としてもよい。具体的には、低頻度サポートモードである通常遊技状態と、第1の高頻度サポートモードである微時短状態と、第2の高頻度サポートモードである時短状態とが存在している。低頻度サポートモードの内容は、上記第22の実施形態における低頻度サポートモードの内容と同一であるとともに、第2の高頻度サポートモードの内容は、上記第22の実施形態における高頻度サポートモードの内容と同一である。第1の高頻度サポートモードにおいて電役開放当選となった場合の普電開放状態の実行態様は、第2の高頻度サポートモードにおいて電役開放当選となった場合の普電開放状態の実行態様と同一である。また、第1の高頻度サポートモードにおいて実行される普図表示部38aの変動表示回の実行期間は、第2の高頻度サポートモードにおいて実行される普図表示部38aの変動表示回の実行期間と同一である。第2の高頻度サポートモードでは普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が相対的に高い確率（具体的には250/251）に設定されている。第1の高頻度サポートモードは、普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が相対的に低い確率（具体的には1/251）に設定されている点において、第2の高頻度サポートモー

ドと相違している。したがって、右側領域 P A 7 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 の操作が継続された場合、単位時間当たりで普電装置 401 が開放状態となっている割合の期待度は、第 2 の高頻度サポートモードが最も高く、第 1 の高頻度サポートモードが次に高く、低頻度サポートモードが最も低い。第 1 の高頻度サポートモードでは普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が低いため、第 1 の高頻度サポートモードにおいて右側領域 P A 7 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 の操作が行われた場合には、第 2 の高頻度サポートモードと比較して、普電装置 401 への入球が発生し難い。

【5514】

このように、低頻度サポートモード、第 1 の高頻度サポートモード及び第 2 の高頻度サポートモードが存在している構成とすることにより、通常遊技状態又は微時短状態において右側領域 P A 7 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 の操作が行われた場合には、普電装置 401 に入球しなかった遊技球が振分ユニット 410 に向けて流下するようにすることができるとともに、時短状態において右側領域 P A 7 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 の操作が行われた場合には、偶発的に普電装置 401 に入球しない遊技球が発生する場合を除いて、基本的に全ての遊技球が普電装置 401 に入球し、振分ユニット 410 に向けて流下する遊技球が基本的に発生しないようにすることができる。

【5515】

なお、第 1 の高頻度サポートモードにおいて実行される普図当否判定処理における電役開放当選の発生確率として第 2 の高頻度サポートモードにおいて実行される普図当否判定処理における電役開放当選の発生確率と同一の確率が設定されており、第 1 の高頻度サポートモードにおける普電開放状態の実行態様が低頻度サポートモードにおける普電開放状態の実行態様と同一である構成としてもよい。第 1 の高頻度サポートモードにおける普電装置 401 の開放継続期間が短い期間（具体的には 0.7 秒の期間）となるため、当該構成においても右側領域 P A 7 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 の操作が行われた場合に、普電装置 401 に入球しなかった遊技球が振分ユニット 410 に向けて流下するようにすることができる。

【5516】

(124) 上記(122)の構成又は上記(123)の構成において、時短状態を終了させて微時短状態に移行させる契機となり得る小当たり結果が存在している構成としてもよい。具体的には、時短状態を終了させる微時短状態に移行させる契機となり得る小当たり結果として、第 1 小当たり結果及び第 2 小当たり結果が存在している。通常遊技状態において第 1 特図表示部 37a における遊技回が実行されて大当たり結果となり、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には時短状態となる。時短状態において第 2 特図表示部 37b における遊技回が実行されて第 1 小当たり結果となった場合には、当該遊技回において絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで時短状態が終了されて微時短状態となる。また、時短状態において第 2 特図表示部 37b における遊技回が実行されて第 2 小当たり結果となり、当該時短状態における第 2 小当たり結果の発生回数が上限回数（例えば 2 回）に達した場合には、当該遊技回において絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで時短状態が終了されて微時短状態となる。微時短状態において小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行されることにより、振分ユニット 410 に遊技球を到達させることが可能となるとともに、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知を発生させて開放実行モードに移行させることが可能となる。このように、時短状態を終了させて微時短状態に移行させる契機となり得る小当たり結果が存在している構成とすることにより、振分実行モードの開始前に微時短状態への移行が発生するか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。なお、時短状態を終了させて微時短状態に移行させるタイミングとして、第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミングに代えて、第 2 特図表示部 37b における絵柄の最終停止期間が終了するタイミングが設定されている構成としてもよい。

【5517】

(125) 上記(122)の構成又は上記(123)の構成において、時短状態を終了

させて通常遊技状態に移行させる契機となり得る小当たり結果が存在している構成としてもよい。具体的には、時短状態を終了させて通常遊技状態に移行させる契機となり得る小当たり結果として、第1小当たり結果及び第2小当たり結果が存在している。通常遊技状態又は微時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されて第1大当たり結果となり、当該第1大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には微時短状態となる。また、通常遊技状態又は微時短状態において第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されて第2大当たり結果となり、当該第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には時短状態となる。時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて第1小当たり結果となった場合には、当該遊技回において絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで時短状態が終了されて通常遊技状態となる。また、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて第2小当たり結果となり、当該時短状態における第2小当たり結果の発生回数が上限回数（例えば2回）に達した場合には、当該遊技回において絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで時短状態が終了されて通常遊技状態となる。通常遊技状態において小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行されることにより、振分ユニット410に遊技球を到達させることが可能となるとともに、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知を発生させて開放実行モードに移行させることが可能となる。このように、時短状態を終了させて通常遊技状態に移行させる契機となり得る小当たり結果が存在している構成とすることにより、振分実行モードの開始前に時短状態から通常遊技状態への移行が発生するか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。なお、時短状態を終了させて通常遊技状態に移行させるタイミングとして、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングに代えて、第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングが設定されている構成としてもよい。

10

20

30

40

50

【5518】

(126) 上記第22～第32の実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで即時高頻度終了処理（図227(a)）が実行される場合と、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生するタイミングで即時高頻度終了処理（図227(a)）が実行される場合と、が存在している構成としてもよい。具体的には、小当たり結果として、第1小当たり結果及び第2小当たり結果が存在している。時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて第1小当たり結果となり、当該時短状態における第1小当たり結果の発生回数が上限回数（例えば2回）に達して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで即時高頻度終了処理が実行されて低頻度サポートモードとなる。そして、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されることにより、V入賞検知センサ425における遊技球の検知を容易に発生させることが可能となる。一方、時短状態において第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されて第2小当たり結果となり、当該時短状態における第2小当たり結果の発生回数が上限回数（例えば2回）に達して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、高頻度サポートモードが維持された状態で振分実行モードが開始される。そして、V入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生したタイミング、又はV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生することなく振分実行モードが終了したタイミングで、即時高頻度終了処理が実行される。当該場合には、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが開始されるため、偶発的にV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生する場合を除いて、基本的にV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しない。このように、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる契機となった小当たり結果の種類に応じて、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるタイミングが変動する構成とすることにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた後に、V入賞検知センサ425における遊技球の検知を容易に発生させることが可能な状況となる場合と、V

入賞検知センサ４２５における遊技球の検知を基本的に発生させることのできない状況となる場合とを生じさせることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。なお、時短状態において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回が実行されて第１小当たり結果となり、当該時短状態における第１小当たり結果の発生回数が上限回数に達して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該遊技回において第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで即時高頻度終了処理が実行されて低頻度サポートモードとなる構成としてもよい。

【５５１９】

（１２７）上記（１２６）の構成において、高頻度サポートモードにおいても右側領域ＰＡ７を遊技球が流下するように発射操作装置２８の操作が行われた場合に振分ユニット４１０に向けて流下する遊技球が発生し得る構成としてもよい。具体的には、普電装置４０１は、上記第２２の実施形態における上流側減速壁４１３及び下流側減速壁４１４を不具備であり、遊技球がスルーゲート３５に入賞してから、当該遊技球が普電装置４０１の普電誘導板４０９に落下し、自重により普電誘導板４０９の右端まで移動して普電誘導板４０９から離れるまでに要する時間が１．４秒未満の時間（例えば１．２秒）となっている。このため、右側領域ＰＡ７を遊技球が流下するように発射操作装置２８の操作が継続された場合、高頻度サポートモードにおいても普電装置４０１に入球しなかった遊技球が振分ユニット４１０に向けて流下し得る。但し、右側領域ＰＡ７を遊技球が流下するように発射操作装置２８の操作が継続された場合に振分ユニット４１０に到達する遊技球の数は、高頻度サポートモードよりも低頻度サポートモードにおいて多くなる。このように、高頻度サポートモードにおいても右側領域ＰＡ７を遊技球が流下するように発射操作装置２８の操作が行われた場合に振分ユニット４１０に向けて流下する遊技球が発生し得る構成とすることにより、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が第２小当たり結果となり、時短状態における第２小当たり結果の発生回数が上限回数に達して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合に、当該第２小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ４２５における遊技球の検知を発生させることが可能となるようにすることができる。当該場合には、Ｖ入賞検知センサ４２５における遊技球の検知が発生したに基づいて即時高頻度終了処理が実行されるため、Ｖ入賞検知センサ４２５における遊技球の検知が発生した後は、振分実行モードが終了するまで、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されている状態、すなわち振分装置部４１１に遊技球を入球させ易い状態となる。振分実行モードの開始時から振分装置部４１１に遊技球を入球させ易い状態となる場合（具体的には第１小当たり結果を契機として時短状態が終了される場合）と、振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ４２５における遊技球の検知が発生した後に振分装置部４１１に遊技球を入球させ易い状態となる場合（具体的には第２小当たり結果を契機として時短状態が終了される場合）とが存在している構成とすることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【５５２０】

（１２８）上記（１２６）の構成において、上記第２２の実施形態における普電装置４０１に代えて上記第２の実施形態における特別入賞装置１５１が設けられている構成としてもよい。具体的には、右側領域ＰＡ７を遊技球が流下するように発射操作装置２８の操作が行われた場合、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードである場合と比較して、特別入賞装置１５１に入球する遊技球の数が多くなるが、高頻度サポートモードにおいても特別入賞装置１５１に入球することなく振分ユニット４１０に向けて流下する遊技球が発生する。このため、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されている状況においても、Ｖ入賞検知センサ１６９における遊技球の検知を発生させることが可能となる。但し、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されている状況は、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されている状況と比較して、Ｖ入賞検知センサ１６９における遊技球の検知を発生させ難い状況である。このように、高頻度サポートモードにおいても右側領域ＰＡ７を遊技球が流下するように発射操作装置２８の操作が行われた場合に振分ユニット４１０に向けて流下する遊技球が発生し得る構成

とすることにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第2小当たり結果となり、時短状態における第2小当たり結果の発生回数が上限回数に達して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされた場合に、当該第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知を発生させることが可能となるようにすることができる。当該場合には、V入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生したことに基づいて即時高頻度終了処理が実行されるため、V入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した後は、振分実行モードが終了するまで、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されている状態、すなわち特別入賞装置151に遊技球を入球させ易い状態となる。振分実行モードの開始時から特別入賞装置151に遊技球を入球させ易い状態となる場合（具体的には第1小当たり結果を契機として時短状態が終了される場合）と、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した後に特別入賞装置151に遊技球を入球させ易い状態となる場合（具体的には第2小当たり結果を契機として時短状態が終了される場合）とが存在している構成とすることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

20

30

40

50

【5521】

(129) 上記第22～第32の実施形態では、高頻度サポートモードとなる遊技状態において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の実行回数、並びに第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数に基づいて高頻度終了条件が満たされたか否かの判定が行われる構成としたが、これに限定されることはなく、高頻度サポートモードとなる遊技状態において実行された普図表示部38aの変動表示回数に基づいて高頻度終了条件が満たされたか否かの判定が行われる構成としてもよい。具体的には、いずれかの時短状態（第22～第28の実施形態では時短状態STA1～STA3、第29の実施形態では時短状態STB1～STB3、第30の実施形態では時短状態STC1～STC4、第31の実施形態では時短状態STD1～STD10、第32の実施形態では時短状態STE1～STE13）が開始される場合には、当該時短状態において実行可能な普図表示部38aにおける変動表示の上限回数として「30000」が設定されるとともに、終了準備状態（第22～第26、第28の実施形態では終了準備状態STA4、第29の実施形態では終了準備状態STB4、第30の実施形態では終了準備状態STC5、第31の実施形態では終了準備状態STD11、第32の実施形態では終了準備状態STE14）が開始される場合には、当該終了準備状態において実行可能な普図表示部38aにおける変動表示の上限回数として「15」が設定される。時短状態又は終了準備状態では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることがなく当該時短状態又は終了準備状態において実行された普図表示部38aにおける変動表示の回数が上限回数に達した場合に、普図の変動表示回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたと判定される。

【5522】

主側MPU82は、第1特図表示部37aにおける遊技回、第2特図表示部37bにおける遊技回、振分実行モード及び開閉実行モードが実行されていない状況において、普図の変動表示回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該普図の変動表示回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードを終了する。また、主側MPU82は、第1特図表示部37aにおける遊技回又は第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されている状況において、普図の変動表示回の実行回数による高頻度終了条件が満たされ、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合には、当該遊技回が終了したことに基づいて高頻度サポートモードを終了する。さらにまた、主側MPU82は、第1特図表示部37aにおける遊技回又は第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されている状況において、普図の変動表示回の実行回数による高頻度終了条件が満たされ、当該遊技回の遊技結果が大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了したことに基づいて当該大当たり結果に対応する遊技状態が開始されるようにする。また、主側MPU82は、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されている状況において、普図の変動表示回の実行回数による高頻

度終了条件が満たされ、当該遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて高頻度サポートモードを終了する。一方、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードが終了したことに基づいて当該振分実行モードの契機となった小当たり結果に対応する遊技状態が開始されるようにする。

【5523】

主側MPU82は、開閉実行モードが実行されている状況において、普図の変動表示回の実行回数による高頻度終了条件が満たされた場合には、当該開閉実行モードが終了したことに基づいて当該開閉実行モードの契機となった大当たり結果に対応する遊技状態が開始されるようにする。また、主側MPU82は、振分実行モードが実行されている状況において、普図の変動表示回の実行回数による高頻度終了条件が満たされ、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードが終了したことに基づいて高頻度サポートモードを終了する。一方、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行した場合には、当該開閉実行モードが終了したことに基づいて当該振分実行モードの契機となった小当たり結果に対応する遊技状態が開始されるようにする。このように、高頻度サポートモードとなる遊技状態において実行された普図表示部38aの変動表示回数に基づいて高頻度終了条件が満たされたか否かの判定が行われる構成としても、時短状態が継続されている状況が長期間に亘って継続されてしまうことを防止することができるとともに、終了準備状態において実行可能な遊技回の回数が時短状態において実行可能な遊技回の回数よりも抑えられている構成とすることができる。

【5524】

(130) 上記第22～第32の実施形態において、いずれかの時短状態STA1～STA3, STB1～STB3, STC1～STC4, STD1～STD10, STE1～STE13において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために発生回数が参照されない小当たり結果が存在している構成としてもよい。例えば、上記第22の実施形態の第3時短状態STA3では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するために、第1小当たり結果の発生回数が参照される一方、第2～第7小当たり結果の発生回数は参照されない構成としてもよい。これにより、第3時短状態STA3には、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たし得る小当たり結果（第1小当たり結果）と、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たさない小当たり結果（第2～第7小当たり結果）とが存在している構成とすることができる。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了が満たされたか否かを判定するために、第3時短状態STA3では発生回数が参照されない一方、第1時短状態STA1及び第2時短状態STA2では発生回数が参照される小当たり結果（第2～第7小当たり結果）が存在している構成とすることができる。よって、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が単純なものとなってしまうことを防止することができるとともに、遊技内容を多様化させることができる。

【5525】

(131) 上記第22～第32の実施形態において、高頻度サポートモードを実質的に終了させ得る小当たり結果について、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる発生回数として3回以上の回数が設定されている構成としてもよい。例えば、上記第22の実施形態において、第2時短状態STA2にて、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第4小当たり結果の発生回数及び第5小当たり結果の発生回数が2回に設定されており、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第7小当たり結果の発生回数が3回に設定されており、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第3小当たり結果の発生回数が4回に設定されており、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる第1小当たり結果の発生回数、第2小当たり結果の発生回数及び第

6小当たり結果の発生回数が100回に設定されている構成としてもよい。これにより、第2時短状態STA2が開始された後において最初に第4小当たり結果又は第5小当たり結果が発生した場合には小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされず、当該第2時短状態STA2における第4小当たり結果の発生回数又は第5小当たり結果の発生回数が2回となった場合に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるようにすることができる。また、第2時短状態STA2が開始された後において最初の第7小当たり結果が発生した場合、及び2回目の第7小当たり結果が発生した場合には小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされず、当該第2時短状態STA2における第7小当たり結果の発生回数が3回となった場合に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるようにすることができる。さらにまた、第2時短状態STA2が開始された後において1回目～3回目の第3小当たり結果が発生した場合には小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされず、当該第2時短状態STA2における第3小当たり結果の発生回数が4回となった場合に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされるようにすることができる。このように、高頻度サポートモードを終了させるために必要となる小当たり結果の発生回数として4種類以上の回数が設定されている構成とすることにより、高頻度サポートモードを終了させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止して、遊技内容を多様化させることができる。

10

【5526】

(132) 上記第22～第24、第28～第32の実施形態において、終了準備状態STA4、STB4、STC5、STD11、STE14において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の上限回数として「2」以上の回数が設定されている構成としてもよい。これにより、終了準備状態STA4、STB4、STC5、STD11、STE14においていずれかの小当たり結果が発生して小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる可能性を高めることができるとともに、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生して開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードであるいずれかの遊技状態に移行する可能性を高めることができる。

20

【5527】

(133) 上記第22～第32の実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果の組合せが相違しており、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果の発生確率が同一である遊技状態が存在している構成としてもよい。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果の組合せが相違しており、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果の数が同一である遊技状態が存在している構成としてもよい。具体的には、第1時短状態及び第2時短状態を含む複数の時短状態が存在しているとともに、第1小当たり結果～第4小当たり結果を含む複数の小当たり結果が存在している。第1時短状態及び第2時短状態において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が第1小当たり結果となる確率～第4小当たり結果となる確率は同一の確率である。第1時短状態では、第1小当たり結果が1回発生した場合、第2小当たり結果が1回発生した場合、第3小当たり結果が100回発生した場合、又は第4小当たり結果が100回発生した場合に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。第1時短状態において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果は第1小当たり結果及び第2小当たり結果の2つである。第2時短状態では、第1小当たり結果が100回発生した場合、第2小当たり結果が100回発生した場合、第3小当たり結果が1回発生した場合、又は第4小当たり結果が1回発生した場合に小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされる。第2時短状態において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を実質的に満たし得る小当たり結果は第3小当たり結果及び第4小当たり結果の2つである。

30

40

【5528】

(134) 上記第22～第32の実施形態では、小当たり結果の発生回数による高頻度

50

終了条件を満たすために必要となる発生回数として「1」又は「2」が設定されている小当たり結果と比較して、高頻度サポートモードを終了させ難い小当たり結果として、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数として「100」が設定されている小当たり結果が存在している構成としたが、これに限定されることはなく、当該高頻度サポートモードを終了させ難い小当たり結果として、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数として「50」が設定されている小当たり結果が存在している構成としてもよく、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数として「200」が設定されている小当たり結果が存在している構成としてもよい。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数として「50」又は「200」が設定されている小当たり結果の発生に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率を、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数として「1」又は「2」が設定されている小当たり結果の発生に基づいて高頻度サポートモードが終了される確率よりも低い確率とすることができる。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数として「1」又は「2」が設定されている小当たり結果の発生に基づいて高頻度サポートモードが終了される事象を起り易く、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数として「50」又は「200」が設定されている小当たり結果の発生に基づいて高頻度サポートモードが終了される事象が起り難い構成とすることができる。

10

20

30

40

50

【5529】

(135) 上記第22～第32の実施形態において、第2特図表示部37bにおける遊技回において発生し得る複数の小当たり結果のうち一部の小当たり結果については、各時短状態STA1～STA3, STB1～STB3, STC1～STC4, STD1～STD10, STE1～STE13において高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数が「1」に設定されている構成としてもよい。これにより、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が当該一部の小当たり結果となった場合には、時短状態STA1～STA3, STB1～STB3, STC1～STC4, STD1～STD10, STE1～STE13の種類とは無関係に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて、振分実行モードの開始前に高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなるようにすることができる。

【5530】

(136) 上記第22～第32の実施形態において、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードに代えて、遊技球の普電装置401への入球が不可となる非サポートモード及び遊技球の普電装置401への入球が可能となるサポートモードが設けられている構成としてもよい。非サポートモードでは、普電開放状態が発生しないため、遊技球の普電装置401への入球が不可となる。サポートモードでは、上記第22～第32の実施形態における高頻度サポートモードと同様に、普図当否判定処理の判定モードは普図側の高確率モードとなり、普図の変動期間は短期間(1秒)となり、普電開放状態の実行モードは長開放(2秒)が3回発生する高期待度モードとなる。これにより、非サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合に、サポートモードにおいて振分実行モードが実行される場合と比較して、振分ユニット410に到達する遊技球の数が増加することができる。よって、非サポートモードにおいて振分実行モードが実行されることを遊技者に期待させることができる。

【5531】

(137) 上記第22～第32の実施形態では、振分実行モードにてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生したことに基づいて当該振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行する構成としたが、これに限定されることはなく、振分実行モードにおいて振分装置部411に設けられた検知センサの検知領域を通過する遊技球が検知される度に移行抽選が実行され、当該移行抽選にて当選結果が発生したことに基づいて、当該振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行する構成としてもよい。これにより、振

分実行モードにおいて遊技球の振分装置部 4 1 1 への入球を発生させることにより開閉実行モードへの移行を発生させ得る構成とすることができる。また、振分実行モードにおいて振分装置部 4 1 1 に設けられた検知センサの検知領域を通過する遊技球が検知されたことに基づいて当該振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行する構成としてもよい。これにより、振分実行モードにおいて遊技球の振分装置部 4 1 1 への入球が発生した場合には当該振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行することを遊技者に確信させることができる。

【 5 5 3 2 】

(1 3 8) 上記第 2 2 ～第 3 2 の実施形態では、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生したことに基づいて当該振分実行モードの終了後に開閉実行モードに移行する構成としたが、これに限定されることはなく、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生したことに基づいて当該振分実行モードの終了後に、当否判定処理の結果が大当たり結果となる確率が高められている高確率状態に移行する構成としてもよい。当該構成においても、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知を発生させるために、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 2 8 の操作が行われるようにすることができる。

【 5 5 3 3 】

(1 3 9) 上記第 2 2 ～第 3 2 の実施形態において、図柄表示装置 4 1 の一部領域にて普電開放状態に対応する普電開放演出が実行される構成であって、普電開放演出の実行中に即時高頻度終了処理が実行された場合には普電開放演出が途中で終了される構成としてもよい。普電開放演出では、開放状態となった普電装置 4 0 1 の画像が当該一部領域に表示され、普電開放演出が終了されることにより当該画像表示が終了される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて即時高頻度終了処理が実行されて、普電開放状態が終了したことを遊技者が把握可能とすることができる。

【 5 5 3 4 】

(1 4 0) 上記第 2 2 ～第 3 2 の実施形態において、図柄表示装置 4 1 の一部領域にて普図表示部 3 8 a における変動表示及び確定表示に対応する普図対応演出が実行される構成であって、普図対応演出の実行中に即時高頻度終了処理が実行された場合には普図対応演出が途中で終了される構成としてもよい。普図対応演出では、普図表示部 3 8 a における変動表示が実行されている状況において当該一部領域に「変動中」という文字が表示されるとともに、確定表示が実行されている状況において当該一部領域に「外れ」又は「電役開放当選」という文字が表示される。そして、普図対応演出が終了される場合にはこれらの文字の表示が終了される。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて即時高頻度終了処理が実行されて、普図表示部 3 8 a における変動表示又は確定表示が終了したことを遊技者が把握可能とすることができる。

【 5 5 3 5 】

(1 4 1) 上記第 2 2 ～第 3 2 の実施形態では、高頻度サポートモードとなることにより普電開放状態の実行モードが高期待度モードとなり、高期待度モードでは長開放 (2 秒) が 3 回発生する構成としたが、これに限定されることはなく、高期待度モードでは 1 秒間の開放が 6 回発生する構成としてもよく、高期待度モードでは 6 秒間の開放が 1 回発生する構成としてもよい。これらのいずれかの構成とした場合においても、高頻度サポートモードである場合には、低頻度サポートモードである場合と比較して、遊技球の普電装置 4 0 1 への入球が発生し易くすることができるとともに、遊技球が振分ユニット 4 1 0 に到達する可能性が低くなるようにすることができる。

【 5 5 3 6 】

(1 4 2) 上記第 2 2 ～第 3 2 の実施形態では、高期待度モードにおける普電側のインターバル期間 (1 秒) として、遊技球が普電誘導板 4 0 9 の着地領域 4 0 9 a に着地し、自重により普電誘導板 4 0 9 の右端まで移動して普電誘導板 4 0 9 から離れるまでに要する時間 (約 2 秒) よりも短い期間が設定されている構成としたが、これに限定されること

10

20

30

40

50

はなく、高期待度モードにおける普電側のインターバル期間として、当該2秒よりも長い期間が設定されている構成としてもよい。具体的には、高期待度モードにおける普電側のインターバル期間が2.4秒に設定されている。これにより、開閉実行モードではなく高頻度サポートモードであるとともに普電側のインターバル期間中である状況において着地領域409aに着地した遊技球の一部が普電装置401に入球するとともに、当該状況において着地領域409aに着地した遊技球の一部が普電装置401に入球することなく普電装置401よりも下流側に流下する構成とすることができる。

【5537】

(143) 上記第22～第32の実施形態において、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行された場合には基本的に振分装置部411への入球が発生しない構成において、小当たり結果の発生回数により高頻度終了条件が満たされることなく高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行され、当該振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が偶発的に発生した場合には、開閉実行モードの終了後に振分実行モードの契機となった小当たり結果の種類に対応する移行先に遊技状態を移行させる処理構成としてもよい。これにより、開閉実行モードの終了時に、振分実行モードの契機となった小当たり結果の発生により高頻度終了条件が満たされたか否かを判定するための処理を不要とすることができる。よって、開閉実行モードの終了時に遊技状態を設定するための処理構成を簡素化することができる。

【5538】

(144) 上記第22～第32の実施形態において、通常遊技状態STA0, STB0, STC0, STD0, STE0において、右側領域PA7を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作(所謂「右打ち」)が行われていることが特定された場合に、左側領域PA6を遊技球が流下するように発射操作装置28の操作(所謂「左打ち」)を行うように警告する左打ち報知が実行される構成としてもよい。主側MPU82は、スルーゲート35への入球が検知されたタイミングから所定の期間内(例えば3秒以内)にさらにスルーゲート35への入球が検知された場合に、所謂「右打ち」が行われていることを特定する。左打ち報知では、図柄表示装置41に「左打ちして下さい」という文字画像が表示される。また、左打ち報知では、表示発光部64が左打ち報知に対応する態様で発光するように発光制御が実行されるとともに、「左打ちして下さい」という音声出力されるようにスピーカ部65の音出力制御が実行される。これにより、通常遊技状態STA0, STB0, STC0, STD0, STE0では基本的に所謂「左打ち」が行われるようにすることができる。

【5539】

(145) 上記第22～第32の実施形態において、通常遊技状態STA0, STB0, STC0, STD0, STE0にて小当たり結果が発生した場合には当該小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が発生しても開閉実行モードに移行しない構成としてもよい。また、当該場合において、振分実行モードが実行されてもV入賞閉鎖状態が維持される構成としてもよく、振分実行モードの実行期間が短い時間(例えば2秒)に設定される構成としてもよい。このように、通常遊技状態STA0, STB0, STC0, STD0, STE0において発生した小当たり結果を契機とした振分実行モードが、高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4, STB1～STB4, STC1～STC5, STD1～STD11, STE1～STE14のいずれかにおいて発生した小当たり結果を契機とした振分実行モードよりも遊技者にとって不利な態様で実行される構成とすることにより、通常遊技状態STA0, STB0, STC0, STD0, STE0において、基本的に遊技球が左側領域PA6を流下するように発射操作装置28の操作が行われるようにすることができる。

【5540】

(146) 上記第22～第32の実施形態において、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了され、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいてV入賞検知センサ425における遊技球の検知が

10

20

30

40

50

発生した場合には開閉実行モードの実行中に低頻度サポートモードに対応する態様で普電装置 401 の制御が実行される一方、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることなく高頻度サポートモードが維持された状態で実行された振分実行モードにおいて偶発的に V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生した場合には開閉実行モードの実行中に高頻度サポートモードに対応する態様で普電装置 401 の制御が実行される構成としてもよい。低頻度サポートモードに対応する態様で普電装置 401 の制御が実行される場合には、普図当否判定処理の判定モードは普図側の低確率モードとなり、普図の変動期間は長期間（10 秒）となり、普電開放状態の実行モードは短開放（0.7 秒）が 1 回発生する低期待度モードとなる。また、高期待度サポートモードに対応する態様で普電装置 401 の制御が実行される場合には、普図当否判定処理の判定モードは普図側の高確率モードとなり、普図の変動期間は短期間（1 秒）となり、普電開放状態の実行モードは長開放（2 秒）が 3 回発生する高期待度モードとなる。高期待度サポートモードに対応する態様で普電装置 401 の制御が実行される場合には、開閉実行モードにおいて遊技球が特電入賞装置 32 に到達することが困難となる。これにより、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることなく高頻度サポートモードが維持された状態で実行された振分実行モードにおいて偶発的に V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生した場合に、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了され、低頻度サポートモードにおいて実行された振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生した場合と同様の利益が遊技者に付与されてしまうことを防止することができる。

10

20

【5541】

（147）上記第 22～第 32 の実施形態では、普電装置 401 の閉鎖状態において普電誘導板 409 の上面に載った遊技球の移動速度を低減させるための手段として上流側減速壁 413 及び下流側減速壁 414 が設けられている構成としたが、これに限定されることはなく、当該手段として遊技球が載る普電誘導板 409 の上面に案内溝部が形成されている構成としてもよい。案内溝部は、遊技球の下側の一部が入り込む深さ寸法を有しており、遊技球をパチンコ機 10 前側及びパチンコ機 10 後側に蛇行させながら普電誘導板 409 の上流側の端から普電誘導板 409 の下流側の端まで誘導する形状に形成されている。これにより、普電装置 401 の閉鎖状態において普電誘導板 409 の上面に載った遊技球をパチンコ機 10 前側及びパチンコ機 10 後側に蛇行させて、遊技球の移動速度を低減

30

【5542】

（148）上記第 22～第 32 の実施形態において、上流側減速壁 413 及び下流側減速壁 414 に代えて、普電誘導板 409 の上面から上方に向けて突出させて形成された釘状の突起部が複数設けられている構成としてもよい。これらの突起部は、普電誘導板 409 の上に載った遊技球が当該普電誘導板 409 の下流側の端部まで移動する過程で複数の突起部に衝突するように設けられている。これにより、普電誘導板 409 の上を移動する遊技球の移動経路が直線となることを防止することができるとともに、当該遊技球が当該突起部に衝突する度に当該遊技球の移動速度が低減されるようにすることができる。

40

【5543】

（149）上記第 22～第 32 の実施形態において、いずれかの時短状態（第 22～第 28 の実施形態では時短状態 STA1～STA3、第 29 の実施形態では時短状態 STB1～STB3、第 30 の実施形態では時短状態 STC1～STC4、第 31 の実施形態では時短状態 STD1～STD10、第 32 の実施形態では時短状態 STE1～STE13）において第 2 特図表示部 37b における遊技回が実行されて遊技結果が小当たり結果となった場合には、当該小当たり結果の種類とは無関係に、当該小当たり結果を契機とした振分実行モード中に、継続挑戦演出が実行される構成としてもよい。継続挑戦演出は、小当たり結果を契機とした振分実行モードの終了後における遊技状態又は当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モ

50

ードの終了後における遊技状態がいずれかの時短状態となる時短継続の成功に挑戦する演出である。継続挑戦演出は、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行される。継続挑戦演出では、図柄表示装置 4 1 に、味方キャラクタが運転する車、第 1 敵キャラクタが運転する車及び第 2 敵キャラクタが運転する車が表示されるとともに、図柄表示装置 4 1 において当該 3 つの車で先にゴール地点に到着することを競うカーレースが行われ、当該カーレース中に味方キャラクタが運転する車の順位が変動する様子が表示される。

【 5 5 4 4 】

振分実行モードの終了後又は当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後における遊技状態がいずれかの時短状態となる場合には、時短継続に成功したことを報知する継続成功演出が実行される。継続成功演出では、味方キャラクタの車が先頭でゴールする様子が図柄表示装置 4 1 に表示される。また、時短継続に成功したことを報知する態様で表示発光部 6 4 の発光制御が行われるとともに、継続成功報知音がスピーカ部 6 5 から出力される。振分実行モードの終了後又は当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後における遊技状態が終了準備状態 S T A 4, S T B 4, S T C 5, S T D 1 1, S T E 1 4 となる場合には、終了準備状態 S T A 4, S T B 4, S T C 5, S T D 1 1, S T E 1 4 に転落したことを報知する第 1 転落演出が実行される。第 1 転落演出では、味方キャラクタの車が 2 位でゴールする様子が図柄表示装置 4 1 に表示されるとともに、第 1 転落報知音がスピーカ部 6 5 から出力される。振分実行モードの終了後又は当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生して移行する開閉実行モードの終了後における遊技状態が通常遊技状態 S T A 0, S T B 0, S T C 0, S T D 0, S T E 0 となる場合には、通常遊技状態 S T A 0, S T B 0, S T C 0, S T D 0, S T E 0 に転落したことを報知する第 2 転落演出が実行される。第 2 転落演出では、味方キャラクタの車が最下位でゴールする様子が図柄表示装置 4 1 に表示されるとともに、第 2 転落報知音がスピーカ部 6 5 から出力される。継続成功演出、第 1 転落演出及び第 2 転落演出は例えば 2 秒間に亘って実行される。

【 5 5 4 5 】

このように、いずれかの時短状態において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されて遊技結果が小当たり結果となった場合には、当該小当たり結果の種類とは無関係に、当該小当たり結果を契機とした振分実行モード中に継続挑戦演出が実行される構成とすることにより、振分実行モード中に、時短継続に成功するか否かに遊技者の関心を向けさせることができる。これにより、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されて当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しない事象が繰り返し発生した場合においても、遊技者を退屈させてしまう可能性を低減することができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 5 5 4 6 】

(1 5 0) 上記第 2 2 ～第 3 2 の実施形態において、いずれかの時短状態（第 2 2 ～第 2 8 の実施形態では時短状態 S T A 1 ～ S T A 3、第 2 9 の実施形態では時短状態 S T B 1 ～ S T B 3、第 3 0 の実施形態では時短状態 S T C 1 ～ S T C 4、第 3 1 の実施形態では時短状態 S T D 1 ～ S T D 1 0、第 3 2 の実施形態では時短状態 S T E 1 ～ S T E 1 3）において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されて遊技結果が小当たり結果となった場合には、当該小当たり結果の種類とは無関係に、当該小当たり結果を契機とした振分実行モード中にバトル演出が実行される構成としてもよい。振分実行モードの開始時にバトル演出が開始される。そして、振分実行モードの終了時にバトル演出が終了されるとともに、結果報知演出が開始される。結果報知演出は、例えば 2 秒間に亘って実行される。振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生した場合、結果報知演出はオープニング演出が終了するタイミングよりも前のタイミングにおいて終了する。バトル演出及び結果報知演出は、図柄表示装置 4 1、表示発光部 6 4 及びスピーカ部 6 5 にて実行される。バトル演出では、図柄表示装置 4 1 に味方キャラクタ及び

10

20

30

40

50

敵キャラクタの画像が表示され、図柄表示装置 4 1 において味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う様子が表示される。音光側 M P U 9 3 は、バトルの効果音が出力されるようにスピーカ部 6 5 の音出力制御を実行するとともに、バトルの内容に対応する態様で発光するように表示発光部 6 4 の発光制御を実行する。

【 5 5 4 7 】

振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生し、開閉実行モードの終了後にいずれかの時短状態が開始される場合には、振分実行モードの終了時に結果報知演出として、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する勝利結果報知演出が実行される。これにより、開閉実行モードの終了後にいずれかの時短状態が開始されることを遊技者に報知することができる。また、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされることなく高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行され、V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生することなく、当該振分実行モードの前後においていずれかの時短状態である状態が維持される場合には、振分実行モードの終了時に結果報知演出として、敵キャラクタが逃走するとともに味方キャラクタの強さを示すレベルが上昇するレベル上昇結果報知演出が実行される。これにより、振分実行モードの開始前の遊技状態を維持できたことを遊技者に報知することができる。さらにまた、振分実行モードの終了後に通常遊技状態 S T A 0 , S T B 0 , S T C 0 , S T D 0 , S T E 0 又は終了準備状態 S T A 4 , S T B 4 , S T C 5 , S T D 1 1 , S T E 1 4 において遊技回が実行される状況となる場合には、振分実行モードの終了時に結果報知演出として、味方キャラクタが敗北する敗北結果報知演出が実行される。これにより、いずれかの時短状態である状態が維持できなかったことを遊技者に報知することができる。

【 5 5 4 8 】

このように、いずれかの時短状態において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されて遊技結果が小当たり結果となった場合には、当該小当たり結果の種類とは無関係に、当該小当たり結果を契機とした振分実行モード中にバトル演出が実行される構成とすることにより、振分実行モード中に、味方キャラクタが勝利するか否か、及び味方キャラクタのレベルが上昇するか否かに遊技者の関心を向けさせることができる。これにより、高頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行されて当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 2 5 における遊技球の検知が発生しない事象が繰り返し発生した場合においても、遊技者を退屈させてしまう可能性を低減することができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 5 5 4 9 】

(1 5 1) 上記第 2 2 ～第 3 2 の実施形態では、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミング（上記第 2 3 の実施形態では最終停止期間が終了するタイミング）で即時高頻度終了処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、当該タイミングで高頻度終了設定処理が実行される構成としてもよい。高頻度終了設定処理が実行されることにより、高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。一方、高頻度終了設定処理が実行されても実行中である普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示又は実行中である普電開放状態は終了されない。このように、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミング（上記第 2 3 の実施形態では最終停止期間が終了するタイミング）で高頻度終了設定処理が実行される構成とすることにより、実行中である普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示、普図表示部 3 8 a における確定表示又は普電開放状態を終了させるための処理構成を不具備としながら、当該タイミングで高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードとすることができる。

【 5 5 5 0 】

(1 5 2) 上記第 2 2 ～第 3 2 の実施形態では、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が小当たり結果となり、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示が行われている状況において即時高頻度

終了処理が実行された場合に当該普図表示部 38 a における絵柄の変動表示が終了されて即時停止用の絵柄の確定表示が開始される構成としたが、これに限定されることはなく、当該場合に当該普図表示部 38 a における絵柄の変動表示が継続されて、普図表示部 38 a における変動表示回の残り時間が 0.4 秒になるタイミングで即時停止用の絵柄の確定表示が開始される構成としてもよい。これにより、普図表示部 38 a における変動表示回の実行期間が短縮されないようにしながら、普電開放状態ではない状況において振分実行モードが開始されるようにすることができる。

【5551】

(153) 上記第 22 ～ 第 32 の実施形態において、普電開放状態の実行中に即時高頻度終了処理が実行された場合には当該普電開放状態を終了させる処理が実行される一方、普図表示部 38 a における絵柄の変動表示又は確定表示の実行中に即時高頻度終了処理が実行された場合には当該変動表示又は確定表示が継続される構成としてもよい。即時高頻度終了処理において高頻度終了設定処理が実行されることにより高頻度サポートモードが終了されて低頻度サポートモードとなる。このため、普図表示部 38 a における変動表示の実行中に即時高頻度終了処理が実行されて当該変動表示が継続されるとともに、当該変動表示の終了後に確定表示が行われ、当該確定表示の終了後に普電開放状態が実行される場合、又は普図表示部 38 a における確定表示の実行中に即時高頻度終了処理が実行されて当該確定表示が継続されるとともに、当該確定表示の終了後に普電開放状態が実行される場合、当該普電開放状態の実行モードは短開放 (0.7 秒) が 1 回発生する低期待度モードとなる。これに対して、遊技球の発射周期は 0.6 秒であるため、普電装置 401 の短開放が 1 回発生した場合には第 2 作動口 402 への遊技球の入球が基本的には発生することなく発生したとしても入球個数は 1 個程度である。このように、普図表示部 38 a における変動表示又は確定表示の実行中に即時高頻度終了処理が実行されて当該変動表示又は確定表示が継続されるとともに、普図表示部 38 a における変動表示及び確定表示の終了後に普電開放状態が実行され得る構成においても、振分実行モード中に普電装置 401 に到達した遊技球の大部分が第 2 作動口 402 に入球することなく振分ユニット 410 に向けて流下するようにすることができる。

【5552】

(154) 上記第 22 ～ 第 32 の実施形態では、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了される場合には高頻度終了設定処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、当該場合にも即時高頻度終了処理が実行される構成としてもよい。これにより、遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされたことに基づいて高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードとなるタイミングで、普電開放状態が終了されている状態とすることができる。

【5553】

(155) 上記第 22 ～ 第 32 の実施形態では、振分実行モードの実行期間に亘って V 入賞閉鎖状態と V 入賞開放状態との間で振分装置部 411 における V 入賞切換片 422 の切り換えが繰り返される構成としたが、これに限定されることはなく、振分実行モードの開始時に V 入賞閉鎖状態から V 入賞開放状態への切り換えが行われた後、当該振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生するタイミング及び当該振分実行モードの実行期間 (具体的には 6 秒) が終了するタイミングのうちいずれか早いタイミングまで、当該 V 入賞開放状態が継続される構成としてもよい。振分実行モードでは、V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生したことに基づいて V 入賞閉鎖状態に切り換えられる。振分実行モードの途中で V 入賞閉鎖状態に切り換えられた場合、当該振分実行モードが終了するまで V 入賞閉鎖状態が維持される。また、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生しなかった場合には、当該振分実行モードの終了時に V 入賞閉鎖状態に切り換えられる。このように、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生するまで V 入賞開放状態が継続される構成とすることにより、振分実行モードの開始後において最初に振分装置部 411 に入球した遊技球が V 入賞通路領域 412 c に入球し、V 入賞検知センサ 425

にて検知される可能性を高めることができる。これにより、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが実行され、遊技球が右側領域 P A 7 を流下するように発射操作装置 28 の操作が行われた場合に、V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生して開閉実行モードに移行する可能性を高めることができる。また、第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにおいて小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされて高頻度サポートモードが終了し、低頻度サポートモードにおいて振分実行モードが開始された場合に、振分装置部 411 に遊技球を入球させれば開閉実行モードへの移行が発生すると遊技者に思わせることができる。

【5554】

(156) 上記第 22 ～ 第 32 の実施形態では、V 入賞閉鎖状態と V 入賞開放状態との間で切り換えを行うための V 入賞切換片 422 が設けられている構成としたが、これに限定されることはなく、当該 V 入賞切換片 422 を不具備であり、振分装置部 411 の内部において V 入賞通路領域 412c が上方に向けて常時開放されている構成としてもよい。これにより、振分装置部 411 に入球しても V 入賞検知センサ 425 における遊技球の検知が発生しない可能性を残しながら、振分装置部 411 に遊技球が入球した場合に当該遊技球が V 入賞検知センサ 425 にて検知される可能性を高めることができる。

【5555】

(157) 上記第 22 ～ 第 32 の実施形態において、スルーゲート 35 に入球した後に普電装置 401 に向けて流下する遊技球が普電誘導板 409 における着地領域 409a に着地するようにガイドするガイド釘が遊技盤 24 に設けられている構成としてもよい。ガイド釘は、遊技球の直径よりも若干大きい距離だけ横方向に離間させて、スルーゲート 35 の下方であるとともに着地領域 409a の上方である位置に、左右に 1 本ずつ設けられている。スルーゲート 35 から普電装置 401 に向けて流下する遊技球は、左右のガイド釘の間を通過して着地領域 409a に着地する。これにより、スルーゲート 35 と着地領域 409a との間の距離が離れている構成においても、遊技球の着地位置によって当該遊技球が普電誘導板 409 の上に滞在する時間の変動してしまうことを防止することができる。

【5556】

(158) 上記第 22 ～ 第 32 の実施形態において、第 2 作動口検知センサ 406 の検知範囲が普電排出通路部 408 よりも遊技球の移動方向の上流側に設定されている構成としてもよい。具体的には、第 2 作動口検知センサ 406 の検知範囲が普電案内通路 407 の入口部に設定されている構成としてもよく、第 2 作動口検知センサ 406 の検知範囲が普電通路形成体 405 における普電左側部 405a の入口に設定されている構成としてもよい。これにより、第 2 作動口 402 に入球した遊技球が第 2 作動口検知センサ 406 にて検知されるまでに最大で要する時間を短縮することができる。

【5557】

(159) 上記第 22 ～ 第 32 の実施形態において、普図側の高確率モードでは 1 回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が約 $1/1$ (具体的には $250/251$) に設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、普図側の高確率モードでは 1 回の普図当否判定処理において電役開放当選となる確率が $1/1$ (具体的には $251/251$) に設定されている構成としてもよい。これにより、高頻度サポートモードにおいて普電装置 401 に到達した遊技球の全てを第 2 作動口 402 に入球させて、高頻度サポートモードにおいて振分ユニット 410 に到達する遊技球が発生しないようにすることができる。

【5558】

(160) 上記第 22 ～ 第 32 の実施形態において、小当たり結果が発生した場合には、当該小当たり結果の種類とは無関係に、全ての小当たり結果に対応する共通の図柄の組合せ (例えば「3・4・1」) が図柄表示装置 41 に停止表示される構成としてもよい。これにより、振分実行モードの開始前には小当たり結果の種類が把握されないようにして、振分実行モード中に実行される状態選択演出及び当該振分実行モード後に実行される選

10

20

30

40

50

択結果報知演出への注目度を高めることができる。

【５５５９】

(１６１) 上記第２２～第３２の実施形態において、低頻度サポートモードでは普電装置４０１への入球が不可となる構成としてもよい。これにより、低頻度サポートモードにおいて遊技球が右側領域ＰＡ７を流下するように発射操作装置２８の操作が行われた場合に当該遊技球が普電装置４０１に入球しないようにすることができる。これにより、低頻度サポートモードにおいて第２保留情報が保留記憶されることを防止することができる。また、当該第２保留情報を契機として第２特図表示部３７ｂにおける遊技回が実行されることを防止することができる。また、高頻度サポートモードにおいて普電装置４０１に向けて流下する遊技球の全てが、普電装置４０１に入球することなく振分ユニット４１０に到達するようにすることができる。

10

【５５６０】

(１６２) 上記第２２～第３２の実施形態では、遊技球が左側領域ＰＡ６を流下するように発射操作装置２８の操作が行われた場合には遊技球が普電装置４０１に入球不可となる構成としたが、これに限定されることはなく、遊技球が左側領域ＰＡ６を流下するように発射操作装置２８の操作が行われた場合には、遊技球が右側領域ＰＡ７を流下するように発射操作装置２８の操作が行われた場合と比較して、遊技球が普電装置４０１に入球しづらくなる構成としてもよい。具体的には、可変表示ユニット３６における図柄表示装置４１の左側上方の部分である左上枠部には、上側領域ＰＡ５から左側領域ＰＡ６に向けて流下しようとする遊技球のうちの一部を右側領域ＰＡ７に設けられたスルーゲート３５に誘導することを可能とするワープ通路の入口部が形成されている。本構成において、遊技盤２４の下端から当該ワープ通路の入口部までの距離は、遊技盤２４の下端からスルーゲート３５までの距離よりも大きく、当該入口部に入球してワープ通路を通過した遊技球をスルーゲート３５に向けて流下させることが可能となっている。このように、上側領域ＰＡ５から左側領域ＰＡ６に向けて流下しようとする遊技球の一部がワープ通路を通過してスルーゲート３５に入球する構成とすることにより、左側領域ＰＡ６を流下するように発射操作装置２８の操作が行われた場合には、右側領域ＰＡ７を流下するように発射操作装置２８の操作が行われた場合と比較して遊技球が普電装置４０１に入球しづらくなる構成とすることができる。

20

【５５６１】

(１６３) 上記第２６～第２８の実施形態において、第２特図保留エリア１１２に記憶される第２保留情報に、当該第２保留情報の取得時におけるサポートモードの情報が含まれている構成としてもよい。具体的には、高頻度サポートモードにおいて第２保留情報が取得された場合には、取得時のサポートモードが高頻度サポートモードであったことを示す「１」という情報を含む第２保留情報が第２特図保留エリア１１２におけるいずれかのエリア１１２ａ～１１２ｄに格納される。また、低頻度サポートモードにおいて第２保留情報が取得された場合には、取得時のサポートモードが低頻度サポートモードであったことを示す「０」という情報を含む第２保留情報が第２特図保留エリア１１２におけるいずれかのエリア１１２ａ～１１２ｄに格納される。これにより、主側ＭＰＵ８２が第２保留情報に対応する遊技回の開始時に第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間を選択する場合に、第２保留情報に含まれている「１」又は「０」の情報に基づいて当該第２保留情報の取得時におけるサポートモードを特定し、当該特定したサポートモードにする絵柄の変動表示期間が選択されるようにすることができる。

30

40

【５５６２】

(１６４) 上記第２６～第２８の実施形態において、高頻度サポートモードにて、第２特図保留エリア１１２に記憶されている第２保留情報の数が「１」減少したことに基づいて保留促進報知が実行される構成としてもよく、第２特図保留エリア１１２に記憶されている第２保留情報の数が減少して報知基準個数未満（例えば３個未満）となったことに基づいて保留促進報知が実行される構成としてもよく、第２特図保留エリア１１２に記憶されている第２保留情報の数が減少して「０」となったことに基づいて保留促進報知が実行

50

される構成としてもよい。これにより、第2特図保留エリア112に新たな第2保留情報を記憶可能である状況において保留促進報知が実行されるようにすることができる。

【5563】

(165) 上記第26～第28の実施形態において、保留促進報知として、「右打ちをして下さい」という音声スピーカ部65から出力されるようにする音出力制御が実行される構成としてもよく、遊技球が右側領域PA7を流下する態様で発射操作装置28の操作を行うように促す態様で表示発光部64の右部のみを発光させる発光制御が実行される構成としてもよい。これにより、遊技球が右側領域PA7を流下する態様で発射操作装置28の操作が行われて第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が増加する可能性を高めることができる。

10

【5564】

(166) 上記第26～第28の実施形態において、高頻度サポートモードにて、遊技球が右側領域PA7を流下する態様で発射操作装置28の操作を行うべき状況であることを報知する専用の右打ち報知発光部が遊技盤24に設けられており、保留促進報知にて当該右打ち報知発光部が点灯される構成としてもよい。これにより、遊技球が右側領域PA7を流下する態様で発射操作装置28の操作が行われる可能性を高めることができる。

【5565】

(167) 上記第26～第28の実施形態において、保留促進報知が実行される場合には、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間に図柄表示装置41にて実行されている図柄の変動表示において1つ目の図柄が停止されるタイミングで保留促進報知が開始される構成としてもよく、当該図柄の変動表示において2つ目の図柄が停止されるタイミングで保留促進報知が開始される構成としてもよい。このように、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の開始時には保留促進報知が開始されず、当該絵柄の変動表示期間の途中で保留促進報知が開始されるようにすることにより、第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の途中で保留促進報知が開始されるか否かに注目させることができる。

20

【5566】

(168) 上記第28の実施形態において、時短終了予告演出として、終了までに増加可能な第2特図保留エリア112における第2保留情報の数を表示する文字が図柄表示装置41に表示されるようにする表示制御が実行される構成としてもよく、「まもなく時短終了」という音声スピーカ部65から出力されるようにする音出力制御が実行される構成としてもよく、時短状態STA1～STA3の終了を予告する色で表示発光部64を発光させる発光制御が実行される構成としてもよい。これにより、遊技球が右側領域PA7を流下する態様で発射操作装置28の操作が行われて第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報の数が増加する可能性を高めることができる。

30

【5567】

(169) 上記第26～第28の実施形態では、第2特図保留エリア112に記憶可能な第2保留情報の数が4個に設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、第2特図保留エリア112に記憶可能な第2保留情報の数が1～3個のいずれかに設定されている構成としてもよく、第2特図保留エリア112に記憶可能な第2保留情報の数が5個以上の数に設定されている構成としてもよい。これにより、高頻度サポートモードの終了時に第2特図保留エリア112に記憶されている第2保留情報が存在し得る構成とすることができる。

40

【5568】

(170) 上記第33～第38の実施形態において、主側MPU82にて主側MPU82のリセットが行われている状態するための処理（主側リセット処理）が実行される構成としてもよい。具体的には、主側リセット処理では、まず主側RAM84に供給される電力を第2通常動作電力からバックアップ電力に切り換える処理を行う。その後、主側MPU82の初期化動作が行われるようにする処理を行う。その後、主側MPU82において処理が実行されない状態として、主側MPU82の動作を停止する。

50

【 5 5 6 9 】

(1 7 1) 上記第 3 3 ～ 第 3 8 の実施形態において、主側 R A M 8 4 に供給される電力を通常第 2 動作電力からバックアップ電力の切り換えるための動作、主側 M P U 8 2 の初期化動作、及び主側 M P U 8 2 を動作停止状態とするための動作の一部を実行するための処理が主側 M P U 8 2 において実行される構成としてもよい。

【 5 5 7 0 】

(1 7 2) 上記第 3 3 ～ 第 3 8 の実施形態では、Rレジスタ 5 5 8 から取得した数値情報を乱数として使用して普図当否判定処理を実行する構成としたが、これに限定されることはなく、Rレジスタ 5 5 8 が D R A M のリフレッシュタイミングを特定するために利用される構成としてもよい。具体的には、主側 R A M 8 4 又は主側 M P U 8 2 のレジスタとして、定期的にはリフレッシュが必要な D R A M が使用されている。Rレジスタ 5 5 8 の値は、主側 R O M 8 3 に記憶されている命令を実行するために主側 C P U 5 4 1 にて命令の読み出しが行われる度に 1 加算される態様で更新される。Rレジスタ 5 5 8 の最大値は「 2 5 5 」であり、Rレジスタ 5 5 8 に最大値が格納されている状態で当該 Rレジスタ 5 5 8 の更新が行われた場合、Rレジスタ 5 5 8 の値は「 0 」となる。本構成では、Rレジスタ 5 5 8 の値が「 0 」となったことを契機として D R A M のリフレッシュが行われる。これにより、D R A M に書き込まれている情報の記憶保持を適切に行うことができる。

【 5 5 7 1 】

(1 7 3) 上記第 3 3 ～ 第 3 8 の実施形態において、Rレジスタ 5 5 8 にて更新されている数値情報を利用して、複数の演出内容の中から実行対象となる演出内容を決定する抽選が行われる構成としてもよい。具体的には、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への入賞が発生したことに基づいて保留情報が取得される場合に当たり期待演出を実行する。当該当たり期待演出として、大当たり結果となる可能性が高いことを報知する第 1 当たり期待演出と、大当たり結果となる可能性が低いことを報知する第 2 当たり期待演出とが存在している。主側 M P U 8 2 では、これら 2 つの当たり期待演出のうち実行対象となる当たり期待演出を特定するための当たり期待演出抽選処理が実行される。当たり期待演出抽選処理では、作動口 3 3 , 3 4 への入賞が発生したことに基づいて Rレジスタ 5 5 8 から数値情報が取得される。また、当該入賞の発生に基づいて取得された保留情報が大当たり結果に対応している場合には第 1 当たり期待演出の当選確率が相対的に高く設定されている第 1 演出抽選テーブルが読み出されるとともに、当該入賞の発生に基づいて取得された保留情報が大当たり結果に対応していない場合には第 1 当たり期待演出の当選確率が相対的に低く設定されている第 2 演出抽選テーブルが読み出される。そして、Rレジスタ 5 5 8 から取得された数値情報を読み出された演出抽選テーブルに設定されている情報と照合することにより、実行対象となる当たり期待演出が特定される。これにより、当たり期待演出抽選処理に使用される乱数を更新するためのエリアが主側 R A M 8 4 に設けられている構成と比較して、当たり期待演出抽選処理を実行するための構成を簡素化することができる。なお、当たり期待演出抽選処理が特定制御の処理において実行される構成としてもよく、非特定制御の処理において実行される構成としてもよい。

【 5 5 7 2 】

(1 7 4) 上記第 3 4 の実施形態では、パチンコ機 1 0 において実行される当否判定用処理において、汎用レジスタのデータと、当該汎用レジスタに対応する補助レジスタのデータとを交換する交換命令（具体的には「 E X X 」という命令、「 E X A F , A F ´ 」という命令）が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば、スロットマシンにおいて当選役の抽選を行うための役抽選処理において、当該交換命令が実行される構成としてもよい。これにより、R A M において役抽選処理を実行するために必要となる記憶エリアのデータ容量を低減することが可能となる。

【 5 5 7 3 】

(1 7 5) 上記第 3 3 ～ 第 3 8 の実施形態では、「 E X A F , A F ´ 」という命令が実行されることにより A F レジスタ 5 6 1 というペアレジスタのデータと、当該ペアレジスタに対応する補助レジスタのデータとが交換される構成としたが、これに限定されるこ

10

20

30

40

50

とはなく、レジスタ単位でデータの交換が可能な構成としてもよい。具体的には、「EX A, A'」という命令が実行されることによりAレジスタ561aのデータとA'レジスタ571aのデータとが交換されるとともに、「EX F, F'」という命令が実行されることによりFレジスタ561bのデータとF'レジスタ571bのデータとが交換される構成としてもよい。

【5574】

(176) 上記第33～第38の実施形態では、「EXX」という命令が実行されることにより複数の汎用レジスタのデータと、当該汎用レジスタに対応する補助レジスタのデータとが交換される構成としたが、これに限定されることはなく、ペアレジスタ単位でデータの交換が可能な構成としてもよく、レジスタ単位でデータの交換が可能な構成としてもよい。具体的には、「EX BC, BC'」という命令が実行されることにより、BCレジスタ562のデータとBC'レジスタ572のデータとが交換される構成としてもよい。DEレジスタ563及びHLレジスタ564についても同様である。また、「EX B, B'」という命令が実行されることにより、Bレジスタ562aのデータとB'レジスタ572aのデータとが交換される構成としてもよい。Cレジスタ562b、Dレジスタ563a、Eレジスタ563b、Hレジスタ564a及びLレジスタ564bについても同様である。

【5575】

(177) 上記第33～第38の実施形態において、第1レジスタ群555に含まれているレジスタを対象とする命令と、第2レジスタ群556に含まれているレジスタを対象とする命令とが相違している構成としてもよい。

【5576】

(178) 上記第33～第38の実施形態において、Vレジスタ568に設定用レジスタ群546又は監視制御用レジスタ群547に含まれているレジスタに対応するアドレスの上位1バイト(「AAH」又は「ABH」)が設定される構成に代えて、上位4ビット(例えば「AH」)が設定される構成としてもよく、上位12ビット(例えば「AA0H」)が設定される構成としてもよい。

【5577】

(179) 上記第33～第38の実施形態において、非特定制御の処理が実行される状況においてもタイマ割込み処理が起動され得る構成であり、非特定制御の処理が実行されている状況においてタイマ割込み処理が起動される場合においてもIレジスタ557に格納されている上位1バイトのデータを利用してスタートアドレスポインタ(2バイト)が出力される構成としてもよい。

【5578】

(180) 上記第33～第38の実施形態において、割込み周期計測レジスタにおけるタイムアウトの発生以外の割込み要因として、主側CPU541の入力端子に入力されている割込み信号の立ち上がり又は立ち下がりが検出されたことに基づいて発生する割込み要因が設けられている構成としてもよい。

【5579】

(181) 上記第33～第38の実施形態において、主側MPU82にて、発生した割込み要因に対応する割込み処理のプログラムの開始アドレスを特定する処理が実行される構成であって、主側MPU82がIレジスタ557に格納されているデータを利用して割込み要因に対応する割込み処理のプログラムの開始アドレスを特定する構成としてもよい。

【5580】

(182) 上記第33～第38の実施形態において、割込みベクタ回路548cが揮発性の記憶回路である構成としてもよい。具体的には、割込みベクタ回路548cは、1ビットの情報を記憶するフリップフロップを8個備えている。主側ROM83にはタイマ割込み処理(図288)のスタートアドレスポインタにおける下位8ビットのデータが記憶されている。当該下位8ビットのデータは、メイン処理(図283)においてタイマ割込

10

20

30

40

50

み処理の実行が許可されるタイミングよりも前のタイミングで、割込みベクタ回路 548c に設定される。これにより、タイマ割込み処理（図 288）が開始される場合、割込みベクタ回路 548c からタイマ割込み処理（図 288）のスタートアドレスポインタにおける下位 8 ビットのデータを主側 MPU82 が取得可能となる。

【5581】

（183）上記第 33～第 38 の実施形態では、タイマ割込み要求回路 598 が AND 回路である構成としたが、これに限定されることはなく、タイマ割込み要求回路 598 が他の論路回路（例えば AND 回路の等価回路）である構成としてもよい。また、タイマ割込み要求回路 598 に代えて CPU を有する制御装置が設けられている構成としてもよい。当該制御装置は、割込み要求レジスタ 548a における第 0 ビット及び割込み制御レジスタ 548b における第 0 ビットの少なくとも一方が「0」の場合には割込み入力端子 599 に対して出力している割込み要求信号を LOW レベルとするとともに、割込み要求レジスタ 548a における第 0 ビット及び割込み制御レジスタ 548b における第 0 ビットの双方が「1」の場合には割込み入力端子 599 に対して出力している割込み要求信号を HIGH レベルとする。当該構成においても、割込み要求レジスタ 548a における第 0 ビット及び割込み制御レジスタ 548b における第 0 ビットの値に基づいて割込み要求信号の制御を行うことができる。

【5582】

（184）上記第 33～第 38 の実施形態において、割込み開始処理（図 287（d））にて割込み受付信号の立ち上げ処理（ステップ S1801）を実行した後、所定時間（例えば 50 マイクロ秒）の経過後に内部バス NB に出力されている 8 ビットのデータを主側 MPU82 が取得する処理構成としてもよい。割込み受付信号の立ち上げ処理が実行された場合、当該所定時間以内に割込みベクタ回路 548c から内部バス NB に対してタイマ割込み処理（図 288）のスタートアドレスポインタにおける下位 8 ビットのデータが出力されている状態となる。これにより、割込み受付信号の立ち上げ処理から所定時間の経過後に主側 MPU82 が内部バス NB から取得するデータがタイマ割込み処理（図 288）のスタートアドレスポインタにおける下位 8 ビットのデータとなるようにすることができる。

【5583】

（185）上記第 33～第 38 の実施形態において、命令の読み出しが行われる度に R レジスタ 558 に格納されている数値情報の更新が行われる構成に代えて、命令が実行される度に R レジスタ 558 に格納されている数値情報の更新が行われる構成としてもよく、所定の命令（例えば演算命令又は転送命令）の読み出しが行われる度に R レジスタ 558 に格納されている数値情報の更新が行われる構成としてもよく、所定の命令（例えば演算命令又は転送命令）が実行される度に R レジスタ 558 に格納されている数値情報の更新が行われる構成としてもよい。

【5584】

（186）上記第 33～第 38 の実施形態において、非特定制御の処理において、R レジスタ 558 から取得した数値情報を抽選用乱数として使用して抽選処理が行われる構成としてもよい。

【5585】

（187）上記第 33～第 38 の実施形態において、R レジスタ 558 から取得した数値情報を抽選用乱数として使用して大当たり結果の当否判定処理及び時短結果の当否判定処理が行われる構成としてもよく、大当たり結果の振分判定処理及び時短結果の振分判定処理が行われる構成としてもよい。

【5586】

（188）上記第 33～第 38 の実施形態において、第 1 レジスタ群 555 において補助レジスタ（例えば AF' レジスタ 571）が設けられている主レジスタ（例えば AF レジスタ 561）のデータを特定制御用のスタックエリア 212 に退避させる命令（例えば転送命令）が実行される構成としてもよく、第 2 レジスタ群 556 において補助レジスタ

10

20

30

40

50

(例えば A F ´レジスタ 5 9 1) が設けられている主レジスタ (例えば A F レジスタ 5 8 1) のデータを非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 に退避させる命令 (例えば転送命令) が実行される構成としてもよい。

【 5 5 8 7 】

(1 8 9) 上記第 3 3 ～第 3 8 の実施形態において、非特定制御の処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出すための命令として、使用対象のレジスタ群 5 5 5 , 5 5 6 の切り替えが行われないコール命令が存在している構成としてもよい。

【 5 5 8 8 】

(1 9 0) 上記第 3 3 ～第 3 8 の実施形態において、非特定制御の処理に対応するサブルーチンのプログラムを呼び出すための命令として、タイマ割込み処理の実行の禁止設定が行われないコール命令が存在している構成としてもよい。

10

【 5 5 8 9 】

(1 9 1) 上記第 3 3 ～第 3 8 の実施形態において、B C レジスタ 5 6 2 のデータ、D E レジスタ 5 6 3 のデータ及び H L レジスタ 5 6 4 のデータのいずれかを B C ´レジスタ 5 7 2 に退避可能である構成としてもよく、B C レジスタ 5 6 2 のデータ、D E レジスタ 5 6 3 のデータ及び H L レジスタ 5 6 4 のデータのいずれかを D E ´レジスタ 5 7 3 に退避可能である構成としてもよく、B C レジスタ 5 6 2 のデータ、D E レジスタ 5 6 3 のデータ及び H L レジスタ 5 6 4 のデータのいずれかを H L ´レジスタ 5 7 4 に退避可能である構成としてもよい。

【 5 5 9 0 】

20

(1 9 2) 上記第 3 3 ～第 3 8 の実施形態において、B C ´レジスタ 5 7 2 のデータを B C レジスタ 5 6 2、D E レジスタ 5 6 3 及び H L レジスタ 5 6 4 のいずれかに読み出し可能である構成としてもよく、D E ´レジスタ 5 7 3 のデータを B C レジスタ 5 6 2、D E レジスタ 5 6 3 及び H L レジスタ 5 6 4 のいずれかに読み出し可能である構成としてもよく、H L ´レジスタ 5 7 4 のデータを B C レジスタ 5 6 2、D E レジスタ 5 6 3 及び H L レジスタ 5 6 4 のいずれかに読み出し可能である構成としてもよい。

【 5 5 9 1 】

(1 9 3) 上記第 3 3 ～第 3 8 の実施形態において、主レジスタ (第 1 レジスタ群 5 5 5 における A レジスタ 5 6 1 a、F レジスタ 5 6 1 b、B レジスタ 5 6 2 a、C レジスタ 5 6 2 b、D レジスタ 5 6 3 a、E レジスタ 5 6 3 b、H レジスタ 5 6 4 a、L レジスタ 5 6 4 b、I X レジスタ 5 6 5、I Y レジスタ 5 6 6 又は K レジスタ 5 6 7、第 2 レジスタ群 5 5 6 における A レジスタ 5 8 1 a、F レジスタ 5 8 1 b、B レジスタ 5 8 2 a、C レジスタ 5 8 2 b、D レジスタ 5 8 3 a、E レジスタ 5 8 3 b、H レジスタ 5 8 4 a、L レジスタ 5 8 4 b、I X レジスタ 5 8 5、I Y レジスタ 5 8 6 又は K レジスタ 5 8 7) のデータを当該主レジスタに対応する補助レジスタに退避させる退避命令が存在している構成としてもよく、補助レジスタのデータを当該補助レジスタに対応する主レジスタに復帰させる復帰命令が存在している構成としてもよい。

30

【 5 5 9 2 】

(1 9 4) 上記第 3 3 ～第 3 8 の実施形態において、特定制御の処理が実行されている状況において、I X レジスタ 5 6 5 のデータ及び I Y レジスタ 5 6 6 のデータと、補助レジスタのデータとを一命令で交換する交換命令であるとともに、非特定制御の処理が実行されている状況において、I X レジスタ 5 8 5 のデータ及び I Y レジスタ 5 8 6 のデータと、補助レジスタのデータとを一命令で交換する交換命令である命令が存在している構成としてもよい。

40

【 5 5 9 3 】

(1 9 5) 上記第 3 3 ～第 3 8 の実施形態において、V レジスタ 5 6 8 に格納されている上位 1 バイトのデータを利用して主側 R O M 8 3 又は主側 R A M 8 4 におけるエリアのアドレス指定が行われる構成としてもよい。

【 5 5 9 4 】

(1 9 6) 上記第 3 3 ～第 3 8 の実施形態において、第 1 レジスタ群 5 5 5 に対して 1

50

つのフラグレジスタが設けられているとともに第2レジスタ群556に対して1つのフラグレジスタが設けられている構成としてもよく、主側CPU541に対して1つのフラグレジスタが設けられている構成としてもよい。

【5595】

(197) 上記第33～第38の実施形態において、交換命令（具体的には「EX AF, AF'」、「EX X」、「EX IX, IX'」、「EX IY, IY'」又は「EX K, K'」）の実行によりフラグレジスタのデータが変化する構成としてもよい。具体的には、「EX AF, AF'」、「EX IX, IX'」、「EX IY, IY'」又は「EX K, K'」という交換命令により補助レジスタから主レジスタに読み出されたデータの値が「0」である場合にFレジスタ561b, 581bのゼロフラグに「1」がセットされている状態となる。また、「EX X」という交換命令により補助レジスタから主レジスタに読み出された全てのデータの値が「0」である場合にFレジスタ561b, 581bのゼロフラグに「1」がセットされている状態となる。なお、「EX X」という交換命令により補助レジスタから主レジスタに読み出されたデータの少なくとも一部の値が「0」である場合にFレジスタ561b, 581bのゼロフラグに「1」がセットされている状態となる構成としてもよい。

【5596】

(198) 上記第33～第38の実施形態において、使用レジスタ群切替回路542に代えて、主側CPU541に使用レジスタ群フラグが設けられている構成としてもよい。使用レジスタ群フラグは、第1レジスタ群555及び第2レジスタ群556のうち使用対象となるレジスタ群を特定するための情報が設定される1ビットの記憶領域である。使用レジスタ群フラグの値が「0」である状態は、第1レジスタ群555が使用対象であり第2レジスタ群556が使用対象ではない状態に対応しているとともに、使用レジスタ群フラグの値が「1」である状態は、第2レジスタ群556が使用対象であり第1レジスタ群555が使用対象ではない状態に対応している。主側CPU541への動作電力の供給が開始された場合には、使用レジスタ群フラグの値が「0」である状態、すなわち第1レジスタ群555が使用対象である状態となる。CALLA命令が実行されることにより、使用レジスタ群フラグに「1」がセットされて、使用対象のレジスタ群が第1レジスタ群555から第2レジスタ群556に切り替えられる。また、RETA命令が実行されることにより、使用レジスタ群フラグが「0」クリアされて、使用対象のレジスタ群が第2レジスタ群556から第1レジスタ群555に切り替えられる。このように、使用レジスタ群フラグの状態に基づいて、第1レジスタ群555及び第2レジスタ群556のうち使用対象となるレジスタ群が特定される構成とすることにより、第1レジスタ群555及び第2レジスタ群556のうち一方のみが使用対象として選択されている状態となるようにすることができるとともに、第1レジスタ群555及び第2レジスタ群556の両方が使用対象として選択されている状態が発生しないようにすることができる。

【5597】

(199) 上記第33～第38の実施形態では、主側CPU541に第1レジスタ群555及び第2レジスタ群556という2つのレジスタ群が設けられている構成としてが、これに限定されることはなく、主側CPU541に設けられているレジスタ群が3つ以上である構成としてもよく、主側CPU541に設けられているレジスタ群が1つである構成としてもよい。

【5598】

(200) 上記第33～第38の実施形態では、AFレジスタ561, 581、BCレジスタ562, 582、DEレジスタ563, 583、HLレジスタ564, 584、IXレジスタ565, 585、IYレジスタ566, 586及びKレジスタ567, 587のそれぞれには対応する補助レジスタが設けられているとともに、Vレジスタ568, 588、スタックポインタ569, 589、Iレジスタ557及びRレジスタ558には対応する補助レジスタが設けられていない構成としたが、これに限定されることはなく、これら全てのレジスタ（AFレジスタ561, 581、BCレジスタ562, 582、DE

レジスタ563, 583、HLレジスタ564, 584、IXレジスタ565, 585、
IYレジスタ566, 586、Kレジスタ567, 587、Vレジスタ568, 588、
スタックポインタ569, 589、Iレジスタ557及びRレジスタ558)のそれぞれ
について、対応する補助レジスタが設けられている構成としてもよい。これにより、プロ
グラム設計上の自由度を高めることが可能となる。

【5599】

(201) 上記第33～第38の実施形態では、AFレジスタ561, 581、BCレ
ジスタ562, 582、DEレジスタ563, 583、HLレジスタ564, 584、I
Xレジスタ565, 585、IYレジスタ566, 586及びKレジスタ567, 587
のそれぞれについて、対応する補助レジスタが設けられている構成としたが、これに限定
されることはなく、第1レジスタ群555及び第2レジスタ群556には補助レジスタ (10
AF'レジスタ571, 591、BC'レジスタ572, 592、DE'レジスタ573
, 593、HL'レジスタ574, 594、IX'レジスタ575, 595、IY'レジ
スタ576, 596及びK'レジスタ577, 597) が設けられていない構成としても
よい。これにより、第1レジスタ群555及び第2レジスタ群556の構成を簡素化する
ことが可能となる。

【5600】

(202) 上記第33～第38の実施形態において、第1レジスタ群555には補助レ
ジスタ (AF'レジスタ571、BC'レジスタ572、DE'レジスタ573、HL'
レジスタ574、IX'レジスタ575、IY'レジスタ576及びK'レジスタ577 20
) が設けられている一方、第2レジスタ群556には補助レジスタ (AF'レジスタ59
1、BC'レジスタ592、DE'レジスタ593、HL'レジスタ594、IX'レジ
スタ595、IY'レジスタ596及びK'レジスタ597) が設けられていない構成と
してもよく、第1レジスタ群555には補助レジスタ (AF'レジスタ571、BC'レ
ジスタ572、DE'レジスタ573、HL'レジスタ574、IX'レジスタ575、
IY'レジスタ576及びK'レジスタ577) が設けられていない一方、第2レジスタ
群556には補助レジスタ (AF'レジスタ591、BC'レジスタ592、DE'レジ
スタ593、HL'レジスタ594、IX'レジスタ595、IY'レジスタ596及び
K'レジスタ597) が設けられている構成としてもよい。

【5601】

(203) 上記第33～第38の実施形態において、AFレジスタ561, 581、B
Cレジスタ562, 582、DEレジスタ563, 583、HLレジスタ564, 584
のそれぞれには対応する補助レジスタが設けられている一方、IXレジスタ565, 58
5、IYレジスタ566, 586及びKレジスタ567, 587には対応する補助レジ
スタが設けられていない構成としてもよく、AFレジスタ561, 581、BCレジスタ5
62, 582、DEレジスタ563, 583、HLレジスタ564, 584のそれぞれに
は対応する補助レジスタが設けられていない一方、IXレジスタ565, 585、IYレ
ジスタ566, 586及びKレジスタ567, 587には対応する補助レジスタが設けら
れている構成としてもよい。

【5602】

(204) 上記第33～第38の実施形態において、第0～第7エッジ計測レジスタに
おける検出対象としてエッジの組合せが設定される構成としたが、これに限定されるこ
とはなく、検出対象としてエッジの種類が設定される構成としてもよい。具体的には、検出
対象に設定可能なエッジとして、入力信号の立ち下がりというエッジと、入力信号の立ち
上がりというエッジとが存在している。初期設定では、入力信号の立ち上がりというエッ
ジに対応する情報が設定される。これにより、入力信号が立ち上がったことに基づいてエ
ッジ計測カウンタの値が1加算されるようにすることができる。よって、第0～第7入力
ポートにおいて、対応する入球部への遊技球の入球が発生したに基づいてエッジ計測
カウンタの値が1加算されるようにすることができる。

【5603】

10

20

30

40

50

(205) 上記第33～第38の実施形態において、第0～第7エッジ計測最大値レジスタに2以上の値が設定されるとともに、第0～第7エッジ計測レジスタの値に基づいて対応する入球部を通過した遊技球の数が主側MPU82にて把握される構成としてもよい。具体的には、初期設定では、第0～第7エッジ計測最大値レジスタに、対応するエッジ計測レジスタの最大値として「3」がセットされる。タイマ割込み処理における一の処理回(第1処理回)では第0～第2入力ポートに対応する第0～第2エッジ計測レジスタのデータの読み出しが行われ、当該第1処理回の次の処理回(第2処理回)では第3～第5入力ポートに対応する第3～第5エッジ計測レジスタのデータの読み出しが行われ、当該第2処理回の次の処理回(第3処理回)では第6～第8入力ポートに対応する第6～第8エッジ計測レジスタのデータの読み出しが行われる。このように、タイマ割込み処理において、各エッジ計測レジスタが3処理回に1回の割合でデータの読み出し対象となる構成とすることにより、タイマ割込み処理における一の処理回においてデータの読み出し対象となるエッジ計測レジスタの数を低減して、主側MPU82の処理負荷を軽減することができる。

10

【5604】

(206) 上記第33～第38の実施形態において、第0～第8入力端子のそれぞれに、当該入力端子に入力される入力信号のノイズを除去するためのノイズフィルタ機能が設けられている構成としてもよい。設定用レジスタ群546には、第0入力端子制御レジスタ～第8入力端子制御レジスタという合計9個の入力端子制御レジスタが設けられている。第m入力端子制御レジスタ(mは「0」～「8」のいずれか)は第m入力端子と1対1で対応している。第0～第7入力端子制御レジスタは、当該第0～第7入力端子制御レジスタに対応する第0～第7入力端子におけるノイズフィルタのサンプリング間隔及び当該第0～第7入力端子において検出対象とするエッジの組合せの種類を指定する情報が設定されるレジスタである。また、第8入力端子制御レジスタは、当該第8入力端子制御レジスタに対応する第8入力端子におけるノイズフィルタのサンプリング間隔を指定する情報が設定されるレジスタである。第m入力端子制御レジスタ(mは「0」～「8」のいずれか)の第0～第3ビットには、第m入力端子におけるノイズフィルタのサンプリング間隔を約0.25ミリ秒に設定する情報(「1」)、当該サンプリング間隔を約0.5ミリ秒に設定する情報(「2」)、当該サンプリング間隔を約1ミリ秒に設定する情報(「3」)、及び当該サンプリング間隔を約2ミリ秒に設定する情報(「4」)のいずれかが設定される。レジスタ設定処理(図284(b))では、第0～第8入力端子制御レジスタの第0～第3ビットに「2」という情報が設定される。これにより、第0～第8入力端子のそれぞれにおいて、約0.5ミリ秒周期で入力信号のサンプリングが行われることとなる。当該入力信号のサンプリングを行う動作は、主側MPU82において主側CPU541の外部に設けられた内蔵回路による動作であり、主側CPU541において主側ROM83に記憶されているプログラムに設定されている命令を実行する動作とは異なる動作である。ノイズフィルタ通過後の入力信号の状態がLOWレベルである状況において、約0.5ミリ秒周期で行われるサンプリングにて連続してHイレベルが2回検出された場合、当該ノイズフィルタ通過後の入力信号がHイレベルに立ち上がる。また、ノイズフィルタ通過後の入力信号の状態がHイレベルである状況において、約0.5ミリ秒周期で行われるサンプリングにて連続してLOWレベルが2回検出された場合、当該ノイズフィルタ通過後の入力信号がLOWレベルに立ち下がる。これにより、ノイズが原因となって第0～第8入力端子に入力されている入力信号の立ち上がり又は立ち下がりが誤検出されてしまう可能性を低減することができる。

20

30

40

【5605】

(207) 上記第33～第38の実施形態において、設定用レジスタ群546及び監視制御用レジスタ群547に抽選用乱数を使用するためのレジスタが設けられている構成としてもよい。具体的には、監視制御用レジスタ群547には、抽選用乱数の更新が行われる乱数値更新レジスタが設けられている。また、設定用レジスタ群546には、乱数値更新レジスタにて更新される抽選用乱数の最大値が設定される乱数最大値設定レジスタと、

50

乱数値更新レジスタにおける抽選用乱数の更新周期が設定される乱数周期設定レジスタとが設けられている。初期設定では、乱数最大値設定レジスタに最大値として「238」がセットされるとともに、乱数値更新レジスタに約1ミリ秒という更新周期が設定される。これにより、乱数値更新レジスタにおいて、「0」～「238」の数値範囲の抽選用乱数が約1ミリ秒の周期で更新されるようにすることができる。

【5606】

(208) 上記第33～第38の実施形態において、メイン処理（図283）のステップS I 4 0 1～ステップS I 4 1 3における動作電力の供給開始時の処理が終了した後に、メイン処理（図283）において設定用レジスタ群546に含まれているレジスタに設定されているデータを変更する処理が実行される構成としてもよい。具体的には、主側M P U 8 2において主側C P U 5 4 1の外部には乱数回路が設けられている。また、設定用レジスタ群546には、乱数最大値設定レジスタ、乱数更新周期設定レジスタ及び乱数更新態様設定レジスタが設けられている。乱数最大値設定レジスタは、乱数回路にて更新される乱数値の最大値を設定するためのレジスタであり、乱数更新周期設定レジスタは、乱数回路における乱数値の更新周期を設定するためのレジスタであり、乱数更新態様設定レジスタは、乱数回路における乱数値の更新態様（具体的には乱数回路における乱数値の更新が1周した後に所定期間の経過を待たずに次の1周を開始する更新態様、又は乱数回路における乱数値の更新が1周した後に所定期間の経過を待ってから次の1周を開始する更新態様）を設定するためのレジスタである。動作電力の供給開始時の処理（ステップS I 4 0 1～ステップS I 4 1 3）が実行された後に、設定用レジスタ群546における乱数最大値設定レジスタ、乱数更新周期設定レジスタ又は乱数更新態様設定レジスタに設定されているデータを更新する処理が実行される構成とすることにより、乱数回路において更新されている乱数値を利用して実行される抽選処理において抽選結果に偏りが生じてしまう可能性を低減することができる。

【5607】

(209) 上記第33～第38の実施形態では、第2通常動作電力及びバックアップ電力のうち電圧の高い方の電力が主側R A M 8 4に供給される構成としてもよい。具体的には、主側電源制御部543には、第2通常動作電力及びバックアップ電力が供給されている。第2通常動作電力の最大電圧は+5.0Vに設定されているとともに、バックアップ電力の最大電圧は+4.4Vに設定されている。主側電源制御部543に供給されている第2通常動作電力及びバックアップ電力のうち第2通常動作電力の電圧の方がバックアップ電力の電圧よりも高い場合、主側R A M 8 4に第2通常動作電力が供給されている状態となる。また、主側電源制御部543に供給されている第2通常動作電力及びバックアップ電力のうちバックアップ電力の電圧の方が第2通常動作電力の電圧よりも高い場合、主側R A M 8 4にバックアップ電力が供給されている状態となる。これにより、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される状況において、第2通常動作電力の電圧が低下してバックアップ電力の電圧未滿となった場合には主側M P U 8 2のリセットが行われなくても主側R A M 8 4に供給される電力がバックアップ電力に切り替わる構成とすることができる。

【5608】

(210) 上記第33～第38の実施形態において、リセット回路544に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の少なくとも一方がL O Wレベルであることに基づいて主側M P U 8 2のリセットが行われる構成としてもよい。

【5609】

(211) 上記第33～第38の実施形態において、リセット回路544に入力されている第1リセット信号のH IレベルからL O Wレベルへの立ち下がり及びリセット回路544に入力されている第2リセット信号のH IレベルからL O Wレベルへの立ち下がりの双方が検出されたことに基づいて主側M P U 8 2のリセットが行われる構成としてもよい。

【5610】

(212) 上記第33～第38の実施形態では、停電監視基板85において停電信号を立ち下げが行われてからリセット用遅延期間が発生した場合、又は停電監視基板85において監視している第2通常動作電力の電圧が第1リセット基準電圧（具体的には4.0V）以下となった場合に停電監視基板85が第1リセット信号を立ち下げる構成としたが、これに限定されることはなく、停電監視基板85において監視している第1通常動作電力の最大電圧の未検出期間が第1基準期間（例えば6ミリ秒）以上となったことに基づいて停電監視基板85が停電信号を立ち下げるとともに、停電監視基板85において監視している第1通常動作電力の最大電圧の未検出期間が第2基準期間（例えば12ミリ秒）以上となったこと、又は停電監視基板85において監視している第2通常動作電力の電圧が第1リセット基準電圧（具体的には4.0V）以下となったことに基づいて停電監視基板85が第1リセット信号を立ち下げる構成としてもよい。本構成においても、停電監視基板85において監視している第1通常動作電力の最大電圧の未検出期間が第1基準期間以上となったことに基づいて停電信号の立ち下げが行われてから、停電監視基板85において監視している第1通常動作電力の最大電圧の未検出期間が第2基準期間以上となったことに基づいて第1リセット信号の立ち下げが行われるまでの間に、主側MPU82にて停電時処理を実行することができる。

10

【5611】

(213) 上記第33～第38の実施形態において、停電監視基板85において監視している第2通常動作電力の電圧が4.0V（主側MPU82の動作保証電圧）以下となったことに基づいて停電監視基板85にて第1リセット信号を立ち下げる動作が行われる構成としたが、これに限定されることはなく、停電監視基板85において監視している第2通常動作電力の電圧が3.6V（主側MPU82の動作保証電圧よりも低い電圧）以下となったことに基づいて停電監視基板85にて第1リセット信号を立ち下げる動作が行われる構成としてもよい。具体的には、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される状況において第2通常動作電力の電圧が低下する場合、停電監視基板85では監視している第2通常動作電力の電圧が3.6V以下となったことに基づいて第1リセット信号を立ち下げる動作が行われるとともに、電圧監視回路604では当該電圧が2.7V以下となったことに基づいて第2リセット信号を立ち下げる動作が行われる。このため、基本的には、リセット回路544において、第2リセット信号の立ち下がり検出されるタイミングよりも、第1リセット信号の立ち下がり検出されるタイミングの方が前のタイミングとなる。リセット回路544に入力されている第1リセット信号の立ち下がり遅延する回路異常が発生した場合には、主側電源制御部543に供給されている第2通常動作電力の電圧が主側CPU541の動作電圧（+2.1V）を下回る前に、電圧監視回路604において第2リセット信号を立ち下げる動作が行われる。これにより、当該回路異常が発生した場合においても、主側電源制御部543に供給されている第2通常動作電力の電圧が主側CPU541の動作電圧（+2.1V）を下回る前に、主側MPU82のリセットを行うことができる。

20

30

【5612】

(214) 上記第33～第38の実施形態において、受信端子611, 612が汎用端子である構成としてもよい。具体的には、受信端子611, 612は、非同期シリアル通信の受信端子として利用可能であるとともに、入力ポートの端子として利用可能であり、非同期シリアル通信の受信端子として使用されるように設定されている。

40

【5613】

(215) 上記第33～第38の実施形態において、第1リセット信号及び第2リセット信号が入力されるリセット回路544が設けられている構成に代えて、第1リセット信号が入力されるリセット回路（第1リセット回路）とは別の回路として第2リセット信号が入力されるリセット回路（第2リセット回路）が設けられている構成としてもよい。

【5614】

(216) 上記第33～第38の実施形態において、電圧監視回路604が主制御基板81及び停電監視基板85とは異なる基板に設けられている構成としてもよい。

50

【5615】

(217) 上記第33～第38の実施形態において、電源・発射制御装置78から停電監視基板85を経由することなく主側電源制御部543に第2通常動作電力が供給される構成としてもよい。

【5616】

(218) 上記第33～第38の実施形態において、停電監視基板85にて第1通常動作電力及び第2通常動作電力の電圧が監視されるとともに当該電圧に基づいて停電信号の制御及び第1リセット信号の制御が行われる構成に代えて、停電監視基板85にて第1通常動作電力及び第2通常動作電力の電力量が監視されるとともに当該電力量に基づいて停電信号の制御及び第1リセット信号の制御が行われる構成としてもよく、停電監視基板85にて第1通常動作電力及び第2通常動作電力の電流が監視されるとともに当該電流に基づいて停電信号の制御及び第1リセット信号の制御が行われる構成としてもよい。

10

【5617】

(219) 上記第33～第38の実施形態において、電圧監視回路604にて第2通常動作電力の電圧が監視されるとともに当該電圧に基づいて第2リセット信号の制御が行われる構成に代えて、電圧監視回路604にて第2通常動作電力の電力量が監視されるとともに当該電力量に基づいて第2リセット信号の制御が行われる構成としてもよく、電圧監視回路604にて第2通常動作電力の電流が監視されるとともに当該電流に基づいて第2リセット信号の制御が行われる構成としてもよい。

20

【5618】

(220) 上記第33～第38の実施形態において、2つの入力端子623a, 623b, 624a, 624bに入力されている信号の状態の組合せに対応する状態の信号出力を行う論理回路623, 624を有する論理IC622に代えて、2つの入力端子に入力されている信号の状態の組合せに対応する状態の信号出力を行うCPUを有する信号調整装置が設けられている構成としてもよい。具体的には、主側MPU82から出力されるデータ（例えば遊技機情報のデータ）は信号調整装置を介して第1受信端子611に入力される。また、信号調整装置には、払出側MPU551のリセット対応出力端子618から出力されるリセット対応信号が入力されている。信号調整装置のCPUは、リセット対応出力端子618から出力されている信号がHイレベルに立ち上げられている状態となるまで、第1受信端子611へ出力しているデータ信号の状態を変化させない受信制限対応状態となる。これにより、払出側MPU551のリセットが行われた後において、リセット対応信号立ち上げ処理が実行されるまでの期間に亘って、主側MPU82からデータが出力されても当該データに対応するデータが払出側受信バッファ613に格納されない状態とすることができる。

30

【5619】

管理ユニット530から出力されるデータ（例えば球貸情報）は信号調整装置を介して第2受信端子612に入力される。また、上述したとおり、信号調整装置には、払出側MPU551のリセット対応出力端子618から出力されるリセット対応信号が入力されている。信号調整装置のCPUは、リセット対応出力端子618から出力されている信号がHイレベルに立ち上げられている状態となるまで、第2受信端子612へ出力しているデータ信号の状態を変化させない受信制限対応状態となる。これにより、払出側MPU551のリセットが行われた後において、リセット対応信号立ち上げ処理が実行されるまでの期間に亘って、管理ユニット530からデータが出力されても当該データに対応するデータが払出側受信バッファ613に格納されない状態とすることができる。

40

【5620】

(221) 上記第33～第38の実施形態において、第1受信端子611において受信したデータが格納される受信バッファとは異なる受信バッファとして第2受信端子612において受信したデータが格納される受信バッファが設けられている構成としてもよい。

【5621】

(222) 上記第33～第38の実施形態において、上記第1の実施形態と同様に単位

50

時間当たりの有利度を定める設定値（「設定１」～「設定６」）が設けられており、メイン処理（図２８３）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＩ４０１～ステップＳＩ４１３）に、設定値の更新を行うための処理が含まれている構成としてもよい。

【５６２２】

（２２３）上記第３５～第３７の実施形態では、主側リセット解除処理（図３１４）においてリセット要因レジスタの値が「０」であること（ステップＳＫ８０１：ＮＯ）を条件としてステップＳＫ８０２～ステップＳＫ８０７及びステップＳＫ８０９の処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、リセット要因レジスタの値とは無関係にステップＳＫ８０２以降の処理が実行される構成としてもよい。これにより、主側ＭＰＵ８２の全部リセットが行われた後に主側リセット解除処理（図３１４）が実行される場合、及び主側ＭＰＵ８２の一部リセットが行われた後に主側リセット解除処理（図３１４）が実行される場合のいずれにおいてもステップＳＫ８０２に進み、ステップＳＫ８０２以降の処理（ステップＳＫ８０２～ステップＳＫ８０９の処理）が実行されるようにすることができる。よって、主側ＭＰＵ８２の全部リセットが行われた場合、及び主側ＭＰＵ８２の一部リセットが行われた場合後に主側リセット解除処理（図３１４）が実行される場合のいずれにおいても、異常が発生している状態でメイン処理（図２８３）が開始されてしまうことを防止できる。

【５６２３】

（２２４）上記第３５～第３７の実施形態において、主側リセット解除処理（図３１４）ではリセットボタン１４２が押圧操作されている状態においてパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われて主側ＭＰＵ８２への動作電力の供給が開始されたことを条件としてステップＳＫ８０２に進み、ステップＳＫ８０２以降の処理（ステップＳＫ８０２～ステップＳＫ８０９の処理）が実行される構成としてもよい。具体的には、主側リセット解除処理（図３１４）では、まずリセットボタン１４２が押圧操作されているか否かを判定する。そして、リセットボタン１４２が押圧操作されている場合にはステップＳＫ８０２に進み、ステップＳＫ８０２以降の処理を実行する。これにより、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＩ４０９～ステップＳＩ４１０）が行われる場合には、主側ＭＰＵ８２のリセットの種類とは無関係に、ステップＳＫ８０２以降の処理が実行される構成とすることができる。一方、リセットボタン１４２が押圧操作されていない場合には、ステップＳＫ８０２～ステップＳＫ８０７及びステップＳＫ８０９の処理を実行することなく、メイン処理の開始アドレスにジャンプする。これにより、遊技ホールの管理者がＲＡＭクリア処理（ステップＳＩ４０９～ステップＳＩ４１０）を実行させるための操作を行わない場合には、メイン処理が迅速に開始されるようにすることができる。

【５６２４】

（２２５）上記第３６～第３７の実施形態において、主側リセット解除処理（図３１４）のステップＳＫ８０３又はステップＳＫ８０７にて肯定判定が行われた場合に、実行停止処理（ステップＳＫ８０９）に加えて異常発生報知用のランプ制御が行われる構成としてもよい。異常発生報知用のランプ制御では、パチンコ機１０の前面に設けられた異常発生報知用のランプを点灯させるための処理が実行される。

【５６２５】

（２２６）上記第３６～第３７の実施形態において、主側リセット解除処理（図３１４）のステップＳＫ８０３又はステップＳＫ８０７にて肯定判定が行われた場合に、メイン処理（図２８３）が実行されるが、遊技が実行されない状態（遊技停止フラグに「１」がセットされている状態）となり、音光側ＭＰＵ９３に異常発生報知用コマンドを送信する処理が実行される構成としてもよい。音光側ＭＰＵ９３は、異常発生報知用コマンドを受信した場合、主側ＭＰＵ８２にて異常が発生したことを報知する異常発生報知が行われるように図柄表示装置４１、表示発光部６４及びスピーカ部６５を制御する。

【５６２６】

（２２７）上記第３６～第３７の実施形態において、主側リセット解除処理（図３１４）にて、異常基準量以上のデータが主側受信バッファ６３３に格納されていることに基

いて異常の発生が特定される構成に代えて、主側受信バッファ 6 3 3 に格納されているデータが存在している場合には、主側受信バッファ 6 3 3 に格納されているデータのデータ容量とは無関係に異常の発生が特定される構成としてもよい。

【 5 6 2 7 】

(2 2 8) 上記第 3 3 ～ 第 3 8 の実施形態において、メイン処理 (図 2 8 3) が実行される前に、主側リセット解除処理 (図 3 1 4) において、レジスタ設定処理 (図 2 8 4 (b)) が実行される構成としてもよい。これにより、第 1 レジスタ群 5 5 5、第 2 レジスタ群 5 5 6、設定用レジスタ群 5 4 6 及び監視制御用レジスタ群 5 4 7 の「 0 」クリア及び初期設定が行われた状態でメイン処理 (図 2 8 3) が開始されるようにすることができる。

10

【 5 6 2 8 】

(2 2 9) 上記第 3 3 ～ 第 3 8 の実施形態において、停電監視処理 (図 2 8 9) の出力ポートクリア処理では、主側 M P U 8 2 における出力ポートの一部がクリアされる構成としてもよく、停電監視処理 (図 2 8 9) の出力ポートクリア処理では、監視制御用レジスタ群 5 4 7 における第 1 出力データレジスタ、第 2 出力データレジスタ及び出力先選択レジスタの「 0 」クリアが行われる構成としてもよい。これらの構成において、主側 M P U 8 2 のリセットが行われることにより、主側 M P U 8 2 における全ての出力ポートが「 0 」クリアされる。

【 5 6 2 9 】

(2 3 0) 上記第 3 3 ～ 第 3 8 の実施形態において、停電監視処理 (図 2 8 9) の出力ポートクリア処理では、主側 M P U 8 2 における出力ポートを「 0 」クリアする処理に加えて、主側 M P U 8 2 における入力ポートを「 0 」クリアする処理が実行される構成としてもよい。

20

【 5 6 3 0 】

(2 3 1) 上記第 3 3 ～ 第 3 8 の実施形態において、メイン処理 (図 2 8 3) のステップ S I 4 0 9 ～ ステップ S I 4 1 0 における R A M クリア処理にて、特定制御用のワークエリア 2 1 1 の「 0 」クリア及び初期設定に加えて、非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の「 0 」クリア及び初期設定が行われる構成としてもよい。具体的には、 R A M クリア処理では、まず特定制御用の初期化処理を実行する。特定制御用の初期化処理では、特定制御用のワークエリア 2 1 1 の「 0 」クリア及び初期設定を行う。その後、特定制御用のスタックエリア 2 1 2 の「 0 」クリア及び初期設定を行う。その後、第 1 レジスタ群 5 5 5 の「 0 」クリア及び初期設定を行う。その後、 C A L L A 命令により非特定制御用の初期化処理を実行する。非特定制御用の初期化処理では、まず非特定制御用のワークエリア 2 1 3 の「 0 」クリア及び初期設定を行う。これにより、 R A M クリア処理が実行された場合には、役比を算出するための情報が消去されるようにすることができる。その後、非特定制御用のスタックエリア 2 1 4 の「 0 」クリア及び初期設定を行う。その後、第 2 レジスタ群 5 5 6 の「 0 」クリア及び初期設定を行う。その後、 R E T A 命令により特定制御の処理に復帰する。なお、 R A M クリア処理において、非特定制御用の初期化処理が行われた後に、特定制御用の初期化処理が行われる構成としてもよい。

30

【 5 6 3 1 】

(2 3 2) 上記第 3 3 ～ 第 3 8 の実施形態では、タイマ割込み処理の起動が禁止されている状態で非特定制御の処理が実行され、非特定制御の処理が実行されている状況においてはタイマ割込み処理が起動されない構成としたが、これに限定されることはなく、非特定制御の処理が実行されている状況においてもタイマ割込み処理が起動され得る構成としてもよい。具体的には、主側 M P U 8 2 は、非特定制御の処理において、タイマ割込み処理の起動を許可する割込み許可設定を行うことにより、非特定制御の処理が実行されている状況においてタイマ割込み処理が起動されるようにすることができる。また、主側 M P U 8 2 は、非特定制御の処理が実行されている状況において割込み許可設定を行った後に、タイマ割込み処理の起動を禁止する割込み禁止設定を行うことによりタイマ割込み処理の起動が禁止されている状態とすることができる。

40

50

【5632】

(233) 上記第33～第38の実施形態では、遊技球の貸し出しを受けるために操作される球貸ボタン533と、遊技球の貸し出しを受けるために操作される球貸ボタン533と、記憶媒体Mを媒体挿入排出口532から排出させるために操作される媒体返却ボタン534と媒体挿入排出口532に挿入されている記憶媒体Mに記憶されている残金情報の表示が行われる残金表示部535とが管理ユニット530に設けられている構成としたが、これに限定されることはなく、これらの球貸ボタン533、媒体返却ボタン534及び残金表示部535がパチンコ機10に設けられている構成としてもよい。具体的には、球貸ボタン533、媒体返却ボタン534及び残金表示部535は、パチンコ機10の上側膨出部66（図1）の上側平面において上皿66a（図1）の右側に設けられている。

10

【5633】

(234) 上記第33～第38の実施形態において、合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数以上（具体的には19000個以上）となったことに基づいて遊技不可状態となる構成に代えて、パチンコ機10への動作電力の供給開始後における合計払出数が終了基準数以上（具体的には19000個以上）となったことに基づいて遊技不可状態となる構成としてもよい。具体的には、非特定制御用のワークエリア213には、合計払出数カウンタが設けられている。合計払出数カウンタの値は、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合に「0」クリアされる。第2管理用処理（図295（b））では、遊技球の払い出しが行われた場合、当該遊技球の払出数を合計払出数カウンタの値に加算する処理が実行されるとともに、当該加算後の合計払出数カウンタの値が終了基準数以上（具体的には19000個以上）となったことに基づいて遊技不可フラグ601に「1」をセットする処理が実行される。パチンコ機10への動作電力の供給開始後における合計払出数が終了基準数以上となったことに基づいて遊技不可状態とするための処理が非特定制御用の処理として実行される構成であることにより、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのデータ容量が増加してしまうことを抑制しながら、当該合計払出数が終了基準数以上となったことに基づいて遊技不可状態となる構成とすることができる。

20

【5634】

(235) 上記第33～第38の実施形態では、遊技不可フラグ601に「1」がセットされた場合、タイマ割込み処理（図288）において非特定制御の処理が実行されている状況で無限ループとなる構成としたが、これに限定されることはなく、メイン処理（図283）の残余処理において非特定制御の処理が実行されている状況で無限ループとなる構成としてもよく、メイン処理（図283）の残余処理において特定制御の処理が実行されている状況で無限ループとなる構成としてもよく、タイマ割込み処理（図288）において特定制御の処理が実行されている状況で無限ループとなる構成としてもよい。

30

【5635】

(236) 上記第33～第38の実施形態において、遊技球の上皿66a又は下皿67aへの払い出しが行われる構成に代えて、遊技球の払出数情報が記録される構成としてもよい。具体的には、払出数情報は、管理ユニット530に挿入されている記憶媒体Mに記憶される。賞球数が設定されている入球部への入球が発生した場合、当該賞球数が記憶媒体Mに記憶されている払出数情報の値に加算される。これにより、上皿66a又は下皿67aに払い出された遊技球を計測するための構成を不要として、パチンコ機10の構成を簡素化することができる。また、遊技球はパチンコ機10に封入されており、パチンコ機10の内部で循環する。管理ユニット530に設けられた球貸ボタン533の操作が行われたことに基づいて、遊技球発射機構27から発射可能な遊技球の貸し出しが行われる。入球部に入球した遊技球は、遊技盤24の背面から遊技球発射機構27に誘導される。これにより、不正に持ち込まれた遊技球が使用されてしまう可能性を低減することができる。本構成においても、非特定制御用のワークエリア213に設けられた合計獲得数カウンタ441にて計測されている所定差球数が終了基準個数である19000個以上となった場合、遊技を行うことができない遊技不可状態となる。所定差球数を管理する処理、及び

40

50

当該所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて遊技が行われない状態とするための処理は、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。これにより、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのデータ容量が増加してしまうことを抑制しながら、所定差球数を管理する処理、及び当該所定差球数が終了基準個数となったことに基づいて遊技が行われない状態とするための処理を実行可能とすることができる。

【5636】

(237) 上記第35～第37の実施形態では、主側リセット解除処理(図309(c))において、解除待機期間の終了時に主側受信バッファ633に格納されているデータのデータ容量が異常基準量以上となっていることを条件として実行停止処理(ステップSK809)が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、主側リセット解除処理(図309(c))においてステップSK804～ステップSK807の処理が実行されない構成としてもよい。具体的には、主側リセット解除処理では、まず監視制御用レジスタ群547におけるリセット要因レジスタの値が「1」又は「2」であるか否かを判定する。リセット要因レジスタの値が「0」である場合、すなわち主側MPU82の全部リセットが行われた場合には、状態確認処理を実行する。状態確認処理では、主側ROM83に設定されているプログラムに異常が発生していないことを確認するための処理及び主側MPU82に内蔵されている回路の異常が検出されていないことを確認するための処理を行う。状態確認処理において異常の発生が特定されなかった場合には、メイン処理(図283)の開始アドレスにジャンプする。これにより、主側MPU82においてメイン処理が開始される。一方、状態確認処理にて異常の発生が検出された場合には、メイン処理(図283)の開始アドレスにジャンプすることなく、実行停止処理を実行する。実行停止処理では、主側MPU82の動作を停止させるための処理を実行する。これにより、主側MPU82のリセット解除時に異常が検出された場合には、当該異常が発生している状態が解消されることなくメイン処理(図283)が実行されてしまうことを防止できる。また、リセット要因レジスタの値が「1」又は「2」である場合、すなわち主側MPU82において指定エリア外走行が発生したこと、又はウォッチドッグタイマ632のタイムアウトが発生したことに基づいて主側MPU82の一部リセットが行われた場合には、状態確認処理を実行することなく、メイン処理(図283)の開始アドレスにジャンプする。これにより、主側MPU82においてメイン処理が開始される。

【5637】

このように、主側MPU82の全部リセットが行われた場合には、状態確認処理が実行され、当該状態確認処理において異常が検出されないことを条件としてメイン処理が開始される構成とすることにより、異常が発生している状態でメイン処理が開始されてしまうことを防止できる。また、主側MPU82において指定エリア外走行が発生したこと、又はウォッチドッグタイマ632のタイムアウトが発生したことに基づいて主側MPU82の一部リセットが行われた場合には、状態確認処理が実行されることなくメイン処理が開始される構成とすることにより、一部リセットが行われた後において迅速にメイン処理が開始されるようにすることができる。

【5638】

(238) 上記第35～第37の実施形態において、遊技球がパチンコ機10の内部に封入されており、パチンコ機10の内部において遊技球を循環させて使用する構成としてもよい。具体的には、遊技球の払い出しに代えて、記憶媒体Mに記憶されている付与数情報の値が加算される。主側MPU82は、払出側MPU551に賞球コマンドを送信した後、払出側MPU551から非同期シリアル通信で、賞球応答コマンドを受信する。このように、主側MPU82が払出側MPU551から非同期シリアル通信で受信するデータが存在している構成である。当該構成において、主側MPU82において指定エリア外走行が発生したこと、又はウォッチドッグタイマのタイムアウトが発生したことに基づいて主側MPU82の一部リセットが行われた場合には、主側リセット解除処理(図314)のステップSK801にて肯定判定が行われて、ステップSK802～ステップSK80

7 及びステップ S K 8 0 9 の処理が実行されることなく、メイン処理（図 2 8 3）が開始される構成とすることにより、主側 M P U 8 2 の一部リセットが行われた後、迅速に、メイン処理（図 2 8 3）及びタイマ割込み処理（図 2 8 8）が実行される状態となるようにすることができる。これにより、主側 M P U 8 2 において払出側 M P U 5 5 1 から送信されたデータの受信に失敗してしまう可能性を低減することができる。

【5 6 3 9】

（2 3 9）上記第 3 5 ～第 3 7 の実施形態の構成をスロットマシンに適用してもよい。具体的には、遊技媒体の付与対象の役への入賞が成立した場合、記憶媒体 M に記憶されている付与数情報の値が加算される。スロットマシンの主側 M P U は、価値数側 M P U に媒体付与コマンドを送信した後、価値数側 M P U から非同期シリアル通信で、媒体付与応答コマンドを受信する。このように、主側 M P U が価値数側 M P U から非同期シリアル通信で受信するデータが存在している構成である。当該構成において、主側 M P U において指定エリア外走行が発生したこと、又はウォッチドッグタイマのタイムアウトが発生したことに基づいて主側 M P U の一部リセットが行われた場合には、主側リセット解除処理（図 3 1 4）のステップ S K 8 0 1 にて肯定判定が行われて、ステップ S K 8 0 2 ～ステップ S K 8 0 7 及びステップ S K 8 0 9 の処理が実行されることなく、メイン処理が開始される構成とすることにより、主側 M P U の一部リセットが行われた後、迅速に、メイン処理及びタイマ割込み処理が実行される状態となるようにすることができる。これにより、主側 M P U において価値数側 M P U から送信されたデータの受信に失敗してしまう可能性を低減することができる。

【5 6 4 0】

（2 4 0）上記第 3 5 の実施形態において、音光側 M P U 9 3 及び払出側 M P U 5 5 1 において処理の実行が開始される前の状況において、主側 M P U 8 2 の全部リセットが行われる構成としたが、これに限定されることはなく、音光側 M P U 9 3 及び払出側 M P U 5 5 1 の少なくとも一方において初期設定を行うための処理が実行されている状況において、主側 M P U 8 2 の全部リセットが行われる構成としてもよい。

【5 6 4 1】

（2 4 1）上記第 3 3 ～第 3 8 の実施形態において、払出側 M P U 5 5 1 の外部からリセット対応信号が供給される構成としてもよい。具体的には、払出側停電監視基板 6 1 6 から第 1 論理回路 6 2 3 の第 2 2 入力端子 6 2 3 b 及び第 2 論理回路 6 2 4 の第 3 2 入力端子 6 2 4 b にリセット対応信号が出力されている。払出側停電監視基板 6 1 6 は、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された後、所定の期間（例えば払出側リセット信号の立ち上げが行われてから 1 秒が経過するまでの期間）に亘ってリセット対応信号が L O W レベルになるようにするとともに、当該所定の期間の経過後にリセット対応信号を H I レベルに立ち上げる。これにより、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された後、所定の期間に亘って、主側 M P U 8 2 又は管理ユニット 5 3 0 からデータが出力されても当該データに対応するデータが払出側受信バッファ 6 1 3 に格納されない状態とすることができる。

【5 6 4 2】

（2 4 2）上記第 3 3 ～第 3 8 の実施形態において、払出側 M P U 5 5 1 のリセットが行われた場合には払出側受信バッファ 6 1 3 のデータがクリアされ、払出側リセット解除処理（図 3 0 5）のステップ S K 3 0 6 又は払出側リセット解除処理（図 3 1 9）のステップ S K 9 0 7 において払出側受信バッファ 6 1 3 に 1 バイト以上のデータが格納されている場合には、払出側メイン処理にジャンプすることなく、払出側実行停止処理が実行される構成としてもよい。これにより、払出側受信バッファ 6 1 3 に異常なデータが格納されている異常状態が発生した場合に当該異常状態が解消されていない状態で払出側メイン処理が開始されてしまうことを防止できる。

【5 6 4 3】

（2 4 3）上記第 3 5 ～第 3 7 の実施形態において、主側 M P U 8 2 のリセットが行われた場合には主側受信バッファ 6 3 3 のデータがクリアされ、主側リセット解除処理（図

314)のステップSK807において主側受信バッファ633に1バイト以上のデータが格納されている場合には、メイン処理にジャンプすることなく、実行停止処理が実行される構成としてもよい。これにより、主側受信バッファ633に異常なデータが格納されている異常状態が発生した場合に当該異常状態が解消されていない状態でメイン処理が開始されてしまうことを防止できる。

【5644】

(244)上記第33～第38の実施形態において、払出側MPU551の第1受信端子611と主側MPU82との間に受信制限回路621が設けられている構成に加えて又は代えて、音光側MPU93に設けられた音光側受信端子と主側MPU82との間に受信制限回路が設けられている構成としてもよい。具体的には、音声発光制御基板92には音光側受信バッファが設けられている。音光側受信バッファには、音光側受信端子にて受信したデータが格納される。音光側MPU93は、音光側リセット対応端子を備えている。音光側リセット対応端子からは音光側リセット対応信号が出力される。音光側MPU93のリセットが行われた場合、音光側MPU93のリセットが解除された後において音光側リセット対応信号の立ち上げ処理が実行されるまで、音光側リセット対応端子から出力される音光側リセット信号はLOWレベルとなる。音光側受信端子と主側MPU82との間に受信制限回路が設けられている構成であることにより、音光側MPU93のリセットが解除された後において音光側リセット対応信号の立ち上げ処理が実行されるまでの間に亘って、主側MPU82から正常に送信されたデータが音光側受信バッファに格納されたことが原因となって音光側MPU93の動作が停止している状態となってしまうことを防止できる。

【5645】

(245)上記第33～第38の実施形態において払出制御基板549に設けられている第1受信端子611、払出側受信バッファ613、第1受信対応端子614、第2受信対応端子615、リセット対応出力端子618及び受信制限回路621と同様の構成が主制御基板81に設けられている構成としてもよい。具体的には、上記第35の実施形態と同様に、主制御基板81において主側MPU82には主側受信バッファ633が設けられている。また、主側MPU82には、主側第1受信端子及び主側リセット対応出力端子が設けられている。さらにまた、主制御基板81には、主側第1受信対応端子及び主側受信制限回路が設けられている。主側第1受信端子は、受信制限回路及び主側第1受信対応端子を介して払出側MPU551と電気的に接続されている。主側受信バッファ633には、主側第1受信端子に入力されている信号の状態変化に対応する情報が格納される。主側受信バッファ633に格納される情報は、非同期シリアル通信で払出側MPU551から送信される賞球応答という電文である。主側受信制限回路には、主側第1受信対応端子を介して払出側MPU551から受信するデータ信号、及び主側リセット対応出力端子から出力される主側リセット対応信号が入力される。また、主側受信制限回路に入力されている2つの信号の少なくとも一方がLOWレベルである場合には当該主側受信制限回路から主側第1受信端子に対して出力されている信号がLOWレベルとなるとともに、主側受信制限回路に入力されている2つの信号の双方がHIGHレベルである場合には当該主側受信制限回路から主側第1受信端子に対して出力されている信号がHIGHレベルとなる。主側リセット解除処理(図314)では、ステップSK801にて肯定判定を行った場合、又はステップSK807にて否定判定を行った場合に、主側リセット対応信号をLOWレベルからHIGHレベルに立ち上げる主側リセット対応信号立ち上げ処理を実行し、当該主側リセット対応信号立ち上げ処理の実行後にステップSK808にてメイン処理を開始する。これにより、主側MPU82の一部リセット又は主側MPU82の全部リセットが行われた後において主側リセット対応信号立ち上げ処理が実行されるまでの期間に亘って、払出側MPU551からデータが出力されても当該データに対応するデータが主側受信バッファ633に格納されない状態とすることができる。

【5646】

(246)上記第39～第41の実施形態では、第1A時短状態において実行された当

否判定処理において小当たり結果となった場合には特図表示部 37a, 37b における絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで第 1 A 時短状態が終了されて非時短状態（通常遊技状態）となる構成としたが、これに限定されることはなく、小当たり結果となったことに基づいて第 1 A 時短状態が終了されるタイミングは、絵柄の最終停止期間が終了するタイミングよりも前のタイミングであってもよく、絵柄の最終停止期間が終了するタイミングよりも後のタイミングであってもよい。具体的には、第 1 A 時短状態において実行された当否判定処理において小当たり結果となったことに基づいて、当該当否判定処理が終了するタイミングで第 1 A 時短状態が終了される構成としてもよく、当該小当たり結果に対応する遊技回において絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで第 1 A 時短状態が終了される構成としてもよい。これらの構成においても、V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生し得る状況の開始前に非時短状態となるようにすることができる。また、振分実行モードにおいてオープニング演出が実行された後に振分入賞装置 161 が開放状態となる構成においては、第 1 A 時短状態において実行された当否判定処理において小当たり結果となったことに基づいて、当該小当たり結果を契機とした振分実行モードのオープニング演出が終了するタイミングで第 1 A 時短状態が終了される構成としてもよい。当該構成においても、V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生し得る状況の開始前に非時短状態となるようにすることができる。

【5647】

(247) 上記第 39～第 41 の実施形態では、第 1 A 時短状態において実行された当否判定処理において大当たりとなった場合には特図表示部 37a, 37b における絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで第 1 A 時短状態が終了されて非時短状態（通常遊技状態）となる構成としたが、これに限定されることはなく、大当たり結果となったことに基づいて第 1 A 時短状態が終了されるタイミングは、絵柄の最終停止期間が終了するタイミングよりも前のタイミングであってもよく、絵柄の最終停止期間が終了するタイミングよりも後のタイミングであってもよい。具体的には、第 1 A 時短状態において実行された当否判定処理において大当たり結果となったことに基づいて、当該当否判定処理が終了するタイミングで第 1 A 時短状態が終了される構成としてもよく、当該大当たり結果に対応する遊技回において絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで第 1 A 時短状態が終了される構成としてもよく、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードのオープニング期間が終了するタイミングで第 1 A 時短状態が終了される構成としてもよい。これらの構成においても、通常遊技状態において当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了することとなる。

【5648】

(248) 上記第 39～第 41 の実施形態において、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第 2 時短結果となった場合に、第 1 A 時短状態であることを条件として当該第 2 時短結果が無効とされる構成としてもよい。具体的には、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第 2 時短結果となった場合には、第 1 A 時短状態であるか否かを判定する。そして、第 1 A 時短状態ではない場合、すなわち通常遊技状態、第 2 A 時短状態、第 1 C 時短状態及び第 2 C 時短状態のいずれかである場合には当該第 2 時短結果が発生したことに対応する処理（ステップ S L 615～ステップ S L 616 又はステップ S N 416～ステップ S N 417）が実行される。一方、第 1 A 時短状態である場合には、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において外れ結果となった場合と同様の処理（ステップ S L 513）が実行されることにより、当該第 2 時短結果が無効とされる。これにより、第 1 A 時短状態において実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第 2 時短結果となった場合に、第 1 A 時短状態であることよりも第 2 時短結果となったことが優先されて第 1 A 時短状態の途中で第 2 C 時短状態に移行してしまうことを防止することができる。なお、第 1 A 時短状態では、当該第 1 A 時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 37a における最後の遊技回又は当該第 1 A 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 37b における最後の遊技回に該当しない場合には、当否判定処理において外れ結果となった後に時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行

10

20

30

40

50

されない構成としてもよい。また、第1 A時短状態において実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第2時短結果となった場合には、今回の遊技回が当該第1 A時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回、又は当該第1 A時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回であることを条件として、第2時短結果となったことに対応する処理（ステップS L 6 1 5～ステップS L 6 1 6又はステップS N 4 1 6～ステップS N 4 1 7）が実行されて当該第2時短結果が有効となる構成としてもよい。

【5649】

（249）上記第39～第41の実施形態では、通常遊技状態であるとともに第1 C時短発生後フラグ651に「1」がセットされている状況である場合には時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行されない構成としたが、これに限定されることはなく、当該状況において実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理においていずれかの時短結果となった場合に当該時短結果が無効とされる構成としてもよい。具体的には、当否判定処理において大当たり結果又は小当たり結果とならなかった場合には、遊技状態とは無関係に時短当否判定処理が実行される。また、当該時短当否判定処理において時短結果となった場合には時短用の振分判定処理が実行される。時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果となった場合には、いずれかの時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回であるという条件、及びいずれかの時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回であるという条件（第41の実施形態の場合にはこれらの条件に加えて、通常遊技状態であるとともに第1 C時短発生後フラグ651の値が「0」である状況にて実行される第1特図表示部37aにおける10回目の遊技回であるという条件、及び通常遊技状態であるとともに第1 C時短発生後フラグ651の値が「0」である状況にて実行される第2特図表示部37bにおける10回目の遊技回であるという条件）のいずれかが満たされている場合に第1時短結果となったことに対応する処理（ステップS L 6 1 5～ステップS L 6 1 6又はステップS N 4 1 6～ステップS N 4 1 7）が実行されて、当該第1時短結果が有効となる。一方、時短用の当否判定処理にて第1時短結果となり、これらの条件のいずれもが満たされない場合には、時短当否判定処理にて外れ結果となった場合と同様の処理（ステップS L 5 1 3）が実行されて、当該第1時短結果が無効となる。これにより、通常遊技状態であるとともに第1 C時短発生後フラグ651に「1」がセットされている状況において、第1時短結果となったことに対応する処理が実行されないようにすることができる。

【5650】

時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第2時短結果となった場合には、いずれかの時短状態であるという条件、及び通常遊技状態であるとともに第1 C時短発生後フラグ651の値が「0」であるという条件のいずれかが満たされている場合に第2時短結果となったことに対応する処理（ステップS L 6 1 5～ステップS L 6 1 6又はステップS N 4 1 6～ステップS N 4 1 7）が実行されて、当該第2時短結果が有効となる。一方、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第2時短結果となり、これらの条件のいずれもが満たされない場合には、時短当否判定処理にて外れ結果となった場合と同様の処理（ステップS L 5 1 3）が実行されて、当該第2時短結果が無効となる。これにより、通常遊技状態であるとともに第1 C時短発生後フラグ651に「1」がセットされている状況において、第2時短結果となったことに対応する処理が実行されないようにすることができる。

【5651】

（250）上記第39～第41の実施形態において、通常遊技状態であるとともに第1 C時短発生後フラグ651に「1」がセットされている状況において実行された時短当否判定処理において時短結果となった場合に当該時短結果が無効とされる構成としてもよい。具体的には、当否判定処理において大当たり結果又は小当たり結果とならなかった場合には、遊技状態とは無関係に時短当否判定処理が実行される。時短当否判定処理にて時短結果となった場合には、通常遊技状態であるとともに第1 C時短発生後フラグ651に「

1」がセットされていることを条件として、時短当否判定処理にて外れ結果となった場合と同様の処理（ステップS L 5 1 3）が実行されて、当該時短結果が無効となる。これにより、通常遊技状態であるとともに第1 C時短発生後フラグ6 5 1に「1」がセットされている状況において、時短結果となったことに対応する処理が実行されないようにすることができる。

【5 6 5 2】

（2 5 1）上記第3 9～第4 1の実施形態では、第1 C時短状態において実行可能な第1特図表示部3 7 aにおける最後の遊技回又は第1 C時短状態において実行可能な第2特図表示部3 7 bにおける最後の遊技回の開始時に実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第1時短結果となった場合には当該第1時短結果が有効となる構成としたが、これに限定されることはなく、当該第1時短結果が無効となる構成としてもよい。第1 C時短状態において実行可能な第1特図表示部3 7 aにおける最後の遊技回又は第1 C時短状態において実行可能な第2特図表示部3 7 bにおける最後の遊技回の開始時に実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第1時短結果となった場合には、第1時短結果となったことに対応する処理（ステップS L 6 1 5～ステップS L 6 1 6又はステップS N 4 1 6～ステップS N 4 1 7）が実行されることはなく、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において外れ結果となった場合と同様の処理（ステップS L 5 1 3）が実行されて、当該第1時短結果が無効となる。一方、第1 A時短状態、第2 A時短状態及び第2 C時短状態のいずれかにおいて実行可能な第1特図表示部3 7 aにおける最後の遊技回、又は第1 A時短状態、第2 A時短状態及び第2 C時短状態のいずれかにおいて実行可能な第2特図表示部3 7 bにおける最後の遊技回の開始時に実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第1時短結果となった場合には第1時短結果となったことに対応する処理（ステップS L 6 1 5～ステップS L 6 1 6又はステップS N 4 1 6～ステップS N 4 1 7）が実行されて、当該第1時短結果が有効となる。これにより、第1 C時短状態である場合と比較して、第1 A時短状態、第2 A時短状態又は第2 C時短状態であることの有利度を高めることができる。

【5 6 5 3】

（2 5 2）上記第3 9～第4 1の実施形態では、潜伏モードである場合、第2 A時短状態において第1特図表示部3 7 aにおける遊技回又は第2特図表示部3 7 bにおける遊技回が実行されることにより当該第2 A時短状態の終盤に突入する場合に、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で特図表示部3 7 a, 3 7 bにおける絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで第2 A時短状態の終盤報知演出が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、当該遊技回の遊技結果が外れ結果となる態様で特図表示部3 7 a, 3 7 bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミングで第2 A時短状態の終盤報知演出が実行される構成としてもよい。また、当該遊技回の開始時に実行された当否判定処理及び時短当否判定処理において外れ結果となり当該時短当否判定処理が終了したタイミングで第2 A時短状態の終盤報知演出が実行される構成としてもよい。これらの構成においても、第2 A時短状態において実行可能な第1特図表示部3 7 aにおける遊技回の残り回数が3 0回以下となる状況、又は第2 A時短状態において実行可能な第2特図表示部3 7 bにおける遊技回の残り回数が3 回以下となる状況において、第2 A時短状態であること、及び当該第2 A時短状態の終盤であることを遊技者に報知することができる。

【5 6 5 4】

（2 5 3）上記第3 9～第4 1の実施形態では、第2 A時短状態において実行可能な第1特図表示部3 7 aにおける遊技回の残り回数が3 0回以下である状況又は第2 A時短状態において実行可能な第2特図表示部3 7 bにおける遊技回の残り回数が3 回以下である状況である第2 A時短状態の終盤に突入するタイミングで第2 A時短状態の終盤報知演出が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、第2 A時短状態において実行可能な第1特図表示部3 7 aにおける遊技回の残り回数が6 0回以下である状況又は第2 A時短状態において実行可能な第2特図表示部3 7 bにおける遊技回の残り回数が6 回以下である状況である第2 A時短状態の中盤に突入するタイミングで第2 A時短状態の中盤

報知演出が実行される構成としてもよく、第2 A時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の残り回数が1回以下である状況又は第2 A時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数が1回である状況である第2 A時短状態の終了直前となるタイミングで第2 A時短状態の終了直前報知演出が実行される構成としてもよい。これらの構成においても、第2 A時短状態の途中で第2 A時短状態であることが報知されるため、第2 A時短状態の予告報知演出が実行されず第2 A時短表示が実行されていない状況において、実際には第2 A時短状態に設定されているかもしれないと遊技者に期待させることができる。

【5655】

(254) 上記第39～第41の実施形態において、時短当否判定処理にて、時短結果の発生の有無だけではなく時短結果が発生した場合における時短結果の種類まで決定される構成としてもよい。具体的には、時短乱数カウンタC5は、0～79の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。主側ROM83に記憶されている時短当否テーブルにおいて、「0～18」の数値情報は第1時短結果に対応しており、「19」の数値情報は第2時短結果に対応しており、「20～79」の数値情報は外れ結果に対応している。時短当否判定処理では、第1保留情報又は第2保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタC5に対応する数値情報を当該時短当否テーブルに対して照合することにより、第1時短結果となったか否かが決定されるとともに、第1時短結果とならなかった場合には第2時短結果となったか否かが決定される。時短当否判定処理では、19/80の確率で第1時短結果となるとともに、1/80の確率で第2時短結果となる。このように、時短当否判定処理にて、時短結果の発生の有無及び時短結果が発生した場合における時短結果の種類が決定される構成とすることにより、時短抽選を行うための処理構成を簡素化することができるとともに、時短抽選に利用される抽選テーブルを記憶しておくために必要となる主側ROM83のデータ容量を低減することができる。

【5656】

(255) 上記第39～第41の実施形態において、時短乱数カウンタC5が1周した場合に当該時短乱数カウンタC5の初期値の設定に利用される時短用乱数初期値カウンタが設けられている構成としてもよい。具体的には、時短用乱数初期値カウンタにおいて更新される数値範囲は、時短乱数カウンタC5において更新される数値範囲（例えば「0～150」）と同一の数値範囲である。時短用乱数初期値カウンタの更新は、主側MPU82における乱数初期値更新処理（ステップS115）にて実行される。時短乱数カウンタC5が1周した場合、その時点の時短用乱数初期値カウンタの値が当該時短乱数カウンタC5の初期値として読み込まれる。これにより、当否判定処理において外れ結果となった場合に実行される時短当否判定処理の結果に偏りが生じてしまう可能性を低減することができる。なお、時短乱数カウンタC5、当たり乱数カウンタC1及び乱数初期値カウンタCINIにおいて更新される数値範囲が同一であり、乱数初期値カウンタCINIを利用して時短乱数カウンタC5及び当たり乱数カウンタC1における初期値の設定が行われる構成としてもよい。当該構成においても、時短当否判定処理の結果に偏りが生じてしまう可能性を低減することができる。

【5657】

(256) 上記第39～第41の実施形態において、当否判定処理に利用される当たり乱数カウンタC1を利用して時短当否判定処理が実行される構成としてもよい。具体的には、第1保留情報又は第2保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタC1に対応する数値情報を利用して当否判定処理を実行する。そして、当該当否判定処理において外れ結果となった場合には、時短当否判定処理を実行するタイミングにおいて当たり乱数カウンタC1から数値情報を取得し、当該取得した数値情報を利用して時短当否判定処理が実行される。これにより、時短当否判定処理に利用する数値情報を更新する専用の乱数カウンタを設けることを不要としながら、当否判定処理に用いられる乱数とは異なるタイミングで取得された乱数を用いて時短当否判定処理を実行することができる。

【5658】

(257) 上記第39～第41の実施形態では、第1作動口33への入球又は特別入賞装置151への入球が発生したタイミングにおいて時短乱数カウンタC5から乱数が取得される構成としたが、これに限定されることはなく、当否判定処理において外れ結果となり時短当否判定処理が実行されるタイミングにおいて、当該時短当否判定処理に用いられる乱数が時短乱数カウンタC5から取得される構成としてもよい。時短当否判定処理に用いられる乱数の取得契機と、当否判定処理に用いられる乱数の取得契機とが相違している構成とすることにより、当否判定処理において外れ結果となった場合に実行される時短当否判定処理の結果に偏りが生じてしまう可能性を低減することができる。

【5659】

(258) 上記第39～第41の実施形態において、非時短状態（具体的には通常遊技状態）においてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合には、いずれかの時短状態においてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合と比較して、開閉実行モードの終了後に設定される時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の上限回数が多くなる構成としてもよい。具体的には、特電終了処理（図338）において、遊技結果が第1小当たり結果であるとともに時短中V入賞フラグ662に「1」がセットされている場合は第2特図用時短カウンタ657に「7」をセットし、遊技結果が第2小当たり結果であるとともに時短中V入賞フラグ662に「1」がセットされている場合は第2特図用時短カウンタ657に「10」をセットし、遊技結果がいずれかの小当たり結果であるとともに時短中V入賞フラグ662に「1」がセットされていない場合は第2特図用時短カウンタ657に「100」をセットする。これにより、第2A時短状態、第1C時短状態又は第2C時短状態において小当たり結果が発生する場合と比較して、通常遊技状態又は第1A時短状態において小当たり結果が発生することの有利度を高めることができる。また、大当たり結果、小当たり結果及び時短結果が発生することなく遊技回の実行回数に基づいて時短状態が終了されて通常遊技状態となった場合における遊技者の落胆の度合いを低減することができる。

【5660】

(259) 上記第39～第42の実施形態では、開閉実行モードが実行されている状況又は非サポートモードである状況において普図表示部38aにおける変動表示回が開始される場合に普図当否判定処理が実行されることなく外れ結果用の停止結果設定処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、これらの状況において普図表示部38aにおける変動表示回が開始される場合に普図当否判定処理が実行されるものの当該普図当否判定処理にて電役開放当選が発生した場合においても外れ結果となったことに対応する処理が実行されることにより当該電役開放当選が無効となる構成としてもよい。当該構成においても、これらの状況において電役開放当選が発生したことに対応する処理が実行されないようにすることができる。

【5661】

(260) 上記第39～第41の実施形態では、第2保留情報の取得契機を発生させる入球部として特別入賞装置151が設けられている構成としたが、これに限定されることはなく、第2保留情報の取得契機を発生させる入球部として、普電役物34aを有する第2作動口34（図3参照）が設けられている構成としてもよく、特電入賞装置32と同様の構成を有する入球部が設けられている構成としてもよい。これらの構成においても、通常遊技状態であるとともに第1C時短発生後フラグ651に「1」がセットされている状態においては時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行されない構成であることにより、時短状態の終了時に第2保留情報の取得契機を発生させる入球部が正常に閉鎖されなかった場合に、設計段階で想定されていなかった状況において時短結果が発生したことに対応する処理が実行されてしまう可能性を低減することができる。

【5662】

(261) 上記第39～第41の実施形態では、遊技結果が外れ結果である場合に特図表示部37a, 37bにて停止表示される絵柄と、遊技結果が時短結果である場合に特図

10

20

30

40

50

表示部 37a, 37b にて停止表示される絵柄とが相違している構成としたが、これに限定されることはなく、当否判定処理において大当たり結果又は小当たり結果が発生しなかった場合に特図表示部 37a, 37b にて停止表示される絵柄が共通化されている構成としてもよい。具体的には、当否判定処理において大当たり結果又は小当たり結果が発生しなかった場合に特図表示部 37a, 37b にて停止表示される絵柄は、1 種類で固定されている。これにより、特図表示部 37a, 37b における絵柄の最終停止期間において停止表示される絵柄に基づいて、大当たり結果又は小当たり結果の発生の有無を遊技者が把握可能としながら、時短結果の発生の有無を遊技者が把握できないようにすることができる。よって、時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 37a における最後の遊技回又は時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 37b における最後の遊技回にて実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第 1 時短結果となり、潜伏モード抽選処理にて潜伏モードが選択された場合に、特図表示部 37a, 37b における絵柄の最終停止期間にて停止表示される絵柄に基づいて第 1 時短結果が発生したことに遊技者が気付いてしまうことを防止できる。

10

【5663】

(262) 上記第 39～第 42 の実施形態では、実行対象保留表示領域 42c における保留画像 G1, G2, G53, G55, G62, G64 及び文字画像 G54, G56, G63, G65 の表示が絵柄の最終停止期間の終了時に終了する構成としたが、これに限定されることはなく、振分実行モードが実行されて V 入賞検知センサ 169 における遊技球の検知が発生しない場合には実行対象保留表示領域 42c における保留画像 G1, G2, G53, G55, G62, G64 及び文字画像 G54, G56, G63, G65 の表示が振分実行モードの終了時に終了し、開閉実行モードが実行される場合には実行対象保留表示領域 42c における保留画像 G1, G2, G53, G55, G62, G64 及び文字画像 G54, G56, G63, G65 の表示が開閉実行モードの終了時に終了する構成としてもよい。

20

【5664】

(263) 上記第 39～第 41 の実施形態において、第 1 サポート発生モードでは、電役開放当選となった場合の特別入賞装置 151 におけるガイド部材 155 及び阻止部材 157 の動作範囲が、当該特別入賞装置 151 への入賞を発生させない動作範囲に設定されている構成としてもよい。これにより、第 1 C 時短状態において特別入賞装置 151 への入賞が発生してしまう可能性を低減することができる。

30

【5665】

(264) 上記第 39～第 41 の実施形態では、いずれかの時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 37a における最後の遊技回又はいずれかの時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 37b における最後の遊技回に対応する保留情報が時短用保留期待演出の対象となり得る構成としたが、これに限定されることはなく、第 1 A 時短状態、第 2 A 時短状態若しくは第 2 C 時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 37a における最後の遊技回又は第 1 A 時短状態、第 2 A 時短状態若しくは第 2 C 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 37b における最後の遊技回に対応する保留情報が時短用保留期待演出の対象となり得る構成としてもよく、第 1 A 時短状態若しくは第 2 A 時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 37a における最後の遊技回又は第 1 A 時短状態若しくは第 2 A 時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 37b における最後の遊技回に対応する保留情報が時短用保留期待演出の対象となり得る構成としてもよい。これらの構成においても、時短用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回において遊技者に何らかの特典が付与されるようにすることができる。

40

【5666】

(265) 上記第 39～第 41 の実施形態では、時短用保留期待演出の対象となっている第 1 保留情報又は第 2 保留情報に対応する遊技回が開始されるタイミングよりも前に当該時短用保留期待演出が終了され得る構成としたが、これに限定されることはなく、時短用保留期待演出は当該演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回において絵柄の

50

最終停止期間が終了するまで継続される構成としてもよい。時短用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回が開始されるタイミングよりも前に、開閉実行モードが終了して第1 A時短状態又は第2 A時短状態に設定する処理が実行された場合、又は第2時短結果を契機として第2 C時短状態に設定する処理が実行された場合には、当該保留情報に対応する遊技回が時短状態において実行可能な第1特図表示部37 aにおける最後の遊技回又は時短状態において実行可能な第2特図表示部37 bにおける最後の遊技回に該当しなくなる。そして、当該保留情報に対応する遊技回において大当たり結果、小当たり結果及び時短結果が発生しない可能性が生じてしまう。これに対して、時短用保留期待演出の対象となっている第2保留情報に対応する遊技回の遊技結果が大当たり結果、小当たり結果及び時短結果のいずれでもない場合には、第2サポート発生モードとなるサポート発生状態が設定される。サポート発生状態は、当該サポート発生状態において第1特図表示部37 aにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合、又は当該サポート発生状態において第2特図表示部37 bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合に終了する。サポート発生状態では、第2サポート発生モードとなることにより、特別入賞装置151への入賞を発生させることが可能となる。これにより、時短用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回において絵柄の最終停止期間が終了するまで当該演出が継続される構成においても、当該演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回では何らかの特典が付与されるようにすることができる。

10

【5667】

(266) 上記第39～第41の実施形態では、時短用保留期待演出の対象となっている第1保留情報又は第2保留情報に対応する遊技回が開始されるタイミングよりも前に、開閉実行モードが終了した場合、又は第2時短結果を契機として第2 C時短状態に設定された場合には、当該保留情報に対応する遊技回において発生し得る時短結果の種類とは無関係に、時短用保留期待演出が終了される構成としたが、これに限定されることはなく、当該保留情報に対応する遊技回において発生し得る時短結果が第1時短結果であることを条件として、時短用保留期待演出が終了される構成としてもよい。具体的には、表示側MPU103は、音光側MPU93から時短用保留期待表示の終了コマンドを受信した場合、図柄表示装置41に表示されている時短濃厚保留画像G55が黄色である場合、すなわち第1時短結果に対応する時短用保留期待演出が実行されている場合には当該時短用保留期待表示を終了させる一方、図柄表示装置41に表示されている時短濃厚保留画像G55が緑色である場合、すなわち第2時短結果に対応する時短用保留期待演出が実行されている場合には時短用保留期待表示を継続させる。時短用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回が開始されるタイミングよりも前に、開閉実行モードが終了して第1 A時短状態又は第2 A時短状態に設定する処理が実行された場合、又は第2時短結果を契機として第2 C時短状態に設定する処理が実行された場合には、当該保留情報に対応する遊技回において第1時短結果が無効とされてしまう一方、当該遊技回において第2時短結果は無効とされない。これらの場合に、第1時短結果に対応する時短用保留期待演出は終了される一方、第2時短結果に対応する時短用保留期待演出は継続される構成とすることにより、時短用保留期待演出に対応する遊技回において何らかの特典が付与されるようにしながら、時短用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回が実行される前に当該時短用保留期待演出が終了してしまう可能性を低減することができる。

20

30

40

【5668】

(267) 上記第39～第41の実施形態において、時短用保留期待演出に代えて、時短結果となる可能性が高い遊技回が開始されるまでの残りの遊技回の回数をカウントダウンする時短期待カウントダウン演出が実行される構成としてもよい。具体的には、時短用先行把握処理(ステップSM604)において、取得された第1保留情報又は第2保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタC5に対応する数値情報が時短結果に対応していることが特定された場合、当該保留情報は時短期待カウントダウン演出の対象となる。時短期待カウントダウン演出では、当該演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回である時短期待遊技回が開始されるまでの残りの遊技回の回数が図柄表示装置

50

4 1 に表示される。例えば、時短期待カウントダウン演出の対象となった第 1 保留情報の他に第 1 特図保留エリア 1 1 1 に保留記憶されている第 1 保留情報が 3 個存在している場合、図柄表示装置 4 1 には「第 1 特図側の時短期待遊技回まであと 3 回」という文字画像が表示される。その後、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が開始される度に、図柄表示装置 4 1 に表示されている文字画像が「第 1 特図側の時短期待遊技回まであと 2 回」→「第 1 特図側の時短期待遊技回まであと 1 回」という順番で更新される。また、時短期待カウントダウン演出の対象となった第 2 保留情報の他に第 2 特図保留エリア 1 1 2 に保留記憶されている第 2 保留情報が 3 個存在している場合、図柄表示装置 4 1 には「第 2 特図側の時短期待遊技回まであと 3 回」という文字画像が表示される。その後、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が開始される度に、図柄表示装置 4 1 に表示されている文字画像が「第 2 特図側の時短期待遊技回まであと 2 回」→「第 2 特図側の時短期待遊技回まであと 1 回」という順番で更新される。これにより、時短期待カウントダウン演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回において時短結果となる可能性が高いことを示唆することができるとともに、当該遊技回の遊技結果に対する遊技者の注目度を高めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【5 6 6 9】

(2 6 8) 上記第 3 9 ~ 第 4 1 の実施形態では、第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了したことに基づいて第 1 A 時短状態となる構成としたが、これに限定されることはなく、第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態に対応する時短状態が設定される構成としてもよい。具体的には、第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態（具体的には第 1 C 時短状態又は第 2 C 時短状態）であることに基づいて第 2 A 時短状態に設定されるとともに、当該開閉実行モードの終了時における遊技状態が非時短状態（具体的には通常遊技状態）であることに基づいて第 1 A 時短状態に設定される。通常遊技状態において実行された遊技回にて第 1 大当たり結果となった場合には、開閉実行モードの終了時における遊技状態が非時短状態となるため、当該開閉実行モードの終了後に第 1 A 時短状態となる。第 1 A 時短状態において実行された遊技回にて第 1 大当たり結果となった場合には、当該遊技回において絵柄の最終停止期間が終了するタイミングで第 1 A 時短状態が終了されて通常遊技状態となり、開閉実行モードの終了時における遊技状態が非時短状態となるため、当該開閉実行モードの終了後に第 1 A 時短状態となる。第 2 A 時短状態、第 1 C 時短状態又は第 2 C 時短状態において実行された遊技回にて第 1 大当たり結果となった場合には、当該第 2 A 時短状態、第 1 C 時短状態又は第 2 C 時短状態が維持された状態で開閉実行モードが実行され、開閉実行モードの終了時における遊技状態が時短状態となるため、当該開閉実行モードの終了後に第 2 A 時短状態となる。これにより、通常遊技状態又は第 1 A 時短状態において実行された遊技回において第 1 大当たり結果となる場合と比較して、第 2 A 時短状態、第 1 C 時短状態又は第 2 C 時短状態において実行された遊技回において第 1 大当たり結果となることの有利度を高めることができる。

20

30

【5 6 7 0】

(2 6 9) 上記第 4 0 の実施形態において、絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて第 1 特図表示部 3 7 a 又は第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の停止表示が終了される構成としてもよい。具体的には、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が実行されていない状況（第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間又は絵柄の最終停止期間ではない状況）において、第 1 特図表示部 3 7 a は所定の状態（具体的には、消灯状態又は全点灯状態）となる。また、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されていない状況（第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間又は絵柄の最終停止期間ではない状況）において第 2 特図表示部 3 7 b は当該所定の状態となる。第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了した場合には第 1 特図表示部 3 7 a が当該所定の状態となるとともに、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了した場合には第 2 特図表示部 3 7 b が当該所定の状態となる。これにより、特図表示部 3 7 a , 3 7 b の

40

50

状態に基づいて、最終停止期間である状態と、最終停止期間が終了して遊技回が実行されていない状態とを遊技ホールの管理者及び遊技者が識別可能とすることができる。

【5671】

(270) 上記第40の実施形態において、第1C時短状態の付与報知演出又は第2C時短状態の付与報知演出が実行されない場合に、特図表示部37a, 37bにおける絵柄の最終停止期間として、今回の遊技回の遊技結果に対応する長さの期間が設定される構成としてもよい。具体的には、今回の遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果である場合、特図変動中処理(図350)では絵柄の最終停止期間として1.2秒の期間が設定されるとともに、今回の遊技回の遊技結果が外れ結果である場合、特図変動中処理(図350)では絵柄の最終停止期間として0.5秒の期間が設定される。また、今回の遊技回の遊技結果が第1時短結果であるとともに潜伏モードが選択されなかった場合、特図変動中処理(図350)では絵柄の最終停止期間として1秒の期間が設定される。遊技結果が第1時短結果であるとともに第1C時短状態の付与報知演出が実行されない場合に選択される絵柄の最終停止期間として、遊技結果が外れ結果である場合に選択される絵柄の最終停止期間よりも長い期間が設定されていることにより、特図表示部37a, 37bに停止表示される絵柄に基づいて第1時短結果が発生したことを把握し易くすることができる。また、特図表示部37a, 37bにおける絵柄の最終停止期間の長さに基づいて遊技者に遊技結果を推測させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【5672】

(271) 上記第39, 第41の実施形態では、第1C時短状態の付与報知演出又は第2C時短状態の付与報知演出が図柄表示装置41における図柄の変動表示と並行して実行される構成としたが、これに限定されることはなく、第1C時短状態の付与報知演出又は第2C時短状態の付与報知演出が当該図柄の変動表示に代えて実行される構成としてもよい。第1C時短状態の付与報知演出又は第2C時短状態の付与報知演出が実行される遊技回では、図柄表示装置41において図柄の変動表示が実行されることなく、絵柄の変動表示期間に亘って図柄表示装置41において第1C時短状態の付与報知演出又は第2C時短状態の付与報知演出が実行される。これにより、これらの付与報知演出への注目度を高めることができる。

20

【5673】

(272) 上記第40の実施形態では、第1C時短状態の付与報知演出又は第2C時短状態の付与報知演出が図柄表示装置41における図柄の組合せの停止表示と並行して実行される構成としたが、これに限定されることはなく、第1C時短状態の付与報知演出又は第2C時短状態の付与報知演出が当該図柄の組合せの停止表示に代えて実行される構成としてもよい。第1C時短状態の付与報知演出又は第2C時短状態の付与報知演出が実行される遊技回では、図柄表示装置41において図柄の変動表示が実行された後、遊技結果に対応する図柄の組合せの停止表示が実行されることなく、絵柄の最終停止期間に亘って図柄表示装置41において第1C時短状態の付与報知演出又は第2C時短状態の付与報知演出が実行される。これにより、これらの付与報知演出への注目度を高めることができる。

30

【5674】

(273) 上記第39～第41の実施形態では、遊技結果を時短結果とするか否かを決定するための時短当否判定処理が実行される構成としたが、これに代えて、大当たり結果に対応する第1保留情報又は第2保留情報が取得されたことを報知する特殊演出が実行される特殊演出モードに対応する特殊演出対応結果とするか否かを決定するための特殊演出モード抽選処理が実行される構成としてもよい。具体的には、特殊演出モードとして、第1特殊演出モード及び第2特殊演出モードが存在している。第1特殊演出モードは、当該第1特殊演出モードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数が上限回数(例えば7回)に達した場合、又は当該第1特殊演出モードにおいて実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の回数が上限回数(例えば7回)に達した場合に終了する。また、第2特殊演出モードは、当該第2特殊演出モードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数が上限回数(例えば10回)に達した場合、又は当

40

50

該第2特殊演出モードにおいて実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の回数が上限回数（例えば10回）に達した場合に終了する。第1特殊演出モードが設定されている状況において取得された第1保留情報又は第2保留情報が当選結果に対応している場合には、 $1/2$ の確率で特殊キャラクタのカットイン画像が表示される特殊演出が実行される。また、第2特殊演出モードが設定されている状況において取得された第1保留情報又は第2保留情報が当選結果に対応している場合には、 $1/1$ の確率で当該特殊演出が実行される。遊技者は、特殊演出が実行された場合、新たに取得された保留情報が当選結果に対応していることを確信する。これにより、当該保留情報に対応する遊技回が開始されるまで遊技者の期待感が高まっている状態を継続させることができるとともに、当該保留情報に対応する遊技回が開始される前に遊技者が遊技をやめてしまうことを防止することができる。このように、第1特殊演出モード又は第2特殊演出モードとなることにより、これらの特殊演出モードではない通常遊技状態である場合と比較して、遊技者にメリットがある状態となる。

10

【5675】

主側RAM84には、第1C時短発生後フラグ651に代えて、第1特殊発生後フラグが設けられている。第1特殊演出モードが設定されることにより第1特殊発生後フラグに「1」がセットされる。RAMクリア処理が実行されることにより第1特殊発生後フラグの値は「0」クリアされる。また、遊技結果が当選結果となる態様で特図表示部37a, 37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合は、第1特殊発生後フラグの値は「0」クリアされる。RAMクリア処理が実行された後は、特殊演出モードが設定されていない状態となる。当否判定処理において外れ結果となった場合には、時短状態であること、又は通常遊技状態であるとともに第1特殊発生後フラグの値が「0」であることを条件として、特殊演出モード抽選処理が実行される。抽選カウンタエリア84bには、時短乱数カウンタC5に代えて特殊演出用乱数カウンタが設けられている。特殊演出モード抽選処理では、今回の遊技回に対応する保留情報に含まれている数値情報のうち特殊演出用乱数カウンタに対応する数値情報が特殊演出高確モードに対応しているか否かを判定する。また、特殊演出高確モードに対応していると判定した場合には、当該保留情報に含まれている数値情報のうち種別乱数カウンタC2に対応する数値情報がいずれの特殊演出対応結果に対応しているかを特定する。特殊演出モード抽選処理では、 $3/32$ の確率で第1特殊演出対応結果に当選するとともに、 $1/32$ の確率で第2特殊演出対応結果に当選する。特殊演出モード抽選処理において第2特殊演出対応結果となった場合、当該第2特殊演出対応結果は有効となり、第2特殊演出モードに設定される。特殊演出モード抽選処理において第1特殊演出対応結果となった場合、当該第1特殊演出対応結果は、時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回又は時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回であることを条件として有効となり、第1特殊演出モードに設定される。一方、当該条件が満たされない場合には、第1特殊演出モードに設定されることなく、当該第1特殊演出対応結果は無効となる。これにより、遊技結果が特殊演出対応結果となるか否かに注目させることができるとともに、遊技結果が特殊演出対応結果となる場合には当該特殊演出対応結果の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

30

40

【5676】

(274) 上記(273)の構成において、取得された第1保留情報又は第2保留情報に対応する遊技回にて上記特殊演出高確結果となる可能性が高いことを示唆する特殊演出用保留期待演出が実行される構成としてもよい。具体的には、上記第39～第41の実施形態における時短用先行把握処理に代えて特殊演出用先行把握処理が実行されるとともに、潜伏モード抽選処理に代えて保留演出実行抽選処理が実行される。特殊演出用先行把握処理は、取得された第1保留情報が時短状態において実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回に対応している場合、又は取得された第2保留情報が時短状態において実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回に対応している場合に実行される。特殊演出用先行把握処理において、第1保留情報又は第2保留情報に含まれている数

50

値情報のうち特殊演出用乱数カウンタ及び種別乱数カウンタC2に対応する数値情報がいずれかの特殊演出対応結果に対応していることが特定された場合に、保留演出実行抽選処理が実行される。保留演出実行抽選処理では、 $1/2$ の確率で当該保留情報が特殊演出用保留期待演出の対象となる。当否判定処理において外れ結果となることを条件として特殊演出モード抽選処理が実行される構成において、特殊演出用先行把握処理では、保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタC1に対応する数値情報が大当たり結果又は小当たり結果に対応しているか否かを判定する処理が実行されない。これにより、特殊演出用先行把握処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【5677】

特殊演出用保留期待演出では、当該演出の対象となっている第1保留情報又は第2保留情報に対応する第1保留画像G1又は第2保留画像G2に代えて、特殊演出用保留画像及び「特殊演出」という文字画像が表示される。特殊演出用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する当否判定処理において大当たり結果となった場合には開閉実行モードが実行される。また、特殊演出用保留期待演出の対象となっている第2保留情報に対応する当否判定処理において小当たり結果となった場合には振分実行モードが実行される。さらにまた、特殊演出用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する当否判定処理において外れ結果となった場合には上記特殊演出モード抽選において特殊演出対応結果となり、第1特殊演出モード又は第2特殊演出モードが設定される。このように、特殊演出用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回が実行された場合には何らかの特典が付与される。これにより、特殊演出用保留期待演出が実行されることに期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5678】

(275) 上記(273)又は(274)の構成において、通常遊技状態においても、第1特殊演出対応結果が有効となる場合が存在する構成としてもよい。具体的には、通常遊技状態であるとともに第1特殊発生後フラグの値が「0」である状況において、特殊演出モード抽選処理が実行されて第1特殊演出対応結果となった場合には、今回の遊技回が当該状況で実行される10回目の遊技回であることを条件として、第1特殊演出モードに設定されて、当該第1特殊演出対応結果が有効となる。一方、当該条件が満たされない場合には、第1特殊演出モードに設定されることなく、当該第1特殊演出対応結果は無効となる。このように、通常遊技状態であるとともに第1特殊発生後フラグの値が「0」である状況において、特殊演出モード抽選処理が実行されて発生した第1特殊演出対応結果が有効となる場合と、当該第1特殊演出対応結果が無効となる場合とが存在している構成とすることにより、第1特殊演出モードへの移行条件が単純なものになってしまうことを防止できる。

【5679】

(276) 上記第39～第41の実施形態では、遊技結果を時短結果とするか否かを決定するための時短当否判定処理が実行される構成としたが、これに代えて、高頻度リーチモードとするか否かを決定するためのリーチモード抽選処理が実行される構成としてもよい。具体的には、通常リーチモードと、高頻度リーチモードとが存在している。また、高頻度リーチモードとして、第1高頻度リーチモードと第2高頻度リーチモードとが存在している。第1高頻度リーチモードは、当該第1高頻度リーチモードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数が上限回数（例えば7回）に達した場合、又は当該第1高頻度リーチモードにおいて実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の回数が上限回数（例えば7回）に達した場合に終了する。また、第2高頻度リーチモードは、当該第2高頻度リーチモードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数が上限回数（例えば10回）に達した場合、又は当該第2高頻度リーチモードにおいて実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の回数が上限回数（例えば10回）に達した場合に終了する。

【5680】

通常遊技状態であるとともに通常リーチモードである状況では、第1保留情報又は第2

保留情報に対応する当否判定処理にて外れ結果となった場合に、5%の確率で外れリーチ表示の対象となる。また、当該状況では、大当たり結果に対応する遊技回、及び外れリーチ表示が行われる遊技回において、1/2の確率で1分30秒の変動表示期間が選択されるとともに、1/2の確率で1分の変動表示期間が選択される。これに対して、通常遊技状態であるとともにいずれかの高頻度リーチモードである状況では、第1保留情報又は第2保留情報に対応する当否判定処理にて外れ結果となった場合に、10%の確率で外れリーチ表示の対象となる。また、当該状況では、大当たり結果に対応する遊技回、及び外れリーチ表示が行われる遊技回において、1/2の確率で55秒の変動表示期間が選択されるとともに、1/2の確率で45秒の変動表示期間が選択される。

【5681】

時短状態であるとともに通常リーチモードである状況では、第1保留情報又は第2保留情報に対応する当否判定処理にて外れ結果となった場合に、5%の確率で外れリーチ表示の対象となる。また、当該状況では、大当たり結果に対応する遊技回、及び外れリーチ表示が行われる遊技回において、1/2の確率で7秒の変動表示期間が選択されるとともに、1/2の確率で8秒の変動表示期間が選択される。これに対して、時短状態であるとともにいずれかの高頻度リーチモードである状況では、第1保留情報又は第2保留情報に対応する当否判定処理にて外れ結果となった場合に、10%の確率で外れリーチ表示の対象となる。また、当該状況では、大当たり結果に対応する遊技回、及び外れリーチ表示が行われる遊技回において、1/2の確率で2.5秒の変動表示期間が選択されるとともに、1/2の確率で3.5秒の変動表示期間が選択される。

【5682】

このように、高頻度リーチモードでは、通常リーチモードである場合と比較して、遊技結果が外れ結果となる場合における外れリーチ表示の発生確率が2倍になるとともに、大当たり結果となる場合又は外れリーチ表示が発生した場合に選択される絵柄の変動表示期間の平均の長さが1/2以下となる。これにより、高頻度リーチモードでは、通常リーチモードである場合と比較して、遊技回の消化効率が高まるようにしながら、リーチ表示の発生頻度を高めることができる。よって、高頻度リーチモードとなることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5683】

主側RAM84には、第1C時短発生後フラグ651に代えて、第1高頻度リーチ発生後フラグが設けられている。第1高頻度リーチモードが設定されることにより第1高頻度リーチ発生後フラグに「1」がセットされる。RAMクリア処理が実行されることにより第1高頻度リーチ発生後フラグの値は「0」クリアされる。また、遊技結果が大当たり結果となる態様で特図表示部37a, 37bにおける絵柄の最終停止期間が終了終了した場合、第1高頻度リーチ発生後フラグの値は「0」クリアされる。RAMクリア処理が実行された後は通常リーチモードとなる。当否判定処理において外れ結果となった場合には、時短状態であること、又は通常遊技状態であるとともに第1高頻度リーチ発生後フラグの値が「0」であることを条件として、リーチモード抽選処理が実行される。抽選カウンタエリア84bには、時短乱数カウンタC5に代えてリーチモード用乱数カウンタが設けられている。リーチモード抽選処理では、今回の遊技回に対応する保留情報に含まれている数値情報のうちリーチモード用乱数カウンタに対応する数値情報が高頻度リーチモードに対応しているか否かを判定する。また、高頻度リーチモードに対応していると判定した場合には、当該保留情報に含まれている数値情報のうち種別乱数カウンタC2に対応する数値情報がいずれの高頻度リーチモードに対応しているかを特定する。リーチモード抽選処理では、3/32の確率で第1高頻度リーチ結果に当選するとともに、1/32の確率で第2高頻度リーチ結果に当選する。

【5684】

リーチモード抽選処理において第1高頻度リーチ結果となった場合には、いずれかの時短状態であることを条件として、今回の遊技回の終了後に第1高頻度リーチモードとなる。通常遊技状態である場合には、第1高頻度リーチモードに設定されることはなく、当該

10

20

30

40

50

第1高頻度リーチ結果は無効となる。リーチモード抽選処理において第2高頻度リーチ結果となった場合には今回の遊技回の終了後に第2高頻度リーチモードとなる。これにより、遊技結果が高頻度リーチ結果となるか否かに注目させることができるとともに、遊技結果が高頻度リーチ結果となる場合には当該高頻度リーチ結果の種類に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5685】

(277) 上記(276)の構成において、取得された第1保留情報又は第2保留情報に対応する遊技回にて上記高頻度リーチ結果となる可能性が高いことを示唆する高頻度リーチ用保留期待演出が実行される構成としてもよい。具体的には、上記第39～第41の実施形態における時短用先行把握処理に代えて高頻度リーチ用先行把握処理が実行されるとともに、潜伏モード抽選処理に代えて保留演出実行抽選処理が実行される。高頻度リーチ用先行把握処理において、第1保留情報又は第2保留情報に含まれている数値情報のうちリーチモード用乱数カウンタ及び種別乱数カウンタC2に対応する数値情報がいずれかの高頻度リーチ結果に対応していることが特定された場合に、保留演出実行抽選処理が実行される。保留演出実行抽選処理では、1/2の確率で当該保留情報が高頻度リーチ用保留期待演出の対象となる。当否判定処理において外れ結果となることを条件としてリーチモード抽選処理が実行される構成において、高頻度リーチ用先行把握処理では、保留情報に含まれている数値情報のうち当たり乱数カウンタC1に対応する数値情報が大当たり結果又は小当たり結果に対応しているか否かを判定する処理は実行されない。これにより、高頻度リーチ用先行把握処理を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【5686】

高頻度リーチ用保留期待演出では、当該演出の対象となっている第1保留情報又は第2保留情報に対応する第1保留画像G1又は第2保留画像G2に代えて、高頻度リーチ用保留画像及び「高頻度リーチ」という文字画像が表示される。高頻度リーチ用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する当否判定処理において大当たり結果となった場合には開閉実行モードが実行される。また、高頻度リーチ用保留期待演出の対象となっている第2保留情報に対応する当否判定処理において小当たり結果となった場合には振分実行モードが実行される。さらにまた、高頻度リーチ用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する当否判定処理において外れ結果となった場合には上記リーチモード抽選処理において高頻度リーチ結果となり、第1高頻度リーチモード又は第2高頻度リーチモードが設定される。このように、高頻度リーチ用保留期待演出の対象となっている第2保留情報に対応する遊技回が実行された場合には何らかの特典が付与される。これにより、高頻度リーチ用保留期待演出が実行されることに期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5687】

(278) 上記(276)又は(277)の構成において、通常遊技状態においても、第1高頻度リーチ結果が有効となる場合が存在する構成としてもよい。具体的には、通常遊技状態であるとともに第1高頻度リーチ発生後フラグの値が「0」である状況において、リーチモード抽選処理が実行されて第1高頻度リーチ結果となった場合には、今回の遊技回が当該状況で実行される10回目の遊技回であることを条件として、第1高頻度リーチモードに設定されて、当該第1高頻度リーチ結果が有効となる。一方、当該条件が満たされない場合には、第1高頻度リーチモードに設定されることなく、当該第1高頻度リーチ結果は無効となる。このように、通常遊技状態であるとともに第1高頻度リーチ発生後フラグの値が「0」である状況において、リーチモード抽選処理が実行されて発生した第1高頻度リーチ結果が有効となる場合と、当該第1高頻度リーチ結果が無効となる場合とが存在している構成とすることにより、第1高頻度リーチモードへの移行条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【5688】

(279) 上記(276)～(278)の構成において、上記第39～第41の実施形態における第2C時短状態の付与報知演出に代えて、リーチモード抽選処理において第2

高頻度リーチ結果となり第2高頻度リーチモードに設定されることに基づいて第2高頻度リーチモードの付与報知演出が実行される構成としてもよい。具体的には、遊技回の開始時に実行されたリーチモード抽選処理において第2高頻度リーチ結果となった場合には、当該遊技回における絵柄の変動表示期間として、4.5秒の期間が選択される。当該4.5秒の期間は、第2高頻度リーチモードの付与報知演出が実行される遊技回のみにおいて選択される期間である。そして、当該4.5秒の期間中に、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65にて、第2高頻度リーチモードが設定されることを報知する第2高頻度リーチモードの付与報知演出が実行される。これにより、第2高頻度リーチモードとなることを遊技者が把握可能となる。なお、絵柄の変動表示期間中に第2高頻度リーチモードの付与報知演出が実行される構成に代えて、絵柄の最終停止期間中に第2高頻度リーチモードの付与報知演出が実行される構成としてもよい。

10

【5689】

(280) 上記(276)～(279)の構成において、上記第39～第41の実施形態における第1C時短状態の付与報知演出に代えて、リーチモード抽選処理において第1高頻度リーチ結果となり第1高頻度リーチモードに設定されることに基づいて第1高頻度リーチモードの付与報知演出が実行され得る構成としてもよい。第1高頻度リーチ結果となった場合には、演出実行抽選処理を実行する。演出実行抽選処理では、1/2の確率で第1高頻度リーチモードの付与報知演出の実行対象となる。第1高頻度リーチ結果となり当該付与報知演出の実行対象となった場合には絵柄の変動表示期間として4秒の期間が選択されるとともに、第1高頻度リーチ結果となり当該付与報知演出の実行対象とならなかった場合には絵柄の変動表示期間として2秒の期間が選択される。音光側MPU93は、主側MPU82から受信した変動用コマンドに基づいて絵柄の変動表示期間が4秒であることを特定した場合、図柄表示装置41、表示発光部64及びスピーカ部65において第1高頻度リーチモードとなることを報知する付与報知演出が実行されるようにする。当該付与報知演出は図柄の変動表示と並行して実行される。音光側MPU93は、主側MPU82から受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて遊技結果が第1高頻度リーチ結果であるとともに絵柄の変動表示期間が2秒であることを特定した場合、第1高頻度リーチモードの付与報知演出が実行されることなく、図柄の変動表示が実行されるようにする。第1高頻度リーチモードの付与報知演出が実行された後に第1高頻度リーチモードに設定される場合と、第1高頻度リーチモードの付与報知演出が実行されることなく第1高頻度リーチモードに設定される場合とが存在していることにより、第1高頻度リーチモードの付与報知演出が実行されなかった場合においても第1高頻度リーチモードに設定されるかもしれないと遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。なお、絵柄の変動表示期間中に第1高頻度リーチモードの付与報知演出が実行される構成に代えて、絵柄の最終停止期間中に第1高頻度リーチモードの付与報知演出が実行される構成としてもよい。

20

30

【5690】

(281) 上記第39～第41の実施形態において、第2大当たり結果に対応する開閉実行モードのラウンド数として第1大当たり結果に対応する開閉実行モードのラウンド数(具体的には「10」)よりも多い数(具体的には「15」)が設定されており、第1C時短状態中の当否判定処理にて大当たり結果に当選した場合には、通常遊技状態中の当否判定処理にて大当たり結果に当選した場合と比較して、高い割合(具体的には2倍)で当該大当たり結果が第2大当たり結果に振り分けられる構成としてもよい。このように、第1C時短状態を通常遊技状態と比較して遊技者にとって有利な遊技状態とすることにより、第1C時短状態となることを遊技者に期待させることができる。とともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【5691】

(282) 上記第39～第41の実施形態において、第2小当たり結果に対応する開閉実行モードのラウンド数として第1小当たり結果に対応する開閉実行モードのラウンド数(具体的には「4」)よりも多い数(具体的には「7」)が設定されており、第1C時短

50

状態中の当否判定処理にて小当たり結果に当選した場合には、通常遊技状態中の当否判定処理にて小当たり結果に当選した場合と比較して、高い割合（具体的には２倍）で当該小当たり結果が第２小当たり結果に振り分けられる構成としてもよい。このように、第１Ｃ時短状態を通常遊技状態と比較して遊技者にとって有利な遊技状態とすることにより、第１Ｃ時短状態となることを遊技者に期待させることができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６９２】

（２８３）上記第３９～第４１の実施形態において、第２大当たり結果に対応する開閉実行モードのラウンド数として第１大当たり結果に対応する開閉実行モードのラウンド数（具体的には「１０」）よりも多い数（具体的には「１５」）が設定されており、上述した第１特殊演出モード中の当否判定処理にて大当たり結果に当選した場合には、通常遊技状態中の当否判定処理にて大当たり結果に当選した場合と比較して、高い割合（具体的には２倍）で当該大当たり結果が第２大当たり結果に振り分けられる構成としてもよい。具体的には、第１Ｃ時短状態に代えて上述した第１特殊演出モードが設けられているとともに第２Ｃ時短状態に代えて上述した第２特殊演出モードが設けられている。本構成において、第１特殊演出モードの設定条件及び終了条件は上記第３９の実施形態における第１Ｃ時短状態の設定条件及び終了条件と同様であるとともに、第２特殊演出モードの設定条件及び終了条件は上記第３９の実施形態における第２Ｃ時短状態の設定条件及び終了条件と同様である。本構成のように、第１特殊演出モードを特殊演出モードではない通常遊技状態と比較して遊技者にとって有利な遊技状態とすることにより、第１特殊演出モードとなることを遊技者に期待させることができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

【５６９３】

（２８４）上記第３９～第４１の実施形態において、第２小当たり結果に対応する開閉実行モードのラウンド数として第１小当たり結果に対応する開閉実行モードのラウンド数（具体的には「４」）よりも多い数（具体的には「７」）が設定されており、上述した第１特殊演出モード中の当否判定処理にて小当たり結果に当選した場合には、通常遊技状態中の当否判定処理にて小当たり結果に当選した場合と比較して、高い割合（具体的には２倍）で当該小当たり結果が第２小当たり結果に振り分けられる構成としてもよい。具体的には、第１Ｃ時短状態に代えて上述した第１特殊演出モードが設けられているとともに第２Ｃ時短状態に代えて上述した第２特殊演出モードが設けられている。本構成において、第１特殊演出モードの設定条件及び終了条件は上記第３９の実施形態における第１Ｃ時短状態の設定条件及び終了条件と同様であるとともに、第２特殊演出モードの設定条件及び終了条件は上記第３９の実施形態における第２Ｃ時短状態の設定条件及び終了条件と同様である。本構成のように、第１特殊演出モードを通常遊技状態と比較して遊技者にとって有利な遊技状態とすることにより、第１特殊演出モードとなることを遊技者に期待させることができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【５６９４】

（２８５）上記第３９～第４１の実施形態において、上述した特殊演出モード抽選処理において第２特殊演出対応結果となったことに基づいて、第２特殊演出モードとなることを報知する第２特殊演出モードの付与報知演出が実行される構成としてもよい。具体的には、第２特殊演出モードの付与報知演出は、遊技回に対応する特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の変動表示期間に亘って実行される。第２特殊演出モードの付与報知演出では、図柄表示装置４１の右側下部において、第２特殊演出用キャラクタ画像が表示される演出が行われる。また、第２特殊演出モードの付与報知演出の終盤（具体的には最後の１秒間）には、図柄表示装置４１の右側上部に「第２特殊演出モードへ移行」という文字画像が表示されている状態となる。これにより、第２特殊演出モードとなることを遊技者に報知することができる。

40

【５６９５】

（２８６）上記第３９～第４１の実施形態において、上述したリーチモード抽選処理に

50

において第2高頻度リーチ結果となったことに基づいて、第2高頻度リーチモードとなることを報知する第2高頻度リーチモードの付与報知演出が実行される構成としてもよい。具体的には、第2高頻度リーチモードの付与報知演出は、遊技回に対応する特図表示部37a, 37bにおける絵柄の変動表示期間に亘って実行される。第2高頻度リーチモードの付与報知演出では、図柄表示装置41の右側下部において、第2高頻度リーチ用キャラクタ画像が表示される演出が行われる。また、第2高頻度リーチモードの付与報知演出の終盤（具体的には最後の1秒間）には、図柄表示装置41の右側上部に「第2高頻度リーチモードへ移行」という文字画像が表示されている状態となる。これにより、第2高頻度リーチモードとなることを遊技者に報知することができる。

【5696】

10

(287) 上記第42の実施形態において、当たり用赤保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に、変動短縮モードに代えて、高頻度リーチモードが設定される構成としてもよい。具体的には、通常リーチモードと、高頻度リーチモードとが存在している。RAMクリア処理が実行された場合、又は高頻度リーチモードが終了した場合には通常リーチモードとなる。高頻度リーチモードは、当該高頻度リーチモードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数が上限回数（例えば5回）に達した場合、又は当該高頻度リーチモードにおいて実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の回数が上限回数（例えば5回）に達した場合に終了する。通常遊技状態であるとともに通常リーチモードである状況では、第1保留情報又は第2保留情報に対応する当否判定処理にて外れ結果となった場合に、5%の確率で外れリーチ表示の対象となる。また、当該状況では、大当たり結果に対応する遊技回、及び外れリーチ表示が行われる遊技回において、1/2の確率で1分30秒の変動表示期間が選択されるとともに、1/2の確率で1分の変動表示期間が選択される。これに対して、通常遊技状態であるとともに高頻度リーチモードである状況では、第1保留情報又は第2保留情報に対応する当否判定処理にて外れ結果となった場合に、10%の確率で外れリーチ表示の対象となる。また、当該状況では、大当たり結果に対応する遊技回、及び外れリーチ表示が行われる遊技回において、1/2の確率で55秒の変動表示期間が選択されるとともに、1/2の確率で45秒の変動表示期間が選択される。

20

【5697】

時短状態であるとともに通常リーチモードである状況では、第1保留情報又は第2保留情報に対応する当否判定処理にて外れ結果となった場合に、5%の確率で外れリーチ表示の対象となる。また、当該状況では、大当たり結果に対応する遊技回、及び外れリーチ表示が行われる遊技回において、1/2の確率で7秒の変動表示期間が選択されるとともに、1/2の確率で8秒の変動表示期間が選択される。これに対して、時短状態であるとともに高頻度リーチモードである状況では、第1保留情報又は第2保留情報に対応する当否判定処理にて外れ結果となった場合に、10%の確率で外れリーチ表示の対象となる。また、当該状況では、大当たり結果に対応する遊技回、及び外れリーチ表示が行われる遊技回において、1/2の確率で2.5秒の変動表示期間が選択されるとともに、1/2の確率で3.5秒の変動表示期間が選択される。

30

【5698】

40

このように、高頻度リーチモードでは、通常リーチモードである場合と比較して、遊技結果が外れ結果となる場合における外れリーチ表示の発生確率が2倍になるとともに、大当たり結果となる場合又は外れリーチ表示が発生した場合に選択される絵柄の変動表示期間の平均の長さが1/2以下となる。これにより、高頻度リーチモードでは、通常リーチモードである場合と比較して、遊技回の消化効率が高まるようにしながら、リーチ表示の発生頻度を高めることができる。よって、高頻度リーチモードである状態が、通常リーチモードである状態と比較して、遊技者にとって有利な状態となるようにすることができる。そして、当たり用赤保留期待演出が行われることへの遊技者の期待を高め、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5699】

50

(288) 上記第42の実施形態において、当たり用赤保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に、変動短縮モードに代えて、大当たり結果に対応する第1保留情報又は第2保留情報が取得されたことを報知する特殊演出が実行される特殊演出モードが設定される構成としてもよい。具体的には、特殊演出モードは、当該特殊演出モードにおいて実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の回数が上限回数(例えば5回)に達した場合、又は当該特殊演出モードにおいて実行された第2特図表示部37bにおける遊技回の回数が上限回数(例えば5回)に達した場合に終了する。特殊演出モードが設定されている状況において取得された第1保留情報又は第2保留情報が大当たり結果に対応している場合には、特殊キャラクタのカットイン画像が表示される特殊演出が実行される。遊技者は、特殊演出が実行された場合、新たに取得された保留情報が大当たり結果に対応していることを確信する。これにより、当該保留情報に対応する遊技回が開始されるまで遊技者の期待感が高まっている状態を継続させることができるとともに、当該保留情報に対応する遊技回が開始される前に遊技者が遊技をやめてしまうことを防止することができる。よって、当たり用赤保留期待演出が行われることへの遊技者の期待を高め、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【5700】

(289) 上記第42の実施形態において、当たり用赤保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回の遊技結果が外れ結果となった場合に、変動短縮モードに代えて、第2サポート発生モードとなるサポート発生状態が設定される構成としてもよい。具体的には、サポート発生状態は、当該サポート発生状態において第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合、又は当該サポート発生状態において第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合に終了する。サポート発生状態では、第2サポート発生モードとなることにより、特別入賞装置151への入賞を発生させることが可能となる。当たり用赤保留期待演出の対象となった保留情報に対応する遊技回では、大当たり結果及び小当たり結果が発生しない場合においてもサポート発生状態という特典が付与される構成とすることにより、当たり用赤保留期待演出が行われることへの遊技者の期待を高めることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【5701】

(290) 上記第39～第41の実施形態において、通常遊技状態にて第1特図表示部37aにおける遊技回が開始されるタイミングよりも前のタイミングで、当該遊技回において第2時短結果となる可能性が高いことを報知する第2時短結果用保留期待演出が実行されるとともに、当該第2時短結果用保留期待演出の対象となっている第1保留情報に対応する当否判定処理にて外れ結果となった場合には上記(287)において既に説明した高頻度リーチモードが設定される構成としてもよい。具体的には、通常遊技状態であるとともに第1C時短発生後フラグ651の値が「0」である状況において、第1特図保留エリア111に新たに第1保留情報が取得された場合、当該第1保留情報に含まれている数値情報のうち時短乱数カウンタC5に対応する数値情報及び種別乱数カウンタC2に対応する数値情報が第2時短結果に対応しているか否かを特定する時短用先行把握処理を実行する。そして、時短用先行把握処理において第1保留情報が第2時短結果に対応していることが特定された場合には、3/4の確率で第2時短結果用保留期待演出が実行されるようにするとともに、当該時短用先行把握処理において第1保留情報が第2時短結果に対応していないことが特定された場合には1/32の確率で第2時短結果用保留期待演出が実行されるようにする。第2時短結果用保留期待演出では、図柄表示装置41の保留表示領域42において当該第1保留情報に対応する第1保留画像G1が表示される位置に、当該第1保留画像G1に代えて「第2時短結果期待」という文字を含む第2時短結果期待保留画像が表示される。これにより、当該第1保留情報に対応する遊技回において遊技結果が第2時短結果となることを遊技者に期待させることができる。

30

40

【5702】

第2時短結果用保留期待演出の対象となっている第1保留情報に対応する遊技回におい

50

て大当たり結果となった場合には開閉実行モードが実行されるとともに、当該遊技回において第2時短結果となった場合には第2C時短状態に移行する。また、当該遊技回において外れ結果となった場合には既に説明した高頻度リーチモードが設定される。このように、第2時短結果用保留期待演出の対象となった第1保留情報に対応する遊技回では、大当たり結果又は第2時短結果が発生しない場合においても高頻度リーチモードという特典が付与される。これにより、第2時短結果用保留期待演出が行われることへの遊技者の期待を高め、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。なお、第2時短結果用保留期待演出の対象となった第1保留情報に対応する遊技回において外れ結果となった場合に、高頻度リーチモードに代えて、上記第42の実施形態において既に説明した変動短縮モード又は上記(288)にて既に説明した特殊演出モードが設定される構成としてもよい。

10

【5703】

(291) 上記第39～第41の実施形態において、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第2時短結果となり、遊技結果が第2時短結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて、第2C時短状態に代えて第2A時短状態が設定される構成としてもよい。具体的には、上記第39の実施形態において既に説明したとおり、いずれかの小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、時短状態においてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合、当該振分実行モードの終了後に移行する開閉実行モードの終了後に第2A時短状態となる。また、第2小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、非時短状態においてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生した場合、当該振分実行モードの終了後に移行する開閉実行モードの終了後に第2A時短状態となる。また、第2大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した場合には第2A時短状態となる。本構成では、これらの場合と同様に、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第2時短結果となり、遊技結果が第2時短結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合にも第2A時短状態となる。これにより、時短用の振分判定処理において時短結果が第1時短結果に振り分けられる場合と比較して、時短結果が第2時短結果に振り分けられることの有利度を高めることができる。

20

【5704】

(292) 上記第39～第42の実施形態において、いずれの時短状態フラグ652～655にも「1」がセットされていない状況において大当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始される場合には、当該開閉実行モードのオープニング期間が経過して最初のラウンド遊技が開始されるタイミングで右打ちランプ641aが消灯状態から点灯状態に切り換えられる構成としてもよい。これにより、特電入賞装置32が開放状態となり当該特電入賞装置32への入賞を発生させることが可能となるタイミングで右打ちランプ641aを点灯させることができる。

30

【5705】

(293) 上記第39～第41の実施形態において、通常遊技状態において第2時短結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が開始されるタイミングで右打ちランプ641aが消灯状態から点灯状態に切り換えられる構成としてもよい。これにより、第2時短結果となる態様で特図表示部37a、37bにおける絵柄の最終停止期間が終了して第2C時短状態に移行する前(具体的には0.5秒前)に、右側領域PA3を遊技球が流下する態様で発射操作装置28の操作を行うべき状況が発生することを遊技者に報知することができる。

40

【5706】

(294) 上記第39～第41の実施形態において、いずれかの時短状態にて第1時短結果となる態様で第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が開始されるタイミングで右打ちランプ641aが点灯状態から消灯状態に切り換えられる構成としてもよい。これにより、第1時短結果となる態様で特図表示部37a、37bにおける絵柄の最終停止期間が終了して第1C時短状態に移行する前(具体的には

50

０．５秒前）に、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下する態様で発射操作装置２８の操作を行うべき状況が終了することを遊技者に報知することができる。

【５７０７】

（２９５）上記第３９～第４１の実施形態において、第１Ａ時短状態、第２Ａ時短状態若しくは第２Ｃ時短状態において実行可能な第１特図表示部３７ａにおける最後の遊技回にて外れ結果となる態様で絵柄の最終停止期間が開始されるタイミング、又は第１Ａ時短状態、第２Ａ時短状態若しくは第２Ｃ時短状態において実行可能な第２特図表示部３７ｂにおける最後の遊技回にて外れ結果となる態様で絵柄の最終停止期間が開始されるタイミングで右打ちランプ６４１ａが点灯状態から消灯状態に切り換えられる構成としてもよい。これにより、外れ結果となる態様で特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の最終停止期間が終了してこれらの時短状態から通常遊技状態への移行が発生する前（具体的には０．５秒前）に、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下する態様で発射操作装置２８の操作を行うべき状況が終了することを遊技者に報知することができる。

10

【５７０８】

（２９６）上記第３９～第４２の実施形態において、開閉実行モードのオープニング期間が開始されてから当該開閉実行モードのエンディング期間が経過するまでの期間に亘って、時短状態フラグ６５２～６５５の状態とは無関係に、状態ランプ６４１ｂが消灯状態となる構成としてもよい。具体的には、開閉実行モードのオープニング期間が開始されるタイミングにおいて、いずれかの時短状態フラグ６５２～６５５に「１」がセットされている場合には状態ランプ６４１ｂが点灯状態から消灯状態に切り換えられるとともに、当該タイミングにおいていずれの時短状態フラグ６５２～６５５にも「１」がセットされていない場合には状態ランプ６４１ｂの消灯状態が維持される。その後、開閉実行モードのエンディング期間が経過して第１Ａ時短状態又は第２Ａ時短状態に移行するタイミングにて、状態ランプ６４１ｂが消灯状態から点灯状態に切り換えられる。上記第３９の実施形態において既に説明したとおり、通常遊技状態である期間、及び開閉実行モードのオープニング期間が開始されてからエンディング期間が経過するまでの期間に亘って、普電開放状態が新たに開始されることが防止されている状態となる。これらの期間に亘って状態ランプ６４１ｂが消灯状態となる構成とすることにより、状態ランプ６４１ｂの状態に基づいて普電開放状態が新たに開始され得る状況であるか否かを外部から把握可能とすることができる。

20

30

【５７０９】

（２９７）上記第３９～第４１の実施形態において、通常遊技状態において第１時短結果又は第２時短結果となる態様で第１特図表示部３７ａ又は第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の最終停止期間が開始されるタイミングで状態ランプ６４１ｂが消灯状態から点灯状態に切り換えられる構成としてもよい。これにより、第１時短結果又は第２時短結果となる態様で特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の最終停止期間が終了して第１Ｃ時短状態又は第２Ｃ時短状態に移行する前（具体的には０．５秒前）に、第１サポート発生モード又は第３サポート発生モードとなることを外部から把握可能とすることができる。

【５７１０】

（２９８）上記第３９～第４１の実施形態において、いずれかの時短状態において実行可能な第１特図表示部３７ａにおける最後の遊技回にて外れ結果となる態様で絵柄の最終停止期間が開始されるタイミング、又はいずれかの時短状態において実行可能な第２特図表示部３７ｂにおける最後の遊技回にて外れ結果となる態様で絵柄の最終停止期間が開始されるタイミングで状態ランプ６４１ｂが点灯状態から消灯状態に切り換えられる構成としてもよい。これにより、外れ結果となる態様で特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の最終停止期間が終了してこれらの時短状態から通常遊技状態への移行が発生する前（具体的には０．５秒前）に、非サポートモードとなることを外部から把握可能とすることができる。

40

【５７１１】

（２９９）上記第３９～第４２の実施形態において、右打ちランプ６４１ａ及び状態ラ

50

ンプ 6 4 1 b が 1 箇所（具体的には状態表示ユニット 6 4 1）に集約されている構成としたが、これに限定されることはなく、右打ちランプ 6 4 1 a 及び状態ランプ 6 4 1 b が離間されている領域に設けられている構成としてもよい。具体的には、右打ちランプ 6 4 1 a は、遊技領域 P A において遊技球が通過しない領域である右下の隅部（例えば特図ユニット 3 7 の近傍）に設けられているとともに、状態ランプ 6 4 1 b は、遊技領域 P A において遊技球が通過しない領域である左下の隅部（例えば普図ユニット 3 8 の近傍）に設けられている。これにより、遊技者及び遊技ホールの管理者が右打ちランプ 6 4 1 a と状態ランプ 6 4 1 b とを混同してしまう可能性を低減することができる。また、右打ちランプ 6 4 1 a の状態及び状態ランプ 6 4 1 b の状態の組合せに基づいて、遊技者に遊技状態が把握されてしまう可能性を低減することができる。

10

【5 7 1 2】

（3 0 0）上記第 3 9 ～ 第 4 2 の実施形態では、状態ランプ 6 4 1 b が遊技盤 2 4 に設けられている構成としたが、これに限定されることはなく、状態ランプ 6 4 1 b が前扉枠 1 4 に設けられておりパチンコ機 1 0 前方から視認可能となっている構成としてもよい。また、状態ランプ 6 4 1 b が、主制御基板 8 1 の素子搭載面に設けられており、遊技機本体 1 2 を外枠 1 1 に対してパチンコ機 1 0 前方に開放させて樹脂ベース 2 1 の背面を露出させることにより、基板ボックス 7 1 a の透明な対向壁部 7 1 b を通じて状態ランプ 6 4 1 b が視認可能となる構成としてもよい。これにより、遊技者による状態ランプ 6 4 1 b の状態確認を不可としながら、遊技ホールの管理者による状態ランプ 6 4 1 b の状態確認を可能とすることができる。

20

【5 7 1 3】

（3 0 1）上記第 3 9 ～ 第 4 2 の実施形態では、右側領域 P A 3 を遊技球が流下する態様で発射操作装置 2 8 の操作を行うべき状況において右打ちランプ 6 4 1 a が点灯状態となる構成としたが、これに限定されることはなく、右側領域 P A 3 を遊技球が流下する態様で発射操作装置 2 8 の操作を行うべき状況において図柄表示装置 4 1 にて右打ち表示が行われる構成としてもよい。具体的には、振分実行モード又は開閉実行モードが実行されている状況、第 2 サポート発生モードである状況（第 1 A 時短状態又は第 2 A 時短状態）又は第 3 サポート発生モード（第 2 C 時短状態）である状況において、図柄表示装置 4 1 の右側上部に「右打ちして下さい」という文字画像が表示される。当該文字画像は、振分実行モード又は開閉実行モードが実行されていない状況であるとともに非サポートモード又は第 1 サポート発生モードである状況においては表示されない。遊技者は、図柄表示装置 4 1 にて右打ち表示が行われていることに基づいて、右側領域 P A 3 を遊技球が流下する態様で発射操作装置 2 8 の操作を行うべき状況であることを把握することができる。

30

【5 7 1 4】

（3 0 2）上記第 3 9 ～ 第 4 2 の実施形態において、状態ランプ 6 4 1 b に代えて状態表示部が設けられている構成としてもよい。状態表示部は、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されている。通常遊技状態では状態表示部にて、特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生しない状態であることに対応する「0」という表示が行われる。また、いずれかの時短状態では状態表示部にて、特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生し得る状態であることに対応する「1」という表示が行われる。これにより、状態表示部の表示に基づいて、特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生し得る状態であるか否かを遊技ホールの管理者が把握可能とすることができる。

40

【5 7 1 5】

（3 0 3）上記第 3 9 ～ 第 4 1 の実施形態において、第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 に代えて、主側 R A M 8 4 に時短発生後フラグが設けられている構成としてもよい。時短発生後フラグには、いずれかの時短状態に設定する処理が実行される場合に「1」がセットされる。時短発生後フラグは、R A M クリア処理が実行された場合に「0」クリアされる。また、時短発生後フラグは、大当たり結果に対応する態様で特図表示部 3 7 a , 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了したことに基づいて「0」クリアされる。当否判定処理において外れ結果となった場合には、時短状態であること、又は通常遊技状態であると

50

ともに時短発生後フラグの値が「0」であることを条件として、時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理が実行される。これにより、RAMクリア処理が実行された後、又は遊技結果が大当たり結果となる態様で特図表示部37a, 37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した後に、第1A時短状態、第2A時短状態又は第2C時短状態への移行が発生した場合には、未だ第1C時短状態への移行が発生していない状況においても、通常遊技状態において実行された当否判定処理にて外れ結果となった場合においても時短当否判定処理が実行されないようにすることができる。

【5716】

(304) 上記第39～第41の実施形態では、時短用先行把握処理にて第1保留情報又は第2保留情報が時短結果に対応していないことが特定された場合には当該第2保留情報が時短用保留期待演出の対象とはならない構成としたが、これに限定されることはなく、時短用先行把握処理にて第1保留情報又は第2保留情報が時短結果に対応していないことが特定された場合においても当該保留情報が時短用保留期待演出の対象となり得る構成としてもよい。具体的には、時短用保留期待演出として、確定対応の時短用保留期待演出と、高期待度対応の時短用保留期待演出とが存在している。時短用先行把握処理（ステップSM604）にて第1保留情報又は第2保留情報がいずれかの時短結果に対応していることが特定され、時短用保留期待演出の実行抽選処理にて当該演出の実行対象となった場合には、1/2の確率で確定対応の時短用保留期待演出の対象となるとともに、1/2の確率で高期待度対応の時短用保留期待演出の対象となる。また、時短用先行把握処理にて第1保留情報又は第2保留情報がいずれの時短結果にも対応していないことが特定された場合には、1/20の確率で高期待度対応の時短用保留期待演出の対象となる。確定対応の時短用保留期待演出では第1保留画像G1又は第2保留画像G2に代えて「時短濃厚」という文字画像を含む保留画像が保留表示領域42に表示されるとともに、高期待度対応の時短用保留期待演出では第1保留画像G1又は第2保留画像G2に代えて「時短期待」という文字画像を含む保留画像が保留表示領域42に表示される。遊技者は、確定対応の時短用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回において、大当たり結果、小当たり結果及び時短結果のいずれかが発生することを把握することができる。また、遊技者は、高期待度対応の時短用保留期待演出の対象となっている保留情報に対応する遊技回において、大当たり結果、小当たり結果及び時短結果のいずれかが発生する可能性が高いことを把握することができる。このように、確定対応の時短用保留期待演出と高期待度対応の時短用保留期待演出とが存在している構成とすることにより、保留表示領域42における表示内容への遊技者の関心を高めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5717】

(305) 上記第39～第41の実施形態では、大当たり結果を契機とした開閉実行モードの開始時に第1C時短発生後フラグ651の「0」クリアが行われる構成としたが、これに限定されることはなく、大当たり結果を契機とした開閉実行モードにおけるエンディング期間の開始時に第1C時短発生後フラグ651の「0」クリアが行われる構成としてもよく、当該エンディング期間の終了時に第1C時短発生後フラグ651の「0」クリアが行われる構成としてもよく、当否判定処理にて大当たり結果の発生が特定されたタイミングで第1C時短発生後フラグ651の「0」クリアが行われる構成としてもよい。これらの構成においても、遊技回の遊技結果が大当たり結果となったことを契機として第1C時短発生後フラグ651の値が「0」クリアされる。そして、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードの終了後に第1A時短状態又は第2A時短状態となった後、通常時短状態となることにより通常時短状態であるとともに第1C時短発生後フラグ651の値が「0」である状態となり、当否判定処理にて外れ結果となった場合に時短当否判定処理が実行される状態となるようにすることができる。

【5718】

(306) 上記第39～第41の実施形態において、大当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始されることに基づいて第1C時短発生後フラグ651の値が「0」クリア

される構成に加えて、小当たり結果を契機とした振分実行モードが実行され、V入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して開閉実行モードが実行される場合に当該開閉実行モードが開始されることに基づいて第1C時短発生後フラグ651の値が「0」クリアされる構成としてもよい。これにより、第1C時短発生後フラグ651に「1」がセットされている状態が長く継続してしまう可能性を低減することができる。

【5719】

(307) 上記第39～第41の実施形態では、動作電力の供給開始時の処理（ステップSL101～ステップSL113）にてRAMクリア処理が実行された場合に第1C時短発生後フラグ651の値が「0」クリアされる構成としたが、これに限定されることはなく、主側MPU82への動作電力の供給が開始され、動作電力の供給開始時の処理が実行された場合には、RAMクリア処理の実行の有無とは無関係に、第1C時短発生後フラグ651の値が「0」クリアされる構成としてもよい。これにより、主側MPU82への動作電力の供給が開始された後に、通常遊技状態において時短可否判定処理が実行される可能性を高めることができる。

10

【5720】

(308) 上記(307)の構成において、主側MPU82への動作電力の供給が開始されて動作電力の供給開始時の処理が実行される場合に、主側MPU82への動作電力の供給が停止されていた期間、すなわち電断期間が所定基準時間以上であることを条件として、第1C時短発生後フラグ651の値が「0」クリアされる構成としてもよい。具体的には、主制御基板81には、年月日情報及び時刻情報を常時計測しているRTCが設けられている。RTCにはバックアップ電源が設けられており、パチンコ機10の電源遮断中においても年月日情報及び時刻情報を計測することが可能となっている。主側MPU82は、タイマ割込み処理（図14）のステップS201における停電監視処理において停電の発生を特定した場合、停電時処理にてRTCから年月日情報及び時刻情報を取得し、当該取得した年月日情報及び時刻情報を主側RAM84にセットする。これにより、主側MPU82への動作電力の供給が停止された場合には、当該動作電力の供給が停止される直前にRTCから取得された年月日情報及び時刻情報が主側RAM84に格納されている状態で、当該動作電力の供給が再開されるようにすることができる。主側MPU82への動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された場合、主側MPU82は、動作電力の供給再開時に主側RAM84に格納されている年月日情報及び時刻情報と、動作電力の供給再開後にRTCから取得した年月日情報及び時刻情報とに基づいて、動作電力の供給が停止されていた電断期間を把握することができる。主側MPU82への動作電力の供給が開始されて動作電力の供給開始時の処理が実行される場合には、電断期間が所定基準時間（例えば1時間）以上であることを条件として、第1C時短発生後フラグ651の値が「0」クリアされる。これにより、電断期間が所定基準時間以上である場合には主側MPU82への動作電力の供給が開始されたことに基づいて、RAMクリア処理の実行の有無とは無関係に第1C時短発生後フラグ651の値が「0」クリアされるようにしながら、主側MPU82への動作電力の供給が瞬間的に停止された後に当該動作電力の供給が再開された場合には第1C時短発生後フラグ651の値が「0」クリアされてしまうことを防止できる。

20

30

40

【5721】

なお、動作電力の供給開始時の処理において第1C時短発生後フラグ651の値を「0」クリアする処理を実行するために設定されている電断期間の所定基準時間として1時間を超える期間が設定されている構成としてもよく、当該所定基準時間として1時間未満の期間が設定されている構成としてもよい。例えば、当該所定基準時間として24時間が設定されている構成とすることにより、遊技ホールの営業時間が終了してから休業日を挟まずに翌日の朝に営業が再開される場合には電断期間が当該所定基準時間を超えないようにしながら、遊技ホールの営業時間が終了してから休業日を挟んで営業が再開される場合には動作電力の供給開始時にRAMクリア操作が行われなくても第1C時短発生後フラグ651の値を「0」クリアする処理が実行されるようにすることができる。

50

【5722】

(309) 上記(307)～(308)の構成において、動作電力の供給開始時の処理にて第1C時短発生後フラグ651の値が「0」クリアされる場合には、時短状態フラグ652～655の値が「0」クリアされて通常遊技状態となる構成としてもよく、動作電力の供給開始時の処理では、通常遊技状態であることを条件として、第1C時短発生後フラグ651の値が「0」クリアされる構成としてもよい。これらの構成とすることにより、主側MPU82への動作電力の供給が開始されて動作電力の供給開始時の処理が実行され、第1C時短発生後フラグ651の値が「0」クリアされた場合には、通常遊技状態であるとともに第1C時短発生後フラグ651の値が「0」である状況となり、当否判定処理にて外れ結果となった場合に時短当否判定処理が実行される状態となるようにすることができる。これにより、当該状況において時短当否判定処理が実行される機会を増加させることができる。

10

【5723】

(310) 上記第39～第41の実施形態において、取得された第1保留情報又は第2保留情報が時短用先行把握処理の対象とならなかった場合に、当該取得された保留情報に対応する特図保留カウンタの値が「4」であることを条件として当たり用先行把握処理及び当たり用保留期待演出の実行抽選処理が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、当該取得された保留情報に対応する特図保留カウンタの値が「3」以上であることを条件としてこれらの処理が実行される構成としてもよく、当該取得された保留情報に対応する特図保留カウンタの値が「2」以上であることを条件としてこれらの処理が実行される構成としてもよく、当該取得された保留情報に対応する特図保留カウンタの値が「1」以上であることを条件としてこれらの処理が実行される構成としてもよく、当該取得された保留情報に対応する特図保留カウンタの値とは無関係にこれらの処理が実行される構成としてもよい。当たり用保留期待演出の実行抽選処理にて当たり用保留期待演出の実行対象となった場合には、当該取得された第1保留情報又は第2保留情報に対応する当たり用保留期待演出が実行される。取得された第1保留情報又は第2保留情報が時短用先行把握処理の対象とならなかった場合に、当該取得された保留情報に対応する特図保留カウンタの値が「3」以下であっても当たり用先行把握処理及び当たり用保留期待演出の実行抽選処理が実行され得る構成とすることにより、当たり用保留期待演出が実行される機会を増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

30

【5724】

(311) 上記第39～第41の実施形態では、第1サポート発生モードにおける普図の変動時間として、非サポートモードにおける普図の変動時間よりも短い期間が選択される構成としたが、これに限定されることはなく、第1サポート発生モードにおける普図の変動時間として、非サポートモードにおける普図の変動時間と同一の時間（具体的には45秒）が選択される構成としてもよい。これにより、第1サポート発生モードにおける普図表示部38aの変動表示回の実行頻度を低減することができるとともに、第1サポートモードにおいて特別入賞装置151への遊技球の入球が発生する可能性を低減することができる。

【5725】

40

(312) 上記第43、第45の実施形態において、当たり乱数カウンタC1の値（0～9999）を利用して、当否判定処理、大当たり用の振分判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行される構成としてもよい。具体的には、低確率モードでは当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報を低確率用当否テーブルに対して照合することにより当否判定処理を実行するとともに、高確率モードでは当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報を高確率用の当否テーブルに対して照合することにより当否判定処理を実行する。当否判定処理において大当たり結果となった場合には、当該当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報を大当たり振分判定テーブルに対して照合することにより大当たり用の振分判定処理を実行するとともに、当否判定処理において小当たり結果となった場合には、当該当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報を小当たり振分判定テーブルに対

50

して照合することにより小当たり用の振分判定処理を実行する。当たり乱数カウンタC1の値を利用して大当たり結果の発生の有無の特定、大当たり結果が発生した場合における大当たり結果の種類の特定、小当たり結果の発生の有無の特定、及び小当たり結果が発生した場合における小当たり結果の種類の特定を行う構成とすることにより、これらの特定を行うために2以上の乱数カウンタを備えている構成と比較して、必要となる乱数カウンタの数を低減することができる。

【5726】

(313) 上記(312)の構成において、低確率モード及び高確率モードの双方にて共通の小当たり振分テーブルを参照して小当たり用の振分判定処理が実行される構成としてもよい。具体的には、低確率用当否テーブルにおいて、第1数値範囲(0~9)、第2数値範囲(100~115)、第3数値範囲(200~208)及び第4数値範囲(300~315)は大当たり結果に対応しており、第5数値範囲(400~411)、第6数値範囲(500~512)、第7数値範囲(600~611)及び第8数値範囲(700~712)は小当たり結果に対応しており、第9数値範囲(800~959)、第10数値範囲(1000~1089)及び第11数値範囲(第1~第10数値範囲以外の数値範囲)は外れ結果に対応している。また、高確率用の当否テーブルにおいて、上述した第9数値範囲及び第10数値範囲は大当たり結果に対応しており、上述した第1数値範囲、第4数値範囲、第5数値範囲及び第8数値範囲は小当たり結果に対応しており、上述した第2数値範囲、第3数値範囲、第6数値範囲、第7数値範囲及び第11数値範囲は外れ結果に対応している。

【5727】

低確率モード又は高確率モードにおいて小当たり用の振分判定処理が実行される場合に参照される小当たり振分テーブルでは、上述した第1数値範囲が第1特殊小当たり結果に対応しており、上述した第4数値範囲が第2特殊小当たり結果に対応しており、上述した第5数値範囲及び第6数値範囲が第1通常小当たり結果に対応しており、上述した第7数値範囲及び第8数値範囲が第2通常小当たり結果に対応している。低確率モードにおいて小当たり結果が発生する場合には取得された当たり乱数カウンタC1の値が第5~第8数値範囲のいずれかに含まれている数値である。このため、低確率モードにおいて実行された当否判定処理にて小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は1/2の確率で第1通常小当たり結果に振り分けられるとともに、1/2の確率で第2通常小当たり結果に振り分けられる。また、高確率モードにおいて小当たり結果が発生する場合には取得された当たり乱数カウンタC1の値が第1数値範囲、第4数値範囲、第5数値範囲及び第8数値範囲のいずれかに含まれている数値である。このため、高確率モードにおいて実行された当否判定処理にて小当たり結果となった場合、当該小当たり結果は18%の確率で第1特殊小当たり結果に振り分けられ、32%の確率で第2特殊小当たり結果に振り分けられ、24%の確率で第1通常小当たり結果に振り分けられ、26%の確率で第2通常小当たり結果に振り分けられる。これにより、小当たり用の振分判定処理では、低確率モード及び高確率モードにおいて共通の小当たり振分テーブルが参照される構成としながら、低確率モードにおいて発生し得る小当たり結果を第1通常小当たり結果及び第2通常小当たり結果のいずれかとすることができるとともに、高確率モードにおいて発生し得る小当たり結果を第1特殊小当たり結果、第2特殊小当たり結果、第1通常小当たり結果及び第2通常小当たり結果とすることができる。

【5728】

(314) 上記(313)の構成において、低確率モード及び高確率モードの双方にて共通の大当たり振分テーブルを参照して大当たり用の振分判定処理が実行される構成としてもよい。具体的には、高確率モードにおいて実行される当否判定処理において大当たり結果となる確率は、低確率モードにおいて実行される当否判定処理において大当たり結果となる確率の10倍である。低確率モード又は高確率モードにおいて大当たり用の振分判定処理が実行される場合に参照される大当たり振分テーブルでは、上述した第1数値範囲、第3数値範囲及び第9数値範囲が高確大当たり結果に対応しており、上述した第2数値

範囲、第4数値範囲及び第9数値範囲が低確大当たり結果に対応している。低確率モードにおいて大当たり結果が発生する場合には取得された当たり乱数カウンタC1の値が上述した第1～第4数値範囲のいずれかに含まれている数値である。このため、低確率モードにおいて実行された当否判定処理にて大当たり結果となった場合、当該大当たり結果は36%の確率で高確大当たり結果に振り分けられるとともに、64%の確率で低確大当たり結果に振り分けられる。また、高確率モードにおいて大当たり結果が発生する場合には取得された当たり乱数カウンタC1の値が上述した第9数値範囲及び第10数値範囲のいずれかに含まれている数値である。このため、高確率モードにおいて実行された当否判定処理にて大当たり結果となった場合、当該大当たり結果は36%の確率で高確大当たり結果に振り分けられるとともに、64%の確率で低確大当たり結果に振り分けられる。これにより、大当たり用の振分判定処理では、低確率モード及び高確率モードにおいて共通の大当たり振分テーブルが参照される構成としながら、高確率モードにおける高確大当たり結果の発生確率が低確率モードにおける高確大当たり結果の発生確率の10倍となるようにすることができるとともに、高確率モードにおける低確大当たり結果の発生確率が低確率モードにおける低確大当たり結果の発生確率の10倍となるようにすることができる。

10

【5729】

(315) 上記第43、第45の実施形態において、当たり乱数カウンタC1の値(0～9999)を利用して、当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されるとともに、種別乱数カウンタC2の値(0～99)を利用して大当たり用の振分判定処理が実行される構成としてもよい。具体的には、低確率モードでは当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報を低確率用当否テーブルに対して照合することにより当否判定処理を実行するとともに、高確率モードでは当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報を高確率用の当否テーブルに対して照合することにより当否判定処理を実行する。当否判定処理において小当たり結果となった場合には、当該当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報を小当たり振分判定テーブルに対して照合することにより小当たり用の振分判定処理を実行する。また、当否判定処理において大当たり結果となった場合には、種別乱数カウンタC2から取得した数値情報を大当たり振分判定テーブルに対して照合することにより大当たり用の振分判定処理を実行する。このように、当たり乱数カウンタC1の値を利用して当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理が実行されるとともに種別乱数カウンタC2の値を利用して大当たり用の振分判定処理が実行される構成においても、上記(313)の構成と同様に、小当たり用の振分判定処理では、低確率モード及び高確率モードにおいて共通の小当たり振分テーブルが参照される構成としながら、低確率モードにおいて発生し得る小当たり結果を第1通常小当たり結果及び第2通常小当たり結果のいずれかとすることができるとともに、高確率モードにおいて発生し得る小当たり結果を第1特殊小当たり結果、第2特殊小当たり結果、第1通常小当たり結果及び第2通常小当たり結果とすることができる。

20

30

【5730】

(316) 上記第43の実施形態では、高確率モードにおいて、第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合及び第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合のいずれにおいても高確率用当否テーブル682が参照される構成としたが、これに限定されることはなく、これらの場合に参照される当否テーブルが相違している構成としてもよい。具体的には、高確率モードにおいて、第1保留情報に対して当否判定処理が実行される場合には高確率用の第1当否テーブルが参照されるとともに、第2保留情報に対して当否判定処理が実行される場合には高確率用の第2当否テーブルが参照される。第1高確率状態STF3では、基本的に、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されるため、高確率用の第2当否テーブルが参照される。また、第2高確率状態STF4では、基本的に、第1特図表示部37aにおける遊技回が実行されるため、高確率用の第1当否テーブルが参照される。高確率用の第2当否テーブルにおいて小当たり結果が発生する確率は、高確率用の第1当否テーブルにおいて小当たり結果が発生する確率よりも高く設定されている。これにより、第1高確率状態STF3では、第2高確率状態STF4と比較して

40

50

、小当たり結果を契機とした開閉実行モードを発生させ易くすることができるとともに、遊技者の持ち球を増やし易くすることができる。

【5731】

(317) 上記第44の実施形態において、当否判定処理にて大当たり結果に当選しなかった場合に、当該当否判定処理に利用される当たり乱数カウンタC1とは異なる抽選用乱数カウンタの値を利用して時短結果の発生の有無及び時短結果の種類を決定するための時短抽選処理が実行される構成としてもよい。具体的には、当否判定処理にて大当たり結果に当選しなかった場合、主側MPU82は、通常遊技状態STF1又は第2高確率状態STF4であることを条件として、時短抽選テーブルを主側ROM83から主側RAM84に読み出すとともに、主側RAM84において所定の周期（例えば4ミリ秒周期）で更新されている時短抽選用乱数カウンタから0～99のいずれかの数値情報を取得する。そして、当該取得した数値情報を時短抽選テーブルと照合することにより時短結果の発生の有無を特定する。時短抽選用乱数カウンタでは、10～14の値が通常時短結果に対応しているとともに、70～74の値が特殊時短結果に対応している。時短抽選処理では、1/20の確率で通常時短結果に当選し、1/20の確率で特殊時短結果に対応し、9/10の確率で外れ結果となる。このように、通常遊技状態STF1又は第2高確率状態STF4において実行された当否判定処理にて大当たり結果に当選しなかったことを条件として、当該当否判定処理に用いられる当たり乱数カウンタC1とは異なる時短抽選用乱数カウンタの値を用いて時短抽選処理が実行される構成としても、大当たり結果、時短結果及び外れ結果のいずれかが選択されるようにすることができる。低確率サポート状態STF2又は第1高確率状態STF3において実行された当否判定処理にて大当たり結果に当選しなかった場合には、時短抽選処理が実行されることなく外れ結果となる。これにより、時短結果が有効となる状況（通常遊技状態STF1又は第2高確率状態STF4である状況）のみににおいて時短抽選処理が実行されるようにすることができる。なお、第1保留情報が取得されるタイミングで時短抽選用乱数カウンタから数値情報が取得され、当該数値情報を含む各種数値情報が第1保留情報として第1特図保留エリア111に保留記憶されるとともに、第2保留情報が取得されるタイミングで時短抽選用乱数カウンタから数値情報が取得され、当該数値情報を含む各種数値情報が第2保留情報として第2特図保留エリア112に保留記憶される構成としてもよい。また、時短抽選処理では時短結果の発生の有無のみが決定され、時短抽選処理にて時短結果となった場合には今回の遊技回に対応する保留情報に含まれている数値情報のうち種別乱数カウンタC2に対応する数値情報を利用して時短結果の振分判定処理が実行され、当該時短結果が通常時短結果及び特殊時短結果のいずれかに振り分けられる構成としてもよい。

【5732】

(318) 上記第43～第45の実施形態において、大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1，MD2が終了して第2高確率状態STF4に移行した場合に、当該第2高確率状態STF4におけるサポート発生モードの上限遊技回数として50回が設定される構成としてもよい。第2高確率状態STF4において大当たり結果、小当たり結果及び時短結果が発生することなく当該第2高確率状態STF4において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が当該50回に達した場合には、サポート発生モードが終了されて第1高確率状態STF3に移行する。これにより、大当たり結果、小当たり結果及び時短結果が発生することなく第2高確率状態STF4が継続されている状態が過剰に長く継続してしまうことを防止して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5733】

(319) 上記(318)の構成において、第1保留情報に対応する当否判定処理及び第2保留情報に対応する当否判定処理では大当たり結果及び外れ結果のいずれかが発生する構成としてもよい。当否判定処理の結果が大当たり結果となり、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1，MD2の終了後に第2高確率状態STF4に移行した場合には、当該第2高確率状態STF4におけるサポート発生モードに上限遊技回数として

「50」が設定される。第2高確率状態STF4において、大当たり結果が発生することなく当該第2高確率状態STF4において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が当該「50」に達した場合には、サポート発生モードが終了されることにより第1高確率状態STF3に移行する。このように、当否判定処理において大当たり結果及び外れ結果のみが発生する構成においても、第2高確率状態STF4の開始時にサポート発生モードの上限遊技回数が設定される構成とすることにより、第2高確率状態STF4においてサポート発生モードが終了されることにより第1高確率状態STF3に移行する場合を生じさせることができる。これにより、第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3に移行することを期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5734】

(320) 上記第43～第45の実施形態において、サポートモード管理処理が特図確定中処理にて実行される構成に限定されることはなく、サポートモード管理処理が特電終了処理において実行される構成としてもよい。これにより、第43の実施形態では、サポート発生モードにおいて実行された当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理にて第1特殊小当たり結果となり当該第1特殊小当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了時にサポート発生モードが終了されて非サポートモードとなるようにすることができる。また、サポート発生モードにおいて実行された当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理にて第2特殊小当たり結果となり、当該サポート発生モードにおける第2特定結果の発生回数が2回に達し、当該第2特殊小当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された場合には当該開閉実行モードの終了時にサポート発生モードが終了されて非サポートモードとなるようにすることができる。

20

【5735】

(321) 上記第43～第45の実施形態において、第1通常偶数図柄に代えて図柄表示装置41に表示される特殊偶数図柄として、当該第1通常偶数図柄が異なる色（例えば金色や虹色）に変更された偶数図柄が表示される構成としてもよい。これにより、第2高確率状態STF4において表示されていた第1通常偶数図柄が特殊偶数図柄に変更されて第1高確率状態STF3に移行したことを遊技者が把握可能とすることができる。

【5736】

(322) 上記第43～第45の実施形態において、サポート発生モードの上限遊技回数が設定された場合には当該上限遊技回数が設定された後に実行された第1特図表示部37aにおける遊技回及び第2特図表示部37bにおける遊技回の合計実行回数が計測される構成において、第1特図表示部37aにおける遊技回が途中で強制終了された場合又は第2特図表示部37bにおける遊技回が途中で強制終了された場合にも当該合計実行回数が1増加する構成としてもよい。

30

【5737】

(323) 上記第43、第44の実施形態では、低確大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了してサポート発生モードとなる低確率サポート状態STF2に移行する場合に、当該サポート発生モードにおいて実行可能な特図表示部37a、37bにおける合計の遊技回数として25回が設定される構成としたが、これに限定されることはなく、当該場合に当該サポート発生モードにおいて実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回数として25回が設定されるとともに、当該サポート発生モードにおいて実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回数として25回が設定される構成としてもよい。主側RAM84には、遊技回数カウンタ694に代えて、第1特図用の遊技回数カウンタ及び第2特図用の遊技回数カウンタが設けられている。第1特図用の遊技回数カウンタは、サポート発生モードに上限遊技回数が設定されている状況において当該サポート発生モードにて実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の残り回数を主側MPU82にて把握可能とするカウンタであるとともに、第2特図用の遊技回数カウンタは、サポート発生モードに上限遊技回数が設定されている状況において当該サポート発生モードにて実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の残り回数を主側MPU82にて把握可能とす

40

50

るカウンタである。

【５７３８】

低確率サポート状態ＳＴＦ２では、第１特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示期間の選択態様が短期間選択態様となるとともに、第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示期間の選択態様が長期間選択態様となる。また、第１特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示中に、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果（第４４の実施形態では大当たり結果）となる態様で第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合、第１特図表示部３７ａにおける遊技回は途中で終了される。したがって、低確率サポート状態ＳＴＦ２にて実行された遊技回の回数が上限遊技回数に達したことに基づいてサポート発生モードが終了し通常遊技状態ＳＴＦ１に移行する場合とは、基本的に、低確率サポート状態ＳＴＦ２にて実行された第１特図表示部３７ａにおける遊技回の回数が２５回に達したことに基づいてサポート発生モードが終了する場合である。但し、低確率サポート状態ＳＴＦ２にて実行された第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の回数が２５回に達したことに基づいてサポート発生モードが終了する事象が偶発的に発生する可能性も存在している。なお、低確大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了してサポート発生モードとなる低確率サポート状態ＳＴＦ２に移行する場合に、当該サポート発生モードにおいて実行可能な第２特図表示部３７ｂにおける遊技回数として、２６回以上の回数が設定される構成としてもよく、１回～２４回のいずれかの回数が設定される構成としてもよい。当該サポート発生モードにおいて実行可能な第２特図表示部３７ｂにおける遊技回数として設定される回数が増加するほど上記事象が偶発的に発生する可能性を低くすることができるとともに、当該サポート発生モードにおいて実行可能な第２特図表示部３７ｂにおける遊技回数として設定される回数が減少するほど上記事象が偶発的に発生する可能性を高くすることができる。

10

20

【５７３９】

（３２４）上記第４３の実施形態において、特電入賞装置６７１に加えて、小当たり結果を契機とした開閉実行モードにて開放状態となる小当たり用特電入賞装置が設けられている構成としてもよい。具体的には、小当たり用特電入賞装置は、遊技盤２４の右側領域ＰＡ３において第２作動口３４の下方であるとともに特電入賞装置６７１の上方に設けられている。小当たり用特電入賞装置は、特別入賞装置１５１と同様の構成である。特別入賞装置１５１がガイド部材１５５、阻止部材１５７及び排出通路１５３を備えているのと同様に、小当たり用特電入賞装置は小当たり用ガイド部材、小当たり用阻止部材及び小当たり用排出通路を備えている。小当たり用特電入賞装置の閉鎖状態では、遊技領域ＰＡにおける小当たり用排出通路の入口部の前方領域を流下する遊技球が小当たり用ガイド部材及び小当たり用阻止部材によって小当たり用排出通路内に誘導されることはなく、つまり当該遊技球が小当たり用特電入賞装置に入球することなく遊技領域ＰＡを下方へと流下する。一方、小当たり用特電入賞装置の開放状態では、遊技領域ＰＡにおける入口部の前方領域を流下する遊技球が小当たり用特電入賞装置に入球することとなる。

30

【５７４０】

小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは、小当たり用特電入賞装置が開放状態となるとともに特電入賞装置６７１が閉鎖状態となることにより、小当たり用特電入賞装置への入球が発生し得る。一方、大当たり結果を契機とした開閉実行モードＭＤ１，ＭＤ２では、小当たり用特電入賞装置が閉鎖状態となるとともに特電入賞装置６７１が開放状態となることにより、特電入賞装置６７１への入球が発生し得る。これにより、小当たり結果を契機とした開閉実行モードと、大当たり結果を契機とした開閉実行モードＭＤ１，ＭＤ２とにおいて、遊技者が狙うべき入賞装置を相違させることができる。また、小当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいてＶ入賞検知センサ６７５ｂにおける遊技球の検知が発生しないようにすることができる。

40

【５７４１】

（３２５）上記第４３，第４４の実施形態において、特電入賞装置６７１に加えて、大当たり結果を契機とした開閉実行モードＭＤ１，ＭＤ２におけるラウンド遊技のうち、Ｖ

50

入賞検知センサ 675b における遊技球の検知が発生し得る状態とはならないラウンド遊技（すなわち「非 V 入賞対応のラウンド遊技」）において開放状態となる非分岐用特電入賞装置が設けられている構成としてもよい。具体的には、非分岐用特電入賞装置は、遊技盤 24 の右側領域 PA3 において第 2 作動口 34 の下方であるとともに特電入賞装置 671 の上方に設けられている。非分岐用特電入賞装置は、特別入賞装置 151 と同様の構成である。特別入賞装置 151 がガイド部材 155、阻止部材 157 及び排出通路 153 を備えているのと同様に、非分岐用特電入賞装置は非分岐用ガイド部材、非分岐用阻止部材及び非分岐用排出通路を備えている。非分岐用特電入賞装置の閉鎖状態では、遊技領域 PA における非分岐用排出通路の入口部の前方領域を流下する遊技球が非分岐用ガイド部材及び非分岐用阻止部材によって非分岐用排出通路内に誘導されることはなく、つまり当該遊技球が非分岐用特電入賞装置に入球することなく遊技領域 PA を下方へと流下する。一方、非分岐用特電入賞装置の開放状態では、遊技領域 PA における入口部の前方領域を流下する遊技球が非分岐用特電入賞装置に入球することとなる。

10

【5742】

第 43 の実施形態における小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは、非分岐用特電入賞装置が開放状態となるとともに特電入賞装置 671 が閉鎖状態となることにより、非分岐用特電入賞装置への入球が発生し得る。また、大当たり結果を契機とした開閉実行モード MD1, MD2 におけるラウンド遊技のうち、非 V 入賞対応のラウンド遊技では、非分岐用特電入賞装置が開放状態となるとともに特電入賞装置 671 が閉鎖状態となることにより、非分岐用特電入賞装置への入球が発生し得る。一方、大当たり結果を契機とした開閉実行モード MD1, MD2 におけるラウンド遊技のうち、V 入賞検知センサ 675b における遊技球の検知が発生し得る状態となるラウンド遊技（すなわち「V 入賞対応のラウンド遊技」）では、非分岐用特電入賞装置が閉鎖状態となるとともに特電入賞装置 671 が開放状態となることにより、特電入賞装置 671 への入球が発生し得るとともに、V 入賞検知センサ 675b における遊技球の検知が発生し得る。これにより、大当たり結果を契機とした開閉実行モード MD1, MD2 におけるラウンド遊技のうち、非 V 入賞対応のラウンド遊技と、V 入賞対応のラウンド遊技とにおいて、遊技者が狙うべき入賞装置を相違させることができる。また、小当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて V 入賞検知センサ 675b における遊技球の検知が発生しないようにすることができる。また、大当たり結果を契機とした開閉実行モード MD1, MD2 におけるラウンド遊技のうち、非 V 入賞対応のラウンド遊技において V 入賞検知センサ 675b における遊技球の検知が発生しないようにすることができる。

20

30

【5743】

(326) 上記 (325) の構成では、上述した非分岐用特電入賞装置が右側領域 PA3 に設けられている構成としたが、これに限定されることはなく、当該非分岐用特電入賞装置が遊技盤 24 の上側領域 PA1 (図 356) において、横方向の中央位置に設けられている構成としてもよい。遊技者は、特電入賞装置 671 が開放状態となったことに基づいて V 入賞対応のラウンド遊技であることを把握することができる。遊技者は、大当たり結果を契機とした開閉実行モード MD1, MD2 におけるラウンド遊技のうち、非 V 入賞対応のラウンド遊技においては上側領域 PA1 の非分岐用特電入賞装置に遊技球が入球するように発射操作装置 28 の操作を行うこととなるとともに、V 入賞対応のラウンド遊技においては右側領域 PA3 の特電入賞装置 671 に遊技球が入球するように発射操作装置 28 の操作を行うこととなる。このように、大当たり結果を契機とした開閉実行モード MD1, MD2 において、ラウンド遊技の種類に応じて発射操作装置 28 の操作態様を変化させる必要がある構成とすることにより、ラウンド遊技が V 入賞対応のラウンド遊技であるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【5744】

遊技者は、第 43 の実施形態における小当たり結果を契機とした開閉実行モードにおいて、上側領域 PA1 の非分岐用特電入賞装置に遊技球が入球するように発射操作装置 28 の操作を行うこととなる。このように、左側領域 PA2 を遊技球が流下するように発射操

50

作装置 28 の操作を行うべき状況及び右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 の操作を行うべき状況に加えて、上側領域 P A 1 の非分岐用特電入賞装置に遊技球が入球するように発射操作装置 28 の操作を行うべき状況が存在している構成とすることにより、発射操作装置 28 の操作態様と、遊技盤 24 における遊技球の挙動との関係に遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 7 4 5 】

(3 2 7) 上記第 4 3 ～第 4 5 の実施形態では、特別入賞装置 1 5 1 のサポートモードとして、特別入賞装置 1 5 1 が誘導状態に切り換えられ得るサポート発生モードと、特別入賞装置 1 5 1 が誘導状態に切り換えられない非サポートモードとが設けられている構成としたが、これに限定されることはなく、当該サポート発生モードと同様に特別入賞装置 1 5 1 が誘導状態に切り換えられ得る高頻度サポートモードと、特別入賞装置 1 5 1 が誘導状態に切り換えられ得るサポートモードであって特別入賞装置 1 5 1 が誘導状態となる頻度が高頻度サポートモードよりも低い低頻度サポートモードとが設けられている構成としてもよい。通常遊技状態 S T F 1 及び第 1 高確率状態 S T F 3 においては特別入賞装置 1 5 1 のサポートモードが低頻度サポートモードとなるとともに、低確率サポート状態 S T F 2 及び第 2 高確率状態 S T F 4 においては特別入賞装置 1 5 1 のサポートモードが高頻度サポートモードとなる。

【 5 7 4 6 】

本構成では、通常遊技状態 S T F 1 及び第 1 高確率状態 S T F 3 においても、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 28 が操作された場合には特別入賞装置 1 5 1 への入球が発生し得る。本構成においても、通常遊技状態 S T F 1 においては、第 1 特図表示部 3 7 a については変動表示期間の選択態様が通常選択態様となり、第 2 特図表示部 3 7 b については変動表示期間の選択態様が長期間選択態様となる。また、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回が実行されている状況において、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果がいずれかの当たり結果又はいずれかの小当たり結果（第 4 4 の実施形態ではいずれかの当たり結果）となる態様で第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の最終停止期間が終了すると、当該第 2 特図表示部 3 7 b において実行されていた遊技回は遊技結果が外れ結果となる態様で強制的に終了される。そうすると、通常遊技状態 S T F 1 においては、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の発生契機となる第 2 作動口 3 4 への入賞を狙って発射操作を行うよりも、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の発生契機となる第 1 作動口 3 3 又は特別入賞装置 1 5 1 への入賞を狙って発射操作を行った場合の方が、当たり結果に対応する開閉実行モードを発生させ易くなる。したがって、通常遊技状態 S T F 1 においては第 1 作動口 3 3 への入賞を狙って発射操作が行われることとなる。また、本構成においても、第 1 高確率状態 S T F 3 においては、第 1 特図表示部 3 7 a において遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様が長期間選択態様となり、第 2 特図表示部 3 7 b において遊技回が行われる場合における変動表示期間の選択態様が通常選択態様となる。また、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回が実行されている状況において、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果がいずれかの当たり結果又はいずれかの小当たり結果（第 4 4 の実施形態ではいずれかの当たり結果）となる態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の最終停止期間が終了すると、当該第 1 特図表示部 3 7 a において実行されていた遊技回は遊技結果が外れ結果となる態様で強制的に終了される。そうすると、第 1 高確率状態 S T F 3 においては、第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の発生契機となる第 1 作動口 3 3 又は特別入賞装置 1 5 1 への入賞を狙って発射操作を行うよりも、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の発生契機となる第 2 作動口 3 4 への入賞を狙って発射操作を行った場合の方が、当たり結果を契機とした開閉実行モードを発生させ易くなる。また、第 1 高確率状態 S T F 3 においては特別入賞装置 1 5 1 のサポートモードが低頻度サポートモードであり特別入賞装置 1 5 1 への入賞が発生し得るものの、高頻度サポートモードである場合と比較して、第 2 作動口 3 4 への入賞が発生し易い。したがって、第 1 高確率状態 S T F 3 においては第 2 作動口 3 4 への入賞を狙って発射操作が行われることとなる。

10

20

30

40

50

【5747】

(328) 上記第43～第45の実施形態では、第2特図保留エリア112に保留記憶可能な第2保留情報の数が1個に設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、第2特図保留エリア112に保留記憶可能な第2保留情報の数が2以上の個数（具体的には4個）に設定されている構成としてもよい。これにより、保留記憶可能な第2保留情報の数が1個に設定されている構成と比較して、第1高確率状態STF3において第2作動口34への入球が発生したにも関わらず、既に第2特図保留エリア112に保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数に達していることが原因となって保留記憶されている第2保留情報の数が増加しない事象が発生する可能性を低減することができる。

【5748】

第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示中に、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果（第44の実施形態では大当たり結果）となる態様で当該第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合、第2特図表示部37bにおける遊技回は途中で終了する。また、通常遊技状態STF1において第1特図表示部37aにおける変動表示期間の選択態様は通常選択態様であるとともに、低確率サポート状態STF2及び第2高確率状態STF4において第1特図表示部37aにおける変動表示期間の選択態様は短期間選択態様である。そして、これに対して、通常遊技状態STF1、低確率サポート状態STF2及び第2高確率状態STF4において第2特図表示部37bにおける変動表示期間の選択態様は長期間選択態様である。したがって、通常遊技状態STF1、低確率サポート状態STF2又は第2高確率状態STF4の開始時に保留記憶されている第2保留情報が複数個存在していても、当該第2保留情報に対応する遊技回において第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了する前に、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果（第44の実施形態では大当たり結果）となる態様で当該第1特図表示部37aにおける絵柄の最終停止期間が終了し、当該第2保留情報に対応する遊技回は途中で終了される可能性が高い。但し、第1特図表示部37aにおける遊技回にて大当たり結果又は小当たり結果が発生しない状況が長く継続する場合（例えば第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間として選択される10分以上の期間に亘って遊技球の発射操作が行われなような場合）には、当該第2保留情報に対応する遊技回が途中で終了することなく実行され得る。

【5749】

(329) 上記第43～第45の実施形態では、単位時間当たりの有利度を定める設定値が設けられていない構成としたが、これに限定されることはなく、当該設定値が設けられている構成としてもよい。具体的には、設定値として、「設定1」～「設定6」が存在している。設定値は「設定n」（nは「1」～「6」の整数）のnが大きい値ほど（すなわち設定値が高いほど）有利度が高くなる。当否判定処理にて参照される当否テーブルでは、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。これにより、高い設定値が設定されていることの有利度を高めることができる。一方、当否判定処理にて参照される当否テーブルにおいて、小当たり結果（第44の実施形態では時短結果）となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。これにより、遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測を行いつらくさせることが可能となる。なお、当否判定処理にて参照される当否テーブルにおいて、小当たり結果の発生確率が各設定値で同一である構成に限定されることはなく、設定値に応じて変動する構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど小当たり結果の発生確率が高くなる構成としてもよく、高い設定値ほど小当たり結果の発生確率が低くなる構成としてもよい。

【5750】

(330) 上記第43～第45の実施形態では、第1高確率状態STF3にて第2特図表示部37bにおける変動表示期間の選択態様が通常選択態様となる構成としたが、これ

10

20

30

40

50

に限定されることはなく、第1高確率状態STF3にて第2特図表示部37bにおける変動表示期間の選択態様が短期間選択態様となる構成としてもよい。短期間選択態様においては、通常選択態様において選択され得る最短の変動表示期間（具体的には5秒）よりも短い変動表示期間である0.5秒、1秒及び2秒のうちいずれかの変動表示期間が当否判定の結果に応じて選択される。これにより、第1高確率状態STF3において第2特図表示部37bにおける遊技回の消化率を高めることができる。

【5751】

(331) 上記第43～第45の実施形態において、サポートモード管理処理（図375、図382）にてサポート発生モードの終了条件が満たされた場合、誘導実行状態が途中で終了され、特別入賞装置151が閉鎖状態となる構成としてもよい。具体的には、特別入賞装置151の誘導ユニット152が誘導状態となる誘導実行状態である状況において、サポート発生モードの終了条件が満たされた場合、誘導終了処理を実行する。誘導終了処理では、ガイド駆動部156への駆動信号の出力を停止させる。これにより、誘導ユニット152の誘導状態が終了して非誘導状態となるようにすることができる。その後、主側RAM84における誘導実行フラグ及び誘導実行カウンタを「0」クリアする。誘導実行フラグを「0」クリアすることにより誘導実行状態を終了させることができる。また、誘導実行カウンタを「0」クリアすることにより誘導ユニット152を誘導状態とする残り回数を「0」とすることができる。このように、誘導実行状態においてサポート発生モードの終了条件が満たされた場合、当該誘導実行状態は途中で終了され、特別入賞装置151が閉鎖状態となる。既に説明したとおり、特別入賞装置151のカバー部材159が透明であるため、遊技者はガイド部材155及び阻止部材157の動作態様に基づいてサポート発生モードであるか否かを目視により確認することができる。誘導実行状態においてサポート発生モードの終了条件が満たされた場合に当該誘導実行状態が途中で終了される構成であることにより、遊技者はガイド部材155及び阻止部材157の動作態様に基づいてサポート発生モードが終了したことを把握することができる。

【5752】

(332) 上記第43～第45の実施形態では、特別入賞装置151について、遊技球の入球が不可となる閉鎖状態と遊技球の入球が可能となる開放状態とが設けられている構成としたが、これに代えて、特別入賞装置151について、遊技球の入球が相対的に発生し難くなる閉状態と、遊技球の入球が相対的に発生し易くなる開状態とが設けられている構成としてもよい。具体的には、特別入賞装置151の閉鎖状態では、阻止部材157が阻止位置に配置されていることにより、排出通路153の入口部153aの実質的な開口面積が遊技球1個分となるため、特別入賞装置151への入球が偶発的に発生し得る。これにより、特別入賞装置151の閉状態においても特別入賞装置151への入球が発生する可能性を残しながら、特別入賞装置151が閉状態から開状態に切り換えられることにより特別入賞装置151への入球が発生し易くなるようにすることができる。

【5753】

(333) 上記第43、第44の実施形態では、V入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生することなくV入賞対応の開閉実行モードMD2が終了した場合に高確率フラグ691が「0」クリアされる構成としたが、これに限定されることはなく、V入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生することなくV入賞対応の開閉実行モードMD2が終了した場合に高確率フラグ691の値が維持される構成としてもよい。これにより、高確率モードにおいてV入賞対応の開閉実行モードMD2が実行されてV入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生することなく当該開閉実行モードMD2が終了した場合には当該開閉実行モードMD2の終了後も高確率モードが継続されるようにすることができるとともに、低確率モードにおいてV入賞対応の開閉実行モードMD2が実行されてV入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生することなく当該開閉実行モードMD2が終了した場合には当該開閉実行モードMD2の終了後も低確率モードが継続されるようにすることができる。

【5754】

(334) 上記第43～第45の実施形態において、特図保留エリア84aには第2保留情報が保留記憶されない構成としてもよい。具体的には、第2保留情報は、第2作動口34への入賞が発生した場合に、第2特図表示部37bにおける遊技回が実行されていない状況であるとともに開閉実行モードが実行されていない状況であることを条件として、第2特図用の実行エリア339bに格納される。第2特図特電制御処理における変動開始処理では、第1特図特電カウンタの値が0～2のいずれかである場合、第2作動口34への入賞が発生したか否かを判定する判定処理を実行する。そして、当該判定処理にて肯定判定を行った場合には、第2保留情報を第2特図用の実行エリア339bに格納し、当該格納した第2保留情報に対応する当否判定処理を実行する。一方、当該判定処理にて否定判定を行った場合には、そのまま当該変動開始処理を終了する。第1特図特電カウンタの値が3以上である状況、又は第2特図特電カウンタの値が1以上である状況において第2作動口34への入賞が発生した場合には、当該入賞に対応する遊技球の払い出しが実行されるものの、当該入賞を契機として第2保留情報が特図保留エリア84aに保留記憶されることはない。これにより、サポート発生モードの終了時に保留記憶されている第2保留情報が存在しない構成とし、当該サポート発生モードの終了時に保留記憶されていた第2保留情報に対応する遊技回が非サポートモードにて実行されることが無いようにすることができる。

10

【5755】

(335) 上記第43～第45の実施形態において、第2高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2が終了したことに基づいて第2高確率状態STF4に設定される場合にサポート発生モードの上限遊技回数が設定される構成としてもよい。具体的には、当該構成を第44の実施形態に適用する場合、第2高確大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD2が終了したことに基づいて、V入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生していることを条件として、第2高確率状態STF4に設定されるとともに、サポート発生モードの上限遊技回数として100回が設定される。当該第2高確率状態STF4において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が通常時短結果となった場合には、サポート発生モードの上限遊技回数として5回が設定されている状態となる。このように、第2高確率状態STF4の開始時にサポート発生モードの上限遊技回数が設定される構成においても、遊技結果が通常時短結果となったことに基づいてサポート発生モードの上限遊技回数が減少し得る構成とすることにより、第2高確率状態STF4において遊技結果が通常時短結果となることを遊技者に期待させることができる。

20

30

【5756】

(336) 上記第45の実施形態では、低確率モードにおいて実行される当否判定処理にて参照される低確率用当否テーブル705, 706に大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、低確率モードにおいて実行される当否判定処理にて参照される低確用の当否テーブルには大当たり結果及び外れ結果が設定されており、小当たり結果が設定されていない構成としてもよい。これにより、低確率サポート状態STF2において実行された第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が第1特殊小当たり結果又は第2特殊小当たり結果とならないようにすることができる。よって、低確率サポート状態STF2において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果がいずれかの特殊小当たり結果となったことに基づいて低確率サポート状態STF2から通常遊技状態STF1に移行するまでに実行される遊技回の回数が減少して損をしたと遊技者に感じさせてしまう可能性を低減することができる。

40

【5757】

(337) 上記第43, 第45の実施形態では、特殊小当たり結果（具体的には第1特殊小当たり結果又は第2特殊小当たり結果）の発生回数に基づいて、低確率サポート状態STF2から通常遊技状態STF1への移行、及び第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行の両方が発生する構成としたが、これに限定されることはなく、これらの移行のいずれか一方のみが発生する構成としてもよい。特殊小当たり結果の発生回数に基づいて、低確率サポート状態STF2から通常遊技状態STF1への移行が発生

50

する一方、第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行は発生しない構成とすることにより、サポート発生モードにおいては、特殊小当たり結果が発生しないことを遊技者が期待しながら遊技が行われるようにすることができる。また、特殊小当たり結果の発生回数に基づいて、第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行が発生する一方、低確率サポート状態STF2から通常遊技状態STF1への移行は発生しない構成とすることにより、サポート発生モードにおいては、特殊小当たり結果が発生することを遊技者が期待しながら遊技が行われるようにすることができる。

【5758】

(338) 上記第43, 第45の実施形態において、当否抽選モードが1種類のみであって大当たり結果の発生確率が一定であるとともに、特殊小当たり結果(具体的には、第1特殊小当たり結果又は第2特殊小当たり結果)の発生回数に基づいて時短状態が終了する構成としてもよい。具体的には、大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了した後に時短状態となる。当該時短状態において実行された当否判定処理にて第1特殊小当たり結果となった場合には当該時短状態が終了して通常遊技状態となる。また、当該時短状態において実行された当否判定処理にて第2特殊小当たり結果となり当該時短状態における第2特殊小当たり結果の発生回数が2回に達した場合にも時短状態が終了して通常遊技状態となる。これにより、時短状態においては、特殊小当たり結果が発生しないことを遊技者が期待しながら遊技が行われるようにすることができる。

10

【5759】

(339) 上記第43, 第45の実施形態では、特殊小当たり結果(具体的には、第1特殊小当たり結果又は第2特殊小当たり結果)の発生回数に基づいて第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への移行が発生する構成としたが、これに限定されることはなく、特殊小当たり結果の発生回数に基づいて第2高確率状態STF4から通常遊技状態STF1への移行が発生する構成としてもよい。これにより、第2高確率状態STF4においては、特殊小当たり結果が発生しないことを遊技者が期待しながら遊技が行われるようにすることができる。

20

【5760】

(340) 上記第43, 第45の実施形態では、特殊小当たり結果(具体的には、第1特殊小当たり結果又は第2特殊小当たり結果)の発生回数に基づいて低確率サポート状態STF2から通常遊技状態STF1への移行が発生する構成としたが、これに限定されることはなく、特殊小当たり結果の発生回数に基づいて低確率サポート状態STF2から第1高確率状態STF3への移行が発生する構成としてもよい。これにより、低確率サポート状態STF2においては、特殊小当たり結果が発生することを遊技者が期待しながら遊技が行われるようにすることができる。

30

【5761】

(341) 上記第44の実施形態において、低確率サポート状態STF2にて実行された遊技回の遊技結果が第1特殊小当たり結果となったことに基づいて、当該低確率サポート状態STF2において実行可能な特図表示部37a, 37bにおける遊技回の合計回数として「5」が設定される構成としてもよい。低確率サポート状態STF2において実行可能な特図表示部37a, 37bにおける遊技回の合計回数が「7」以上である状況において遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が第1特殊小当たり結果となった場合には低確率サポート状態STF2において実行可能な特図表示部37a, 37bにおける遊技回の合計回数が減少する。一方、低確率サポート状態STF2において実行可能な特図表示部37a, 37bにおける遊技回の合計回数が「5」以下である状況において遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が第1特殊小当たり結果となった場合には低確率サポート状態STF2において実行可能な特図表示部37a, 37bにおける遊技回の合計回数が増加する。これにより、低確率サポート状態STF2から通常遊技状態STF1に移行する条件が単純なものとなってしまうことを防止して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【5762】

50

(342) 上記第44の実施形態において、低確率サポート状態STF2にて実行された遊技回の遊技結果が第2特殊小当たり結果となったことに基づいて、サポート発生モードが終了されて通常遊技状態STF1となる構成としてもよい。低確率サポート状態STF2において遊技回が実行され、当該遊技回の遊技結果が第2特殊小当たり結果となった場合には、当該低確率サポート状態STF2において実行可能な特図表示部37a, 37bにおける遊技回の残り回数が「1」以上である状況においても、当該残り回数が「0」に変更されて、サポート発生モードが終了する。これにより、低確率サポート状態STF2においては、第2特殊小当たり結果が発生しないことを遊技者が期待しながら遊技が行われるようにすることができる。

【5763】

10

(343) 上記第44の実施形態において、時短結果（具体的には通常時短結果又は特殊時短結果）を契機として第2高確率状態STF4から通常遊技状態STF1への移行が発生する構成としてもよい。具体的には、第2高確率状態STF4において実行された遊技回の遊技結果が通常時短結果となった場合には、当該第2高確率状態STF4において実行可能な特図表示部37a, 37bにおける遊技回の合計回数として「5」がセットされる。その後、当該第2高確率状態STF4において実行された特図表示部37a, 37bにおける遊技回の合計回数が「5」に達した場合には、通常遊技状態STF1となる。また、第2高確率状態STF4において実行された遊技回の遊技結果が特殊時短結果となった場合には、通常遊技状態STF1となる。これにより、第2高確率状態STF4においては、時短結果が発生しないことを遊技者が期待しながら遊技が行われるようにすることができる。

20

【5764】

(344) 上記第43, 第45の実施形態において、高確率モードにおける特殊小当たり結果（具体的には第1特殊小当たり結果及び第2特殊小当たり結果）の発生回数に基づいて、当該高確率モードが終了して低確率モードに移行する構成としてもよい。具体的には、高確率モードにおいて実行された特図表示部37a, 37bにおける遊技回の遊技結果が第1特殊小当たり結果となった場合には、高確率モードが終了されて低確率モードとなる。これにより、高確率モードにおいて実行される特図表示部37a, 37bにおける遊技回の遊技結果が第1特殊小当たり結果となるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、高確率モードにおいて実行された特図表示部37a, 37bにおける遊技回の遊技結果が第2特殊小当たり結果となり当該高確率モードにおける第2特殊小当たり結果の発生回数が2回に達した場合には、高確率モードが終了されて低確率モードとなる。これにより、高確率モードにおいて、低確率モードに移行する可能性が段階的に高められる構成とすることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【5765】

(345) 第43～第45の実施形態において、通常遊技状態における変動時間選択モードとして、通常選択モード、第1短縮選択モード及び第2短縮選択モードが存在しており、第2短縮選択モードから通常選択モードに移行することはなく、第2短縮選択モードから第1短縮選択モードに移行し得る構成としてもよい。具体的には、通常選択モードにて実行された当否判定処理の結果が外れ結果である場合、特図表示部37a, 37bにおける絵柄の変動時間として4.5秒が設定される。また、第1短縮選択モードにて実行された当否判定処理の結果が外れ結果である場合、特図表示部37a, 37bにおける絵柄の変動時間として、1/2の確率で4.5秒が設定されるとともに、1/2の確率で5秒が設定される。また、第2短縮選択モードにて実行された当否判定処理の結果が外れ結果である場合、特図表示部37a, 37bにおける絵柄の変動時間として5秒が設定される。このように、第1短縮選択モードは外れ結果に対応する絵柄の変動時間が短くなり易い（5秒が選択され易い）点で通常選択モードよりも遊技者にとって有利であるとともに、第2短縮選択モードは外れ結果に対応する絵柄の変動時間が確実に短くなる（確実に5秒が選択される）点で通常選択モード及び第1短縮選択モードよりも遊技者にとって有利である

40

50

。

【5766】

通常遊技状態において実行された当否判定処理にて大当たり結果に当選しない場合には、変動時間選択モード抽選処理が実行される。変動時間選択モード抽選処理では、 $3/32$ の確率で第1短縮結果となり、 $1/32$ の確率で第2短縮結果となり、 $7/8$ の確率で外れ結果となる。通常選択モードにおいて実行された変動時間選択モード抽選処理では、第1短縮結果となった場合には第1短縮選択モードに移行し、第2短縮結果となった場合には第2短縮選択モードに移行し、外れ結果となった場合には通常選択モードが維持される。また、第1短縮選択モードにおいて実行された変動時間選択モード抽選処理では、第1短縮結果となった場合には第1短縮選択モードが維持され、第2短縮結果となった場合には第2短縮選択モードに移行し、外れ結果となった場合には通常選択モードに移行する。第2短縮選択モードにおいて実行された変動時間選択モード抽選処理において第2短縮結果となった場合、又は第2短縮選択モードにおいて実行された変動時間選択モード抽選処理において第1短縮結果となり当該第1短縮結果が当該第2短縮選択モードにおける最初の第1短縮結果である場合には、第2短縮選択モードが維持される。また、第2短縮選択モードにおいて実行された変動時間選択モード抽選処理において第1短縮結果となり当該第1短縮結果が当該第2短縮選択モードにおける2回目の第1短縮結果である場合、又は第2短縮選択モードにおいて実行された変動時間選択モード抽選処理において外れ結果となった場合には、第1短縮選択モードに移行する。

10

【5767】

このように、第2短縮選択モードとなった場合には当該第2短縮モードから通常選択モードに直接移行することがない構成（第2短縮選択モードからは第1短縮選択モードを経由しないと通常選択モードに移行しない構成）とすることにより、変動時間選択モード抽選処理にて第2短縮結果となることを期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5768】

（346）上記各実施形態において、第2高確率状態STF4（高確率モード且つサポート発生モード）では各遊技回において転落抽選が実行され、転落対象結果の発生回数に基づいて第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3（高確率モード且つ非サポートモード）への転落が発生する構成としてもよい。具体的には、転落抽選は、第1特図表示部37a又は第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が経過したことに基づいて実行される。転落抽選では、 $1/50$ の確率で第1転落対象結果となり、 $1/25$ の確率で第2転落対象結果となり、 $1/10$ の確率で第3転落対象結果となり、 $4/25$ の確率で非転落対象結果となる。第2高確率状態STF4に移行した後、当該第2高確率状態STF4が継続している状況における第1転落対象結果の発生回数が1回となった場合、当該状況における第2転落対象結果が2回となった場合、又は当該状況における第3転落対象結果の発生回数が10回となった場合には、サポート発生モードが終了することにより、第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3に転落する。第2高確率状態STF4において図柄表示装置41では、第2転落対象結果の発生回数及び第3転落対象結果の発生回数を報知する表示が行われる。これにより、第2転落対象結果の発生回数として「1」が表示されている場合、第2転落対象結果の発生回数に基づいて第1高確率状態STF3へ転落する可能性が高い状態であることを遊技者に把握させることができる。また、第3転落対象結果の発生回数として「9」が表示されている場合、第3転落対象結果の発生回数に基づいて第1高確率状態STF3へ転落する可能性が高い状態であることを遊技者に把握させることができる。また、第2転落対象結果の発生回数及び第3転落対象結果の発生回数とは無関係に、第1転落対象結果が発生した場合には、第1高確率状態STF3への転落が発生する。これにより、第2高確率状態STF4において、当該第2高確率状態STF4が維持されるか否かに遊技者の関心を集め、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。なお、第2高確率状態STF4において当該第2高確率状態STF4から第1高確率状態STF3への転落に関する転落抽選が行われる構成に代えて、高確率モードにおいて当該高確率モードから低確率モードへの転落に関する転落抽選が行われる

30

40

50

構成としてもよい。具体的には、高確率モードでは各遊技回において転落抽選が実行され、転落対象結果の発生回数に基づいて高確率モードから低確率モードへの転落が発生する。これにより、高確率モードにおいて、当該高確率モードが維持されるか否かに遊技者の関心を集め、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5769】

(347) 上記各実施形態において、遊技結果が小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了した場合には、第1特図表示部37aにおいて実行されている遊技回に対応する遊技結果とは無関係に、第1特図表示部37aでは遊技結果が外れ結果となる態様で絵柄の最終停止期間が開始される構成としてもよい。これにより、第1特図表示部37aにおいて大当たり結果に対応する絵柄の変動表示が行われている状況において、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が小当たり結果となる態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間が終了して当該遊技結果が確定した場合、第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が外れ結果となるようにすることができる。

10

【5770】

(348) 主制御装置71から出力されるコマンドに基づいて、音声発光制御装置91により表示制御装置101が制御される構成に代えて、主制御装置71から出力されるコマンドに基づいて、表示制御装置101が音声発光制御装置91を制御する構成としてもよい。また、音声発光制御装置91と表示制御装置101とが別々に設けられた構成に代えて、両制御装置が一の制御装置として設けられた構成としてもよく、それら両制御装置のうち一方の機能が主制御装置71に集約されていてもよく、それら両制御装置の両機能が主制御装置71に集約されていてもよい。また、主制御装置71から音声発光制御装置91に出力されるコマンドの構成や、音声発光制御装置91から表示制御装置101に出力されるコマンドの構成も任意である。

20

【5771】

(349) 遊技回用の演出が実行される装置は、図柄表示装置41に限定されることはなく、可動式に設けられた装飾部材が動作することで遊技回用の演出が実行される構成としてもよく、所定の発光部を点灯させることで遊技回用の演出が実行される構成としてもよく、上記各態様の全部又は一部の組合せによって遊技回用の演出が実行される構成としてもよい。

30

【5772】

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

【5773】

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

40

【5774】

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

【5775】

(351) 上記第1～第45の実施形態の特徴的な構成を任意の組合せで相互に適用してもよい。例えば上記第1の実施形態の特徴的な構成と、上記第2の実施形態の特徴的な構成と、上記第4の実施形態の特徴的な構成と、上記第5の実施形態の特徴的な構成とを

50

組合せてもよく、上記第 3 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 6 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 9 の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよく、上記第 2 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 5 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 8 の実施形態の特徴的な構成とを組合せてもよく、上記第 1 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 10 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 17 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 22 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 33 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 35 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 39 の実施形態の特徴的な構成と、上記第 43 の実施形態の特徴的な構成とを組み合わせてもよい。また、上記第 1～第 45 の実施形態の特徴的な構成を所定の組合せで適用した構成に対して上記別形態の構成を任意の組合せで適用してもよい。

【5776】

＜上記実施形態から抽出される発明群について＞

以下、上述した実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【5777】

＜特徴 A 群＞

特徴 A 1．少なくとも所定状況において遊技者に付与された遊技価値の数を利用して、付与対応情報（第 5～第 9 の実施形態における所定差球数など）を導出する所定導出手段（第 5 の実施形態における主側 MPU 82 のステップ S 6203～ステップ S 6208 の処理を実行する機能など）と、

当該所定導出手段が導出した前記付与対応情報が所定対象情報（第 5～第 9 の実施形態における終了基準個数など）となったことに基づいて特定処理（第 5 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 6302～ステップ S 6305、ステップ S 6405～ステップ S 6408 及びステップ S 6503～ステップ S 6506 の処理など、第 6 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 6806～ステップ S 6810 の処理など、第 7 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 6902～ステップ S 6904 の処理など、第 8 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 7002、ステップ S 7105 及びステップ S 7203 の処理など、第 9 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 7403 の処理など）を実行する特定実行手段（第 5 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 6302～ステップ S 6305、ステップ S 6405～ステップ S 6408 及びステップ S 6503～ステップ S 6506 の処理を実行する機能など、第 6 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 6806～ステップ S 6810 の処理を実行する機能など、第 7 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 6902～ステップ S 6904 の処理を実行する機能など、第 8 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 7002、ステップ S 7105 及びステップ S 7203 の処理を実行する機能など、第 9 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S 7403 の処理を実行する機能など）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【5778】

特徴 A 1 によれば、少なくとも所定状況において遊技者に付与された遊技価値の数を利用して付与対応情報が導出され、その導出された付与対応情報が所定対象情報となったことに基づいて特定処理が実行される。これにより、遊技者に所定数以上の遊技価値が付与された場合にはそれに対処するための処理を実行することが可能となり、遊技が好適に行われるようにすることが可能となる。

【5779】

特徴 A 2．前記特定実行手段は、前記付与対応情報が前記所定対象情報となった場合であって処理実行可能状況（第 5 の実施形態では遊技回及び開閉実行モードではない状況など、第 6 の実施形態では遊技回及びラウンド遊技ではない状況など、第 7 の実施形態では遊技回及び開閉実行モードではない状況など）である場合に前記特定処理を実行すること

10

20

30

40

50

を特徴とする特徴 A 1 に記載の遊技機。

【5780】

特徴 A 2 によれば、付与対応情報が所定対象情報となったとしても処理実行可能状況ではない場合には特定処理が実行されることはなく、付与対応情報が所定対象情報となった場合であって処理実行可能状況である場合に特定処理が実行される。これにより、付与対応情報が所定対象情報となることが任意のタイミングで発生するとしても、予め定められた処理実行可能状況において特定処理が実行されるようにすることが可能となる。

【5781】

特徴 A 3 . 開始契機が発生した場合に遊技回用動作が開始され終了契機が発生した場合に当該遊技回用動作が終了されるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 37 a、第 2 特図表示部 37 b など）を制御する手段（主側 MPU 8 2 における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能など）を備え、

前記特定実行手段は、前記遊技回用動作が実行されている状況で前記付与対応情報が前記所定対象情報となった場合、当該遊技回用動作が終了したタイミング以降に前記特定処理を実行することを特徴とする特徴 A 1 又は A 2 に記載の遊技機。

【5782】

特徴 A 3 によれば、遊技回用動作が実行されている状況で付与対応情報が所定対象情報となった場合には当該遊技回用動作が終了したタイミング以降に特定処理が実行される。これにより、遊技回用動作が実行されている途中で特定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【5783】

特徴 A 4 . 前記遊技価値の付与期待値が通常遊技状態よりも高くなる特別遊技状態（閉鎖実行モード）に移行させる特別移行手段（主側 MPU 8 2 における特電開始処理を実行する機能など）を備え、

前記特定実行手段は、前記特別遊技状態が実行されている状況で前記付与対応情報が前記所定対象情報となった場合、当該特別遊技状態が終了する場合に前記特定処理を実行することを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5784】

特徴 A 4 によれば、特別遊技状態が実行されている状況で付与対応情報が所定対象情報となった場合には当該特別遊技状態が終了する場合に特定処理が実行される。これにより、特別遊技状態が実行されている途中で特定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、特定処理の実行によって実行中の特別遊技状態の利益が消失してしまわないようにすることが可能となる。

【5785】

特徴 A 5 . 開始契機が発生した場合に遊技回用動作が開始され終了契機が発生した場合に当該遊技回用動作が終了されるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 37 a、第 2 特図表示部 37 b など）を制御する手段（主側 MPU 8 2 における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能など）を備え、

前記特別移行手段は、特別移行対応の遊技回（大当たり結果に対応する遊技回など）における前記遊技回用動作が終了した後に前記特別遊技状態に移行させるものであり、

前記特定実行手段は、前記特別移行対応の遊技回の前記遊技回用動作が実行されている状況で前記付与対応情報が前記所定対象情報となった場合、当該遊技回を契機とした前記特別遊技状態が終了する場合に前記特定処理を実行することを特徴とする特徴 A 4 に記載の遊技機。

【5786】

特徴 A 5 によれば、特別移行対応の遊技回における遊技回用動作が実行されている状況で付与対応情報が所定対象情報となった場合、当該遊技回を契機とした特別遊技状態が終了する場合に特定処理が実行される。これにより、遊技回用動作の途中で特定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となるとともに、本来得られるはずであった特別遊技状態の利益が特定処理の実行によって消失してしまわないようにすることが可能とな

10

20

30

40

50

る。

【５７８７】

特徴Ａ６．前記特定実行手段は、前記特定処理として、遊技を進行させるための所定進行処理の実行を規制するための規制用処理（第８の実施形態では主側ＭＰＵ８２におけるステップＳ７００２、ステップＳ７１０５及びステップＳ７２０３の処理など、第９の実施形態では主側ＭＰＵ８２におけるステップＳ７４０３の処理など）を実行することを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ５のいずれか１に記載の遊技機。

【５７８８】

特徴Ａ６によれば、付与対応情報が所定対象情報となった場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行を規制するための規制用処理が実行されるため、遊技者に所定数以上の遊技価値が付与された場合にはその後には遊技を進行させることができないようにすることが可能となる。

10

【５７８９】

特徴Ａ７．停電の発生を監視する停電監視処理を実行する手段（主側ＭＰＵ８２におけるステップＳ６００１の処理を実行する機能など）を備え、

前記所定進行処理の実行が規制されている状況であっても前記停電監視処理は実行されることを特徴とする特徴Ａ６に記載の遊技機。

【５７９０】

特徴Ａ７によれば、付与対応情報が所定対象情報となったことで遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されている状況であっても停電監視処理は実行されるため、所定進行処理の実行が規制されている状況であっても停電の発生に対して適切に対処することが可能となる。

20

【５７９１】

特徴Ａ８．前記規制用処理は、情報記憶手段（第８，第９の実施形態における遊技停止フラグなど）に規制用情報（「１」）を記憶させる処理であり、

本遊技機は、

前記情報記憶手段に前記規制用情報が記憶されている場合に前記所定進行処理の実行を規制する手段（主側ＭＰＵ８２におけるステップＳ６００６にて肯定判定をする機能など）と、

動作電力の供給が開始された場合に状況発生契機（設定変更操作など）が発生していることに基づいて、遊技者の有利度に対応する設定値を設定することが可能な設定可能状況を発生させる手段（第８の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳ７３１６の処理を実行する機能など）と、

30

前記設定可能状況が発生した場合に前記情報記憶手段に記憶されている前記規制用情報を消去する手段（第８の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳ７３１７の処理を実行する機能など）と、

を備えていることを特徴とする特徴Ａ６又はＡ７に記載の遊技機。

【５７９２】

特徴Ａ８によれば、付与対応情報が所定対象情報となった場合には情報記憶手段に規制用情報が記憶され、情報記憶手段に規制用情報が記憶されている場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。この場合に、動作電力の供給が開始された場合に状況発生契機が発生していることに基づいて設定値を設定することが可能な設定可能状況が発生する構成において、設定可能状況が発生した場合に情報記憶手段に記憶されている規制用情報が消去される。これにより、付与対応情報が所定対象情報となったことで遊技の進行が規制された状態を解除するためには、動作電力の供給を一旦停止させ、その後には状況発生契機が発生する状況で動作電力の供給を開始させて設定可能状況を発生させる必要が生じるため、遊技の進行が規制された状態を不正に解除しようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

40

【５７９３】

特徴Ａ９．前記特定実行手段は、前記特定処理として、遊技状態を通常遊技状態に移行

50

させるための処理（第5の実施形態では主側MPU82におけるステップS6302～ステップS6305、ステップS6405～ステップS6408及びステップS6503～ステップS6506の処理など、第6の実施形態では主側MPU82におけるステップS6806～ステップS6810の処理など、第7の実施形態では主側MPU82におけるステップS6902～ステップS6904の処理など）を実行することを特徴とする特徴A1乃至A5のいずれか1に記載の遊技機。

【5794】

特徴A9によれば、付与対応情報が所定対象情報となった場合には遊技状態が通常遊技状態に移行するため、遊技者に所定数以上の遊技価値が付与された場合には、遊技価値が付与され易い遊技状態を一旦終了させることが可能となる。

10

【5795】

特徴A10．通常遊技状態ではない遊技状態から当該通常遊技状態に移行したことに基づいて、前記付与対応情報を初期化する手段（第5の実施形態における主側MPU82のステップS6215及びステップS6212の処理を実行する機能など）を備えていることを特徴とする特徴A9に記載の遊技機。

【5796】

特徴A10によれば、通常遊技状態に遊技状態が移行したことに基づいて付与対応情報が初期化されるため、通常遊技状態を間に挟むことなく遊技が実行されたことで付与対応情報が所定対象情報となった場合に特定処理が実行されるようにすることが可能となる。また、通常遊技状態ではない遊技状態においては基本的に遊技者は遊技を止めないため、付与対応情報が所定対象情報に近い状態が新たな遊技者に引き継がれてしまう可能性を低減することが可能となる。

20

【5797】

特徴A11．プログラム記憶手段（主側ROM83）における所定アドレス範囲のプログラムを利用して領域内処理（特定制御の処理）を実行する領域内処理実行手段（特定制御処理部221など）と、

前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のアドレスのプログラムを利用して領域外処理（非特定制御の処理）を実行する領域外処理実行手段（非特定制御処理部222など）と、

を備え、

30

前記領域内処理には遊技を進行させるための所定の処理が含まれており、

前記領域外処理には遊技履歴を管理するための特定の処理が含まれており、

前記所定導出手段において前記付与対応情報を導出するための処理は、前記領域外処理に含まれており、

前記特定処理は、前記領域内処理に含まれていることを特徴とする特徴A1乃至A10のいずれか1に記載の遊技機。

【5798】

特徴A11によれば、遊技を進行させるための所定の処理は領域内処理に含まれており、遊技履歴を管理するための特定の処理は領域外処理に含まれている構成において、付与対応情報を導出するための処理が領域外処理に含まれているため、領域内処理のプログラム容量を増加させることなく付与対応情報を導出することが可能となる。その一方、付与対応情報が所定対象情報となったことに基づいて実行される特定処理は領域内処理に含まれているため、遊技を進行させるための所定の処理が含まれている領域内処理において特定処理が実行されるようにすることが可能となる。

40

【5799】

特徴A12．前記付与対応情報が前記所定対象情報に近付いていることを認識可能とさせるための報知用処理を実行する手段（第5の実施形態における主側MPU82のステップS6213及びステップS6214の処理を実行する機能など、音光側MPU93のステップS6611の処理を実行する機能など）を備えていることを特徴とする特徴A1乃至A11のいずれか1に記載の遊技機。

50

【5800】

特徴A12によれば、付与対応情報が所定対象情報に近付いていることを認識可能とさせるための報知用処理が実行されるため、付与対応情報が所定対象情報に近付いてきた場合には当該付与対応情報が所定対象情報となる前に何等かの対処をすることが可能となる。

【5801】

特徴A13．前記付与対応情報は、遊技者に付与された遊技価値の数から遊技に使用された遊技価値の数を減算した結果を所定減算値とした場合に、当該所定減算値の最小値からの増加分に対応する情報であることを特徴とする特徴A1乃至A12のいずれか1に記載の遊技機。

【5802】

特徴A13によれば、遊技者に付与された遊技価値の数から遊技に使用された遊技価値の数を減算した結果を所定減算値とした場合に、付与対応情報が当該所定減算値の最小値からの増加分に対応する情報である構成において、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【5803】

なお、特徴A1～A13の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8、特徴R1～R13、特徴S1～S16、特徴T1～T11、特徴U1～U12、特徴V1～V9、特徴W1～W8、特徴X1～X6、特徴Y1～Y5、特徴Z1～Z3、特徴a1～a3、特徴b1～b33、特徴c1～c28、特徴d1～d31のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5804】

<特徴B群>

特徴B1．所定契機（第5～第9の実施形態における所定差球数が終了基準個数に到達することなど）が発生したことを特定する所定契機特定手段（第5の実施形態における主側MPU82のステップS6209及びステップS6210の処理を実行する機能など）と、

当該所定契機特定手段により前記所定契機が発生したことが特定された後に、遊技者にとってそれまでよりも不利となる状況を生じさせるための特定処理（第5の実施形態では主側MPU82におけるステップS6302～ステップS6305、ステップS6405～ステップS6408及びステップS6503～ステップS6506の処理など、第6の実施形態では主側MPU82におけるステップS6806～ステップS6810の処理など、第7の実施形態では主側MPU82におけるステップS6902～ステップS6904の処理など、第8の実施形態では主側MPU82におけるステップS7002、ステップS7105及びステップS7203の処理など、第9の実施形態では主側MPU82におけるステップS7403の処理など）を実行する特定実行手段（第5の実施形態では主側MPU82におけるステップS6302～ステップS6305、ステップS6405～ステップS6408及びステップS6503～ステップS6506の処理を実行する機能など、第6の実施形態では主側MPU82におけるステップS6806～ステップS6810の処理を実行する機能など、第7の実施形態では主側MPU82におけるステップS6902～ステップS6904の処理を実行する機能など、第8の実施形態では主側MPU82におけるステップS7002、ステップS7105及びステップS7203の処理を実行する機能など、第9の実施形態では主側MPU82におけるステップS7403の処理を実行する機能など）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【5805】

特徴 B 1 によれば、所定契機が発生したことが特定された後に、遊技者にとってそれまでよりも不利となる状況を生じさせるための特定処理が実行される。これにより、所定契機が発生に対して遊技者にとってそれまでよりも不利となる状況を積極的に生じさせることが可能となり、遊技が好適に行われるようにすることが可能となる。

【5806】

特徴 B 2 . 前記特定実行手段は、前記所定契機特定手段により前記所定契機が発生したことが特定された場合であって処理実行可能状況（第 5 の実施形態では遊技回及び開閉実行モードではない状況など、第 6 の実施形態では遊技回及びラウンド遊技ではない状況など、第 8 の実施形態では遊技回及び開閉実行モードではない状況など）である場合に前記特定処理を実行することを特徴とする特徴 B 1 に記載の遊技機。

10

【5807】

特徴 B 2 によれば、所定契機が発生したとしても処理実行可能状況ではない場合には特定処理が実行されることはなく、所定契機が発生した場合であって処理実行可能状況である場合に特定処理が実行される。これにより、所定契機が任意のタイミングで発生するとしても、予め定められた処理実行可能状況において特定処理が実行されるようにすることが可能となる。

【5808】

特徴 B 3 . 開始契機が発生した場合に遊技回用動作が開始され終了契機が発生した場合に当該遊技回用動作が終了されるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 37 a、第 2 特図表示部 37 b など）を制御する手段（主側 MPU 82 における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能など）を備え、

20

前記特定実行手段は、前記遊技回用動作が実行されている状況で前記所定契機特定手段により前記所定契機が発生したことが特定された場合、当該遊技回用動作が終了したタイミング以降に前記特定処理を実行することを特徴とする特徴 B 1 又は B 2 に記載の遊技機。

【5809】

特徴 B 3 によれば、遊技回用動作が実行されている状況で所定契機が発生した場合には当該遊技回用動作が終了したタイミング以降に特定処理が実行される。これにより、遊技回用動作が実行されている途中で特定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

30

【5810】

特徴 B 4 . 遊技価値の付与期待値が通常遊技状態よりも高くなる特別遊技状態（開閉実行モードなど）に移行させる特別移行手段（主側 MPU 82 における特電開始処理を実行する機能など）を備え、

前記特定実行手段は、前記特別遊技状態が実行されている状況で前記所定契機特定手段により前記所定契機が発生したことが特定された場合、当該特別遊技状態が終了する場合に前記特定処理を実行することを特徴とする特徴 B 1 乃至 B 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5811】

特徴 B 4 によれば、特別遊技状態が実行されている状況で所定契機が発生した場合には当該特別遊技状態が終了する場合に特定処理が実行される。これにより、特別遊技状態が実行されている途中で特定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、特定処理の実行によって実行中の特別遊技状態の利益が消失してしまわないようにすることが可能となる。

40

【5812】

特徴 B 5 . 開始契機が発生した場合に遊技回用動作が開始され終了契機が発生した場合に当該遊技回用動作が終了されるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 37 a、第 2 特図表示部 37 b など）を制御する手段（主側 MPU 82 における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能など）を備え、

前記特別移行手段は、特別移行対応の遊技回（大当たり結果に対応する遊技回など）に

50

における前記遊技回用動作が終了した後に前記特別遊技状態に移行させるものであり、

前記特定実行手段は、前記特別移行対応の遊技回の前記遊技回用動作が実行されている状況で前記所定契機特定手段により前記所定契機が発生したことが特定された場合、当該遊技回を契機とした前記特別遊技状態が終了する場合に前記特定処理を実行することを特徴とする特徴 B 4 に記載の遊技機。

【5813】

特徴 B 5 によれば、特別移行対応の遊技回における遊技回用動作が実行されている状況で所定契機が発生した場合、当該遊技回を契機とした特別遊技状態が終了する場合に特定処理が実行される。これにより、遊技回用動作の途中で特定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となるとともに、本来得られるはずであった特別遊技状態の利益が特定処理の実行によって消失してしまわないようにすることが可能となる。

10

【5814】

特徴 B 6 . 前記特定実行手段は、前記特定処理として、遊技を進行させるための所定進行処理の実行を規制するための規制用処理（第 8 の実施形態では主側 MPU 8 2 におけるステップ S 7 0 0 2、ステップ S 7 1 0 5 及びステップ S 7 2 0 3 の処理など、第 9 の実施形態では主側 MPU 8 2 におけるステップ S 7 4 0 3 の処理など）を実行することを特徴とする特徴 B 1 乃至 B 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5815】

特徴 B 6 によれば、所定契機が発生した場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行を規制するための規制用処理が実行されるため、所定契機が発生した場合にはその後遊技を進行させることができないようにすることが可能となる。

20

【5816】

特徴 B 7 . 停電の発生を監視する停電監視処理を実行する手段（主側 MPU 8 2 におけるステップ S 6 0 0 1 の処理を実行する機能など）を備え、

前記所定進行処理の実行が規制されている状況であっても前記停電監視処理は実行されることを特徴とする特徴 B 6 に記載の遊技機。

【5817】

特徴 B 7 によれば、所定契機が発生したことで遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されている状況であっても停電監視処理は実行されるため、所定進行処理の実行が規制されている状況であっても停電の発生に対して適切に対処することが可能となる。

30

【5818】

特徴 B 8 . 前記規制用処理は、情報記憶手段（第 8 , 第 9 の実施形態における遊技停止フラグなど）に規制用情報（「1」）を記憶させる処理であり、

本遊技機は、

前記情報記憶手段に前記規制用情報が記憶されている場合に前記所定進行処理の実行を規制する手段（主側 MPU 8 2 におけるステップ S 6 0 0 6 にて肯定判定をする機能など）と、

動作電力の供給が開始された場合に状況発生契機（設定変更操作など）が発生していることに基づいて、遊技者の有利度に対応する設定値を設定することが可能な設定可能状況を発生させる手段（第 8 の実施形態における主側 MPU 8 2 のステップ S 7 3 1 6 の処理を実行する機能など）と、

40

前記設定可能状況が発生した場合に前記情報記憶手段に記憶されている前記規制用情報を消去する手段（第 8 の実施形態における主側 MPU 8 2 のステップ S 7 3 1 7 の処理を実行する機能など）と、

を備えていることを特徴とする特徴 B 6 又は B 7 に記載の遊技機。

【5819】

特徴 B 8 によれば、所定契機が発生した場合には情報記憶手段に規制用情報が記憶され、情報記憶手段に規制用情報が記憶されている場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。この場合に、動作電力の供給が開始された場合に状況発生契機

50

が発生していることに基づいて設定値を設定することが可能な設定可能状況が発生する構成において、設定可能状況が発生した場合に情報記憶手段に記憶されている規制用情報が消去される。これにより、所定契機が発生したことで遊技の進行が規制された状態を解除するためには、動作電力の供給を一旦停止させ、その後に状況発生契機が発生する状況で動作電力の供給を開始させて設定可能状況が発生させる必要が生じるため、遊技の進行が規制された状態を不正に解除しようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

【5820】

特徴B9．前記特定実行手段は、前記特定処理として、遊技状態を通常遊技状態に移行させるための処理（第5の実施形態では主側MPU82におけるステップS6302～ステップS6305、ステップS6405～ステップS6408及びステップS6503～ステップS6506の処理など、第6の実施形態では主側MPU82におけるステップS6806～ステップS6810の処理など、第7の実施形態では主側MPU82におけるステップS6902～ステップS6904の処理など）を実行することを特徴とする特徴B1乃至B5のいずれか1に記載の遊技機。

10

【5821】

特徴B9によれば、所定契機が発生した場合には遊技状態が通常遊技状態に移行するため、所定契機が発生した場合には、遊技価値が付与され易い遊技状態を一旦終了させることが可能となる。

【5822】

特徴B10．プログラム記憶手段（主側ROM83）における所定アドレス範囲のプログラムを利用して領域内処理（特定制御の処理）を実行する領域内処理実行手段（特定制御処理部221など）と、

20

前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のアドレスのプログラムを利用して領域外処理（非特定制御の処理）を実行する領域外処理実行手段（非特定制御処理部222など）と、
を備え、

前記領域内処理には遊技を進行させるための所定の処理が含まれており、

前記領域外処理には遊技履歴を管理するための特定の処理が含まれており、

前記所定契機特定手段において前記所定契機が発生したか否かを特定するための処理は、前記領域外処理に含まれており、

30

前記特定処理は、前記領域内処理に含まれていることを特徴とする特徴B1乃至B9のいずれか1に記載の遊技機。

【5823】

特徴B10によれば、遊技を進行させるための所定の処理は領域内処理に含まれており、遊技履歴を管理するための特定の処理は領域外処理に含まれている構成において、所定契機が発生したか否かを特定するための処理が領域外処理に含まれているため、領域内処理のプログラム容量を増加させることなく所定契機が発生したか否かを特定することが可能となる。その一方、所定契機が発生したことに基づいて実行される特定処理は領域内処理に含まれているため、遊技を進行させるための所定の処理が含まれている領域内処理において特定処理が実行されるようにすることが可能となる。

40

【5824】

特徴B11．前記所定契機の発生が近付いていることを認識可能とさせるための報知用処理を実行する手段（第5の実施形態における主側MPU82のステップS6213及びステップS6214の処理を実行する機能など、音光側MPU93のステップS6611の処理を実行する機能など）を備えていることを特徴とする特徴B1乃至B10のいずれか1に記載の遊技機。

【5825】

特徴B11によれば、所定契機の発生が近付いていることを認識可能とさせるための報知用処理が実行されるため、所定契機の発生が近付いてきた場合には当該所定契機が発生する前に何等かの対処をすることが可能となる。

50

【5826】

なお、特徴B1～B11の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8、特徴R1～R13、特徴S1～S16、特徴T1～T11、特徴U1～U12、特徴V1～V9、特徴W1～W8、特徴X1～X6、特徴Y1～Y5、特徴Z1～Z3、特徴a1～a3、特徴b1～b33、特徴c1～c28、特徴d1～d31のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【5827】

上記特徴A群及び上記特徴B群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【5828】

遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【5829】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

20

【5830】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【5831】

<特徴C群>

特徴C1．予め定められた取得条件（第2の実施形態における特別入賞装置151への遊技球の入球など）が成立したことに基づいて抽選情報（第2の実施形態における第2保留情報など）を取得する取得手段（第2の実施形態における主側MPU82のステップS1906の処理を実行する機能など）と、

30

当該取得手段が取得した前記抽選情報を、所定数（4個）を上限に保留記憶することが可能な保留記憶手段（第2特図保留エリア112など）と、

前記抽選情報を利用して特定結果（第2の実施形態における大当たり結果又は小当たり結果など）か否かの結果判定を行う結果判定手段（第2の実施形態における主側MPU82のステップS2003の処理を実行する機能など）と、

前記結果判定の結果に対応する表示が行われるように所定表示手段（第2の実施形態における第2特図表示部37bなど）を制御する手段（第2の実施形態における主側MPU82のステップS1806及びステップS2015の処理を実行する機能など）と、

40

を備えた遊技機において、
前記保留記憶されている前記抽選情報の数が所定の条件（解除規定数に到達することなど）を満たしたことに基づいて、前記取得条件が成立し得る第1状態（第2の実施形態における第1サポートモードなど）から前記取得条件が成立しない第2状態（第2の実施形態における非サポートモードなど）に移行可能とさせる移行手段（第2の実施形態における主側MPU82のステップS2903～ステップS2905の処理を実行する機能、第3の実施形態における主側MPU82のステップS3106～ステップS3108の処理を実行する機能など）を備え、

それぞれ有利度合いの異なる第1特定状態（第2の実施形態における振分実行モードなど）から第2特定状態（第2の実施形態における開閉実行モードなど）へ切り換わる契機

50

となる特定条件の成立時（第２の実施形態におけるＶ入賞検知センサ１６９における遊技球の検知時など）に前記第２状態であった場合、当該特定条件の成立時に前記第１状態であった場合と比べて、遊技者に有利な特別遊技状態（第２の実施形態における第２サポートモードなど）に移行し易い構成であることを特徴とする遊技機。

【５８３２】

特徴Ｃ１によれば、保留記憶されている抽選情報の数が所定の条件を満たしたことに基づいて抽選情報の取得条件が成立し得る第１状態から抽選情報の取得条件が成立しない第２状態に移行可能であるとともに、それぞれ有利度合いの異なる第１特定状態から第２特定状態へ切り換わる契機となる特定条件の成立時に第２状態であった場合には特定条件の成立時に第１状態であった場合と比べて、遊技者に有利な特別遊技状態に移行し易い構成である。これにより、遊技者は第１特定状態においては特定条件の成立時までに保留記憶されている保留情報の数が所定の条件を満たしていることを期待することとなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【５８３３】

特徴Ｃ２．前記保留記憶されている前記抽選情報の数が多いほど、前記移行手段による前記第１状態から前記第２状態への移行が発生し易いことを特徴とする特徴Ｃ１に記載の遊技機。

【５８３４】

特徴Ｃ２によれば、保留記憶されている抽選情報の数が多いほど第１状態から第２状態への移行が発生し易いため、第１特定状態から第２特定状態へ切り換わり契機となる特定条件の成立時までにより多くの抽選情報が保留記憶されていることを遊技者は期待することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【５８３５】

特徴Ｃ３．前記保留記憶されている前記抽選情報の数が前記所定数に到達した場合、前記所定の条件が成立することを特徴とする特徴Ｃ１又はＣ２に記載の遊技機。

【５８３６】

特徴Ｃ３によれば、保留記憶されている抽選情報の数が上限となる所定数に到達した場合に第１状態から第２状態に移行し、特定条件の成立時に第２状態であった場合に特定条件の成立時に第１状態であった場合と比べて遊技者に有利な特別遊技状態に移行し易い構成である。これにより、特定条件の成立時までにより多くの抽選情報が保留記憶されていることを遊技者は期待することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【５８３７】

特徴Ｃ４．前記第１特定状態であっても前記取得条件が成立し得ることを特徴とする特徴Ｃ１乃至Ｃ３のいずれか１に記載の遊技機。

【５８３８】

特徴Ｃ４によれば、第１特定状態であっても取得条件が成立して抽選情報が取得されるため、第１特定状態であっても特定条件の成立時までは取得条件が成立して抽選情報が取得されることを遊技者に期待させることが可能となる。

【５８３９】

特徴Ｃ５．開状態と閉状態とに切り替わり可能に設けられた所定入球手段（第２の実施形態における特別入賞装置１５１など）を備え、

40

前記開状態となっている前記所定入球手段に遊技領域を流下する遊技球が入球した場合に前記取得条件が成立することを特徴とする特徴Ｃ１乃至Ｃ４のいずれか１に記載の遊技機。

【５８４０】

特徴Ｃ５によれば、開状態となっている所定入球手段に遊技球が入球した場合に抽選情報の取得条件が成立するため、特定条件の成立時に第２状態であることを期待する遊技者は第１特定状態であっても特定条件の成立時まで所定入球手段に向けた遊技球の発射を継続することとなる。

【５８４１】

50

特徴 C 6 . 前記特定条件が成立し得る状況において前記取得条件を成立させるべきことを遊技者に認識可能とさせる所定報知 (第 2 の実施形態における解除規定数の報知画像 G 1 3 など) が実行されるようにする所定報知制御手段 (第 2 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S 3 0 1 4 の処理を実行する機能など) を備えていることを特徴とする特徴 C 1 乃至 C 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 8 4 2 】

特徴 C 6 によれば、特定条件が成立し得る状況において抽選情報の取得条件を成立させるべきことを遊技者に認識可能とさせる所定報知が実行されるため、特定条件の成立時に第 2 状態となっているように遊技を行うよう遊技者に促すことが可能となる。

【 5 8 4 3 】

特徴 C 7 . 前記第 1 特定状態において前記特定条件が成立するまでに要する期間が変動し得る構成であって、前記第 1 特定状態であっても前記取得条件が成立し得ることを特徴とする特徴 C 1 乃至 C 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 8 4 4 】

特徴 C 7 によれば、第 1 特定状態において特定条件が成立するまでに要する期間が変動し得る構成であって第 1 特定状態であっても抽選情報の取得条件が成立し得るため、第 1 特定状態において特定条件の成立前に第 1 状態である場合には特定条件の成立時までに所定の条件が満たされて第 2 状態に移行することを遊技者に期待させることができるとともに、特定条件の成立時までの時間が長いことを遊技者に期待させることができる。

【 5 8 4 5 】

なお、特徴 C 1 ~ C 7 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 3、特徴 B 1 ~ B 1 1、特徴 C 1 ~ C 7、特徴 D 1 ~ D 4、特徴 E 1 ~ E 2 6、特徴 F 1 ~ F 1 8、特徴 G 1 ~ G 2 6、特徴 H 1 ~ H 1 3、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 1 0、特徴 K 1 ~ K 1 0、特徴 L 1 ~ L 1 8、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 9、特徴 O 1 ~ O 9、特徴 P 1 ~ P 8、特徴 Q 1 ~ Q 8、特徴 R 1 ~ R 1 3、特徴 S 1 ~ S 1 6、特徴 T 1 ~ T 1 1、特徴 U 1 ~ U 1 2、特徴 V 1 ~ V 9、特徴 W 1 ~ W 8、特徴 X 1 ~ X 6、特徴 Y 1 ~ Y 5、特徴 Z 1 ~ Z 3、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 3 3、特徴 c 1 ~ c 2 8、特徴 d 1 ~ d 3 1 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 5 8 4 6 】

< 特徴 D 群 >

特徴 D 1 . 予め定められた取得条件 (第 2 の実施形態における特別入賞装置 1 5 1 への遊技球の入球など) が成立したことに基づいて抽選情報 (第 2 の実施形態における第 2 保留情報) を取得する取得手段 (第 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 1 9 0 6 の処理を実行する機能など) と、

当該取得手段が取得した前記抽選情報を、所定数 (4 個) を上限に保留記憶することが可能な保留記憶手段 (第 2 特図保留エリア 1 1 2 など) と、

前記抽選情報を利用して特定結果 (第 2 の実施形態における大当たり結果又は小当たり結果など) か否かの結果判定を行う結果判定手段 (第 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 2 0 0 3 の処理を実行する機能など) と、

前記結果判定の結果に対応する表示が行われるように所定表示手段 (第 2 の実施形態における第 2 特図表示部 3 7 b など) を制御する手段 (第 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 1 8 0 6 及びステップ S 2 0 1 5 の処理を実行する機能など) と、
を備えた遊技機において、

前記保留記憶されている前記抽選情報の数が所定の条件 (解除規定数に到達することなど) を満たしたことに基づいて、前記取得条件が成立し得る第 1 状態 (第 2 の実施形態における第 1 サポートモードなど) から前記取得条件が成立しない第 2 状態 (第 2 の実施形態における非サポートモードなど) に移行可能とさせる移行手段 (第 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 2 9 0 3 ~ ステップ S 2 9 0 5 の処理を実行する機能、第 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 3 1 0 6 ~ ステップ S 3 1 0 8 の処理

10

20

30

40

50

を実行する機能など)を備え、

遊技者に有利な事象が発生し得る所定遊技状態(第2の実施形態における大当たり結果を契機とした開閉実行モードなど)の開始時に前記第2状態であった場合、当該所定遊技状態の開始時に前記第1状態であった場合と比べて、遊技者に有利な特別遊技状態(第2の実施形態における第2サポートモードなど)に移行し易い構成であることを特徴とする遊技機。

【5847】

特徴D1によれば、保留記憶されている抽選情報の数が所定の条件を満たしたことに基づいて抽選情報の取得条件が成立し得る第1状態から抽選情報の取得条件が成立しない第2状態に移行可能であるとともに、遊技者に有利な事象が発生し得る所定遊技状態の開始時に第2状態であった場合には所定遊技状態の開始時に第1状態であった場合と比べて、遊技者に有利な特別遊技状態に移行し易い構成である。これにより、遊技者は所定遊技状態の開始時まで保留記憶されている保留情報の数が所定の条件を満たしていることを期待することとなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5848】

特徴D2. 前記保留記憶されている前記抽選情報の数が多いほど、前記移行手段による前記第1状態から前記第2状態への移行が発生し易いことを特徴とする特徴D1に記載の遊技機。

【5849】

特徴D2によれば、保留記憶されている抽選情報の数が多いほど第1状態から第2状態への移行が発生し易いため、所定遊技状態の開始時までにより多くの抽選情報が保留記憶されていることを遊技者は期待することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5850】

特徴D3. 前記保留記憶されている前記抽選情報の数が前記所定数に到達した場合、前記所定の条件が成立することを特徴とする特徴D1又はD2に記載の遊技機。

【5851】

特徴D3によれば、保留記憶されている抽選情報の数が上限となる所定数に到達した場合に第1状態から第2状態に移行し、所定遊技状態の開始時に第2状態であった場合に所定遊技状態の開始時に第1状態であった場合と比べて遊技者に有利な特別遊技状態に移行し易い構成である。これにより、所定遊技状態の開始時までにより多くの抽選情報が保留記憶されていることを遊技者は期待することとなり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5852】

特徴D4. 前記所定遊技状態が開始される前に前記取得条件を成立させるべきことを遊技者に認識可能とさせる所定報知(第2の実施形態における解除規定数の報知画像G11など)が実行されるようにする所定報知制御手段(第2の実施形態における音光側MPU93のステップS3007の処理を実行する機能など)を備えていることを特徴とする特徴D1乃至D3のいずれか1に記載の遊技機。

【5853】

特徴D4によれば、所定遊技状態が開始される前に抽選情報の取得条件を成立させるべきことを遊技者に認識可能とさせる所定報知が実行されるため、所定遊技状態の開始時に第2状態となっているように遊技を行うよう遊技者に促すことが可能となる。

【5854】

なお、特徴D1～D4の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8、特徴R1～R13、特徴S1～S16、特徴T1～T11、特徴U1～U12、特徴V1～V9、特徴W1～W8、特徴X1～X6、特徴Y1～Y5、特徴Z1～Z3、

10

20

30

40

50

特徴 a 1 ～ a 3、特徴 b 1 ～ b 3 3、特徴 c 1 ～ c 2 8、特徴 d 1 ～ d 3 1 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 5 8 5 5 】

上記特徴 C 群及び上記特徴 D 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 5 8 5 6 】

遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【 5 8 5 7 】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【 5 8 5 8 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 5 8 5 9 】

< 特徴 E 群 >

特徴 E 1. 所定抽選条件が成立した場合に所定抽選処理（第 1 0 ～ 第 1 6 の実施形態における第 1 当否判定処理）を実行する所定抽選処理実行手段（主側 M P U 8 2 のステップ S 7 8 0 6 の処理を実行する機能）と、

所定継続期間（第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間）に亘って所定遊技回動作（第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示）を行わせ、前記所定抽選処理の結果に対応した状態となるように所定遊技回実行手段（第 1 特図表示部 3 7 a）を制御する所定遊技回制御手段（第 1 0 ～ 第 1 6 の実施形態における主側 M P U 8 2 の第 1 特図変動開始処理、第 1 特図変動中処理及び第 1 特図確定中処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定遊技回制御手段は、

前記所定遊技回動作の実行中に第 1 停止契機（第 1 0 ～ 第 1 6 の実施形態において遊技結果が第 1 小当たり結果に対応する態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了すること、第 1 3 の実施形態において遊技結果が第 3 小当たり結果に対応する態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了すること、第 1 6 の実施形態において遊技結果が第 2 小当たり結果に対応する態様で第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了すること）が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作を停止させる所定遊技回停止手段（第 1 0 の実施形態では主側 M P U 8 2 のステップ S 8 5 1 7 ～ ステップ S 8 5 1 9 の処理を実行する機能、第 1 3 の実施形態では主側 M P U 8 2 のステップ S A 6 1 7 ～ ステップ S A 6 1 9 の処理を実行する機能、第 1 5 の実施形態では主側 M P U 8 2 のステップ S B 1 2 1 ～ ステップ S B 1 2 3 の処理を実行する機能、第 1 6 の実施形態では主側 M P U 8 2 のステップ S B 8 1 7 ～ ステップ S B 8 1 9 の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技回停止手段により停止された前記所定遊技回動作を所定再開契機（第 1 0 ～ 第 1 6 の実施形態において第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了すること、第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生することなく当該振分実行モードが終了すること、第 1 3 の実施形態において第 3 小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了すること、第 3 小

10

20

30

40

50

当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することなく当該振分実行モードが終了すること、第16の実施形態において第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することなく当該振分実行モードが終了すること）が発生したことに基づいて再開させる所定遊技回再開手段（第10の実施形態では主側MPU82のステップS8803～ステップS8807の処理を実行する機能、第12の実施形態では主側MPU82のステップSA503～ステップSA507の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技回動作の実行中に第2停止契機（第10～第16の実施形態において遊技結果が第2小当たり結果に対応する態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すること、第13の実施形態において遊技結果が第4小当たり結果に対応する態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すること）が発生したことに基づいて、前記所定遊技回動作を終了させて新たな前記所定遊技回動作を開始可能な状態とする所定遊技回終了手段（第10の実施形態では主側MPU82のステップS8808～ステップS8809の処理を実行する機能、第12の実施形態では主側MPU82のステップSA508～ステップSA509の処理を実行する機能、第16の実施形態では主側MPU82のステップSC101～ステップSC109の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【5860】

特徴E1によれば、所定遊技回動作が実行されている状況において当該所定遊技回動作の途中で当該所定遊技回動作を停止し、当該停止した所定遊技回動作を再開することにより、当該一時的な停止の前後における所定遊技回動作に連続性を持たせて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5861】

所定遊技回動作が実行されている状況において、当該所定遊技回動作の途中で当該所定遊技回動作が停止され、当該停止された所定遊技回動作が再開される場合と、所定遊技回動作の途中で当該所定遊技回動作が終了されて新たな所定遊技回動作を開始可能な状態となる場合と、を生じさせることができる。これにより、所定遊技回動作の途中で当該所定遊技回動作が停止された後に当該2つの場合のいずれに該当するかに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5862】

特徴E2．前記所定遊技回動作の実行中に前記第1停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が停止され、前記所定再開契機が発生したことに基づいて当該停止された前記所定遊技回動作が再開された場合には、当該所定遊技回動作が停止される前に実行された前記所定抽選処理の結果が維持され、

前記所定遊技回動作の実行中に前記第2停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了された場合には、当該所定遊技回動作が終了される前に実行された前記所定抽選処理の結果が消去されることを特徴とする特徴E1に記載の遊技機。

【5863】

特徴E2によれば、所定遊技回動作が再開された場合には、所定遊技回動作が停止される前に実行された所定抽選処理の結果が維持される構成とすることにより、所定抽選処理において遊技者にとって有利な結果が発生している状態において所定遊技回動作が停止されるとともに、当該停止された所定遊技回動作が再開された場合に、当該遊技者にとって有利な結果が消去されてしまうことを防止できる。また、第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了された場合には当該所定遊技回動作が終了される前に実行された所定抽選処理の結果が消去される構成とすることにより、当該結果を失効させて、新たな所定抽選処理及び新たな所定遊技回動作を実行可能な状態とすることができる。

【5864】

特徴E3．第1遊技状態（第10～第16の実施形態における通常遊技状態）と、当該第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2遊技状態（第10～第16の実施形態にお

10

20

30

40

50

ける時短状態)と、が存在しており、

本遊技機は、

前記第2遊技状態において、前記所定継続期間に亘って前記所定遊技回動作が実行された後に当該所定遊技回動作が終了したことに基づいて当該第2遊技状態を終了させる第2遊技状態終了手段(主側MPU82のステップS8101、ステップS8102及びステップS8104～ステップS8107の処理を実行する機能)と、

前記第2遊技状態において、前記所定遊技回動作の実行中に前記第2停止契機が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が実行される場合、当該第2遊技状態が維持されるようにする手段(第10の実施形態における主側MPU82のステップS8906～ステップS8910の処理を実行する機能、第11の実施形態における主側MPU82のステップSA105～ステップSA108の処理を実行する機能、第12の実施形態における主側MPU82のステップSA405～ステップSA407の処理を実行する機能、第13の実施形態における主側MPU82のステップSA703～ステップSA709の処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする特徴E1又はE2に記載の遊技機。

10

【5865】

特徴E3によれば、第2遊技状態において、所定遊技回動作の実行中に第2停止契機が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始されると、遊技状態が第2遊技状態である状態を維持しながら当該第2遊技状態において所定遊技回動作が実行される時間を所定継続期間とすることができる。これにより、遊技者にとって有利な第2遊技状態が継続される期間を延ばすことができる。よって、第2遊技状態において、所定遊技回動作の実行中に第2停止契機が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が終了し、新たな所定遊技回動作を開始可能な状態となることを遊技者に期待させることができる。

20

【5866】

特徴E4・特定抽選条件が成立した場合に特定抽選処理(第10～第16の実施形態における第2当否判定処理)を実行する特定抽選処理実行手段(主側MPU82におけるステップS8405の処理を実行する機能)と、

特定継続期間(第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間)に亘って特定遊技回動作(第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示)を行わせ、前記特定抽選処理の結果に対応した状態となるように特定遊技回動作実行手段(第2特図表示部37b)を制御する特定遊技回制御手段(第10～第16の実施形態における主側MPU82の第2特図変動開始処理、第2特図変動中処理及び第2特図確定中処理を実行する機能)と、
を備え、

30

前記特定遊技回動作が実行されている前記特定継続期間の少なくとも一部と、前記所定遊技回動作が実行されている前記所定継続期間の少なくとも一部とが重複し得る構成であることを特徴とする特徴E1乃至E3のいずれか1に記載の遊技機。

【5867】

特徴E4によれば、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況が発生し得る構成とすることにより、所定遊技回動作の実行中に特定遊技回動作が終了する可能性、及び特定遊技回動作の実行中に所定遊技回動作が終了する可能性を生じさせることができる。これにより、1種類の遊技回動作のみが実行される構成や2種類の遊技回動作が重複して実行されない構成と比較して、遊技のバリエーションを増加させることができる。

40

【5868】

特徴E5・前記第2停止契機は、前記特定抽選処理の結果が所定の結果(第10～第16の実施形態における第2小当たり結果、第13の実施形態における第4小当たり結果)となり、当該所定の結果に対応した状態となるように前記特定遊技回動作実行手段を制御する前記特定遊技回動作が終了することであることを特徴とする特徴E4に記載の遊技機。

【5869】

50

特徴 E 5 によれば、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況において、特定抽選処理の結果が所定の結果となり当該所定の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段を制御する特定遊技回動作が終了することに基づいて、所定遊技回動作の途中で当該所定遊技回動作が終了される場合を生じさせることにより、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況において特定遊技回動作への注目度を高めることができる。

【5870】

特徴 E 6 . 前記第 1 停止契機は、前記特定抽選処理の結果が特定の結果（第 10 ～ 第 16 の実施形態における第 1 小当たり結果、第 13 の実施形態における第 3 小当たり結果）となり、当該特定の結果に対応した状態となるように前記特定遊技回実行手段を制御する前記特定遊技回動作が終了することであることを特徴とする特徴 E 4 又は E 5 に記載の遊技機。

10

【5871】

特徴 E 6 によれば、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況において、特定抽選処理の結果が特定の結果となり当該特定の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段を制御する特定遊技回動作が終了することに基づいて、所定遊技回動作の途中で当該所定遊技回動作が停止され、所定再開契機が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が再開される場合を生じさせることにより、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況において特定遊技回動作への注目度を高めることができる。

20

【5872】

特徴 E 7 . 第 1 遊技状態（第 10 , 第 11 , 第 14 ～ 第 16 の実施形態における通常遊技状態）と、当該第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 遊技状態（第 10 , 第 11 , 第 14 ～ 第 16 の実施形態における時短状態）と、が存在しており、

本遊技機は、

特定取得契機（第 2 特別入球装置 321 への遊技球の入球が検知されること）が発生したことに基づいて特定契機情報（第 2 保留情報）を特定契機記憶手段（第 2 特図保留エリア 112）に記憶させる特定契機記憶実行手段（第 10 , 第 11 , 第 14 ～ 第 16 の実施形態における主側 MPU 82 のステップ S8301 の処理を実行する機能）と、

前記特定契機記憶手段に記憶されている前記特定契機情報が存在していることに基づいて当該特定契機情報を利用して特定抽選処理（第 2 当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理）を実行する手段（第 10 , 第 11 , 第 14 ～ 第 16 の実施形態における主側 MPU 82 の第 2 特図変動開始処理を実行する機能）と、

30

特定継続期間（第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示期間）に亘って特定遊技回動作（第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示）を行わせ、前記特定抽選処理の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段（第 2 特図表示部 37b）を制御する特定遊技回制御手段（第 10 , 第 11 , 第 14 ～ 第 16 の実施形態における主側 MPU 82 の第 2 特図変動開始処理、第 2 特図変動中処理及び第 2 特図確定中処理を実行する機能）と、

前記第 1 遊技状態において、前記特定抽選処理の結果が所定の結果（第 2 小当たり結果）となった場合、当該特定抽選処理が開始される契機となった前記特定契機情報が前記特定契機記憶手段に記憶された状況（時短状態が終了する前の状況、時短状態が終了した後の状況）に基づいて、前記特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定されるようにする所定の遊技状態設定手段（第 10 の実施形態では主側 MPU 82 におけるステップ S8901 ～ ステップ S8903 及びステップ S8905 ～ ステップ S8910 の処理を実行する機能、第 11 の実施形態では主側 MPU 82 のステップ SA101 ～ ステップ SA108 の処理を実行する機能）と、

40

を備えていることを特徴とする特徴 E 1 乃至 E 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5873】

特徴 E 7 によれば、第 1 遊技状態において特定抽選処理の結果が所定の結果となった場

50

合、当該特定抽選処理が開始される契機となった特定契機情報が特定契機記憶手段に記憶された状況に応じて、特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定される。このため、第1遊技状態において特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合に、当該特定抽選処理が開始される契機となった特定契機情報が特定契機記憶手段に記憶された状況とは無関係に特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定される構成と比較して、遊技のバリエーションを増加させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5874】

特徴E8．前記所定の遊技状態設定手段は、前記第2遊技状態の終了時に前記特定契機記憶手段に記憶されていた前記特定契機情報に対応する前記特定抽選処理の結果が前記所定の結果となった場合、前記特定遊技回動作の終了後における遊技状態が前記第2遊技状態となるようにする手段（第10の実施形態では主側MPU82におけるステップS8901～ステップS8903及びステップS8905～ステップS8910の処理を実行する機能、第11の実施形態では主側MPU82のステップSA101～ステップSA108の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E7に記載の遊技機。

【5875】

特徴E8によれば、第2遊技状態が終了した後においても当該第2遊技状態の終了時に特定契機記憶手段に記憶されていた特定契機情報を利用して実行される特定抽選処理の結果が所定の結果となり、特定遊技回動作の終了後に再び第2遊技状態に移行することを遊技者に期待させることができる。

【5876】

特徴E9．前記第1遊技状態において、前記第2遊技状態の終了後に前記特定契機記憶手段に記憶された前記特定契機情報に対応する前記特定抽選処理の結果が前記所定の結果となった場合、前記特定遊技回動作の終了後における遊技状態を前記第2遊技状態とするための処理は実行されないことを特徴とする特徴E8に記載の遊技機。

【5877】

特徴E9によれば、第1遊技状態において、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合に、当該特定抽選処理が開始される契機となった特定契機情報が特定契機記憶手段に記憶された状況に応じて、特定遊技回動作の終了後における遊技状態が第1遊技状態になる場合と、第2遊技状態になる場合とを生じさせることができる。これにより、遊技のバリエーションを増加させることができる。

【5878】

特徴E10．前記第1遊技状態において、前記第2遊技状態の終了時に前記特定契機記憶手段に記憶されていた前記特定契機情報に対応する前記特定抽選処理の結果が特定の結果（第10，第11，第14～第16の実施形態における第1小当たり結果）となった場合、前記特定遊技回動作の終了後における遊技状態を前記第2遊技状態とするための処理は実行されないことを特徴とする特徴E8又はE9に記載の遊技機。

【5879】

特徴E10によれば、上記特徴E8の構成を備え、第1遊技状態において、第2遊技状態の終了時に特定契機記憶手段に記憶されていた特定契機情報を利用して実行される特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合には特定遊技回動作の終了後における遊技状態が第2遊技状態となる構成において、第2遊技状態の終了時に特定契機記憶手段に記憶されていた特定契機情報を利用して実行される特定抽選処理の結果が特定の結果となった場合には特定遊技回動作の終了後も第1遊技状態が維持される。このため、第2遊技状態の終了時に特定契機記憶手段に記憶されていた特定契機情報を利用して特定抽選処理が実行される場合に、当該特定抽選処理の結果が所定の結果となるか否かに遊技者の注目を集めることができる。

【5880】

特徴E11．前記所定遊技回動作が開始される場合に前記所定継続期間を設定する所定継続期間設定手段（第10～第16の実施形態において主側MPU82の第1変動表示期

10

20

30

40

50

間の特定処理を実行する機能)と、

前記所定遊技回動作の残りの前記所定継続期間に対応する所定残り実行期間(残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間)が報知されるようにし、所定の更新契機(第10～第16の実施形態では残り変動時間表示カウンタ362の値が1秒分に対応する250減少すること)が発生する度に当該所定残り実行期間の報知内容が更新されるように報知更新処理(音光側MPU93におけるステップS9806及びステップS9808の処理)を実行する所定報知実行手段(第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9806及びステップS9808の処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする特徴E1乃至E10のいずれか1に記載の遊技機。

【5881】

特徴E11によれば、所定残り実行期間の報知が行われるようにすることにより、所定遊技回動作の残りの所定継続期間を遊技者に意識させながら遊技を行わせることが可能となる。

【5882】

特徴E12. 所定の状況(第10～第16の実施形態における時間差報知対象期間)において前記第2停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな前記所定遊技回動作に対応する前記所定継続期間が設定された後も、当該新たな前記所定遊技回動作の開始前における前記所定残り実行期間の報知内容から前記報知更新処理が実行されるようにする所定報知調整手段(第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9201、ステップS9202、ステップS9206～ステップS9208及びステップS9210～ステップS9212の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップS9607～ステップS9611及びステップS9616～ステップS9617の処理を実行する機能、第15の実施形態における音光側MPU93のステップSB307～ステップSB312及びステップSB320～ステップSB323の処理を実行する機能、第16の実施形態における音光側MPU93のステップSC207～ステップSC214及びステップSC219～ステップSC220の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴E11に記載の遊技機。

【5883】

特徴E12によれば、所定の状況において第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合、所定残り実行期間の報知内容に基づいて当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間の設定が行われたことに遊技者が気付いてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5884】

特徴E13. 前記所定の状況は、前記所定報知実行手段により報知されている前記所定残り実行期間が所定基準時間(第10～第16の実施形態では120秒)を挟んで多い側の状況(時間差報知対象期間)及び少ない側の状況(即時報知対象期間)のうち多い側の状況であることを特徴とする特徴E12に記載の遊技機。

【5885】

特徴E13によれば、所定遊技回動作の実行中に第2停止契機が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合、所定遊技回動作が終了されることにより、当該第2停止契機が発生するまでに実行されていた所定遊技回動作の開始時に設定された所定継続期間のうち残っていた所定継続期間が失われてしまう。所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで多い側の状況及び少ない側の状況のうち多い側の状況において、第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定される場合は、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで少ない側の状況において、第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定される場合

10

20

30

40

50

と比較して、当該第2停止契機が発生するまでに実行されていた所定遊技回動作の開始時に設定された所定継続期間のうち失われる残りの所定継続期間が多くなってしまうため、損をしたと感じさせて遊技者を落胆させてしまうおそれがある。これに対して、上記特徴E12の構成を備え、所定の状況において第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定された後も、当該新たな所定遊技回動作の開始前における所定残り実行期間の報知内容から報知更新処理が実行される構成であるため、所定残り実行期間の報知内容に基づいて当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間の設定が行われたことに遊技者が気付いてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技者が落胆してしまう可能性を低減して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【5886】

特徴E14．特定の状況（即時報知対象期間）において前記第2停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな前記所定遊技回動作が開始される場合に設定された前記所定継続期間に対応する前記所定残り実行期間が報知されるように前記所定残り実行期間の報知内容が更新されるようにする特定報知調整手段（第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9201～ステップS9202、ステップS9206～ステップS9209及びステップS9211～ステップS9212の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップS9607～ステップS9615の処理を実行する機能、第15の実施形態における音光側MPU93のステップSB307～ステップSB319の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップSB701、ステップSB702、ステップSB706～ステップSB710、ステップSB712及びステップSB713の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E11乃至E13のいずれか1に記載の遊技機。

20

【5887】

特徴E14によれば、特定の状況において第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合には、所定残り実行期間の報知内容に基づいて、新たな所定遊技回動作が開始される場合に所定継続期間の設定が行われたこと及び当該新たな所定遊技回動作が開始される場合に設定された所定継続期間の具体的な長さを遊技者が把握可能にすることができる。

【5888】

30

特徴E15．前記特定の状況は、前記所定報知実行手段により報知される前記所定残り実行期間が所定基準時間（第10～第16の実施形態では120秒）を挟んで多い側の状況（時間差報知対象期間）及び少ない側の状況（即時報知対象期間）のうち少ない側の状況であることを特徴とする特徴E14に記載の遊技機。

【5889】

特徴E15によれば、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで多い側の状況及び少ない側の状況のうち少ない側の状況において、第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定される場合は、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで多い側の状況において、第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定される場合と比較して、当該第2停止契機が発生するまでに実行されていた所定遊技回動作の開始時に設定された所定継続期間のうち失われる残りの所定継続期間が少ないため、得をしたと遊技者に感じさせることができる。上記特徴E14の構成を備え、特定の状況において第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな所定遊技回動作が開始される場合に設定された所定継続期間に対応する所定残り実行期間が報知されるように所定残り実行期間の報知内容が更新される構成であるため、所定残り実行期間の報知内容に基づいて、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで少ない側の状況において、第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな

40

50

所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定されたことを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで多い側の状況において、第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定された場合と比較して、得をしたと遊技者に感じさせて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5890】

特徴E16．前記第2停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が開始される場合に設定される前記所定継続期間が、当該新たな前記所定遊技回動作の開始前に報知されていた前記所定残り実行期間よりも長い期間であることに基づいて、前記所定残り実行期間が増加することを報知する所定期間増加報知（巻戻し演出）を実行する所定期間増加報知手段（第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9505～ステップS9512の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップS9607～ステップS9617の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップS9909～ステップS9922の処理を実行する機能、第15の実施形態における音光側MPU93のステップSB205～ステップSB218の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップSB307～ステップSB323の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップSB715～ステップSB721の処理を実行する機能、第16の実施形態における音光側MPU93のステップSC213～ステップSC220の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E11乃至E15のいずれか1に記載の遊技機。

【5891】

特徴E16によれば、所定期間増加報知を実行することにより、所定残り実行期間が増加することを遊技者に気付かれ易い態様で報知することができる。これにより、所定遊技回動作の残りの所定継続期間が増加して得をしたと遊技者に感じさせることができる。

【5892】

特徴E17．前記所定期間増加報知手段は、前記所定期間増加報知において、報知されている前記所定残り実行期間が連続的に増加する連続増加報知（巻戻し表示）が行われるようにする連続増加報知実行手段（第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9909～ステップS9915の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E16に記載の遊技機。

【5893】

特徴E17によれば、連続増加報知が行われる期間に亘って、所定遊技回動作の残りの所定継続期間が増加することにより得をしていると遊技者に感じさせることができる。

【5894】

特徴E18．前記連続増加報知実行手段は、前記連続増加報知の実行中に前記所定遊技回動作が実行されることにより当該連続増加報知の実行中に当該所定遊技回動作の残りの前記所定継続期間が減少する場合、当該減少した後における当該所定遊技回動作の残りの前記所定継続期間が報知されている状態となるまで、前記所定残り実行期間が増加するように前記連続増加報知を実行する手段（第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9909～ステップS9915の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E17に記載の遊技機。

【5895】

特徴E18によれば、連続増加報知の実行中に所定遊技回動作が実行されて当該所定遊技回動作の残りの所定継続期間が減少する場合においても、連続増加報知の終了時に報知される所定残り実行期間が実際の所定遊技回動作の残りの所定継続期間を超えてしまうことを防止できる。これにより、所定残り実行期間の報知内容の変化に注目している遊技者に違和感を生じさせてしまうことを防止できる。

【5896】

特徴E19．前記所定期間増加報知手段は、前記所定期間増加報知において、前記所定残り実行期間の増加分（巻戻し対象時間）を報知する所定増加分報知（巻戻し量報知）が

行われるようにする増加分報知実行手段（第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9916～ステップS9922の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E16乃至E18のいずれか1に記載の遊技機。

【5897】

特徴E19によれば、所定期間増加報知の開始時に報知されていた所定残り実行期間と、当該所定期間増加報知の終了時に報知される所定残り実行期間との差分を遊技者が計算することを不要として、所定増加分報知に基づいて、所定残り実行期間の増加分を遊技者に分かり易い態様で報知することができる。

【5898】

特徴E20．所定の状況（第10～第16の実施形態における時間差報知対象期間）において前記第2停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな前記所定遊技回動作に対応する前記所定継続期間が設定された後も、当該新たな前記所定遊技回動作の開始前における前記所定残り実行期間の報知内容から前記報知更新処理が実行されるようにする所定報知調整手段（第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9201、ステップS9202、ステップS9206～ステップS9208及びステップS9210～ステップS9212の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップS9607～ステップS9611及びステップS9616～ステップS9617の処理を実行する機能、第15の実施形態における音光側MPU93のステップSB307～ステップSB312及びステップSB320～ステップSB323の処理を実行する機能、第16の実施形態における音光側MPU93のステップSC207～ステップSC214及びステップSC219～ステップSC220の処理を実行する機能）を備え、

前記所定期間増加報知手段は、前記所定の状況において前記第2停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が開始された場合、所定の実行契機（残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となること）が発生したことに基づいて、前記所定期間増加報知が実行されるようにする手段（第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9509～ステップS9512の処理を実行する機能、第15の実施形態における音光側MPU93のステップSB215～ステップSB218の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E16乃至E19のいずれか1に記載の遊技機。

【5899】

特徴E20によれば、所定の状況において第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合には、所定の実行契機が発生するまで、所定期間増加報知の実行が待機されるようにすることができる。所定の状況において第2停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定された後も、当該新たな所定遊技回動作の開始前における所定残り実行期間の報知内容から報知更新処理が実行される構成であるため、所定の実行契機が発生する前に、当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間の設定が行われたことが遊技者に気付かれてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5900】

特徴E21．前記所定の実行契機は、前記所定報知実行手段により報知されている前記所定残り実行期間が特定基準時間（第10～第16の実施形態では5秒）を挟んで多い側の状況（残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒を超えている状況）及び少ない側の状況（残り変動時間表示領域338に表示されている残り変動時間が5秒以下となった状況）のうち少ない側の状況となることを特徴とする特徴E20に記載の遊技機。

【5901】

特徴E21によれば、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が特定

10

20

30

40

50

基準時間を挟んで多い側の状況及び少ない側の状況のうち少ない側の状況となったタイミングで所定期間増加報知が実行されるようにすることにより、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が特定基準時間を挟んで多い側の状況において所定期間増加報知が実行される場合と比較して、所定残り実行期間が増加して得をしたと遊技者に感じさせる可能性を高めることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5902】

特徴E22．長さの異なる複数の前記所定継続期間が存在しており、

前記所定遊技回動作が開始される場合に、当該複数の前記所定継続期間の中から一の前記所定継続期間を選択する所定継続期間選択手段（第15の実施形態における主側MPU82のステップSA901、ステップSA902及びステップSA904の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E1乃至E21のいずれか1に記載の遊技機。

10

【5903】

特徴E22によれば、所定遊技回動作が開始される場合に選択される所定継続期間の長さに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5904】

特徴E23．前記所定遊技回動作が開始される場合に選択される前記所定継続期間を当該所定継続期間が選択されるタイミングよりも前のタイミングにて把握する先行把握手段（第15の実施形態における主側MPU82のステップSB113～ステップSB116の処理を実行する機能）と、

20

前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間に対応する報知（第15の実施形態における巻戻し演出）を前記所定遊技回動作が開始されるタイミングよりも前のタイミングにおいて実行する先行報知実行手段（第15の実施形態における音光側MPU93のステップSB209～ステップSB214の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップSB315～ステップSB318の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴E22に記載の遊技機。

【5905】

特徴E23によれば、所定継続期間が選択されるタイミングよりも前のタイミングにおいて、当該所定遊技回動作が開始される場合に選択される所定継続期間に対応する報知を実行することにより、当該報知内容に遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【5906】

特徴E24．前記所定遊技回動作が開始される場合に前記所定継続期間を設定する所定継続期間設定手段（第15の実施形態において主側MPU82の第1変動表示期間の特定処理を実行する機能）と、

前記所定遊技回動作の残りの前記所定継続期間に対応する所定残り実行期間（残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間）が報知されるようにし、所定の更新契機（第15の実施形態では残り変動時間表示カウンタ362の値が1秒分に対応する250減少すること）が発生する度に当該所定残り実行期間の報知内容が更新されるように報知更新処理（音光側MPU93におけるステップS9806及びステップS9808の処理）を実行する所定報知実行手段（音光側MPU93のステップS9806及びステップS9808の処理を実行する機能）と、

40

前記所定遊技回動作の開始前に報知されていた前記所定残り実行期間よりも前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間の方が長いことに基づいて、前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間を利用して前記所定残り実行期間の増加分（巻戻し対象時間）を把握する先行増加分把握手段（第15の実施形態における主側MPU82のステップSB113～ステップSB117の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記先行報知実行手段は、

50

第1 所定報知契機（音光側MPU93が先読みされた変動表示期間の情報が設定されている第1 特図強制終了コマンドを受信すること）が発生したことに基づいて、前記先行増加分把握手段により把握された前記所定残り実行期間の増加分の一部を報知する第1 増加分報知（第15の実施形態における1段階目の巻戻し演出）を実行する第1 増加分報知手段（音光側MPU93のステップSB307～ステップSB313及びステップSB315～ステップSB318の処理を実行する機能）と、

前記第1 所定報知契機が発生するタイミングよりも後のタイミングにおいて発生する第2 所定報知契機（音光側MPU93がエンディングコマンドを受信すること、音光側MPU93が第1 変動用コマンドを受信すること）が発生したことに基づいて、前記先行増加分把握手段により把握された前記所定残り実行期間の増加分のうち未報知分を報知する第2 増加分報知（第15の実施形態における2段階目の巻戻し演出）を実行する第2 増加分報知手段（音光側MPU93のステップSB209～ステップSB214の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴E23に記載の遊技機。

【5907】

特徴E24によれば、所定残り実行期間の増加分を段階的に報知することにより、第1 増加分報知の実行後にさらに増加分報知が実行されるのではないかと遊技者に期待させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5908】

特徴E25．前記所定遊技回動作が開始される場合に前記所定継続期間を設定する所定継続期間設定手段（第15の実施形態において主側MPU82の第1 変動表示期間の特定処理を実行する機能）と、

前記所定遊技回動作の残りの前記所定継続期間に対応する所定残り実行期間（残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間）が報知されるようにし、所定の更新契機（第15の実施形態では残り変動時間表示カウンタ362の値が1秒分に対応する250減少すること）が発生する度に当該所定残り実行期間の報知内容が更新されるように報知更新処理（音光側MPU93におけるステップS9806及びステップS9808の処理）を実行する所定報知実行手段（音光側MPU93のステップS9806及びステップS9808の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記先行報知実行手段は、前記所定遊技回動作の開始前に報知されていた前記所定残り実行期間よりも前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間の方が短いことに基づいて、前記所定遊技回動作が実行されている状態において前記所定報知実行手段により報知されている前記所定残り実行期間の減少速度を増大させる報知（第15の実施形態における倍速更新表示）を行う所定減少速度増大手段（第15の実施形態における音光側MPU93のステップSB601及びステップSB603～ステップSB604の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップSB715～ステップSB717及びステップSB720～ステップSB721の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴E23又はE24に記載の遊技機。

【5909】

特徴E25によれば、所定遊技回動作の残りの所定継続期間が減少した場合に、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間を目立たない態様で減少させることができる。これにより、所定遊技回動作の残りの所定継続期間が減少したことに気付いて遊技者が落胆してしまうことを防止することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5910】

特徴E26．前記所定遊技回動作の開始前に報知されていた前記所定残り実行期間よりも前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間の方が短いことに基づいて、前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間を利用して前記所定残り実行期間の減少分（倍速更新対象時間）を把握する先行減少分把握手段（第15の実施形態における音光

10

20

30

40

50

側 MPU 93 のステップ S B 7 2 0 ～ステップ S B 7 2 1 の処理を実行する機能)を備え、

前記所定減少速度増大手段は、前記先行減少分把握手段により把握された前記所定残り実行時間の減少分に対応する期間(第15の実施形態では倍速更新対象時間と同一の時間)に亘って、前記所定遊技回動作が実行されている状態において前記所定報知実行手段により報知されている前記所定残り実行期間の減少速度を増大させる報知(第15の実施形態における倍速更新表示)を行うことを特徴とする特徴 E 2 5 に記載の遊技機。

【5911】

特徴 E 2 6 によれば、目立たない態様で、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が実際の所定遊技回動作における残りの所定継続期間と一致している状態を作り出すことができる。これにより、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間の変化に基づいて所定遊技回動作の残りの所定残り実行期間が減少したことに遊技者が気付いて落胆してしまうことを防止できる。

【5912】

なお、特徴 E 1 ～ E 2 6 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 3、特徴 B 1 ～ B 1 1、特徴 C 1 ～ C 7、特徴 D 1 ～ D 4、特徴 E 1 ～ E 2 6、特徴 F 1 ～ F 1 8、特徴 G 1 ～ G 2 6、特徴 H 1 ～ H 1 3、特徴 I 1 ～ I 5、特徴 J 1 ～ J 1 0、特徴 K 1 ～ K 1 0、特徴 L 1 ～ L 1 8、特徴 M 1 ～ M 7、特徴 N 1 ～ N 9、特徴 O 1 ～ O 9、特徴 P 1 ～ P 8、特徴 Q 1 ～ Q 8、特徴 R 1 ～ R 1 3、特徴 S 1 ～ S 1 6、特徴 T 1 ～ T 1 1、特徴 U 1 ～ U 1 2、特徴 V 1 ～ V 9、特徴 W 1 ～ W 8、特徴 X 1 ～ X 6、特徴 Y 1 ～ Y 5、特徴 Z 1 ～ Z 3、特徴 a 1 ～ a 3、特徴 b 1 ～ b 3 3、特徴 c 1 ～ c 2 8、特徴 d 1 ～ d 3 1 のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5913】

<特徴 F 群>

特徴 F 1、特定抽選条件が成立した場合に特定抽選処理(第10～第16の実施形態における第2当否判定処理)を実行する特定抽選処理実行手段(主側 MPU 82 におけるステップ S 8 4 0 5 の処理を実行する機能)と、

前記特定抽選処理の結果に対応する実行期間(第2特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間)に亘って特定遊技回動作(第2特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示)を行わせ、前記特定抽選処理の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段(第2特図表示部 3 7 b)を制御する特定遊技回制御手段(第10～第16の実施形態における主側 MPU 82 の第2特図変動開始処理、第2特図変動中処理及び第2特図確定中処理を実行する機能)と、

を備えた遊技機において、

前記特定抽選処理の結果に対応する前記特定遊技回動作の実行期間を選択する実行期間選択手段(第10～第16の実施形態における主側 MPU 82 の第2変動表示期間の特定処理を実行する機能)を備え、

遊技者に利益を生じさせ得る前記特定抽選処理の結果として、所定結果(第10～第12、第14～第16の実施形態では第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第2大当たり結果のいずれか、第13の実施形態では第1小当たり結果～第4小当たり結果及び第2大当たり結果のいずれか)及び特定結果(第10～第12、第14～第16の実施形態では第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第2大当たり結果のうち所定結果ではない2つの遊技結果のいずれか、第13の実施形態では第1小当たり結果～第4小当たり結果及び第2大当たり結果のうち所定結果ではない4つの遊技結果のいずれか)が存在しており、

前記特定抽選処理の結果が前記特定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間には、前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間の少なくとも一部が含まれていないことを特徴とする遊技機。

【5914】

特徴 F 1 によれば、特定抽選処理の結果が所定結果となった場合には、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択され得る。特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて特定抽選処理の結果を遊技者に予測させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5915】

特徴 F 2 . 前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間には、前記特定抽選処理の結果が前記特定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間の少なくとも一部が含まれていないことを特徴とする特徴 F 1 に記載の遊技機。

10

【5916】

特徴 F 2 によれば、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合には、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が所定結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択され得る。特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が所定結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。上記特徴 F 1 の構成を備え、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合に選択される特定遊技回動作の実行期間には、特定抽選処理の結果が所定結果となった場合に選択される特定遊技回動作の実行期間の少なくとも一部が含まれていない構成であるため、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて特定抽選処理の結果を遊技者に予測させることができる。

20

【5917】

特徴 F 3 . 前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最短の実行期間（第 10 の実施形態において第 1 小当たり結果となった場合における第 2 区間の最短の 19.9 秒）は、前記特定抽選処理の結果が前記特定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最短の実行期間（第 10 の実施形態において第 2 小当たり結果となった場合における第 3 区間の最短の 35.0 秒）よりも短い実行期間であることを特徴とする特徴 F 1 又は F 2 に記載の遊技機。

30

【5918】

特徴 F 3 によれば、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合に選択される最短の実行期間よりも短い期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

【5919】

特徴 F 4 . 前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最長の実行期間（第 10 の実施形態において第 1 小当たり結果となった場合における第 2 区間の最長の 29.9 秒）は、前記特定抽選処理の結果が前記特定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最長の実行期間（第 10 の実施形態において第 2 小当たり結果となった場合における第 4 区間の最長の 45.0 秒）よりも短い期間であることを特徴とする特徴 F 1 乃至 F 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【5920】

特徴 F 4 によれば、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が所定結果となった場合に選択される最長の実行期間よりも長い期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能に

50

することができる。

【5921】

特徴F5．前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最長の実行期間（第10の実施形態において第1小当たり結果となった場合における第2区間の最長の29.9秒）は、所定の基準時間（第10の実施形態における30.0秒）を挟んで短い側及び長い側のうち短い側の実行期間であり、

前記特定抽選処理の結果が前記特定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最短の実行期間（第10の実施形態において第2小当たり結果となった場合における第3区間の最短の35.0秒）は、前記所定の基準時間を挟んで短い側及び長い側のうち長い側の実行期間であることを特徴とする特徴F1乃至F4のいずれか1に記載の遊技機。

10

【5922】

特徴F5によれば、特定遊技回動作の実行期間が所定の基準時間を挟んで短い側の実行期間であった場合には、当該実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。また、特定遊技回動作の実行期間が所定の基準時間を挟んで長い側の実行期間であった場合には、当該実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。さらにまた、特定遊技回動作の開始時からの経過時間が所定の基準時間を挟んで長い側である状況となった場合に、特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が消滅した状況であることを遊技者に確信させることができるとともに、特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が残っている状況であることを遊技者が把握可能にすることができる。

20

【5923】

特徴F6．前記特定抽選処理の結果として、特殊結果（第10～第16の実施形態における外れ結果）が存在しており、

前記特定抽選処理の結果が前記特殊結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間（第10の実施形態において第1区間及び第3区間に含まれている変動表示期間）には、前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間の少なくとも一部が含まれていないことを特徴とする特徴F1乃至F5のいずれか1に記載の遊技機。

30

【5924】

特徴F6によれば、特定抽選処理の結果が所定結果となった場合には、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特殊結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択され得る。特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特殊結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて特定抽選処理の結果を遊技者が予測し易いようにすることができる。

【5925】

特徴F7．前記特定抽選処理の結果として、特殊結果（第10～第16の実施形態における外れ結果）が存在しており、

前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間には、前記特定抽選処理の結果が前記特殊結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間（第10の実施形態において第1区間及び第3区間に含まれている変動表示期間）の少なくとも一部が含まれていないことを特徴とする特徴F1乃至F6のいずれか1に記載の遊技機。

40

【5926】

特徴F7によれば、特定抽選処理の結果が特殊結果となった場合には、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が所定結果となった場合には選択されない長さの

50

実行期間が選択され得る。特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が所定結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて特定抽選処理の結果を遊技者が予測し易いようにすることができる。

【5927】

特徴F8．前記特定抽選処理の結果が前記特殊結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間として、所定の長さ範囲（第10の実施形態における第1区間）に含まれている実行期間が存在しており、

10

前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最短の実行期間（第10の実施形態において第1小当たり結果となった場合における第2区間の最短の19.9秒）は、前記所定の長さ範囲における最長の実行期間（第10の実施形態において第1区間の最長の14.9秒）を挟んで短い側及び長い側のうち長い側の実行期間であることを特徴とする特徴F6又はF7に記載の遊技機。

【5928】

特徴F8によれば、特定遊技回動作の実行期間として、所定の長さ範囲における最長の実行期間を挟んで短い側の実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

20

【5929】

特徴F9．前記特定抽選処理の結果が前記特殊結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間として、特定の長さ範囲（第10の実施形態における第3区間）に含まれている実行期間が存在しており、

前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最長の実行期間（第10の実施形態において第1小当たり結果となった場合における第2区間の最長の29.9秒）は、前記特定の長さ範囲における最短の実行期間（第10の実施形態において第3区間の最短の35.0秒）を挟んで短い側及び長い側のうち短い側の実行期間であることを特徴とする特徴F6乃至F8のいずれか1に記載の遊技機。

【5930】

30

特徴F9によれば、特定遊技回動作の実行期間として、特定の長さ範囲における最短の実行期間を挟んで長い側の実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。また、特定遊技回動作の開始時からの経過時間が特定の長さ範囲における最短の実行期間を挟んで長い側である状況となった場合に、特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が消滅した状況であることを遊技者に確信させることができるとともに、特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が残っている状況であることを遊技者が把握可能にすることができる。

【5931】

40

特徴F10．前記特定抽選処理の結果として、特殊結果（第10～第16の実施形態における外れ結果）が存在しており、

前記特定抽選処理の結果が前記特殊結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間（第10の実施形態において第1区間及び第3区間に含まれている変動表示期間）には、前記特定抽選処理の結果が前記特定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間の少なくとも一部が含まれていないことを特徴とする特徴F1乃至F9のいずれか1に記載の遊技機。

【5932】

特徴F10によれば、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合には、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特殊結果となった場合には選択されない長さ

50

の実行期間が選択され得る。特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特殊結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて特定抽選処理の結果を遊技者が予測し易いようにすることができる。

【５９３３】

特徴Ｆ１１．前記特定抽選処理の結果として、特殊結果（第１０～第１６の実施形態における外れ結果）が存在しており、

前記特定抽選処理の結果が前記特定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間には、前記特定抽選処理の結果が前記特殊結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間（第１０の実施形態において第１区間及び第３区間に含まれている変動表示期間）の少なくとも一部が含まれていないことを特徴とする特徴Ｆ１乃至Ｆ１０のいずれか１に記載の遊技機。

10

【５９３４】

特徴Ｆ１１によれば、特定抽選処理の結果が特殊結果となった場合には、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択され得る。特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて特定抽選処理の結果を遊技者が予測し易いようにすることができる。

20

【５９３５】

特徴Ｆ１２．前記特定抽選処理の結果が前記特殊結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の実行期間として、所定の長さ範囲（第１０の実施形態における第１区間）に含まれている実行期間が存在しており、

前記特定抽選処理の結果が前記特定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最短の実行期間（第１０の実施形態において第２小当たり結果となった場合における第３区間の最短の３５．０秒）は、前記所定の長さ範囲における最長の実行期間（第１０の実施形態において第１区間の最長の１４．９秒）を挟んで短い側及び長い側のうち長い側の実行期間であることを特徴とする特徴Ｆ１０又はＦ１１に記載の遊技機。

30

【５９３６】

特徴Ｆ１２によれば、特定遊技回動作の実行期間として、所定の長さ範囲における最長の実行期間を挟んで短い側の実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。

【５９３７】

特徴Ｆ１３．前記特定抽選処理の結果が前記特定結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最長の実行期間（第１０の実施形態において第２小当たり結果となった場合における第４区間の最長の４５．０秒）は、前記特定抽選処理の結果が前記特殊結果となった場合に選択される前記特定遊技回動作の最長の実行期間（第１０の実施形態において外れ結果となった場合における第３区間の最長の３９．９秒）よりも長い実行期間であることを特徴とする特徴Ｆ１０乃至Ｆ１２のいずれか１に記載の遊技機。

40

【５９３８】

特徴Ｆ１３によれば、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合に選択される特定遊技回動作の最長の実行期間が選択された場合には、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。また、特定遊技回動作の開始時からの経過時間が、特定抽選処理

50

の結果が特殊結果となった場合に選択される特定遊技回動作の最長の実行期間を超えている状況となった場合には、特定抽選処理の結果が特殊結果である可能性が消滅した状況であることを遊技者に確信させることができるとともに、特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が残っている状況であることを遊技者が把握可能にすることができる。

【５９３９】

特徴Ｆ１４．前記特殊結果は、遊技者に利益を生じさせない結果であることを特徴とする特徴Ｆ６乃至Ｆ１３のいずれか１に記載の遊技機。

【５９４０】

特徴Ｆ１４によれば、特定遊技回動作の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が遊技者に利益を生じさせない特殊結果となったか否かを予測させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【５９４１】

特徴Ｆ１５．前記特定遊技回動作の実行期間に亘って、前記特定抽選処理の結果に対応する特定対応演出（第１０～第１６の実施形態におけるバトル演出）を実行する対応演出実行手段（音光側ＭＰＵ９３におけるステップＳ９３０６～ステップＳ９３１０の処理を実行する機能、音光側ＭＰＵ９３におけるステップＳ９９０５～ステップＳ９９０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｆ１乃至Ｆ１４のいずれか１に記載の遊技機。

【５９４２】

特徴Ｆ１５によれば、上記特徴Ｆ１の構成を備え、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合に選択される特定遊技回動作の実行期間には、特定抽選処理の結果が所定結果となった場合に選択される特定遊技回動作の実行期間の少なくとも一部が含まれていない構成であるため、特定遊技回動作の実行期間として、特定抽選処理の結果が特定結果となった場合には選択されない長さの実行期間が選択された場合には、特定対応演出の実行期間の長さに基づいて、特定抽選処理の結果が特定結果である可能性が無いこと及び特定抽選処理の結果が所定結果である可能性が有ることを遊技者が把握可能にすることができる。特定対応演出の実行期間の長さに基づいて特定抽選処理の結果を遊技者に予測させることにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【５９４３】

特徴Ｆ１６．前記特定抽選処理の結果に対応する結果対応報知（第１０の実施形態における第１小当たり結果報知演出、第２小当たり結果報知演出、共通小当たり結果報知演出）を実行する結果対応報知実行手段（第１０の実施形態における音光側ＭＰＵ９３におけるステップＳ９３０６～ステップＳ９３１０の処理を実行する機能、音光側ＭＰＵ９３におけるステップＳ９９０５～ステップＳ９９０８の処理を実行する機能）を備え、

30

前記特定遊技回動作が開始された後において前記結果対応報知が開始されるまでの結果報知前期間においては、前記特定抽選処理の結果に対応する報知が行われないことを特徴とする特徴Ｆ１乃至Ｆ１５のいずれか１に記載の遊技機。

【５９４４】

特徴Ｆ１６によれば、特定遊技回動作が開始された後において結果対応報知が行われるまでの結果報知前期間に亘って、特定抽選処理の結果が把握できない状態又は把握しづらい状態として、結果対応報知に遊技者の注目を集めることができる。

40

【５９４５】

特徴Ｆ１７．前記特定抽選処理の結果に対応する特定対応演出（第１０～第１６の実施形態におけるバトル演出）を実行する対応演出実行手段（音光側ＭＰＵ９３におけるステップＳ９３０６～ステップＳ９３１０の処理を実行する機能、音光側ＭＰＵ９３におけるステップＳ９９０５～ステップＳ９９０８の処理を実行する機能）を備え、

前記特定抽選処理の結果が前記所定結果となった場合に、前記特定対応演出が開始された後において前記結果対応報知が開始されるまでの結果報知前期間（バトル演出が開始されてから第２特図表示部３７ｂにおける残り変動時間が１秒となるまでの期間）において前記特定対応演出として実行される演出は、前記特定抽選処理の結果が前記特定結果とな

50

った場合に前記結果報知前期間において前記特定対応演出として実行される演出と、共通の演出（第10の実施形態では第1シナリオの第1～第2区間用のバトル演出、第2シナリオの第1～第2区間用のバトル演出、第3シナリオの第1～第3区間用のバトル演出、第14の実施形態では第1シナリオの第1～第2区間用のバトル演出、第2シナリオの第1～第3区間用のバトル演出）であることを特徴とする特徴F16に記載の遊技機。

【5946】

特徴F17によれば、結果報知前期間において実行される演出の内容に基づいて特定抽選処理の結果が遊技者に把握されてしまうことを防止できる。これにより、結果対応報知が実行されるまで、特定対応演出に遊技者が注目し続けるようにすることができる。

【5947】

特徴F18．前記特定対応演出の最後に、前記結果対応報知が行われる結果報知期間（第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間の最後に設定された1秒間及び第2特図表示部37bにおける絵柄の最終停止期間）が設定されていることを特徴とする特徴F17に記載の遊技機。

【5948】

特徴F18によれば、特定対応演出の最後に行われる結果対応報知が開始されるまで、特定対応演出に遊技者が注目し続けるようにすることができる。

【5949】

なお、特徴F1～F18の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8、特徴R1～R13、特徴S1～S16、特徴T1～T11、特徴U1～U12、特徴V1～V9、特徴W1～W8、特徴X1～X6、特徴Y1～Y5、特徴Z1～Z3、特徴a1～a3、特徴b1～b33、特徴c1～c28、特徴d1～d31のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【5950】

<特徴G群>

特徴G1．所定抽選条件が成立した場合に所定抽選処理（第10～第16の実施形態における第1当否判定処理）を実行する所定抽選処理実行手段（主側MPU82のステップS7806の処理を実行する機能）と、

所定継続期間（第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間）に亘って所定遊技回動作（第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示）を行わせ、前記所定抽選処理の結果に対応した状態となるように所定遊技回実行手段（第1特図表示部37a）を制御する所定遊技回制御手段（第10～第16の実施形態における主側MPU82の第1特図変動開始処理、第1特図変動中処理及び第1特図確定中処理を実行する機能）と、を備えた遊技機において、

前記所定遊技回制御手段は、前記所定遊技回動作の実行中に所定停止契機（第10～第15の実施形態において遊技結果が第2小当たり結果に対応する態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すること、第13の実施形態において遊技結果が第4小当たり結果に対応する態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すること、第16の実施形態において第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生すること）が発生したことに基づいて、当該所定遊技回動作を終了させて新たな前記所定遊技回動作を開始可能な状態とする所定遊技回終了手段（第10の実施形態では主側MPU82のステップS8514の処理を実行する機能、主側MPU82のステップS8808～ステップS8809の処理を実行する機能、第12の実施形態では主側MPU82のステップSA508～ステップSA509の処理を実行する機能、第13の実施形態では主側MPU82のステップSA614の処理を実行する機能、第15の実施形態では主側MPU82のステップSB

10

20

30

40

50

118の処理を実行する機能、第16の実施形態では主側MPU82のステップSB814の処理を実行する機能、主側MPU82のステップSC101～ステップSC109の処理を実行する機能)を備えており、

本遊技機は、

前記所定遊技回動作が開始される場合に前記所定継続期間を設定する所定継続期間設定手段(第10～第16の実施形態において主側MPU82の第1変動表示期間の特定処理を実行する機能)と、

前記所定遊技回動作の残りの前記所定継続期間に対応する所定残り実行期間(残り変動時間表示領域338に表示される残り変動時間)が報知されるようにし、所定の更新契機(第10～第16の実施形態では残り変動時間表示カウンタ362の値が1秒分に対応する250減少すること)が発生する度に当該所定残り実行期間の報知内容が更新されるように報知更新処理(音光側MPU93におけるステップS9806及びステップS9808の処理)を実行する所定報知実行手段(第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9806及びステップS9808の処理を実行する機能)と、

所定の状況(第10～第16の実施形態における時間差報知対象期間)において前記所定停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな前記所定遊技回動作に対応する前記所定継続期間が設定された後も、当該新たな前記所定遊技回動作の開始前における前記所定残り実行期間の報知内容から前記報知更新処理が実行されるようにする所定報知調整手段(第10の実施形態における音光側MPU93のステップS9201、ステップS9202、ステップS9206～ステップS9208及びステップS9210～ステップS9212の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップS9607～ステップS9611及びステップS9616～ステップS9617の処理を実行する機能、第15の実施形態における音光側MPU93のステップSB307～ステップSB312及びステップSB320～ステップSB323の処理を実行する機能、第16の実施形態における音光側MPU93のステップSC207～ステップSC214及びステップSC219～ステップSC220の処理を実行する機能)と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【5951】

特徴G1によれば、所定遊技回動作の実行中に所定停止契機が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が終了されて新たな所定遊技回動作を開始可能な状態となる場合があるため、所定遊技回動作が実行されている状態において、当該所定遊技回動作が途中で終了されて新たな所定遊技回動作を開始可能な状態となる可能性を遊技者に意識させながら遊技を行わせることができる。また、所定残り実行期間の報知が行われるようにすることにより、所定遊技回動作の残りの所定継続期間を遊技者に意識させながら遊技を行わせることが可能となる。

【5952】

所定の状況において所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定された後も、当該新たな所定遊技回動作の開始前における所定残り実行期間の報知内容から報知更新処理が実行されるため、所定残り実行期間の報知内容に基づいて当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間の設定が行われたことに遊技者が気付いてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5953】

特徴G2. 前記所定の状況は、前記所定報知実行手段により報知されている前記所定残り実行期間が所定基準時間(第10～第16の実施形態では120秒)を挟んで多い側の状況(時間差報知対象期間)及び少ない側の状況(即時報知対象期間)のうち多い側の状況であることを特徴とする特徴G1に記載の遊技機。

【5954】

特徴 G 2 によれば、所定遊技回動作の実行中に所定停止契機が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定されることにより、当該所定停止契機が発生するまでに実行されていた所定遊技回動作の開始時に設定された所定継続期間のうち残っていた所定継続期間が失われてしまう。所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで多い側の状況及び少ない側の状況のうち多い側の状況において、所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定される場合は、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで少ない側の状況において、所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定される場合と比較して、当該所定停止契機が発生するまでに実行されていた所定遊技回動作の開始時に設定された所定継続期間のうち失われる残りの所定継続期間が多くなってしまいうため、損をしたと感じさせて遊技者を落胆させてしまうおそれがある。これに対して、上記特徴 G 1 の構成を備え、所定の状況において所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定された後も、当該新たな所定遊技回動作の開始前における所定残り実行期間の報知内容から報知更新処理が実行される構成であるため、所定残り実行期間の報知内容に基づいて当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間の設定が行われたことに遊技者が気付いてしまう可能性を低減することができる。これにより、遊技者が落胆してしまう可能性を低減して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

20

【5955】

特徴 G 3 . 特定の状況（即時報知対象期間）において前記所定停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな前記所定遊技回動作が開始される場合に設定された前記所定継続期間に対応する前記所定残り実行期間が報知されるように前記所定残り実行期間の報知内容が更新されるようにする特定報知調整手段（第 10 の実施形態における音光側 MPU 93 のステップ S 9 2 0 1 ～ステップ S 9 2 0 2、ステップ S 9 2 0 6 ～ステップ S 9 2 0 9 及びステップ S 9 2 1 1 ～ステップ S 9 2 1 2 の処理を実行する機能、音光側 MPU 93 のステップ S 9 6 0 7 ～ステップ S 9 6 1 5 の処理を実行する機能、第 15 の実施形態における音光側 MPU 93 のステップ S B 3 0 7 ～ステップ S B 3 1 9 の処理を実行する機能、音光側 MPU 93 のステップ S B 7 0 1、ステップ S B 7 0 2、ステップ S B 7 0 6 ～ステップ S B 7 1 0、ステップ S B 7 1 2 及びステップ S B 7 1 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 G 1 又は G 2 に記載の遊技機。

30

【5956】

特徴 G 3 によれば、特定の状況において所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合には、所定残り実行期間の報知内容に基づいて、新たな所定遊技回動作が開始される場合に所定継続期間の設定が行われたこと及び当該新たな所定遊技回動作が開始される場合に設定された所定継続期間の具体的な長さを遊技者が把握可能にすることができる。

40

【5957】

特徴 G 4 . 前記特定の状況は、前記所定報知実行手段により報知される前記所定残り実行期間が所定基準時間（第 10 ～第 16 の実施形態では 120 秒）を挟んで多い側の状況（時間差報知対象期間）及び少ない側の状況（即時報知対象期間）のうち少ない側の状況であることを特徴とする特徴 G 3 に記載の遊技機。

【5958】

特徴 G 4 によれば、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで多い側の状況及び少ない側の状況のうち少ない側の状況において、所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定される場合は、所定報知実行手段により報知されている所定残

50

り実行期間が所定基準時間を挟んで多い側の状況において、所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定される場合と比較して、当該所定停止契機が発生するまでに実行されていた所定遊技回動作の開始時に設定された所定継続期間のうち失われる残りの所定継続期間が少ないため、得をしたと遊技者に感じさせることができる。上記特徴 G 3 の構成を備え、特定の状況において所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな所定遊技回動作が開始される場合に設定された所定継続期間に対応する所定残り実行期間が報知されるように所定残り実行期間の報知内容が更新される構成であるため、所定残り実行期間の報知内容に基づいて、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで少ない側の状況において、所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定されたことを遊技者が把握可能にすることができる。これにより、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が所定基準時間を挟んで多い側の状況において、所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定された場合と比較して、得をしたと遊技者に感じさせて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【5959】

特徴 G 5 . 前記所定停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が開始される場合に設定される前記所定継続期間が、当該新たな前記所定遊技回動作の開始前に報知されていた前記所定残り実行期間よりも長い期間であることに基づいて、前記所定残り実行期間が増加することを報知する所定期間増加報知（巻戻し演出）を実行する所定期間増加報知手段（第 10 の実施形態における音光側 MPU 93 のステップ S 9505 ～ステップ S 9512 の処理を実行する機能、音光側 MPU 93 のステップ S 9607 ～ステップ S 9617 の処理を実行する機能、音光側 MPU 93 のステップ S 9909 ～ステップ S 9922 の処理を実行する機能、第 15 の実施形態における音光側 MPU 93 のステップ S B 205 ～ステップ S B 218 の処理を実行する機能、音光側 MPU 93 のステップ S B 307 ～ステップ S B 323 の処理を実行する機能、音光側 MPU 93 のステップ S B 715 ～ステップ S B 721 の処理を実行する機能、第 16 の実施形態における音光側 MPU 93 のステップ S C 213 ～ステップ S C 220 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 G 1 乃至 G 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

30

【5960】

特徴 G 5 によれば、所定期間増加報知を実行することにより、所定残り実行期間が増加することを遊技者に気付かれ易い態様で報知することができる。これにより、所定遊技回動作の残りの所定継続期間が増加して得をしたと遊技者に感じさせることができる。

【5961】

特徴 G 6 . 前記所定期間増加報知手段は、前記所定期間増加報知において、報知されている前記所定残り実行期間が連続的に増加する連続増加報知（巻戻し表示）が行われるようにする連続増加報知実行手段（第 10 の実施形態における音光側 MPU 93 のステップ S 9909 ～ステップ S 9915 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 G 5 に記載の遊技機。

40

【5962】

特徴 G 6 によれば、連続増加報知が行われる期間に亘って、所定遊技回動作の残りの所定継続期間が増加することにより得をしていると遊技者に感じさせることができる。

【5963】

特徴 G 7 . 前記連続増加報知実行手段は、前記連続増加報知の実行中に前記所定遊技回動作が実行されることにより当該連続増加報知の実行中に当該所定遊技回動作の残りの前記所定継続期間が減少する場合、当該減少した後における当該所定遊技回動作の残りの前記所定継続期間が報知されている状態となるまで、前記所定残り実行期間が増加するように前記連続増加報知を実行する手段（第 10 の実施形態における音光側 MPU 93 のステ

50

ップ S 9 9 0 9 ～ステップ S 9 9 1 5 の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 G 6 に記載の遊技機。

【5 9 6 4】

特徴 G 7 によれば、連続増加報知の実行中に所定遊技回動作が実行されて当該所定遊技回動作の残りの所定継続期間が減少する場合においても、連続増加報知の終了時に報知される所定残り実行期間が実際の所定遊技回動作の残りの所定継続期間を超えてしまうことを防止できる。これにより、所定残り実行期間の報知内容の変化に注目している遊技者に違和感を生じさせてしまうことを防止できる。

【5 9 6 5】

特徴 G 8 . 前記所定期間増加報知手段は、前記所定期間増加報知において、前記所定残り実行期間の増加分(巻戻し対象時間)を報知する所定増加分報知(巻戻し量報知)が行われるようにする増加分報知実行手段(第 1 0 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S 9 9 1 6 ～ステップ S 9 9 2 2 の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 G 5 乃至 G 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5 9 6 6】

特徴 G 8 によれば、所定期間増加報知の開始時に報知されていた所定残り実行期間と、当該所定期間増加報知の終了時に報知される所定残り実行期間との差分を遊技者が計算することを不要として、所定増加分報知に基づいて、所定残り実行期間の増加分を遊技者に分かり易い態様で報知することができる。

【5 9 6 7】

特徴 G 9 . 前記所定期間増加報知手段は、前記所定の状況において前記所定停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が開始された場合、所定の実行契機(残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 5 秒以下となること)が発生したことに基づいて、前記所定期間増加報知が実行されるようにする手段(第 1 0 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S 9 5 0 9 ～ステップ S 9 5 1 2 の処理を実行する機能、第 1 5 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S B 2 1 5 ～ステップ S B 2 1 8 の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 G 5 乃至 G 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【5 9 6 8】

特徴 G 9 によれば、所定の状況において所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合には、所定の実行契機が発生するまで、所定期間増加報知の実行が待機されるようにすることができる。上記特徴 G 1 の構成を備え、所定の状況において所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始された場合、当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間が設定された後も、当該新たな所定遊技回動作の開始前における所定残り実行期間の報知内容から報知更新処理が実行される構成であるため、所定の実行契機が発生する前に、当該新たな所定遊技回動作に対応する所定継続期間の設定が行われたことが遊技者に気付かれてしまう可能性を低減することができる。

【5 9 6 9】

特徴 G 1 0 . 前記所定の実行契機は、前記所定報知実行手段により報知されている前記所定残り実行期間が特定基準時間(第 1 0 ～第 1 6 の実施形態では 5 秒)を挟んで多い側の状況(残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 5 秒を超えている状況)及び少ない側の状況(残り変動時間表示領域 3 3 8 に表示されている残り変動時間が 5 秒以下となった状況)のうち少ない側の状況となることを特徴とする特徴 G 9 に記載の遊技機。

【5 9 7 0】

特徴 G 1 0 によれば、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が特定基準時間を挟んで多い側の状況及び少ない側の状況のうち少ない側の状況となったタイミングで所定期間増加報知が実行されるようにすることにより、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が特定基準時間を挟んで多い側の状況において所定期間増

10

20

30

40

50

加報知が実行される場合と比較して、所定残り実行期間が増加して得をしたと遊技者に感じさせる可能性を高めることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【５９７１】

特徴Ｇ１１．長さの異なる複数の前記所定継続期間が存在しており、

前記所定遊技回動作が開始される場合に、当該複数の前記所定継続期間の中から一の前記所定継続期間を選択する所定継続期間選択手段（第１５の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＡ９０１、ステップＳＡ９０２及びステップＳＡ９０４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｇ１乃至Ｇ１０のいずれか１に記載の遊技機。

10

【５９７２】

特徴Ｇ１１によれば、所定遊技回動作が開始される場合に選択される所定継続期間の長さに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【５９７３】

特徴Ｇ１２．前記所定遊技回動作が開始される場合に選択される前記所定継続期間を当該所定継続期間が選択されるタイミングよりも前のタイミングにて把握する先行把握手段（第１５の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＢ１１３～ステップＳＢ１１６の処理を実行する機能）と、

前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間に対応する報知（第１５の実施形態における巻戻し演出）を前記所定遊技回動作が開始されるタイミングよりも前のタイミングにおいて実行する先行報知実行手段（第１５の実施形態における音光側ＭＰＵ９３のステップＳＢ２０９～ステップＳＢ２１４の処理を実行する機能、音光側ＭＰＵ９３のステップＳＢ３１５～ステップＳＢ３１８の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴Ｇ１１に記載の遊技機。

20

【５９７４】

特徴Ｇ１２によれば、所定継続期間が選択されるタイミングよりも前のタイミングにおいて当該所定遊技回動作が開始される場合に選択される所定継続期間に対応する報知を実行することにより、当該報知内容に遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【５９７５】

特徴Ｇ１３．前記所定遊技回動作の開始前に報知されていた前記所定残り実行期間よりも前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間の方が長いことに基づいて、前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間を利用して前記所定残り実行期間の増加分（巻戻し対象時間）を把握する先行増加分把握手段（第１５の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＢ１１３～ステップＳＢ１１７の処理を実行する機能）を備え、

30

前記先行報知実行手段は、

第１所定報知契機（音光側ＭＰＵ９３が先読みされた変動表示期間の情報が設定されている第１特図強制終了コマンドを受信すること）が発生したことに基づいて、前記先行増加分把握手段により把握された前記所定残り実行期間の増加分の一部を報知する第１増加分報知（第１５の実施形態における１段階目の巻戻し演出）を実行する第１増加分報知手段（音光側ＭＰＵ９３のステップＳＢ３０７～ステップＳＢ３１３及びステップＳＢ３１５～ステップＳＢ３１８の処理を実行する機能）と、

40

前記第１所定報知契機が発生するタイミングよりも後のタイミングにおいて発生する第２所定報知契機（音光側ＭＰＵ９３がエンディングコマンドを受信すること、音光側ＭＰＵ９３が第１変動用コマンドを受信すること）が発生したことに基づいて、前記先行増加分把握手段により把握された前記所定残り実行期間の増加分のうち未報知分を報知する第２増加分報知（第１５の実施形態における２段階目の巻戻し演出）を実行する第２増加分報知手段（音光側ＭＰＵ９３のステップＳＢ２０９～ステップＳＢ２１４の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴Ｇ１２に記載の遊技機。

50

【 5 9 7 6 】

特徴 G 1 3 によれば、所定残り実行期間の増加分を段階的に報知することにより、第 1 増加分報知の実行後にさらに増加分報知が実行されるのではないかと遊技者に期待させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 5 9 7 7 】

特徴 G 1 4 . 前記先行報知実行手段は、前記所定遊技回動作の開始前に報知されていた前記所定残り実行期間よりも前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間の方が短いことに基づいて、前記所定遊技回動作が実行されている状態において前記所定報知実行手段により報知されている前記所定残り実行期間の減少速度を増大させる報知（第 1 5 の実施形態における倍速更新表示）を行う所定減少速度増大手段（第 1 5 の実施形態にお

10

【 5 9 7 8 】

特徴 G 1 4 によれば、所定遊技回動作の残りの所定継続期間が減少した場合に、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間を目立たない態様で減少させることができる。これにより、所定遊技回動作の残りの所定継続期間が減少したことに気付いて遊技者が落胆してしまうことを防止することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【 5 9 7 9 】

特徴 G 1 5 . 前記所定遊技回動作の開始前に報知されていた前記所定残り実行期間よりも前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間の方が短いことに基づいて、前記先行把握手段により把握された前記所定継続期間を利用して前記所定残り実行期間の減少分（倍速更新対象時間）を把握する先行減少分把握手段（第 1 5 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S B 7 2 0 ～ステップ S B 7 2 1 の処理を実行する機能）を備え

、
前記所定減少速度増大手段は、前記先行減少分把握手段により把握された前記所定残り実行時間の減少分に対応する期間（第 1 5 の実施形態では倍速更新対象時間と同一の時間）に亘って、前記所定遊技回動作が実行されている状態において前記所定報知実行手段により報知されている前記所定残り実行期間の減少速度を増大させる報知（第 1 5 の実施形態における倍速更新表示）を行うことを特徴とする特徴 G 1 4 に記載の遊技機。

30

【 5 9 8 0 】

特徴 G 1 5 によれば、目立たない態様で、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間が実際の所定遊技回動作における残りの所定継続期間と一致している状態を作り出すことができる。これにより、所定報知実行手段により報知されている所定残り実行期間の変化に基づいて所定遊技回動作の残りの所定残り実行期間が減少したことに遊技者が気付いて落胆してしまうことを防止できる。

【 5 9 8 1 】

特徴 G 1 6 . 第 1 遊技状態（第 1 0 ～第 1 6 の実施形態における通常遊技状態）と、当該第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 遊技状態（第 1 0 ～第 1 6 の実施形態における時短状態）と、が存在しており、

40

本遊技機は、

前記第 2 遊技状態において、前記所定継続期間に亘って前記所定遊技回動作が実行された後に当該所定遊技回動作が終了したことに基づいて当該第 2 遊技状態を終了させる第 2 遊技状態終了手段（主側 M P U 8 2 のステップ S 8 1 0 1、ステップ S 8 1 0 2 及びステップ S 8 1 0 4 ～ステップ S 8 1 0 7 の処理を実行する機能）と、

前記第 2 遊技状態において前記所定停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了され、新たな前記所定遊技回動作が実行される場合、当該第 2 遊技状態が維持されるようにする手段（第 1 0 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 8 9 0 6

50

～ステップ S 8 9 1 0 の処理を実行する機能、第 1 1 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S A 1 0 5 ～ステップ S A 1 0 8 の処理を実行する機能、第 1 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S A 4 0 5 ～ステップ S A 4 0 7 の処理を実行する機能、第 1 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S A 7 0 3 ～ステップ S A 7 0 9 の処理を実行する機能) と、

を備えていることを特徴とする特徴 G 1 乃至 G 1 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 9 8 2 】

特徴 G 1 6 によれば、第 2 遊技状態において所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作が開始されると、遊技状態が第 2 遊技状態である状態を維持しながら当該第 2 遊技状態において所定遊技回動作が実行される時間を所定継続期間とすることができる。これにより、遊技者にとって有利な第 2 遊技状態が継続される期間を延ばすことができる。よって、第 2 遊技状態において所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了されることを遊技者に期待させることができる。

10

【 5 9 8 3 】

特徴 G 1 7 . 特定抽選条件が成立した場合に特定抽選処理 (第 1 0 ～第 1 6 の実施形態における第 2 当否判定処理) を実行する特定抽選処理実行手段 (主側 M P U 8 2 におけるステップ S 8 4 0 5 の処理を実行する機能) と、

特定継続期間 (第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間) に亘って特定遊技回動作 (第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示) を行わせ、前記特定抽選処理の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段 (第 2 特図表示部 3 7 b) を制御する特定遊技回制御手段 (第 1 0 ～第 1 6 の実施形態における主側 M P U 8 2 の第 2 特図変動開始処理、第 2 特図変動中処理及び第 2 特図確定中処理を実行する機能) と、

20

を備え、

前記特定遊技回動作が実行されている前記特定継続期間の少なくとも一部と、前記所定遊技回動作が実行されている前記所定継続期間の少なくとも一部とが重複し得る構成であることを特徴とする特徴 G 1 乃至 G 1 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 5 9 8 4 】

特徴 G 1 7 によれば、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況が発生し得る構成とすることにより、所定遊技回動作の実行中に特定遊技回動作が終了する可能性、及び特定遊技回動作の実行中に所定遊技回動作が終了する可能性を生じさせることができる。これにより、所定遊技回動作のみが実行される構成や、特定継続期間と所定継続期間とが重複しない構成と比較して、遊技のバリエーションを増加させることができる。

30

【 5 9 8 5 】

特徴 G 1 8 . 前記所定停止契機は、前記特定抽選処理の結果が所定の結果 (第 1 0 ～第 1 6 の実施形態における第 2 小当たり結果、第 1 3 の実施形態における第 4 小当たり結果) となり、当該所定の結果に対応した状態となるように前記特定遊技回実行手段を制御する前記特定遊技回動作が終了することであることを特徴とする特徴 G 1 7 に記載の遊技機。

40

【 5 9 8 6 】

特徴 G 1 8 によれば、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況において、特定抽選処理の結果が所定の結果となり当該所定の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段を制御する特定遊技回動作が終了することに基づいて、所定遊技回動作の途中で当該所定遊技回動作が終了される場合を生じさせることにより、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況において特定遊技回動作への注目度を高めることができる。

【 5 9 8 7 】

特徴 G 1 9 . 前記所定遊技回制御手段は、

前記所定遊技回動作の実行中に特定停止契機 (第 1 0 ～第 1 6 の実施形態において遊技

50

結果が第1小当たり結果に対応する態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すること、第13の実施形態において遊技結果が第3小当たり結果に対応する態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すること、第16の実施形態において遊技結果が第2小当たり結果に対応する態様で第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了すること）が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が一時的に停止されている状態とする所定遊技回停止手段（第10の実施形態では主側MPU82のステップS8517～ステップS8519の処理を実行する機能、第13の実施形態では主側MPU82のステップSA617～ステップSA619の処理を実行する機能、第15の実施形態では主側MPU82のステップSB121～ステップSB123の処理を実行する機能、第16の実施形態では主側MPU82のステップSB817～ステップSB819の処理を実行する機能）と、

10

前記所定の遊技回停止手段により一時的に停止された前記所定遊技回動作を所定再開契機（第10～第16の実施形態において第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了すること、第1小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することなく当該振分実行モードが終了すること、第13の実施形態において第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生して移行した開閉実行モードが終了すること、第3小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することなく当該振分実行モードが終了すること、第16の実施形態において第2小当たり結果を契機とした振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生することなく当該振分実行モードが終了すること）が発生したことに基づいて再開させる所定遊技回再開手段（第10の実施形態では主側MPU82のステップS8803～ステップS8807の処理を実行する機能、第12の実施形態では主側MPU82のステップSA503～ステップSA507の処理を実行する機能）と、

20

を備えていることを特徴とする特徴G1乃至G18のいずれか1に記載の遊技機。

【5988】

特徴G19によれば、所定遊技回動作が実行されている状況において特定停止契機が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が一時的に停止された状態となった場合には、所定再開契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が再開される。上記特徴G1の構成を備え、所定遊技回動作が実行されている状況において所定停止契機が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が終了され、新たな所定遊技回動作を開始可能な状態となる構成であるため、所定遊技回動作の実行中に当該所定遊技回動作が一時的に停止されて再開される場合と、所定遊技回動作の実行中に当該所定遊技回動作が終了されて新たな所定遊技回動作を開始可能な状態となる場合と、を生じさせることができる。これにより、所定遊技回動作の途中で当該所定遊技回動作が停止された後に当該2つの場合のいずれに該当するかは遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【5989】

特徴G20．前記所定遊技回動作の実行中に前記特定停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が一時的に停止され、前記所定再開契機が発生したことに基づいて当該一時的に停止された前記所定遊技回動作が再開された場合には、当該所定遊技回動作が一時的に停止される前に実行された前記所定抽選処理の結果が維持され、

40

前記所定遊技回動作の実行中に前記所定停止契機が発生したことに基づいて前記所定遊技回動作が終了された場合には、当該所定遊技回動作が終了される前に実行された前記所定抽選処理の結果が消去されることを特徴とする特徴G19に記載の遊技機。

【5990】

特徴G20によれば、所定遊技回動作が再開された場合には、所定遊技回動作が一時的に停止される前に実行された所定抽選処理の結果が維持される構成とすることにより、所定抽選処理において遊技者にとって有利な結果が発生している状態において所定遊技回

50

作が一時的に停止されるとともに、当該一時的に停止された所定遊技回動作が再開された場合に、当該遊技者にとって有利な結果が消去されてしまうことを防止できる。また、所定停止契機が発生したことに基づいて所定遊技回動作が終了された場合には当該所定遊技回動作が終了される前に実行された所定抽選処理の結果が消去される構成とすることにより、当該結果を失効させて、新たな所定抽選処理及び新たな所定遊技回動作を実行可能な状態とすることができる。

【5991】

特徴G21．特定抽選条件が成立した場合に特定抽選処理（第10～第16の実施形態における第2当否判定処理）を実行する特定抽選処理実行手段（主側MPU82におけるステップS8405の処理を実行する機能）と、

10

特定継続期間（第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間）に亘って特定遊技回動作（第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示）を行わせ、前記特定抽選処理の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段（第2特図表示部37b）を制御する特定遊技回制御手段（第10～第16の実施形態における主側MPU82の第2特図変動開始処理、第2特図変動中処理及び第2特図確定中処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定遊技回動作が実行されている前記特定継続期間の少なくとも一部と、前記所定遊技回動作が実行されている前記所定継続期間の少なくとも一部とが重複し得る構成であり、

前記特定停止契機は、前記特定抽選処理の結果が特定の結果（第10～第16の実施形態における第1小当たり結果、第13の実施形態における第3小当たり結果）となり、当該特定の結果に対応した状態となるように前記特定遊技回実行手段を制御する前記特定遊技回動作が終了することであることを特徴とする特徴G19又はG20に記載の遊技機。

20

【5992】

特徴G21によれば、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況において、特定抽選処理の結果が特定の結果となり当該特定の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段を制御する特定遊技回動作が終了することに基づいて、所定遊技回動作の途中で当該所定遊技回動作が停止され、所定再開契機が発生したことに基づいて当該所定遊技回動作が再開される場合を生じさせることにより、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況において、特定遊技回動作への注目度を高めることができる。

30

【5993】

特徴G22．前記特定停止契機が発生したことに対応する演出（第1小当たり結果報知演出、共通小当たり結果報知演出）及び前記所定停止契機が発生したことに対応する演出（第2小当たり結果報知演出、共通小当たり結果報知演出）を実行する所定演出実行手段（第10の実施形態における音光側MPU93におけるステップS9306～ステップS9310の処理を実行する機能、音光側MPU93におけるステップS9905～ステップS9908の処理を実行する機能）を備え、

前記所定の状況において前記所定停止契機が発生したことに対応する演出は、当該所定の状況において前記特定停止契機が発生したことに対応する演出と共通の演出（共通小当たり結果報知演出）であることを特徴とする特徴G19乃至G21のいずれか1に記載の遊技機。

40

【5994】

特徴G22によれば、所定の状況において所定停止契機が発生したことに対応する演出として、所定の状況において特定停止契機が発生したことに対応する演出と共通の演出が実行されるようにすることにより、演出内容に基づいて特定停止契機及び所定停止契機のうち今回発生した停止契機の種類が遊技者に把握されてしまうことを防止できる。

【5995】

特徴G23．第1遊技状態（第10，第11，第14～第16の実施形態における通常遊技状態）と、当該第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2遊技状態（第10，第

50

11, 第14～第16の実施形態における時短状態)と、が存在しており、
本遊技機は、

特定取得契機(第2特別入球装置321への遊技球の入球が検知されること)が発生したことに基づいて特定契機情報(第2保留情報)を特定契機記憶手段(第2特図保留エリア112)に記憶させる特定契機記憶実行手段(第10, 第11, 第14～第16の実施形態における主側MPU82のステップS8301の処理を実行する機能)と、

前記特定契機記憶手段に記憶されている前記特定契機情報が存在していることに基づいて当該特定契機情報を利用して特定抽選処理(第2当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理)を実行する手段(第10, 第11, 第14～第16の実施形態における主側MPU82の第2特図変動開始処理を実行する機能)と、

特定継続期間(第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間)に亘って特定遊技回動作(第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示)を行わせ、前記特定抽選処理の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段(第2特図表示部37b)を制御する特定遊技回制御手段(第10, 第11, 第14～第16の実施形態における主側MPU82の第2特図変動開始処理、第2特図変動中処理及び第2特図確定中処理を実行する機能)と、

前記第1遊技状態において、前記特定抽選処理の結果が所定の結果(第2小当たり結果)となった場合、当該特定抽選処理が開始される契機となった前記特定契機情報が前記特定契機記憶手段に記憶された状況(時短状態が終了する前の状況、時短状態が終了した後の状況)に基づいて、前記特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定されるようにする所定の遊技状態設定手段(第10の実施形態では主側MPU82におけるステップS8901～ステップS8903及びステップS8905～ステップS8910の処理を実行する機能、第11の実施形態では主側MPU82のステップSA101～ステップSA108の処理を実行する機能)と、

を備えていることを特徴とする特徴G1乃至G22のいずれか1に記載の遊技機。

【5996】

特徴G23によれば、第1遊技状態において特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合、当該特定抽選処理が開始される契機となった特定契機情報が特定契機記憶手段に記憶された状況に応じて、特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定される。このため、第1遊技状態において特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合に、当該特定抽選処理が開始される契機となった特定契機情報が特定契機記憶手段に記憶された状況とは無関係に特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定される構成と比較して、遊技のバリエーションを増加させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【5997】

特徴G24. 前記所定の遊技状態設定手段は、前記第2遊技状態の終了時に前記特定契機記憶手段に記憶されていた前記特定契機情報に対応する前記特定抽選処理の結果が前記所定の結果となった場合、前記特定遊技回動作の終了後における遊技状態が前記第2遊技状態となるようにする手段(第10の実施形態では主側MPU82におけるステップS8901～ステップS8903及びステップS8905～ステップS8910の処理を実行する機能、第11の実施形態では主側MPU82のステップSA101～ステップSA108の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴G23に記載の遊技機。

【5998】

特徴G24によれば、第2遊技状態が終了した後においても当該第2遊技状態の終了時に特定契機記憶手段に記憶されていた特定契機情報を利用して実行される特定抽選処理の結果が所定の結果となり、特定遊技回動作の終了後に再び第2遊技状態に移行することを遊技者に期待させることができる。

【5999】

特徴G25. 前記第1遊技状態において、前記第2遊技状態の終了後に前記特定契機記憶手段に記憶された前記特定契機情報に対応する前記特定抽選処理の結果が前記所定の結

10

20

30

40

50

果となった場合、前記特定遊技回動作の終了後における遊技状態を前記第2遊技状態とするための処理は実行されないことを特徴とする特徴G24に記載の遊技機。

【6000】

特徴G25によれば、第1遊技状態において、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合に、当該特定抽選処理が開始される契機となった特定契機情報が特定契機記憶手段に記憶された状況に応じて、特定遊技回動作の終了後における遊技状態が第1遊技状態になる場合と、第2遊技状態になる場合とを生じさせることができる。これにより、遊技のバリエーションを増加させることができる。

【6001】

特徴G26．前記第1遊技状態において、前記第2遊技状態の終了時に前記特定契機記憶手段に記憶されていた前記特定契機情報に対応する前記特定抽選処理の結果が特定の結果（第10，第11，第14～第16の実施形態における第1小当たり結果）となった場合、前記特定遊技回動作の終了後における遊技状態を前記第2遊技状態とするための処理は実行されないことを特徴とする特徴G24又はG25に記載の遊技機。

10

【6002】

特徴G26によれば、上記特徴G24の構成を備え、第1遊技状態において、第2遊技状態の終了時に特定契機記憶手段に記憶されていた特定契機情報を利用して実行される特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合には特定遊技回動作の終了後における遊技状態が第2遊技状態となる構成において、第2遊技状態の終了時に特定契機記憶手段に記憶されていた特定契機情報を利用して実行される特定抽選処理の結果が特定の結果となった場合には特定遊技回動作の終了後も第1遊技状態が維持される。このため、第2遊技状態の終了時に特定契機記憶手段に記憶されていた特定契機情報を利用して特定抽選処理が実行される場合に、当該特定抽選処理の結果が所定の結果となるか否かに遊技者の注目を集めることができる。

20

【6003】

なお、特徴G1～G26の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8、特徴R1～R13、特徴S1～S16、特徴T1～T11、特徴U1～U12、特徴V1～V9、特徴W1～W8、特徴X1～X6、特徴Y1～Y5、特徴Z1～Z3、特徴a1～a3、特徴b1～b33、特徴c1～c28、特徴d1～d31のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

30

【6004】

<特徴H群>

特徴H1．複数の遊技状態（第12，第13の実施形態における通常遊技状態及び時短状態）が存在しており、

特定抽選条件が成立した場合に特定抽選処理（第12，第13の実施形態における第2当否判定処理）を実行する特定抽選処理実行手段（主側MPU82におけるステップS8405の処理を実行する機能）と、

40

特定継続期間（第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間）に亘って特定遊技回動作（第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示）を行わせ、前記特定抽選処理の結果に対応した状態となるように特定遊技回実行手段（第2特図表示部37b）を制御する特定遊技回制御手段（第12，第13の実施形態における主側MPU82の第2特図変動開始処理、第2特図変動中処理及び第2特図確定中処理を実行する機能）と、を備えた遊技機において、

前記特定抽選処理の結果が所定の結果（第12，第13の実施形態における第2小当たり結果）となった場合、前記特定遊技回動作の開始時の状態（第12，第13の実施形態における遊技状態）に基づいて当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定され

50

るようにする開始時状態対応設定手段（第12の実施形態では主側MPU82におけるステップSA401～ステップSA407の処理を実行する機能、第13の実施形態では主側MPU82のステップSA701～ステップSA704及びステップSA706～ステップSA709の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【6005】

特徴H1によれば、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合、特定遊技回動作の終了時の状態が同一であっても当該特定遊技回動作の開始時の状態が異なっている場合には、当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が異なる遊技状態となるようにすることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6006】

特徴H2．所定の状態（第12，第13の実施形態における時短状態）において開始された前記特定遊技回動作が実行されている状況において、所定の終了契機（遊技結果が外れ結果となる態様で第1特図表示部37aにおける絵柄の変動表示期間が終了すること）が発生したことに基づいて、前記所定の状態を終了させて特定の状態（第12，第13の実施形態における通常遊技状態）とし、当該所定の状態が終了した後も前記特定遊技回動作が継続されるようにする特定の状態設定手段（主側MPU82のステップS8101、ステップS8102及びステップS8104～ステップS8107の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴H1に記載の遊技機。

【6007】

特徴H2によれば、所定の状態において開始された特定遊技回動作の終了時の状態が所定の状態である場合と、当該特定遊技回動作の終了時の状態が特定の状態である場合と、を生じさせることができる。上記特徴H1の構成を備え、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合、特定遊技回動作の開始時の状態に基づいて当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定される構成であるため、特定抽選処理の結果が所定の結果となり、特定遊技回動作の開始時の状態が所定の状態であった場合には、当該特定遊技回動作の終了時の状態とは無関係に、特定遊技回動作の開始時の状態が所定の状態であったことに基づいて当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定されるようにすることができる。

【6008】

特徴H3．前記開始時状態対応設定手段は、前記特定抽選処理の結果が前記所定の結果となった場合、前記特定遊技回動作の開始時の状態が前記所定の状態であったことに基づいて、当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が前記所定の状態となるようにする所定状態設定手段（第12の実施形態では主側MPU82におけるステップSA401～ステップSA407の処理を実行する機能、第13の実施形態では主側MPU82のステップSA701～ステップSA704及びステップSA706～ステップSA709の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴H2に記載の遊技機。

【6009】

特徴H3によれば、特定遊技回動作の開始時の状態が所定の状態である場合には、当該特定遊技回動作の実行中に所定の状態が終了して特定の状態となった場合においても、当該特定遊技回動作の終了後に再び所定の状態となるかもしれないと遊技者に思わせることができる。

【6010】

特徴H4．前記所定状態設定手段は、前記特定抽選処理の結果が前記所定の結果となり、前記特定遊技回動作の開始時の状態が前記特定の状態であった場合、当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態を前記所定の状態とするための処理（第12の実施形態では主側MPU82におけるステップSA401～ステップSA407の処理、第13の実施形態では主側MPU82のステップSA701～ステップSA704及びステップSA706～ステップSA709の処理）を実行しないことを特徴とする特徴H3に記載の遊技機。

【6011】

10

20

30

40

50

特徴 H 4 によれば、特定遊技回動作の開始時の状態が特定の状態である場合には、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合においても当該特定遊技回動作の終了後の状態を所定の状態とするための処理が実行されない構成において、上記特徴 H 3 の構成を備え、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合、特定遊技回動作の開始時の状態が所定の状態であったことに基づいて、当該特定遊技回動作の終了後の状態が所定の状態となるようにすることができる。これにより、特定抽選処理の結果が所定の結果となり、特定遊技回動作の終了時における遊技状態が特定の状態である場合、当該特定遊技回動作の開始時の状態に基づいて、当該特定遊技回動作の終了後の状態が特定の状態となる場合と、当該特定遊技回動作の終了後の状態が所定の状態となる場合とを生じさせることができる。

【6012】

特徴 H 5 . 前記特定の状態設定手段は、

所定抽選条件が成立した場合に所定抽選処理（第 1 2 , 第 1 3 の実施形態における第 1 当否判定処理）を実行する所定抽選処理実行手段（主側 MPU 8 2 のステップ S 7 8 0 6 の処理を実行する機能）と、

所定継続期間（第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示期間）に亘って所定遊技回動作（第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示）を行わせ、前記所定抽選処理の結果に対応した状態となるように所定遊技回実行手段（第 1 特図表示部 3 7 a）を制御する所定遊技回制御手段（第 1 2 , 第 1 3 の実施形態における主側 MPU 8 2 の第 1 特図変動開始処理、第 1 特図変動中処理及び第 1 特図確定中処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定遊技回動作が実行されている前記特定継続期間の少なくとも一部と、前記所定遊技回動作が実行されている前記所定継続期間の少なくとも一部とが重複し得る構成であることを特徴とする特徴 H 2 乃至 H 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6013】

特徴 H 5 によれば、所定遊技回動作及び特定遊技回動作の双方が実行されている状況が発生し得る構成とすることにより、所定遊技回動作の実行中に特定遊技回動作が終了する可能性、及び特定遊技回動作の実行中に所定遊技回動作が終了する可能性を生じさせることができる。これにより、特定遊技回動作のみが実行される構成と比較して、遊技のバリエーションを増加させることができる。

【6014】

特徴 H 6 . 前記所定の終了契機は、前記所定抽選処理の結果が所定結果（第 1 2 , 第 1 3 の実施形態における外れ結果）となり、当該所定結果に対応した状態となるように前記所定遊技回実行手段を制御する前記所定遊技回動作が終了することであることを特徴とする特徴 H 5 に記載の遊技機。

【6015】

特徴 H 6 によれば、所定の状態において開始された特定遊技回動作が実行されている状況において所定抽選処理の結果が所定結果となり、当該所定結果に対応した状態となるように所定遊技回実行手段を制御する所定遊技回動作が終了した場合、所定の状態が終了されて特定の状態となり、当該所定の状態が終了された後も特定遊技回動作が継続されるようにすることができる。所定の状態において特定遊技回動作が開始された場合、所定抽選処理の結果及び所定遊技回動作が終了するタイミングに応じて、当該特定遊技回動作の終了時の状態が所定の状態となる場合と、当該特定遊技回動作の終了時の状態が特定の状態となる場合と、を生じさせることができる。これにより、特定遊技回動作が実行されている状況において、所定遊技回動作にも遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6016】

特徴 H 7 . 前記特定の状態設定手段は、前記所定の状態にて前記特定遊技回動作が実行されている状況において前記所定遊技回動作が終了し、前記所定抽選処理の結果が特定終了対応結果（第 1 2 , 第 1 3 の実施形態における第 1 大当たり結果）であった場合、当該所定遊技回動作が終了したことに基づいて、前記特定遊技回動作が終了され、前記所定の

10

20

30

40

50

状態が終了されて遊技状態が前記特定の状態となるようにする手段（主側MPU82におけるステップS8209の処理を実行する機能、主側MPU82におけるステップSA308～ステップSA316の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴H5又はH6に記載の遊技機。

【6017】

特徴H7によれば、所定の状態にて特定遊技回動作が実行されている状況において所定遊技回動作が終了し、所定抽選処理の結果が特定終了対応結果であった場合には、特定抽選処理の結果が所定の結果であった場合においても、特定遊技回動作が終了されて第1遊技状態となる。このため、上記特徴H1の構成を備え、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合、特定遊技回動作の開始時の状態に基づいて当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定される構成において、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合においても特定遊技回動作の開始時の状態に基づいて当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定されることなく、遊技状態が特定の状態となる場合を生じさせることができる。

10

【6018】

特徴H8．前記特定の状態設定手段は、前記所定の状態にて前記特定遊技回動作が実行されている状況において前記所定遊技回動作が終了し、当該終了した所定遊技回動作に対応する前記所定抽選処理の結果が特別結果（第12，第13の実施形態における第2大当たり結果）であった場合、当該所定遊技回動作が終了したことに基づいて前記特定遊技回動作が終了され、前記所定の状態が継続されるようにする手段（主側MPU82におけるステップS8202～ステップS8208の処理を実行する機能、主側MPU82におけるステップSA308～ステップSA316の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴H5乃至H7のいずれか1に記載の遊技機。

20

【6019】

特徴H8によれば、所定の状態にて特定遊技回動作が実行されている状況において所定遊技回動作が終了し、当該終了した所定遊技回動作に対応する所定抽選処理の結果が特別結果であった場合には、特定抽選処理の結果が所定の結果であった場合においても、特定遊技回動作が終了されて所定の状態が継続される。このため、上記特徴H1の構成を備え、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合、特定遊技回動作の開始時の状態に基づいて当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定される構成において、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合においても特定遊技回動作の開始時の状態に基づいて当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定されることなく、所定の状態が継続される場合を生じさせることができる。

30

【6020】

特徴H9．前記特定抽選処理の結果が特別結果（第12，第13の実施形態における第2大当たり結果）となり、前記特定遊技回動作が終了した場合、当該特定遊技回動作の開始時の状態とは無関係に、遊技状態を前記所定の状態とする手段（第12の実施形態における主側MPU82のステップSA402及びステップSA404～ステップSA407の処理を実行する機能、第13の実施形態における主側MPU82のステップSA702及びステップSA706～ステップSA709の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴H2乃至H8のいずれか1に記載の遊技機。

40

【6021】

特徴H9によれば、上記特徴H1の構成を備え、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合、特定遊技回動作の開始時の状態に基づいて当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定される構成において、特定抽選処理の結果として、特定遊技回動作の開始時の状態とは無関係に特定遊技回動作の終了後における遊技状態が所定の状態となる特別結果が存在しているようにすることができる。これにより、特定遊技回動作の終了後における状態を所定状態とするための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【6022】

特徴H10．前記所定の状態において実行された前記特定遊技回動作の数を計測するた

50

めの所定回数情報（第13の実施形態における主側RAM84の第2特図用時短状態カウンタに設定される数値情報）が設定される所定回数計測手段（主側RAM84の第2特図用時短状態カウンタ）と、

前記所定回数計測手段に設定されている前記所定回数情報が所定終了契機回数（第13の実施形態では100回）に対応している状態となったことに基づいて前記所定の状態を終了させる所定の状態終了手段（主側MPU82におけるステップSA408の処理を実行する機能）と、

前記特定抽選処理の結果が特定の結果（第13の実施形態における第3小当たり結果又は第4小当たり結果）となり、前記所定の状態において前記特定遊技回動作が終了する場合、前記所定回数計測手段に設定されている前記所定回数情報を初期化する手段（第13の実施形態における主側MPU82のステップSA702～ステップSA703及びステップSA705～ステップSA709の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴H2乃至H9のいずれか1に記載の遊技機。

【6023】

特徴H10によれば、特定抽選処理の結果が特定の結果となり、特定遊技回動作の終了時における遊技状態が所定の状態である場合には、所定回数計測手段に設定されている所定回数情報が初期化されることにより、所定の状態において実行可能な特定遊技回動作の回数が増加するようにすることができる。

【6024】

特徴H11．前記特定抽選処理の結果が前記特定の結果となり、前記特定の状態において前記特定遊技回動作が終了する場合、当該特定遊技回動作の開始時の状態とは無関係に、当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が前記特定の状態となるようにする手段（第13の実施形態における主側MPU82のステップSA703～ステップSA704の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴H10に記載の遊技機。

【6025】

特徴H11によれば、上記特徴H10の構成を備え、特定抽選処理の結果が特定の結果となり所定の状態において特定遊技回動作が終了する場合には所定回数計測手段に設定されている所定回数情報が初期化されることにより所定の状態において実行可能な特定遊技回動作の数が増加する構成において、特定抽選処理の結果が特定の結果となり特定の状態において特定遊技回動作が終了する場合には、当該特定遊技回動作の開始時の状態とは無関係に、当該特定遊技回動作の終了後も特定の状態が維持される。上記特徴H1の構成を備え、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合、特定遊技回動作の開始時の状態に基づいて当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定される構成において、特定抽選処理の結果として、特定遊技回動作の開始時の状態とは無関係に、特定遊技回動作の終了後における遊技状態が当該特定遊技回動作の終了時における遊技状態に対応する遊技状態となる特定の結果が存在している構成とすることができる。これにより、特定抽選処理の結果と、特定遊技回動作の終了後における状態との関係に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6026】

特徴H12．前記特定抽選処理の結果が前記所定の結果及び前記特定の結果のいずれかとなり、前記特定遊技回動作が終了したに基づいて、特定の特典（振分実行モード）が付与されるようにする特定の特典付与手段（第13の実施形態における主側MPU82の振分用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴H10又はH11に記載の遊技機。

【6027】

特徴H12によれば、特定の特典の付与対象となる特定抽選処理の結果として所定の結果及び特定の結果が存在しており、上記特徴H1の構成を備え、特定抽選処理の結果が所定の結果となった場合、特定遊技回動作の開始時の状態に基づいて当該特定遊技回動作の終了後における遊技状態が設定される構成において、特定抽選処理の結果が特定の結果となり、特定遊技回動作の終了時における遊技状態が所定の状態である場合には所定回数計

10

20

30

40

50

測手段に設定されている所定回数情報が初期化される。これにより、特定の特典の付与対象となる特定抽選処理の結果として所定の結果のみが存在している構成と比較して、特定の特典の付与対象となる特定抽選処理の結果のバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6028】

特徴H13．遊技状態として、特定の状態（第12，第13の実施形態における通常遊技状態）と、当該特定の状態よりも遊技者にとって有利な所定の状態（第12，第13の実施形態における時短状態）と、を備えていることを特徴とする特徴H1乃至H12のいずれか1に記載の遊技機。

【6029】

特徴H13によれば、特定の状態である場合には所定の状態に移行することを遊技者に期待させることができるとともに、所定の状態である場合には当該所定の状態が維持されることを遊技者に期待させることができる。

【6030】

なお、特徴H1～H13の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8、特徴R1～R13、特徴S1～S16、特徴T1～T11、特徴U1～U12、特徴V1～V9、特徴W1～W8、特徴X1～X6、特徴Y1～Y5、特徴Z1～Z3、特徴a1～a3、特徴b1～b33、特徴c1～c28、特徴d1～d31のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6031】

<特徴I群>

特徴I1．第1条件の成立（第10～第16の実施形態において第1作動口33への入球が発生すること、第1特別入球装置311への入球が発生することなど）に基づいて、特定状態（第10～第16の実施形態における時短状態など）を発生させるか否かを決定し、前記特定状態を発生させると決定された場合に前記特定状態を発生させる特定状態発生手段（第10の実施形態における主側MPU82のステップS1104～ステップS1107の処理を実行する機能など）と、

前記特定状態を発生させるか否かの決定結果に対応する第1表示（第10～第16の実施形態における第1特図表示部37aにて実行される絵柄の変動表示、第1個別表示領域334における図柄の変動表示など）を実行する第1表示手段（第10～第16の実施形態における第1特図表示部37aなど）と、

第2条件の成立（第10～第16の実施形態において第2特別入球装置321への入球が発生することなど）に基づいて、特別遊技状態（第10～第16の実施形態における振分実行モードなど）を発生させるか否かの当否抽選（第10～第16の実施形態における第2当否判定処理など）を行い、当該当否抽選にて当選した場合に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段（第10の実施形態における主側MPU82の振分開始用処理及び振分用処理を実行する機能など）と、

前記当否抽選の結果に対応する第2表示（第10～第16の実施形態における第2特図表示部37bにて実行される絵柄の変動表示、第2個別表示領域336における図柄の変動表示など）を実行する第2表示手段（第10～第16の実施形態における第2特図表示部37bなど）と、

を備え、

前記第1表示手段による前記第1表示と、前記第2表示手段による前記第2表示とを並行して実行可能に構成されており、

前記特定状態において、前記第1表示が実行されている期間中に前記第2表示を複数回実行可能な構成である遊技機において、

10

20

30

40

50

前記当否抽選にて当選した結果を教示する前記第２表示が終了し、対応する前記特別遊技状態が実行される場合に、前記第２表示の終了に基づいて、実行中の前記第１表示を中止させ、前記特別遊技状態の終了後に、引き続き前記第１表示を実行可能とする所定の表示制御手段（第１０の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳ８５１７～ステップＳ８５１９の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ８２のステップＳ８８０３～ステップＳ８８０７の処理を実行する機能、音光側ＭＰＵ９３のステップＳ９５０１～ステップＳ９５０４の処理を実行する機能、第１２の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＡ５０３～ステップＳＡ５０７の処理を実行する機能、第１３の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＡ６１７～ステップＳＡ６１９の処理を実行する機能、第１５の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＢ１２１～ステップＳＢ１２３の処理を実行する機能、音光側ＭＰＵ９３のステップＳＢ２０１～ステップＳＢ２０４の処理を実行する機能、第１６の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＢ８１７～ステップＳＢ８１９の処理を実行する機能など）と、

10

前記当否抽選にて当選した結果を教示する前記第２表示が終了し、対応する前記特別遊技状態が実行される場合に、前記第２表示の終了に基づいて、実行中の前記第１表示を終了させ、前記特別遊技状態の終了後に、別の前記第１表示を開始可能とする特定の表示制御手段（第１０の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳ８８０８～ステップＳ８８０９の処理を実行する機能、音光側ＭＰＵ９３のステップＳ９６０１～ステップＳ９６０６の処理を実行する機能、第１２の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＡ５０８～ステップＳＡ５０９の処理を実行する機能、第１５の実施形態における音光側ＭＰＵ９３のステップＳＢ３０１～ステップＳＢ３０６の処理を実行する機能、第１６の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＣ１０１～ステップＳＣ１０９の処理を実行する機能、音光側ＭＰＵ９３のステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２０６の処理を実行する機能など）と、

20

を備えていることを特徴とする遊技機。

【６０３２】

特徴Ｉ１によれば、特定状態を発生させるか否かの決定結果に対応する第１表示を実行することにより、当該決定結果を知ろうとする遊技者が第１表示に注目するようにすることができる。また、当否抽選の結果に対応する第２表示を実行することにより、当該当否抽選の結果を知ろうとする遊技者が第２表示に注目するようにすることができる。これら第１表示及び第２表示を並行して実行可能であり、特定状態において第１表示が実行されている期間中に第２表示を複数回実行可能である構成とすることにより、第１表示が実行されている状況において第２表示が終了する度に当該第２表示の内容に注目させることができる。これにより、第１表示の実行期間が長い場合においても当該第１表示の実行中に遊技者を退屈させないようにすることができる。

30

【６０３３】

第２表示の終了に基づいて、実行中の第１表示が中止される場合及び実行中の第１表示が終了される場合が発生し得る構成とすることにより、第１表示及び第２表示が並行して実行されている状況において第２表示が終了する場合に、第２表示の内容だけではなく、第１表示が中止されるか否か、及び第１表示が終了されるか否かにも注目させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【６０３４】

特徴Ｉ２．前記第１表示が開始される場合には、第１表示用情報（第１０～第１６の実施形態において主側ＲＯＭ８３に記憶されている特図変動表示用テーブルなど）に設定されている複数の表示情報（第１０～第１６の実施形態における特図変動表示用テーブルに設定されている表示データなど）のうち開始対応の前記表示情報（第１０～第１６の実施形態における特図変動表示用テーブルに設定されている先頭の表示データなど）を利用して前記第１表示が行われるようにするための制御が行われる構成であり、

前記第１表示が更新される場合には、前記第１表示用情報において前記第１表示が行われるようにするために利用される前記表示情報が所定の順番（第１０～第１６の実施形態

50

において主側 R A M 8 4 における第 1 特図用参照先カウンタの値が「1」→「2」→「3」→…→「7」の順番で「7」まで更新された後に「1」に戻る順番）で更新される構成であり、

前記所定の表示制御手段により前記第 2 表示の終了に基づいて実行中の前記第 1 表示が中止され、前記特別遊技状態の終了後に引き続き前記第 1 表示が実行される場合には、当該特別遊技状態の終了後において最初に、前記開始対応の前記表示情報を利用して前記第 1 表示が行われるようにするための制御が行われることを特徴とする特徴 I 1 に記載の遊技機。

【6035】

特徴 I 2 によれば、第 2 表示の終了に基づいて実行中の第 1 表示が中止され、特別遊技状態の終了後に引き続き第 1 表示が実行される場合に、当該特別遊技状態の終了後に第 1 表示が最初の内容から実行されるようにすることができる。また、特別遊技状態の実行中に、第 1 表示用情報に設定されている複数の表示情報のうち第 1 表示が行われるようにするために利用される表示情報を特定するための情報に異常が発生している状況となった場合においても、当該特別遊技状態の終了後に開始対応の表示情報を利用して第 1 表示が行われるようにする構成であることにより、当該特別遊技状態の終了後に第 1 表示が開始されるまでに当該異常が発生している状況が解消されて、特別遊技状態の終了後に第 1 表示が正常に実行されるようにすることができる。さらにまた、第 1 表示が中止されるタイミングにおいて第 1 表示が行われるようにするために利用されていた表示情報を特別遊技状態の終了後に特定するための処理を不要とすることができるとともに、第 1 表示が中止されるタイミングにおいて当該特定するための情報を記憶する処理を不要とすることができる。これにより、第 1 表示が行われるようにするための制御を実行するための処理構成が複雑化してしまうことを防止しながら、第 2 表示の終了に基づいて実行中の第 1 表示を中止し、特別遊技状態の終了後に当該第 1 表示を引き続き実行することを可能とすることができる。

【6036】

特徴 I 3．前記所定の表示制御手段は、前記当否抽選にて当選し、当該当選を契機として所定の事象（第 10～第 12，第 14～第 16 の実施形態において小当たり結果が第 1 小当たり結果に振り分けられること、第 13 の実施形態において小当たり結果が第 1 小当たり結果又は第 3 小当たり結果に振り分けられることなど）が発生した場合に、前記第 2 表示の終了に基づいて、実行中の前記第 1 表示を中止させ、前記特別遊技状態の終了後に、引き続き前記第 1 表示を実行する手段（第 10 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 8 5 1 7～ステップ S 8 5 1 9 の処理を実行する機能、主側 M P U 8 2 のステップ S 8 8 0 3～ステップ S 8 8 0 7 の処理を実行する機能、音光側 M P U 9 3 のステップ S 9 5 0 1～ステップ S 9 5 0 4 の処理を実行する機能、第 12 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S A 5 0 3～ステップ S A 5 0 7 の処理を実行する機能、第 13 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S A 6 1 7～ステップ S A 6 1 9 の処理を実行する機能、第 15 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S B 1 2 1～ステップ S B 1 2 3 の処理を実行する機能、音光側 M P U 9 3 のステップ S B 2 0 1～ステップ S B 2 0 4 の処理を実行する機能、第 16 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S B 8 1 7～ステップ S B 8 1 9 の処理を実行する機能など）を備え、

前記特定の表示制御手段は、前記当否抽選にて当選し、当該当選を契機として特定の事象（第 10～第 12，第 14～第 16 の実施形態において小当たり結果が第 2 小当たり結果に振り分けられること、第 13 の実施形態において小当たり結果が第 2 小当たり結果又は第 4 小当たり結果に振り分けられることなど）が発生した場合に、前記第 2 表示の終了に基づいて、実行中の前記第 1 表示を終了させ、前記特別遊技状態の終了後に、別の前記第 1 表示を開始する手段（第 10 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S 8 8 0 8～ステップ S 8 8 0 9 の処理を実行する機能、音光側 M P U 9 3 のステップ S 9 6 0 1～ステップ S 9 6 0 6 の処理を実行する機能、第 12 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S A 5 0 8～ステップ S A 5 0 9 の処理を実行する機能、第 15 の実施形態に

10

20

30

40

50

おける音光側MPU93のステップSB301～ステップSB306の処理を実行する機能、第16の実施形態における主側MPU82のステップSC101～ステップSC109の処理を実行する機能、音光側MPU93のステップSC201～ステップSC206の処理を実行する機能など）を備えていることを特徴とする特徴I1又はI2に記載の遊技機。

【6037】

特徴I3によれば、当否抽選にて当選し、当該当選を契機として発生した事象の種類に応じて、実行中の第1表示が中止され、特別遊技状態の終了後に引き続き当該第1表示が実行される場合と、実行中の第1表示が終了され、特別遊技状態の終了後に別の第1表示が開始される場合と、を生じさせることができる。これにより、特別遊技状態の実行前後における第1表示の実行期間に基づいて、所定の事象及び特定の事象のうち発生した事象の種類を遊技者が把握可能とし、特別遊技状態の実行前後における第1表示の実行期間に注目させることができる。

10

【6038】

特徴I4．前記当否抽選にて前記特別遊技状態を発生させない結果（第10～第16の実施形態における外れ結果など）となったことに基づいて、前記第2表示が終了しても実行中の前記第1表示が継続されるようにする手段（第10の実施形態における主側MPU82のステップS8509及びステップS8516にて否定判定をする機能、第13の実施形態における主側MPU82のステップSA609及びステップSA616にて否定判定をする機能、第15の実施形態における主側MPU82のステップSB109及びステップSB120にて否定判定をする機能、第16の実施形態における主側MPU82のステップSB809及びステップSB816にて否定判定をする機能など）を備えていることを特徴とする特徴I1乃至I3のいずれか1に記載の遊技機。

20

【6039】

特徴I4によれば、第1表示が実行されている状況において第2表示が終了し、当該第2表示の終了後も当該第1表示が継続された場合に、当否抽選にて特別遊技状態を発生させない結果となったことを遊技者が把握可能とすることができる。これにより、第1表示が実行されている状況において第2表示が終了する場合に、第1表示が継続されるか否かに注目させることができる。

【6040】

特徴I5．前記特定の表示制御手段は、前記所定の表示制御手段が前記第1表示を中止させる態様（第10～第16の実施形態において外れ結果に対応する絵柄が表示される態様など）で、前記第1表示を終了させることを特徴とする特徴I1乃至I4のいずれか1に記載の遊技機。

30

【6041】

特徴I5によれば、第1表示が中止されるタイミング又は第1表示が終了されるタイミングでは、当該第1表示の中止及び終了のいずれが行われたのかが遊技者に把握されないようにすることができる。これにより、第1表示が中止されるタイミング又は第1表示が終了されるタイミングにおいて、特定状態の発生の有無が遊技者に把握されてしまうことを防止することができる。

40

【6042】

なお、特徴I1～I5の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8、特徴R1～R13、特徴S1～S16、特徴T1～T11、特徴U1～U12、特徴V1～V9、特徴W1～W8、特徴X1～X6、特徴Y1～Y5、特徴Z1～Z3、特徴a1～a3、特徴b1～b33、特徴c1～c28、特徴d1～d31のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

50

【 6 0 4 3 】

上記特徴 E 群、上記特徴 F 群、上記特徴 G 群、上記特徴 H 群及び上記特徴 I 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 6 0 4 4 】

遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【 6 0 4 5 】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【 6 0 4 6 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 6 0 4 7 】

< 特徴 J 群 >

特徴 J 1. 遊技球が流下する遊技領域に設けられ、所定開状態（第 17～第 21 の実施形態における第 1 開放状態）と所定閉状態（第 1 閉鎖状態）との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置 381）と、

前記可変入球手段を前記所定開状態とする所定開位置（第 17～第 21 の実施形態における第 1 開放位置）と、前記可変入球手段を前記所定閉状態とする所定閉位置（第 1 閉鎖位置）との間を移動可能に設けられた所定開閉手段（特電開閉部材 382）と、

所定の契機（遊技回の遊技結果が大当たり結果となること）が発生したことに基づいて、前記可変入球手段が前記所定開状態となる期間を含む所定開期間（ラウンド遊技の実行期間）と、前記可変入球手段が前記所定閉状態となる期間を含む所定閉期間（オープニング期間、インターバル期間、エンディング期間）と、を含む所定制御用期間（オープニング期間が開始されてからエンディング期間が終了するまでの期間）を開始させる所定制御用期間開始手段（第 17～第 21 の実施形態における主側 MPU 82 の特電開始処理を実行する機能）と、

前記所定開期間が開始される場合に、前記所定開閉手段が前記所定開位置まで移動して前記可変入球手段が前記所定開状態となるようにする所定の移動処理（第 17 の実施形態におけるステップ SC503～ステップ SC504 の処理、ステップ SC707～ステップ SC708 の処理、第 18 の実施形態におけるステップ SD203～ステップ SD204 の処理、ステップ SD408～ステップ SD409 の処理、第 19 の実施形態におけるステップ SD708～ステップ SD709 の処理、第 20 の実施形態におけるステップ SD803～ステップ SD804 の処理、第 21 の実施形態におけるステップ SD903～ステップ SD904 の処理）を実行する所定の移動実行手段（第 17 の実施形態における主側 MPU 82 のステップ SC503～ステップ SC504 の処理を実行する機能、主側 MPU 82 のステップ SC707～ステップ SC708 の処理を実行する機能、第 18 の実施形態における主側 MPU 82 のステップ SD203～ステップ SD204 の処理を実行する機能、主側 MPU 82 のステップ SD408～ステップ SD409 の処理を実行する機能、第 19 の実施形態における主側 MPU 82 のステップ SD708～ステップ SD709 の処理を実行する機能、第 20 の実施形態における主側 MPU 82 のステップ SD803～ステップ SD804 の処理を実行する機能、第 21 の実施形態における主側 MPU 82 のステップ SD903～ステップ SD904 の処理を実行する機能）と、

前記所定開期間が終了される場合に、前記所定開閉手段が前記所定閉位置まで移動して前記可変入球手段が前記所定閉状態となるようにする特定の移動処理（第 17 の実施形態におけるステップ SC705～ステップ SC706 の処理、第 18 の実施形態におけるス

10

20

30

40

50

テップSD403～ステップSD404の処理、第19の実施形態におけるステップSD606～ステップSD607の処理)を実行する特定の移動実行手段(第17の実施形態における主側MPU82のステップSC705～ステップSC706の処理を実行する機能、第18の実施形態における主側MPU82のステップSD403～ステップSD404の処理を実行する機能、第19の実施形態における主側MPU82のステップSD606～ステップSD607の処理を実行する機能)と、

前記所定閉期間において、前記所定開閉手段を前記所定閉位置から前記所定開位置に向かう方向である所定開方向(第1閉鎖位置から第1開放位置に向かう方向)に向けて移動させるための所定開方向移動処理(第17の実施形態におけるステップSC707及びステップSC708の処理、第18の実施形態におけるステップSD408～ステップSD412の処理、第19の実施形態におけるステップSD708～ステップSD712の処理)を実行する所定開方向移動実行手段(第17の実施形態における主側MPU82のステップSC707及びステップSC708の処理を実行する機能、第18の実施形態における主側MPU82のステップSD408～ステップSD412の処理を実行する機能、第19の実施形態における主側MPU82のステップSD708～ステップSD712の処理を実行する機能)と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【6048】

特徴J1によれば、所定閉期間において所定開閉手段の所定開方向への移動が発生することができる。これにより、所定閉期間において可変入球手段の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となっていた場合には所定開閉手段で当該遊技球を動かし、当該状態が解消されるようにすることができる。

【6049】

特徴J2. 前記所定開方向移動実行手段は、遊技球の前記可変入球手段への入球が不可となる所定動作範囲(第17～第21の実施形態における第1閉鎖位置と第2閉鎖位置との間の範囲)で前記所定開閉手段が前記所定開方向に向けて移動するように前記所定開方向移動処理を実行することを特徴とする特徴J1に記載の遊技機。

【6050】

特徴J2によれば、所定閉期間において、遊技球が可変入球手段に入球不可である状況を維持しながら、所定開閉手段の所定開方向への移動が発生させることができる。これにより、所定閉期間において、遊技球が可変入球手段に入球不可である状況を維持しながら、可変入球手段の周辺で滞留している遊技球が発生している状態が継続されないようにすることができる。

【6051】

特徴J3. 前記可変入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が当該可変入球手段に入球するために通過する所定入口(第17～第21の実施形態における大入賞口381a)を備え、

前記所定開閉手段が前記所定閉位置から前記所定開位置に向けて移動することにより前記所定開閉手段と前記所定入口の所定縁部(大入賞口上部材383)との間隔が狭まる構成であり、

前記所定開閉手段が前記所定閉位置から前記所定開方向に向けて移動することにより前記所定開閉手段と前記所定縁部との間隔が広がることを特徴とする特徴J1又はJ2に記載の遊技機。

【6052】

特徴J3によれば、所定開閉手段を所定閉位置から所定開方向に向けて移動させることにより、所定開閉手段及び所定縁部により挟まれて可変入球手段に入球できなくなっていた遊技球を可変入球手段に入球させることができる。これにより、当該挟まれていた遊技球が原因となって可変入球手段の周辺で滞留している遊技球が発生してしまうことを防止することができる。

【6053】

10

20

30

40

50

特徴Ｊ４．前記所定閉期間において、前記所定開方向移動処理が実行されて前記所定開閉手段が前記所定開方向に向けて移動する第１所定動作（第１閉鎖位置から第２閉鎖位置まで回動する動作）と、当該第１所定動作の後に前記所定開閉手段を前記所定開位置から前記所定閉位置に向かう方向である所定閉方向（第１開放位置から第１閉鎖位置に向かう方向）に向けて移動させるための所定閉方向移動処理が実行されて前記所定開閉手段が前記所定閉方向に向けて移動する第２所定動作（第２閉鎖位置から第１閉鎖位置まで回動する動作）と、を含む所定動作（第１７～第２１の実施形態における閉鎖中切換動作）が、遊技球の前記可変入球手段への入球が不可となる所定動作範囲（第１７～第２１の実施形態における第１閉鎖位置と第２閉鎖位置との間の範囲）で繰り返されるようにする所定閉中制御（閉鎖中切換動作を実行する制御）を実行する所定閉中制御手段（第１７～第２１の実施形態における主側ＭＰＵ８２の特電開閉制御処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｊ１乃至Ｊ３のいずれか１に記載の遊技機。

10

【６０５４】

特徴Ｊ４によれば、所定閉期間において、所定開閉手段が所定開方向に向けて移動する第１所定動作と、当該第１所定動作の後に所定開閉手段が所定閉方向に向けて移動する第２所定動作と、を含む所定動作が繰り返されるようにすることができる。これにより、可変入球手段の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となっていた場合には所定開閉手段と接触した当該遊技球が動いて当該状態が解消される可能性を高めることができる。

【６０５５】

20

特徴Ｊ５．前記所定閉中制御は、前記所定閉期間における一部の期間（第１７，第２１の実施形態における閉鎖中切換動作期間）において実行されることを特徴とする特徴Ｊ４に記載の遊技機。

【６０５６】

特徴Ｊ５によれば、所定閉期間の全体に亘って所定閉中制御が実行される構成と比較して、所定閉期間において所定閉中制御が実行される期間を短い期間とすることにより、所定閉期間において目立たないように所定開閉手段の所定動作が行われるようにすることができる。これにより、所定閉期間においても所定開閉手段が動いていることに気付いた遊技者が遊技球を可変入球手段に入球させることができる状況であると誤認してしまう可能性を低減することができる。

30

【６０５７】

特徴Ｊ６．前記所定閉中制御は、前記所定閉期間の全体に亘って実行されることを特徴とする特徴Ｊ４に記載の遊技機。

【６０５８】

特徴Ｊ６によれば、所定閉期間の全体に亘って、所定開閉手段の所定動作が繰り返されるようにすることができる。これにより、所定閉期間の全体に亘って、可変入球手段の周辺で滞留している遊技球が発生しづらい状態とすることができる。

【６０５９】

特徴Ｊ７．前記所定閉中制御において、前記所定開方向移動処理が実行される期間に対応する情報（第１７，第２１の実施形態における８ミリ秒に対応する「２」という数値情報）と、前記所定閉方向移動処理が実行される期間に対応する情報（第１７，第２１の実施形態における１００ミリ秒に対応する「２５」という数値情報）と、を含む所定閉中制御用情報（第１７，第２１の実施形態における特電閉鎖用駆動テーブル３８５）が記憶されている特定記憶手段（主側ＲＯＭ８３）を備え、

40

前記所定閉中制御は、前記所定閉中制御用情報に設定されている期間の情報に基づいて実行されることを特徴とする特徴Ｊ４乃至Ｊ６のいずれか１に記載の遊技機。

【６０６０】

特徴Ｊ７によれば、所定閉中制御用情報に設定されている期間の情報に基づいて所定閉中制御が実行される構成とすることにより、所定閉中制御を実行するための処理構成を簡素化することができる。

50

【6061】

特徴Ｊ８．前記所定閉中制御では、第１移動契機（第１８～第２０の実施形態において特電入賞装置３８１への駆動信号の出力が停止される期間が終了すること）が発生したことに基づいて前記所定開方向移動処理が実行される期間（８ミリ秒の期間）を設定する処理（第１８の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＤ４１２の処理を実行する機能、第１９の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＤ７１２の処理を実行する機能）及び第２移動契機（特電入賞装置３８１への駆動信号の出力が行われる期間が終了すること）が発生したことに基づいて前記所定閉方向移動処理が実行される期間（第１８，第２０の実施形態では１００ミリ秒、第１９の実施形態では２００ミリ秒）を設定する処理（第１８の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＤ４０７の処理を実行する機能、第１９の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＤ７０７の処理を実行する機能）を含む所定閉中制御処理（第１８～第２０の実施形態における主側ＭＰＵ８２の特電開閉制御処理）が繰り返し実行されることにより、前記所定開閉手段の前記所定動作が繰り返される構成であり、

10

前記所定開方向移動処理が実行される期間の情報及び前記所定閉方向移動処理が実行される期間の情報は、前記所定閉中制御処理に対応するプログラムに設定されていることを特徴とする特徴Ｊ４乃至Ｊ６のいずれか１に記載の遊技機。

【6062】

特徴Ｊ８によれば、所定閉中制御において所定開方向移動処理が実行される期間及び所定閉方向移動処理が実行される期間を設定するために予め記憶される期間の情報のデータ容量を低減することができるとともに、所定閉中制御を実行するための処理構成を簡素化することができる。

20

【6063】

特徴Ｊ９．前記所定閉中制御において、前記所定開方向移動処理が実行される期間は、前記所定閉方向移動処理が実行される期間よりも短い期間であることを特徴とする特徴Ｊ４乃至Ｊ８のいずれか１に記載の遊技機。

【6064】

特徴Ｊ９によれば、所定閉中制御において、所定開方向移動処理が実行されて所定開閉手段が所定開方向に向けて移動した後に所定閉方向移動処理が実行された場合に所定開閉手段が所定閉位置に復帰する可能性を高めることができる。これにより、所定閉期間において可変入球手段が所定閉状態となっている時間が長くなるようにすることができる。

30

【6065】

特徴Ｊ１０．前記所定閉中制御において繰り返される前記所定動作には、前記第２所定動作の終了後に前記所定開閉手段が前記所定閉位置に維持される所定閉維持期間（第１７，第１８，第２０，第２１の実施形態では８４ミリ秒の期間、第１９の実施形態では１８４ミリ秒の期間）が設けられていることを特徴とする特徴Ｊ４乃至Ｊ９のいずれか１に記載の遊技機。

【6066】

特徴Ｊ１０によれば、所定閉中制御において、基本的には可変入球手段が所定閉状態となるようにしながら、一時的に所定開閉手段が所定開方向に移動した後に所定閉位置に復帰する動作が繰り返されるようにすることができる。これにより、所定閉期間において遊技球が可変入球手段に入球してしまう可能性を低減することができる。

40

【6067】

なお、特徴Ｊ１～Ｊ１０の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１３、特徴Ｂ１～Ｂ１１、特徴Ｃ１～Ｃ７、特徴Ｄ１～Ｄ４、特徴Ｅ１～Ｅ２６、特徴Ｆ１～Ｆ１８、特徴Ｇ１～Ｇ２６、特徴Ｈ１～Ｈ１３、特徴Ｉ１～Ｉ５、特徴Ｊ１～Ｊ１０、特徴Ｋ１～Ｋ１０、特徴Ｌ１～Ｌ１８、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ９、特徴Ｏ１～Ｏ９、特徴Ｐ１～Ｐ８、特徴Ｑ１～Ｑ８、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１６、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ１２、特徴Ｖ１～Ｖ９、特徴Ｗ１～Ｗ８、特徴Ｘ１～Ｘ６、特徴Ｙ１～Ｙ５、特徴Ｚ１～Ｚ３、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ３３、特徴ｃ１～ｃ２８、特徴ｄ１～ｄ３１のうちい

50

れか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6068】

＜特徴K群＞

特徴K1．遊技球が流下する遊技領域に設けられ、所定開状態（第17～第21の実施形態における第1開放状態）と所定閉状態（第1閉鎖状態）との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置381）と、

前記可変入球手段を前記所定開状態とする所定開位置（第17～第21の実施形態における第1開放位置）と、前記可変入球手段を前記所定閉状態とする所定閉位置（第1閉鎖位置）との間を移動可能に設けられた所定開閉手段（特電開閉部材382）と、

所定の契機（遊技回の遊技結果が大当たり結果となること）が発生したことに基づいて、前記可変入球手段が前記所定開状態となる期間を含む所定開期間（ラウンド遊技の実行期間）と、前記可変入球手段が前記所定閉状態となる期間を含む所定閉期間（オープニング期間、インターバル期間、エンディング期間）と、を含む所定制御用期間（オープニング期間が開始されてからエンディング期間が終了するまでの期間）を開始させる所定制御用期間開始手段（第17～第21の実施形態における主側MPU82の特電開始処理を実行する機能）と、

前記所定開期間が開始される場合に、前記所定開閉手段が前記所定開位置まで移動して前記可変入球手段が前記所定開状態となるようにする所定の移動処理（第17の実施形態におけるステップSC503～ステップSC504の処理、ステップSC707～ステップSC708の処理、第18の実施形態におけるステップSD203～ステップSD204の処理、ステップSD408～ステップSD409の処理、第19の実施形態におけるステップSD708～ステップSD709の処理、第20の実施形態におけるステップSD803～ステップSD804の処理、第21の実施形態におけるステップSD903～ステップSD904の処理）を実行する所定の移動実行手段（第17の実施形態における主側MPU82のステップSC503～ステップSC504の処理を実行する機能、主側MPU82のステップSC707～ステップSC708の処理を実行する機能、第18の実施形態における主側MPU82のステップSD203～ステップSD204の処理を実行する機能、主側MPU82のステップSD408～ステップSD409の処理を実行する機能、第19の実施形態における主側MPU82のステップSD708～ステップSD709の処理を実行する機能、第20の実施形態における主側MPU82のステップSD803～ステップSD804の処理を実行する機能、第21の実施形態における主側MPU82のステップSD903～ステップSD904の処理を実行する機能）と、

前記所定開期間が終了される場合に、前記所定開閉手段が前記所定閉位置まで移動して前記可変入球手段が前記所定閉状態となるようにする特定の移動処理（第17の実施形態におけるステップSC705～ステップSC706の処理、第18の実施形態におけるステップSD403～ステップSD404の処理、第19の実施形態におけるステップSD606～ステップSD607の処理）を実行する特定の移動実行手段（第17の実施形態における主側MPU82のステップSC705～ステップSC706の処理を実行する機能、第18の実施形態における主側MPU82のステップSD403～ステップSD404の処理を実行する機能、第19の実施形態における主側MPU82のステップSD606～ステップSD607の処理を実行する機能）と、

前記所定開期間において、前記所定開閉手段を前記所定開位置から前記所定閉位置に向かう方向である所定閉方向（第1開放位置から第1閉鎖位置に向かう方向）に向けて移動させるための特定閉方向移動処理（第17の実施形態における主側MPU82のステップSC705及びステップSC706の処理、第18の実施形態における主側MPU82のステップSD403、ステップSD404及びステップSD406の処理、第19の実施形態における主側MPU82のステップSD703、ステップSD704及びステップSD706の処理）を、遊技球の前記可変入球手段への入球が不可とならない特定動作範囲（第1開放位置と第2開放位置との間の範囲）で前記所定開閉手段が移動するように実行

10

20

30

40

50

する特定閉方向移動実行手段（第17の実施形態における主側MPU82のステップSC705及びステップSC706の処理を実行する機能、第18の実施形態における主側MPU82のステップSD403、ステップSD404及びステップSD406の処理を実行する機能、第19の実施形態における主側MPU82のステップSD703、ステップSD704及びステップSD706の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【6069】

特徴K1によれば、所定開期間において、遊技球が可変入球手段に入球可能である状況を維持しながら、所定開閉手段の所定閉方向への移動を発生させることができる。これにより、遊技球が可変入球手段に入球可能である状況を維持しながら、所定開期間において可変入球手段の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となっていた場合には所定開閉手段で当該遊技球を動かし、当該状態が解消されるようにすることができる。

10

【6070】

特徴K2．前記遊技領域の手前側を規定する所定規定手段（窓パネル62）を備え、
前記所定開閉手段が前記所定閉位置に配置されている状態において、前記所定開閉手段と前記所定規定手段との間隔は遊技球の直径よりも広い間隔であり、
前記所定開閉手段が前記所定開位置に配置されている状態において、前記所定開閉手段と前記所定規定手段との間隔は遊技球の直径よりも狭い間隔であり、
前記所定開閉手段が前記所定開位置から前記所定閉方向に向けて移動することにより前記所定開閉手段と前記所定規定手段との間隔が広がることを特徴とする特徴K1に記載の遊技機。

20

【6071】

特徴K2によれば、所定の移動処理が行われた後に特定閉方向移動処理が実行されることにより、所定開閉手段及び所定規定手段により挟まれて下流に流下できなくなっていた遊技球を下流に流下させることができる。これにより、可変入球手段の周辺で滞留している遊技球が発生している状態を解消することができる。

【6072】

特徴K3．前記所定開期間において、前記特定閉方向移動処理が実行されて前記所定開閉手段が前記所定閉方向に向けて移動する第1特定動作（第1開放位置から第2開放位置まで回動する動作）と、当該第1特定動作の後に前記所定開閉手段を前記所定閉位置から前記所定開位置に向かう方向である所定開方向（第1閉鎖位置から第1開放位置に向かう方向）に向けて移動させるための特定開方向移動処理（第17の実施形態における主側MPU82のステップSC707及びステップSC708の処理、第18の実施形態における主側MPU82のステップSD408、ステップSD409及びステップSD411の処理、第19の実施形態における主側MPU82のステップSD708、ステップSD709及びステップSD711の処理）が実行されて前記所定開閉手段が前記所定開方向に向けて移動する第2特定動作（第2開放位置から第1開放位置まで回動する動作）と、を含む特定動作（第17～第21の実施形態における開放中切換動作）が、前記特定動作範囲で繰り返されるようにする所定開中制御（開放中切換動作を実行する制御）を実行する所定開中制御手段（第17～第21の実施形態における主側MPU82の特電開閉制御処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴K1又はK2に記載の遊技機。

30

40

【6073】

特徴K3によれば、所定開期間において、所定開閉手段が所定閉方向に向けて移動する第1特定動作と、当該第1特定動作の後に所定開閉手段が所定開方向に向けて移動する第2特定動作と、を含む特定動作が繰り返されるようにすることができる。これにより、可変入球手段の周辺で滞留している遊技球が発生している状態となっていた場合には所定開閉手段と接触した当該遊技球が動いて当該状態が解消される可能性を高めることができる。

【6074】

特徴K4．前記所定開中制御が実行されている状況において動作電力の供給が停止され

50

、当該動作電力の供給が再開されて前記所定開中制御が実行されている状況に復帰する場合には、前記所定開中制御が実行されている状況に復帰する前に前記所定の移動処理を実行する手段（第１７の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＣ３１６及びステップＳＣ３１７の処理を実行する機能、主側ＭＰＵ８２のステップＳＣ６０１～ステップＳＣ６０４の処理を実行する機能、第１８の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＤ３０１～ステップＳＤ３０５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｋ３に記載の遊技機。

【６０７５】

特徴Ｋ４によれば、所定開中制御が実行されている状況において動作電力の供給が停止され、当該動作電力の供給が再開されて所定開中制御が実行されている状況に復帰する場合には、所定の移動処理が実行されて所定開閉手段が所定開位置に配置されている状態となった後に所定開中制御が再開されるようにすることができる。これにより、動作電力の供給停止が発生したことが原因となって、当該再開後に実行される所定開中制御における所定開閉手段の動作範囲が変化してしまうことを防止できる。

【６０７６】

特徴Ｋ５．前記所定開中制御は、前記所定開期間における一部の期間（第１７，第２１の実施形態における開放中切換動作期間）において実行されることを特徴とする特徴Ｋ３又はＫ４に記載の遊技機。

【６０７７】

特徴Ｋ５によれば、所定開期間の全体に亘って所定開中制御が実行される構成と比較して、所定開期間において所定開中制御が実行される期間を短い期間とすることにより、所定開期間において目立たないように所定開閉手段の特定動作が行われるようにすることができる。これにより、所定開期間においても所定開閉手段が動いていることに気付いた遊技者が、一時的に遊技球を可変入球手段に入球させることができない状況が発生していると誤認してしまう可能性を低減することができる。

【６０７８】

特徴Ｋ６．前記所定開中制御は、前記所定開期間の全体に亘って実行されることを特徴とする特徴Ｋ３又はＫ４に記載の遊技機。

【６０７９】

特徴Ｋ６によれば、所定開期間の全体に亘って、所定開閉手段の特定動作が繰り返されるようにすることができる。これにより、所定開期間の全体に亘って、可変入球手段の周りで滞留している遊技球が発生しづらい状態とすることができる。

【６０８０】

特徴Ｋ７．前記特定開方向移動処理が実行される期間（第１７，第２１の実施形態における８ミリ秒）に対応する情報（「２」という数値情報）と、前記特定開方向移動処理が実行される期間（第１７，第２１の実施形態における１００ミリ秒）に対応する情報（「２５」という数値情報）と、を含む所定開中制御用情報（第１７，第２１の実施形態における特電開放用駆動テーブル３８４）が記憶されている特定記憶手段（主側ＲＯＭ８３）を備え、

前記所定開中制御は、前記所定開中制御用情報に設定されている期間の情報に基づいて実行されることを特徴とする特徴Ｋ３乃至Ｋ６のいずれか１に記載の遊技機。

【６０８１】

特徴Ｋ７によれば、所定開中制御用情報に設定されている期間の情報に基づいて所定開中制御が実行される構成とすることにより、所定開中制御を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【６０８２】

特徴Ｋ８．前記所定開中制御では、第１特定移動契機（特電入賞装置３８１への駆動信号の出力が行われる期間が終了すること）が発生したことに基づいて前記特定開方向移動処理が実行される期間（第１８～第２０の実施形態における８ミリ秒）を設定する処理（第１８の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＤ４０１～ステップＳＤ４０６の

10

20

30

40

50

処理、第19の実施形態における主側MPU82のステップSD701～ステップSD706の処理)及び第2特定移動契機(特電入賞装置381への駆動信号の出力が停止される期間が終了すること)が発生したことに基づいて前記特定開方向移動処理が実行される期間(第18,第20の実施形態では100ミリ秒、第19の実施形態では200ミリ秒)を設定する処理(第18の実施形態における主側MPU82のステップSD401、ステップSD402及びステップSD408～ステップSD411の処理、第19の実施形態における主側MPU82のステップSD701、ステップSD702及びステップSD708～ステップSD711の処理)を含む所定開中制御処理(第18～第20の実施形態における主側MPU82の特電開閉制御処理)が繰り返し実行されることにより、前記所定開閉手段の前記特定動作が繰り返される構成であり、

10

前記特定開方向移動処理が実行される期間の情報(第18～第20の実施形態における「2」という数値情報)及び前記特定開方向移動処理が実行される期間の情報(第18,第20の実施形態では「25」という数値情報、第19の実施形態では「50」という数値情報)は、前記所定開中制御処理に対応するプログラムに設定されていることを特徴とする特徴K3乃至K7のいずれか1に記載の遊技機。

【6083】

特徴K8によれば、所定開中制御において特定開方向移動処理が実行される期間及び特定開方向移動処理が実行される期間を設定するために予め記憶される期間の情報のデータ容量を低減することができるとともに、所定開中制御を実行するための処理構成を簡素化することができる。

20

【6084】

特徴K9.前記所定開中制御において、前記特定開方向移動処理が実行される期間(第18～第20の実施形態における8ミリ秒)は、前記特定開方向移動処理が実行される期間(第18,第20の実施形態では100ミリ秒、第19の実施形態では200ミリ秒)よりも短い期間であることを特徴とする特徴K3乃至K8のいずれか1に記載の遊技機。

【6085】

特徴K9によれば、所定開中制御において、特定開方向移動処理が実行されて所定開閉手段が所定開方向に向けて移動した後に特定開方向移動処理が実行された場合に所定開閉手段が所定開位置に復帰する可能性を高めることができる。これにより、所定開期間において可変入球手段が所定開状態となっている時間が長くなるようにすることができる。

30

【6086】

特徴K10.前記所定開中制御において繰り返される前記特定動作には、前記第2特定動作の終了後に前記所定開閉手段が前記所定開位置に維持される所定開維持期間(第18,第20の実施形態では84ミリ秒、第19の実施形態では184ミリ秒)が設けられていることを特徴とする特徴K3乃至K9のいずれか1に記載の遊技機。

【6087】

特徴K10によれば、所定開中制御において、基本的には可変入球手段が所定開状態となるようにしながら、一時的に所定開閉手段が所定開方向に移動した後に所定開位置に復帰する動作が繰り返されるようにすることができる。これにより、所定開期間において遊技球が可変入球手段に入球してしまう可能性を低減することができる。

40

【6088】

なお、特徴K1～K10の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8、特徴R1～R13、特徴S1～S16、特徴T1～T11、特徴U1～U12、特徴V1～V9、特徴W1～W8、特徴X1～X6、特徴Y1～Y5、特徴Z1～Z3、特徴a1～a3、特徴b1～b33、特徴c1～c28、特徴d1～d31のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

50

【6089】

上記特徴J群及び上記特徴K群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【6090】

遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【6091】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【6092】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技球の挙動を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【6093】

<特徴L群>

特徴L1. 遊技球が流下する遊技領域に設けられ、開状態と閉状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（第22～第32の実施形態における振分装置部411）と

、
当該可変入球手段を前記開状態とした後に前記閉状態に切り換える可変入球制御（振分実行モード）を実行する可変入球制御手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の振分開始用処理及び振分用処理を実行する機能）と、

前記遊技領域において前記可変入球手段よりも遊技球の流下方向における上流側に設けられ、前記可変入球手段に向けて流下する遊技球が入球し得る所定入球手段（普電装置401）と、

前記所定入球手段を、所定閉状態と所定開状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の普電普電制御処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球不可となる又は相対的に入球し難くなる第1所定状況（低頻度サポートモード）と、前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球可能となる又は相対的に入球し易くなる第2所定状況（高頻度サポートモード）と、を発生させる所定状況発生手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の高頻度終了設定処理を実行する機能、主側MPU82における特電終了処理を実行する機能）と、

を備え、

所定事象（第22～第32の実施形態において当否判定処理の結果が小当たり結果となり小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされること）が発生したことに基づいて、前記可変入球制御手段による前記可変入球制御が実行される構成であり、

本遊技機は、遊技球が前記可変入球手段に入球したことを契機として特別事象（V入賞検知センサ425における遊技球の検知）が発生したことに基づいて、特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段（主側MPU82における特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）を備え、

前記所定状況発生手段は、前記第2所定状況において前記所定事象が発生したことに基づいて、前記第2所定状況を終了させる所定状況終了手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の即時高頻度終了処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【6094】

特徴L1によれば、第1所定状況では、遊技領域を流下する遊技球が所定入球手段に入

10

20

30

40

50

球不可である状況又は相対的に入球し難い状況となるとともに、第２所定状況では、遊技領域を流下する遊技球が所定入球手段に入球可能である状況又は相対的に入球し易い状況となる。そして、可変入球手段に向けて流下する遊技球が所定入球手段に入球し得る構成であるため、第１所定状況において可変入球制御が実行される場合の方が、第２所定状況において可変入球制御が実行される場合よりも、遊技球が可変入球手段に入球する可能性が高くなるようにすることができる。

【６０９５】

第２所定状況において所定事象が発生した場合には第２所定状況が終了されるため、第２所定状況が終了された状況において可変入球制御が実行されるようにすることができる。これにより、第２所定状況において可変入球制御が実行される場合と比較して、遊技球が可変入球手段に入球する可能性を高め、特別事象が発生して特別遊技状態が発生する可能性を高めることができる。よって、第２所定状況において所定事象が発生するか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【６０９６】

特徴Ｌ２．前記所定入球制御手段は、前記所定入球手段の制御に関連する所定の動作（普図表示部３８ａにおける変動表示を行わせる動作、普電装置４０１の普電開放状態を行わせる動作）を実行する所定動作実行手段（第２２～第３２の実施形態における主側ＭＰＵ８２の普図普電制御処理を実行する機能）を備え、

本遊技機は、前記第２所定状況において前記所定事象が発生したことに基づいて、前記所定の動作の途中であっても当該所定の動作を終了させる所定動作終了手段（第２２～第３２の実施形態における主側ＭＰＵ８２の即時高頻度終了処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｌ１に記載の遊技機。

【６０９７】

特徴Ｌ２によれば、上記特徴Ｌ１の構成を備え、所定事象が発生したことに基づいて可変入球制御が実行される構成であって、第２所定状況において所定事象が発生したことに基づいて第２所定状況が終了される構成において、第２所定状況において所定事象が発生したことに基づいて、所定入球手段の制御に関連する所定の動作の途中であっても当該所定の動作が終了されることにより、第２所定状況が終了された状況であるとともに所定の動作が終了されている状況において可変入球制御が実行されるようにすることができる。

【６０９８】

特徴Ｌ３．前記所定動作実行手段は、前記所定の動作として、前記所定入球手段を前記所定開状態とした後に前記所定閉状態とする所定開閉動作（第２２～第３２の実施形態における普電開放状態）が実行されるようにする手段（第２２～第３２の実施形態における主側ＭＰＵ８２の普図普電制御処理を実行する機能）を備え、

前記所定動作終了手段は、前記第２所定状況において前記所定事象が発生したことに基づいて、前記所定開閉動作の途中であっても当該所定開閉動作を終了させる手段（第２２～第３２の実施形態における主側ＭＰＵ８２の即時高頻度終了処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｌ２に記載の遊技機。

【６０９９】

特徴Ｌ３によれば、上記特徴Ｌ１の構成を備え、可変入球手段に向けて流下する遊技球が所定入球手段に入球し得る構成において、第２所定状況において所定事象が発生したことに基づいて、所定開閉動作の途中であっても所定開閉動作が終了され、当該所定開閉動作が終了されている状況で可変入球制御が実行されるようにすることができる。これにより、当該可変入球制御が実行されている状況において、遊技球が可変入球手段に入球する可能性を高めることができる。

【６１００】

特徴Ｌ４．前記所定動作実行手段は、前記所定の動作として開閉前動作（普図表示部３８ａにおける変動表示、普図表示部３８ａにおける確定表示）を実行する動作実行手段（主側ＭＰＵ８２における普図変動開始処理、普図変動中処理及び普図確定中処理を実行する機能）を備え、

前記所定入球制御手段は、前記所定入球手段を前記所定開状態とした後に前記所定閉状態とする所定開閉動作（普電装置 401 の普電開放状態を行わせる動作）が実行される場合、前記開閉前動作が終了したことに基づいて当該所定開閉動作が実行されるようにする手段（第 22 ～ 第 32 の実施形態における主側 MPU82 の普図普電制御処理を実行する機能）を備え、

前記所定動作終了手段は、前記第 2 所定状況において前記所定事象が発生したことに基づいて、前記開閉前動作の途中であっても当該開閉前動作を終了させ、当該開閉前動作が終了したことに基づいて前記所定開閉動作が実行されないようにする手段（第 22 ～ 第 32 の実施形態における主側 MPU82 の即時高頻度終了処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 L2 又は L3 に記載の遊技機。

10

【6101】

特徴 L4 によれば、上記特徴 L1 の構成を備え、可変入球手段に向けて流下する遊技球が所定入球手段に入球し得る構成において、第 2 所定状況において所定事象が発生したことに基づいて、開閉前動作の途中であっても開閉前動作が終了され、所定開閉動作が実行されないようにすることができる。これにより、当該可変入球制御が実行されている状況において、遊技球が可変入球手段に入球する可能性が高まるようにすることができる。

【6102】

特徴 L5 . 遊技回において遊技回用動作（第 1 特図表示部 37a における絵柄の変動表示及び停止結果の表示、第 2 特図表示部 37b における絵柄の変動表示及び停止結果の表示）が実行されるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 37a、第 2 特図表示部 37b）を制御する遊技回制御手段（主側 MPU82 の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

20

前記所定事象が発生したことに基づいて前記遊技回用動作の終了後に前記可変入球制御手段により前記可変入球制御が実行される構成であり、

前記所定状況終了手段は、前記所定事象が発生したことに基づいて、前記遊技回用動作が終了されるタイミング以前のタイミングで前記第 2 所定状況を終了させる手段（第 22 ～ 第 32 の実施形態における主側 MPU82 の高頻度終了設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 L1 乃至 L4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6103】

特徴 L5 によれば、所定事象が発生したことに基づいて遊技回用動作の終了後に可変入球制御が実行される構成において、当該所定事象が発生したことに基づいて、遊技回用動作が終了されるタイミング以前のタイミングで第 2 所定状況が終了されるようにすることにより、既に第 2 所定状況が終了されている状況において可変入球制御が開始されるようにすることができる。これにより、可変入球制御の開始後に第 2 所定状況が終了される構成と比較して、可変入球制御が実行されている状況において遊技球が可変入球手段に入球する可能性を高めることができる。

30

【6104】

特徴 L6 . 前記所定状況発生手段は、前記第 2 所定状況であって前記所定事象が発生していない状況において特定事象（遊技回の実行回数による高頻度終了条件が満たされること）が発生したことに基づいて、前記第 2 所定状況を終了させる特定状況終了手段（第 22 の実施形態における主側 MPU82 のステップ SE913 ～ ステップ SE914 の処理を実行する機能、主側 MPU82 のステップ SF227 ～ ステップ SF228 の処理を実行する機能、第 23 の実施形態における主側 MPU82 のステップ SG215 ～ ステップ SG216 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 L1 乃至 L5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【6105】

特徴 L6 によれば、上記特徴 L1 の構成を備え、所定事象が発生したことに基づいて第 2 所定状況が終了される構成において、当該所定事象が発生していない状況において特定事象が発生したことに基づいて第 2 所定状況が終了されるようにすることにより、第 2 所定状況の終了条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。

50

【6106】

特徴 L 7 . 所定抽選処理（主側 M P U 8 2 にて実行される当否判定処理）を実行する所定抽選手段（主側 M P U 8 2 における当否判定処理を実行する機能）と、

遊技回において遊技回用動作（第 1 特図表示部 3 7 a における絵柄の変動表示及び停止結果の表示、第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示及び停止結果の表示）が実行されるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 3 7 a、第 2 特図表示部 3 7 b）を制御する遊技回制御手段（主側 M P U 8 2 の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定抽選処理の結果が所定抽選結果（第 2 2 ～第 3 2 の実施形態におけるいずれかの小当たり結果）となったことに基づいて、前記可変入球制御手段による前記可変入球制御が実行される構成であり、

前記所定抽選結果の発生回数に基づいて前記所定事象が発生する構成であり、

前記遊技回の実行回数に基づいて前記特定事象が発生する構成であることを特徴とする特徴 L 6 に記載の遊技機。

【6107】

特徴 L 7 によれば、所定抽選結果の発生回数に基づいて所定事象が発生し、当該所定事象が発生したことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合と、遊技回の実行回数に基づいて特定事象が発生し、当該特定事象が発生したことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合とを生じさせることができる。これにより、第 2 所定状況の終了条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。

【6108】

特徴 L 8 . 前記所定状況終了手段は、前記所定事象が発生したことに基づいて、所定の事象（第 2 2 , 第 2 4 ～第 3 2 の実施形態では第 2 特図表示部 3 7 b における最終停止期間が終了すること、振分実行モードが終了すること、第 2 3 の実施形態では振分実行モードが終了すること）が発生するタイミングよりも前のタイミングで前記第 2 所定状況を終了させる手段（第 2 2 ～第 3 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の即時高頻度終了処理を実行する機能）を備え、

前記特定状況終了手段は、前記第 2 所定状況であって前記所定事象が発生していない状況において前記特定事象が発生したことに基づいて、前記所定の事象が発生するタイミング以後のタイミングで前記第 2 所定状況を終了させる手段（第 2 2 ～第 3 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の高頻度終了設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 L 6 又は L 7 に記載の遊技機。

【6109】

特徴 L 8 によれば、特定事象が発生したことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合には、所定の事象が発生するタイミング以後のタイミングで当該第 2 所定状況が終了される構成において、所定事象が発生したことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合には、所定の事象が発生するタイミングよりも前のタイミングで当該第 2 所定状況が終了される。これにより、所定事象及び特定事象のうち発生する事象の種類に応じて、第 2 所定状況の終了タイミングを変動させることができる。また、所定事象が発生したことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合には、既に第 2 所定状況が終了されている状況において遊技回用動作が終了されるようにすることができる。さらにまた、所定の事象が発生するタイミング以後のタイミングであって、特定事象が発生したことに基づいて第 2 所定状況が終了され得るタイミングで実際に第 2 所定状況が終了されるか否かに注目させることができるとともに、所定の事象が発生するタイミングよりも前のタイミングであって、所定事象が発生したことに基づいて第 2 所定状況が終了され得るタイミングで実際に第 2 所定状況が終了されるか否かに注目させることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6110】

特徴 L 9 . 前記可変入球制御が終了したことに基づいて前記所定の事象が発生する構成

であり、

前記特定状況終了手段は、前記第2所定状況であって前記所定事象が発生していない状況において前記特定事象が発生し、前記可変入球制御が実行される場合には、当該特定事象が発生したことに基づいて、当該可変入球制御が終了されるタイミング以後のタイミング（第22～第32の実施形態において振分実行モードにて振分装置部411に入球した遊技球が振分装置部411から排出された状態となるタイミング）で前記第2所定状況を終了させる手段（第22の実施形態における主側MPU82のステップSE913～ステップSE914の処理を実行する機能、主側MPU82のステップSF227～ステップSF228の処理を実行する機能、第23の実施形態における主側MPU82のステップSG215～ステップSG216の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴L8に記載の遊技機。

10

【6111】

特徴L9によれば、可変入球制御が終了されるまで第2所定状況が維持され、当該可変入球制御が終了されるタイミング以後のタイミングで当該第2所定状況が終了される場合を生じさせることができる。当該場合には、第1所定状況において可変入球制御が実行される場合と比較して、遊技球が可変入球手段に入球する可能性が低くなる。このように、第1所定状況において可変入球制御が実行される場合と、第2所定状況において可変入球制御が実行される場合とが存在している構成とすることにより、第1所定状況及び第2所定状況のうち可変入球制御が実行される状況の種類に注目させることができる。

【6112】

特徴L10．前記第2所定状況において前記所定事象が発生したことに基づいて、前記可変入球制御が終了されるタイミングよりも前のタイミングである所定タイミング（第22，第24～第32の実施形態では第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミング、第23の実施形態では第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了するタイミング）で前記所定状況終了手段により前記第2所定状況が終了される構成であり、

20

前記第2所定状況において前記所定事象が発生したことに基づいて前記所定状況終了手段により前記第2所定状況が終了される場合には、当該第2所定状況において当該所定事象に加えて前記特定事象が発生する場合であっても、前記所定タイミングで前記第2所定状況が終了されることを特徴とする特徴L6乃至L9のいずれか1に記載の遊技機。

30

【6113】

特徴L10によれば、第2所定状況において所定事象が発生したことに基づいて所定タイミングで第2所定状況が終了されることにより、第2所定状況が終了された状況において可変入球制御の少なくとも一部が実行されるようにすることができる。また、第2所定状況において所定事象に加えて特定事象が発生した場合においても、所定タイミングで第2所定状況が終了されることにより、第2所定状況が終了された状況において可変入球制御の少なくとも一部が実行されるようにすることができる。このため、第2所定状況において所定事象が発生したにも関わらず第2所定状況において可変入球制御の全体が実行される場合が生じてしまうことを防止できる。これにより、所定事象が発生した場合には第2所定状況が終了された状況において可変入球制御の少なくとも一部が実行されることを遊技者に期待させることができる。

40

【6114】

特徴L11．前記所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第2保留情報）を取得する取得手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の保留情報の取得処理を実行する機能）と、

前記取得手段により取得された前記特別情報を利用して所定抽選処理（主側MPU82にて実行される保留情報の取得処理及び当否判定処理）を実行する所定抽選手段（保留情報の取得処理及び当否判定処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定抽選処理の結果として所定抽選結果（第22～第32の実施形態におけるい

50

れかの小当たり結果）が存在しており、

前記第2所定状況における前記所定抽選結果の発生回数に基づいて前記所定事象が発生する構成であることを特徴とする特徴L1乃至L10のいずれか1に記載の遊技機。

【6115】

特徴L11によれば、上記特徴L1の構成を備え、第1所定状況では遊技球が所定入球手段に入球不可となる又は相対的に入球し難くなり、第2所定状況では遊技球が所定入球手段に入球可能となる又は相対的に入球し易くなる構成において、所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報が取得され、当該取得された特別情報を利用して所定抽選処理が実行されるようにすることにより、第1所定状況では特別情報が取得不可となる又は相対的に取得され難くなり、第2所定状況では特別情報が取得可能となる又は相対的に取得され易くなるようにすることができる。

10

【6116】

第2所定状況における所定抽選結果の発生回数が「1」となることにより所定事象が発生する構成では、第2所定状況において最初に所定抽選結果が発生したことに基づいて所定事象が発生し、第2所定状況が終了された状況において可変入球制御が実行されるようにすることができる。また、第2所定状況における所定抽選結果の発生回数が「2」以上の上限数となることにより所定事象が発生する構成では、第2所定状況において所定抽選結果が発生し、当該第2所定状況における所定抽選結果の発生回数が当該上限数に達しなかった場合には、第2所定状況において可変入球制御が実行されるようにすることができる。また、当該構成において、第2所定状況において所定抽選結果が発生し、当該第2所定状況における所定抽選結果の発生回数が当該上限数に達した場合には、第2所定状況が終了された状況において可変入球制御が実行されるようにすることができる。これにより、第2所定状況における所定抽選結果の発生回数に応じて、第2所定状況において可変入球制御が実行される場合と、第2所定状況が終了された状況において可変入球制御が実行される場合と、を生じさせることができる。よって、第2所定状況における所定抽選結果の発生回数に注目させることができる。

20

【6117】

特徴L12．前記所定抽選処理の結果として特定抽選結果（第22～第32の実施形態において所定抽選結果とは異なるいずれかの小当たり結果）が存在しており、

前記第2所定状況における前記特定抽選結果の発生回数に基づいて前記所定事象が発生する構成であり、

30

前記所定事象を発生させるために必要となる前記所定抽選結果の発生回数（第22～第32の実施形態において1回、2回及び100回のいずれか）は、前記所定事象を発生させるために必要となる前記特定抽選結果の発生回数（第22～第32の実施形態において1回、2回及び100回のいずれかであって所定事象を発生させるために必要となる所定抽選結果の発生回数とは異なる回数）と相違していることを特徴とする特徴L11に記載の遊技機。

【6118】

特徴L12によれば、第2所定状況において、所定抽選結果及び特定抽選結果のうち発生する抽選結果の種類に応じて所定事象を発生させるために必要となる発生回数変動する構成とすることができる。これにより、第2所定状況において、所定事象を発生させる又は相対的に発生させ易い抽選結果と、当該所定事象を発生させない又は相対的に発生させ難い抽選結果と、が存在している構成とすることができる。よって、第2所定状況において発生する抽選結果の種類及び発生回数に注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【6119】

特徴L13．前記所定事象を発生させるために必要となる前記所定抽選結果の発生回数として2回以上の回数（第22の実施形態では2回）が設定されていることを特徴とする特徴L11又はL12に記載の遊技機。

【6120】

50

特徴 L 1 3 によれば、第 2 所定状況が開始された後において最初に所定抽選結果が発生した場合には第 2 所定状況が継続され、当該第 2 所定状況における所定抽選結果の発生回数が 2 回以上の上限回数となったことに基づいて第 2 所定状況が終了されるようにすることができる。これにより、第 2 所定状況を終了させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【 6 1 2 1 】

特徴 L 1 4 . 前記第 2 所定状況となる遊技状態として所定遊技状態（第 2 2 ～第 2 6 , 第 2 8 ～第 3 2 の実施形態におけるいずれかの時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 , S T B 1 ～ S T B 3 , S T C 1 ～ S T C 4 , S T D 1 ～ S T D 1 0 , S T E 1 ～ S T E 1 3 のいずれか）及び特定の遊技状態（第 2 2 ～第 2 6 , 第 2 8 ～第 3 2 の実施形態における終了準備状態 S T A 4 , S T B 4 , S T C 5 , S T D 1 1 , S T E 1 4 ）が存在しており、

前記特定の遊技状態では、前記所定抽選結果の発生回数に基づいて前記所定事象が発生することはないことを特徴とする特徴 L 1 1 乃至 L 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 1 2 2 】

特徴 L 1 4 によれば、上記特徴 L 1 1 の構成を備え、第 2 所定状況における所定抽選結果の発生回数に基づいて所定事象が発生する構成であるため、所定遊技状態では所定抽選結果が所定事象を発生させ得る抽選結果となり、特定の遊技状態では当該所定抽選結果が所定事象を発生させない抽選結果となるようにすることができる。これにより、遊技状態と、当該遊技状態において発生する抽選結果の種類との組み合わせに注目させることができる。

【 6 1 2 3 】

特徴 L 1 5 . 前記第 2 所定状況となる遊技状態として所定遊技状態（第 2 2 ～第 3 2 の実施形態において高頻度サポートモードである遊技状態 S T A 1 ～ S T A 4 , S T B 1 ～ S T B 4 , S T C 1 ～ S T C 5 , S T D 1 ～ S T D 1 1 , S T E 1 ～ S T E 1 4 のいずれか）及び特定遊技状態（第 2 2 ～第 3 2 の実施形態において高頻度サポートモードである遊技状態 S T A 1 ～ S T A 4 , S T B 1 ～ S T B 4 , S T C 1 ～ S T C 5 , S T D 1 ～ S T D 1 1 , S T E 1 ～ S T E 1 4 のうち所定遊技状態とは異なるいずれかの遊技状態）が存在しており、

前記所定遊技状態において前記所定事象を発生させるために必要となる前記所定抽選結果の発生回数（例えば第 2 2 の実施形態の第 2 時短状態 S T A 2 では、第 4 小当たり結果、第 5 小当たり結果及び第 7 小当たり結果に設定されている 1 回、第 3 小当たり結果に設定されている 2 回、第 1 小当たり結果、第 2 小当たり結果及び第 6 小当たり結果に設定されている 1 0 0 回）は、前記特定遊技状態において前記所定事象を発生させるために必要となる前記所定抽選結果の発生回数（第 2 2 ～第 3 2 の実施形態では 1 回、2 回及び 1 0 0 回のいずれか）と相違していることを特徴とする特徴 L 1 1 乃至 L 1 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 1 2 4 】

特徴 L 1 5 によれば、遊技状態の種類に応じて、所定事象を発生させるために必要となる所定抽選結果の発生回数を変動させることができる。これにより、所定抽選結果が所定事象を発生させる又は相対的に発生させ易くなる遊技状態と、所定抽選結果が所定事象を相対的に発生させ難くなる遊技状態とを設けて、遊技内容を多様化させることができる。

【 6 1 2 5 】

特徴 L 1 6 . 前記所定入球手段が前記所定閉状態となっている状況において、前記遊技領域を流下して前記所定入球手段に到達した遊技球を、当該所定入球手段の上で上流側から下流側に向けて案内する所定案内手段（普電誘導板 4 0 9 ）と、

前記所定案内手段により案内される遊技球の移動速度を低下させる所定遅延手段（上流側減速壁 4 1 3 及び下流側減速壁 4 1 4 ）と、
を備えていることを特徴とする特徴 L 1 乃至 L 1 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 1 2 6 】

特徴 L 1 6 によれば、所定入球手段が所定閉状態となっている状況において、遊技領域

10

20

30

40

50

を流下して所定入球手段に到達した遊技球が、当該所定入球手段の上で所定遅延手段によって移動速度を低下させられた状態で、所定案内手段によって上流側から下流側に向けて案内されるようにすることができる。これにより、所定入球手段が所定閉状態となっている状況において、所定入球手段の上で遊技球が所定案内手段によって案内されている状態を長く継続させることが可能となる。

【6127】

特徴L17．遊技球が前記所定案内手段により案内されている状況において前記所定入球手段が前記所定開状態となる場合に、当該案内されている遊技球が当該所定入球手段に入球し得る構成であることを特徴とする特徴L16に記載の遊技機。

【6128】

特徴L17によれば、所定入球手段が所定閉状態となっている状況において遊技球が所定入球手段に到達した後、当該遊技球が当該所定入球手段の上で所定案内手段によって案内されている状況が終了するタイミングよりも前のタイミングにおいて所定入球手段が所定開状態に切り換えられた場合には、当該遊技球が所定入球手段に入球することを可能とすることができる。これにより、第2所定状況において所定入球手段に到達した遊技球が当該所定入球手段に入球する可能性を高めることができる。

【6129】

特徴L18．前記第2所定状況において、前記所定入球手段が前記所定開状態となる期間と、当該期間の次に前記所定開状態となる期間との間で当該所定入球手段が前記所定閉状態となる期間は、前記所定入球手段の上で前記所定案内手段によって案内される遊技球が当該所定入球手段における上流側の所定上流位置（普電誘導板409の着地領域409a）から下流側の所定下流位置（普電誘導板409の下流側端部）まで移動するのに要する時間よりも短い時間に設定されていることを特徴とする特徴L17に記載の遊技機。

【6130】

特徴L18によれば、第2所定状況においては、所定入球手段が所定閉状態となっている状況において所定入球手段に到達した遊技球も当該遊技球が所定案内手段によって案内されている状況が終了する前に、所定入球手段が所定開状態に切り換えられて所定入球手段に入球可能となる。これにより、第2所定状況においては、所定入球手段に到達した遊技球の全てが所定入球手段に入球可能とすることができる。

【6131】

なお、特徴L1～L18の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8、特徴R1～R13、特徴S1～S16、特徴T1～T11、特徴U1～U12、特徴V1～V9、特徴W1～W8、特徴X1～X6、特徴Y1～Y5、特徴Z1～Z3、特徴a1～a3、特徴b1～b33、特徴c1～c28、特徴d1～d31のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6132】

<特徴M群>

特徴M1．遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（普電装置401）と、

前記所定入球手段を、所定閉状態と所定開状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の普図普電制御処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球不可となる又は相対的に入球し難くなる第1所定状況（低頻度サポートモード）と、前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球可能となる又は相対的に入球し易くなる第2所定状況（高頻度サポートモード）と、を発生させる所定状況発生手段（第22～第32の実施形態における

10

20

30

40

50

主側 MPU 8 2 の高頻度終了設定処理を実行する機能、主側 MPU 8 2 における特電終了処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定状況発生手段は、

第 1 所定終了契機（遊技回の実行回数による高頻度終了条件が成立すること）が発生したことに基づいて、所定の事象（第 2 2，第 2 4～第 3 2 の実施形態では第 2 特図表示部 3 7 b における最終停止期間が終了すること、振分実行モードが終了すること、第 2 3 の実施形態では振分実行モードが終了すること）が発生するタイミング以後のタイミングで前記第 2 所定状況を終了させる第 1 状況終了手段（第 2 2～第 3 2 の実施形態における主側 MPU 8 2 の高頻度終了設定処理を実行する機能）と、

10

第 2 所定終了契機（小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立すること）が発生したことに基づいて、前記所定の事象が発生するタイミングよりも前のタイミング（第 2 2，第 2 4～第 3 2 の実施形態では第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミング、第 2 3 の実施形態では第 2 特図表示部 3 7 b における最終停止期間が終了するタイミング）で前記第 2 所定状況を終了させる第 2 状況終了手段（第 2 2～第 3 2 の実施形態における主側 MPU 8 2 の即時高頻度終了処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【6 1 3 3】

特徴 M 1 によれば、第 1 所定状況では、遊技領域を流下する遊技球が所定入球手段に入球不可である状況又は相対的に入球し難い状況となるとともに、第 2 所定状況では、遊技領域を流下する遊技球が所定入球手段に入球可能である状況又は相対的に入球し易い状況となる構成において、第 1 所定終了契機及び第 2 所定終了契機のうち発生する第 2 所定状況の終了契機の種類に応じて、第 2 所定状況の終了タイミングを変動させることができる。また、第 2 所定終了契機が発生したことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合には、既に第 2 所定状況が終了されている状態において所定の事象が発生するようにすることができる。さらにまた、所定の事象が発生するタイミング以後のタイミングであって、第 1 所定終了契機が発生したことに基づいて第 2 所定状況が終了され得るタイミングで実際に第 2 所定状況が終了されるか否かに注目させることができるとともに、所定の事象が発生するタイミングよりも前のタイミングであって、第 2 所定終了契機が発生したことに基づいて第 2 所定状況が終了され得るタイミングで実際に第 2 所定状況が終了されるか否かに注目させることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

30

【6 1 3 4】

特徴 M 2．前記遊技領域に設けられ、開状態と閉状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（振分装置部 4 1 1）と、

当該可変入球手段を前記開状態とした後に前記閉状態に切り換える可変入球制御（振分実行モード）を実行する可変入球制御手段（第 2 2～第 3 2 の実施形態における主側 MPU 8 2 の振分開始用処理及び振分用処理を実行する機能）と、を備え、

前記可変入球制御が終了したことに基づいて前記所定の事象が発生する構成であり、

前記第 1 状況終了手段は、前記第 1 所定終了契機が発生したことに基づいて、前記可変入球制御が終了するタイミング以後のタイミング（第 2 2～第 3 2 の実施形態において振分実行モードにて振分装置部 4 1 1 に入球した遊技球が振分装置部 4 1 1 から排出された状態となるタイミング）で前記第 2 所定状況を終了させる第 1 所定の終了手段（第 2 2 の実施形態における主側 MPU 8 2 のステップ S F 2 2 8 の処理を実行する機能）を備え、

40

前記第 2 状況終了手段は、前記第 2 所定終了契機が発生したことに基づいて、前記可変入球制御が終了するタイミングよりも前のタイミング（第 2 2，第 2 4～第 3 2 の実施形態では第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミング、第 2 3 の実施形態では第 2 特図表示部 3 7 b における最終停止期間が終了するタイミング）で前記第 2 所定状況を終了させる第 2 所定の終了手段（第 2 2～第 3 2 の実施形態における主側 MPU 8 2 の即時高頻度終了処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴

50

M 1 に記載の遊技機。

【6135】

特徴 M 2 によれば、第 1 所定終了契機が発生したことに基づいて可変入球制御が終了するタイミング以後のタイミングで第 2 所定状況が終了される場合には、当該可変入球制御の全体が第 2 所定状況において実行されるようにすることができる。また、第 2 所定終了契機が発生したことに基づいて可変入球制御が終了するタイミングよりも前のタイミングで第 2 所定状況が終了される場合には、当該可変入球制御の少なくとも一部が第 2 所定状況終了後の状況において実行されるようにすることができる。可変入球制御の全体が第 2 所定状況において実行される場合と、可変入球制御の少なくとも一部が第 2 所定状況終了後の状況において実行される場合とが存在する構成とすることにより、可変入球制御の全体が第 1 所定状況において実行される場合のみが存在する構成や可変入球制御の全体が第 2 所定状況において実行される場合のみが存在する構成と比較して、可変入球制御が実行される状況のバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【6136】

特徴 M 3 . 前記第 2 所定の終了手段は、前記第 2 所定終了契機が発生したことに基づいて、前記可変入球制御が開始されるタイミング以前のタイミング（第 2 2 , 第 2 4 ~ 第 3 2 の実施形態では第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミング、第 2 3 の実施形態では第 2 特図表示部 3 7 b における最終停止期間が終了するタイミング）で前記第 2 所定状況を終了させることを特徴とする特徴 M 2 に記載の遊技機。

【6137】

特徴 M 3 によれば、第 2 所定終了契機が発生したことに基づいて可変入球制御が開始されるタイミング以前のタイミングで第 2 所定状況が終了される場合には、当該可変入球制御の全体が第 2 所定状況終了後の状況において実行されるようにすることができる。上記特徴 M 2 の構成を備え、第 1 所定終了契機が発生したことに基づいて可変入球制御が終了するタイミング以後のタイミングで第 2 所定状況が終了される場合には当該可変入球制御の全体が第 2 所定状況において実行されるため、可変入球制御の全体が第 2 所定状況において実行される場合と、可変入球制御の全体が第 2 所定状況終了後の状況において実行される場合とが存在する構成とすることができる。

20

【6138】

特徴 M 4 . 遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 3 7 a、第 2 特図表示部 3 7 b）を制御する遊技回制御手段（主側 M P U 8 2 の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

30

前記遊技回用動作が終了することにより前記所定の事象が発生する構成であり、

前記第 1 状況終了手段は、前記第 1 所定終了契機が発生したことに基づいて、前記遊技回用動作が終了するタイミング以後のタイミング（第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態において振分実行モードにて振分装置部 4 1 1 に入球した遊技球が振分装置部 4 1 1 から排出された状態となるタイミング）で前記第 2 所定状況を終了させる第 1 特定の終了手段（第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の高頻度終了設定処理を実行する機能）を備え、

前記第 2 状況終了手段は、前記第 2 所定終了契機が発生したことに基づいて、前記遊技回用動作が終了するタイミングよりも前のタイミング（第 2 2 , 第 2 4 ~ 第 3 2 の実施形態では第 2 特図表示部 3 7 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミング）で前記第 2 所定状況を終了させる第 2 特定の終了手段（第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の即時高頻度終了処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 M 1 乃至 M 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【6139】

特徴 M 4 によれば、第 1 所定終了契機が発生したことに基づいて、遊技回用動作が終了するタイミング以後のタイミングで第 2 所定状況が終了される構成において、第 2 所定終了契機が発生したことに基づいて、遊技回用動作が終了するタイミングよりも前のタイミングで第 2 所定状況が終了される場合には、既に第 2 所定状況が終了されている状況にお

50

いて遊技回用動作が終了するようにすることができる。

【6140】

特徴M5．所定抽選処理（主側MPU82にて実行される当否判定処理）を実行する所定抽選手段（主側MPU82における当否判定処理を実行する機能）を備え、

前記所定抽選処理の結果として所定抽選結果（第22～第32の実施形態におけるいずれかの小当たり結果）が存在しており、

前記第2所定終了契機は、前記所定抽選結果の発生回数に基づいて発生することを特徴とする特徴M1乃至M4のいずれか1に記載の遊技機。

【6141】

特徴M5によれば、所定抽選結果の発生回数が「1」となることにより第2所定終了契機が発生する構成では、最初に所定抽選処理の結果が所定抽選結果となったことに基づいて第2所定終了契機が発生し、第2所定状況が終了されるようにすることができる。また、所定抽選結果の発生回数が「2」以上の上限数となることにより第2所定終了契機が発生する構成では、所定抽選処理の結果が所定抽選結果となり、当該所定抽選結果の発生回数が当該上限数に達しなかった場合には、第2所定状況が維持されるようにすることができる。また、当該構成において、所定抽選処理の結果が所定抽選結果となり、所定抽選結果の発生回数が当該上限数に達した場合には、第2所定状況が終了されるようにすることができる。これにより、所定抽選結果の発生回数に応じて、第2所定状況が維持される場合と、第2所定状況が終了される場合と、を生じさせることができる。よって、所定抽選結果の発生回数に注目させることができる。

【6142】

特徴M6．前記所定抽選結果として、前記第2所定終了契機を発生させるために必要となる発生回数が1回に設定されている第1所定抽選結果（例えば第22の実施形態における第2時短状態STA2では第4小当たり結果、第5小当たり結果又は第7小当たり結果）と、前記第2所定終了契機を発生させるために必要となる発生回数が2回以上の回数に設定されている第2所定抽選結果（例えば第22の実施形態における第2時短状態STA2では第3小当たり結果）と、が存在していることを特徴とする特徴M5に記載の遊技機。

【6143】

特徴M6によれば、所定抽選処理の結果が第1所定抽選結果となった場合、当該第1所定抽選結果が発生したに基づいて第2所定状況が終了されるようにすることができる。また、所定抽選処理の結果が第2所定抽選結果となった場合に、第2所定状況が維持される場合と、第2所定状況が終了される場合とを生じさせることができる。これにより、所定抽選結果の種類及び発生回数に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6144】

特徴M7．前記第2所定終了契機に加えて前記第1所定終了契機が発生し得る構成であり、

前記第2状況終了手段は、前記第2所定終了契機が発生したに基づいて、前記第1所定終了契機の発生の有無とは無関係に、前記所定の事象が発生するタイミングよりも前のタイミングで前記第2所定状況を終了させる手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の即時高頻度終了処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴M1乃至M6のいずれか1に記載の遊技機。

【6145】

特徴M7によれば、上記特徴M1の構成を備え、第1所定終了契機が発生したに基づいて、所定の事象が発生するタイミング以後のタイミングで第2所定状況が終了され、第2所定終了契機が発生したに基づいて、所定の事象が発生するタイミングよりも前のタイミングで第2所定状況が終了される構成において、第2所定終了契機が発生した場合には、当該第2所定終了契機に加えて第1所定終了契機が発生した場合においても、所定の事象が発生するタイミングよりも前のタイミングで第2所定状況が終了されるように

することができる。これにより、第2所定終了契機が発生したにも関わらず所定の事象が発生するタイミング以後のタイミングで第2所定状況が終了される場合が発生してしまうことを防止できる。よって、第2所定終了契機が発生した場合には、所定の事象が発生するタイミングよりも前のタイミングで第2所定状況が終了されることを遊技者に期待させることができる。

【6146】

なお、特徴M1～M7の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8、特徴R1～R13、特徴S1～S16、特徴T1～T11、特徴U1～U12、特徴V1～V9、特徴W1～W8、特徴X1～X6、特徴Y1～Y5、特徴Z1～Z3、特徴a1～a3、特徴b1～b33、特徴c1～c28、特徴d1～d31のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6147】

<特徴N群>

特徴N1. 遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（普電装置401）と、

前記所定入球手段を、所定閉状態と所定開状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の普図普電制御処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球不可となる又は相対的に入球し難くなる第1所定状況（低頻度サポートモード）と、前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球可能となる又は相対的に入球し易くなる第2所定状況（高頻度サポートモード）と、を発生させる所定状況発生手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の高頻度終了設定処理を実行する機能、主側MPU82における特電終了処理を実行する機能）と、

を備え、

前記第2所定状況となる遊技状態として所定遊技状態（第22～第32の実施形態において高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4，STB1～STB4，STC1～STC5，STD1～STD11，STE1～STE14のいずれか）及び特定遊技状態（第22～第32の実施形態において高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4，STB1～STB4，STC1～STC5，STD1～STD11，STE1～STE14のうち所定遊技状態とは異なるいずれかの遊技状態）が存在しており、

前記所定状況発生手段は、

前記所定遊技状態において、所定の終了契機（第22～第32の実施形態において高頻度サポートモードとなるいずれかの遊技状態STA1～STA4，STB1～STB4，STC1～STC5，STD1～STD11，STE1～STE14におけるいずれかの小当たり結果の発生回数が上限回数となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立すること、例えば第22の実施形態において第1時短状態STA1における第2小当たり結果の発生回数が1回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立すること、第1時短状態STA1における第3小当たり結果の発生回数が1回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立すること）が発生したことに基づいて、前記第2所定状況を終了させる第1の状況終了手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の即時高頻度終了処理を実行する機能）と、

前記特定遊技状態において、前記所定の終了契機とは異なる特定の終了契機（第22～第32の実施形態において高頻度サポートモードとなるいずれかの遊技状態STA1～S

T A 4 , S T B 1 ~ S T B 4 , S T C 1 ~ S T C 5 , S T D 1 ~ S T D 1 1 , S T E 1 ~ S T E 1 4 であって所定の終了契機の場合とは異なる遊技状態におけるいずれかの小当たり結果の発生回数が上限回数となることにより所定の終了契機の場合とは異なる条件で小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立すること、例えば第 2 2 の実施形態において第 2 時短状態 S T A 2 における第 4 小当たり結果の発生回数が 1 回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立すること、第 2 時短状態 S T A 2 における第 3 小当たり結果の発生回数が 2 回となることにより小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立すること）が発生したことに基づいて、前記第 2 所定状況を終了させる第 2 の状況終了手段（第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の即時高頻度終了処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【 6 1 4 8 】

特徴 N 1 によれば、第 1 所定状況では、遊技領域を流下する遊技球が所定入球手段に入球不可である状況又は相対的に入球し難い状況となるとともに、第 2 所定状況では、遊技領域を流下する遊技球が所定入球手段に入球可能である状況又は相対的に入球し易い状況となる構成において、遊技状態の種類に応じて、第 2 所定状況が終了される契機を相違させることができる。第 2 所定状況が終了される契機が相違している複数の遊技状態が存在する構成とすることにより、第 2 所定状況が終了される条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 6 1 4 9 】

特徴 N 2 . 前記所定遊技状態において所定対象事象（第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態において当否判定処理の結果がいずれかの小当たり結果となること）が発生したことに基づいて前記所定の終了契機が発生し、

前記特定遊技状態において前記所定対象事象が発生したことに基づいて前記特定の終了契機が発生することを特徴とする特徴 N 1 に記載の遊技機。

【 6 1 5 0 】

特徴 N 2 によれば、上記特徴 N 1 の構成を備え、所定遊技状態において第 2 所定状況が終了される契機となる所定の終了契機と、特定遊技状態において第 2 所定状況が終了される契機となる特定の終了契機とが異なっている構成において、所定遊技状態及び特定遊技状態にて所定対象事象が発生することを遊技者に期待させることができる。また、所定の終了契機及び特定の終了契機を発生させるための構成を簡素化することができる。

20

30

【 6 1 5 1 】

特徴 N 3 . 所定抽選処理（主側 M P U 8 2 にて実行される当否判定処理）を実行する所定抽選手段（主側 M P U 8 2 における当否判定処理を実行する機能）を備え、

前記所定抽選処理の結果が所定抽選結果（第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態におけるいずれかの小当たり結果）となることにより前記所定対象事象が発生することを特徴とする特徴 N 2 に記載の遊技機。

【 6 1 5 2 】

特徴 N 3 によれば、所定の終了契機及び特定の終了契機は所定抽選処理の結果が所定抽選結果となったことに基づいて発生する構成とすることにより、所定抽選処理を実行するための構成とは別の構成としてこれら所定の終了契機及び特定の終了契機を発生させるための構成を設けることを不要とすることができる。

40

【 6 1 5 3 】

特徴 N 4 . 前記特定遊技状態において前記特定の終了契機を発生させるために必要となる前記所定対象事象の発生回数（第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態では 1 回、2 回及び 1 0 0 回のいずれか）と、前記所定遊技状態において前記所定の終了契機を発生させるために必要となる前記所定対象事象の発生回数（第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態では 1 回、2 回及び 1 0 0 回のうち特定遊技状態において特定の終了契機を発生させるために必要となる所定抽選結果の発生回数とは異なる回数）とが相違していることを特徴とする特徴 N 2 又は N 3 に記載の遊技機。

50

【 6 1 5 4 】

特徴 N 4 によれば、所定対象事象が発生した場合に、当該所定対象事象の発生回数に応じて、第 2 所定状況が終了される場合と、第 2 所定状況が維持される場合とを生じさせることができる。また、遊技状態に応じて、第 2 所定状況を終了させるために必要となる所定対象事象の発生回数を変動させることができる。これにより、第 2 所定状況の終了条件が単純なものになってしまうことを防止することができる。

【 6 1 5 5 】

特徴 N 5 . 前記所定対象事象の発生確率（第 2 2 ～第 3 2 の実施形態における各小当たり結果の発生確率）は、前記所定遊技状態及び前記特定遊技状態において一定であることを特徴とする特徴 N 2 乃至 N 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【 6 1 5 6 】

特徴 N 5 によれば、特徴 N 2 の構成を備え、所定遊技状態において所定対象事象が発生したことに基づいて所定の終了契機が発生し、特定遊技状態において所定対象事象が発生したことに基づいて特定の終了契機が発生する構成において、所定対象事象の発生確率を所定遊技状態及び特定遊技状態において一定とすることにより、遊技状態に応じて所定対象事象の発生確率を変動させるための構成を不要としながら、遊技状態の種類に応じて、第 2 所定状況が終了される契機を相違させることができる。

【 6 1 5 7 】

特徴 N 6 . 前記所定遊技状態において、所定対象事象（第 2 2 ～第 3 2 の実施形態において当否判定処理の結果がいずれかの小当たり結果となること）の発生回数又は特定対象事象（第 2 2 ～第 3 2 の実施形態において当否判定処理の結果が所定対象事象の場合とは異なるいずれかの小当たり結果となること）の発生回数に基づいて前記所定の終了契機が発生する構成であり、

20

前記特定遊技状態において、前記所定対象事象の発生回数又は前記特定対象事象の発生回数に基づいて前記特定の終了契機が発生する構成であり、

前記所定遊技状態において前記所定対象事象の発生回数に基づいて前記所定の終了契機が発生する確率（第 2 2 の実施形態の第 1 時短状態 S T A 1 において第 6 小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了する確率）は、前記所定遊技状態において前記特定対象事象の発生回数に基づいて前記所定の終了契機が発生する確率（第 2 2 の実施形態の第 1 時短状態 S T A 1 において第 5 小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了する確率）よりも高い確率であり、

30

前記特定遊技状態において前記特定対象事象の発生回数に基づいて前記特定の終了契機が発生する確率（第 2 2 の実施形態の第 2 時短状態 S T A 2 において第 5 小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了する確率）は、前記特定遊技状態において前記所定対象事象の発生回数に基づいて前記特定の終了契機が発生する確率（第 2 2 の実施形態の第 2 時短状態 S T A 2 において第 6 小当たり結果の発生回数に基づいて高頻度サポートモードが終了する確率）よりも高い確率であることを特徴とする特徴 N 1 乃至 N 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 1 5 8 】

特徴 N 6 によれば、遊技状態に応じて、所定対象事象及び特定対象事象のうち第 2 所定状況を終了させる契機となり易い事象を変動させることができる。これにより、第 2 所定状況が終了されて第 1 所定状況となるための条件が単純なものになってしまうことを防止できる。

40

【 6 1 5 9 】

特徴 N 7 . 特定の対象事象（第 2 2 の実施形態において当否判定処理及び小当たり用の振分判定処理の結果が終了準備状態 S T A 4 では高頻度サポートモードを終了させることがない第 1 ～第 3 小当たり結果、第 6 小当たり結果又は第 7 小当たり結果となること）が発生したことに基づいて前記所定の終了契機が発生する構成であり、

前記特定の対象事象が発生したことに基づいて前記特定の終了契機が発生することはないことを特徴とする特徴 N 1 乃至 N 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

50

【6160】

特徴N7によれば、特定の対象事象が発生することにより第2所定状況が終了され得る遊技状態と、特定の対象事象が発生しても第2所定状況が終了されない遊技状態とが存在するようにすることができる。これにより、各遊技状態において第2所定状況が終了される条件を多様化させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6161】

特徴N8．遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段（第1特図表示部37a、第2特図表示部37b）を制御する遊技回制御手段（主側MPU82の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

前記所定遊技状態において前記所定の終了契機が発生したことに基づいて前記第1の状況終了手段により前記第2所定状況が終了される場合、及び前記特定遊技状態において前記特定の終了契機が発生したことに基づいて前記第2の状況終了手段により前記第2所定状況が終了される場合のいずれにおいても前記遊技回用動作が終了されるタイミング以前のタイミングである所定タイミング（第22、第24～第32の実施形態では第2特図表示部37bにおける絵柄の変動表示期間が終了するタイミング、第23の実施形態では第2特図表示部37bにおける最終停止期間が終了するタイミング）で前記第2所定状況が終了されることを特徴とする特徴N1乃至N7のいずれか1に記載の遊技機。

【6162】

特徴N8によれば、所定遊技状態において所定の終了契機が発生したことに基づいて第2所定状況が終了される場合及び特定遊技状態において特定の終了契機が発生したことに基づいて第2所定状況が終了される場合のいずれにおいても遊技回用動作が終了されるタイミング以前のタイミングで第2所定状況が終了されることにより、遊技回用動作の終了後の状況が、第2所定状況が終了された状況となるようにすることができる。

【6163】

上記特徴N1の構成を備え、所定遊技状態において第2所定状況が終了される契機となる所定の終了契機と、特定遊技状態において第2所定状況が終了される契機となる特定の終了契機とが異なっている構成において、所定遊技状態において所定の終了契機が発生したことに基づいて第2所定状況が終了される場合及び特定遊技状態において特定の終了契機が発生したことに基づいて第2所定状況が終了される場合のいずれにおいても所定タイミングで第2所定状況が終了されるため、所定遊技状態及び特定遊技状態において所定タイミングで第2所定状況が終了されるか否かに注目させることができる。

【6164】

特徴N9．前記所定状況発生手段は、前記第1所定状況において、前記所定の終了契機及び前記特定の終了契機とは異なる終了契機（第22～第32の実施形態において当否判定処理の結果が大当たり結果となること）が発生したことに基づいて、前記第1所定状況を終了させる手段（第22～第32の実施形態における主側MPU82の特電終了処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴N1乃至N8のいずれか1に記載の遊技機。

【6165】

特徴N9によれば、特徴N1の構成を備え、所定遊技状態では所定の終了契機が発生したことに基づいて第2所定状況が終了され、特定遊技状態では所定の終了契機とは異なる特定の終了契機が発生したことに基づいて第2所定状況が終了される構成において、第1所定状況の終了契機はこれら所定の終了契機及び特定の終了契機と相違している。これにより、第1所定状況が終了される条件、及び第2所定状況が終了される条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。

【6166】

なお、特徴N1～N9の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1

10

20

30

40

50

～Ｑ８、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１６、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ１２、特徴Ｖ１～Ｖ９、特徴Ｗ１～Ｗ８、特徴Ｘ１～Ｘ６、特徴Ｙ１～Ｙ５、特徴Ｚ１～Ｚ３、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ３３、特徴ｃ１～ｃ２８、特徴ｄ１～ｄ３１のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【６１６７】

<特徴Ｏ群>

特徴Ｏ１．遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（普電装置４０１）と、

前記所定入球手段を、所定閉状態と所定開状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（第２２～第３２の実施形態における主側ＭＰＵ８２の普図普電制御処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球不可となる又は相対的に入球し難くなる第１所定状況（低頻度サポートモード）と、前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球可能となる又は相対的に入球し易くなる第２所定状況（高頻度サポートモード）と、を発生させる所定状況発生手段（第２２～第３２の実施形態における主側ＭＰＵ８２の高頻度終了設定処理を実行する機能、主側ＭＰＵ８２における特電終了処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定状況発生手段は、

第１所定対象事象（第２２～第３２の実施形態において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果がいずれかの小当たり結果となること）の発生回数が第１所定基準回数（第２２～第３２の実施形態では１回、２回及び１００回のいずれか）となったことに基づいて、前記第２所定状況を終了させる第１の所定状況終了手段（第２２～第３２の実施形態における主側ＭＰＵ８２の即時高頻度終了処理を実行する機能）と、

第２所定対象事象（第２２～第３２の実施形態において第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の遊技結果が、第１所定対象事象における小当たり結果とは異なる小当たり結果であって、小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件を満たすために必要となる発生回数が第１所定基準回数とは異なる回数が設定されている小当たり結果となること）の発生回数が前記第１所定基準回数とは異なる第２所定基準回数（第２２～第３２の実施形態では１回、２回及び１００回のうち第１所定基準回数とは異なる回数）となったことに基づいて、前記第２所定状況を終了させる第２の所定状況終了手段（第２２～第３２の実施形態における主側ＭＰＵ８２の即時高頻度終了処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【６１６８】

特徴Ｏ１によれば、第１所定状況となることにより遊技領域を流下する遊技球が所定入球手段に入球不可である状況又は相対的に入球し難い状況となるとともに、第２所定状況となることにより遊技領域を流下する遊技球が所定入球手段に入球可能である状況又は相対的に入球し易い状況となる構成において、第２所定状況を終了させるために必要となる第１所定対象事象の発生回数と、第２所定状況を終了させるために必要となる第２所定対象事象の発生回数とが相違している。第１所定基準回数及び第２所定基準回数の少なくとも一方は２回以上の回数となる。このため、第１所定対象事象及び第２所定対象事象のうち第２所定状況を終了させるために必要となる発生回数が２回以上の回数に設定されている事象が発生した場合に、当該事象の発生回数に基づいて、第２所定状況が維持される場合と、第２所定状況が終了される場合とを生じさせることができる。これにより、第２所定状況を終了させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【６１６９】

特徴Ｏ２．前記第２所定基準回数として、前記第１所定基準回数よりも多い回数（第２２～第３２の実施形態では１００回）が設定されており、

前記第2所定対象事象の発生回数が前記第2所定基準回数となる確率（第22の実施形態における第1時短状態STA1では例えば第1小当たり結果の発生回数が100回となる確率）は、前記第1所定対象事象の発生回数が前記第1所定基準回数となる確率（第22の実施形態における第1時短状態STA1では例えば第2小当たり結果の発生回数が1回となる確率）よりも低い確率（第22の実施形態における第1時短状態STA1では約「 $3.3 \times (10 \text{ の マイナス } 81 \text{ 乗})$ 」以下の確率）であることを特徴とする特徴O1に記載の遊技機。

【6170】

特徴O2によれば、第1所定基準回数及び第2所定基準回数の設定により、第1所定対象事象が第2所定状況を終了させる契機となり易い事象とすることができるとともに、第2所定対象事象が第2所定状況を終了させる契機となり難い事象とすることができ。第2所定状況を終了させる契機となり得る事象として、当該契機となり易い事象及び当該契機となり難い事象が存在している構成とすることにより、第2所定状況を終了させる契機となる事象を多様化させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6171】

特徴O3．前記第2所定基準回数として、前記第1所定基準回数よりも多い回数（第22～第32の実施形態では100回）が設定されており、

前記第1所定基準回数として2回以上の回数（第22の実施形態では2回）が設定されていることを特徴とする特徴O1又はO2に記載の遊技機。

【6172】

特徴O3によれば、第1所定基準回数として、第2所定基準回数よりも少ない回数であって、2回以上の回数が設定されていることにより、第1所定対象事象の発生回数に基づいて第2所定状況が終了される確率を、第2所定対象事象の発生回数に基づいて第2所定状況が終了される確率よりも高い確率としながら、第2所定状況が開始された後において最初に第1所定対象事象が発生した場合には第2所定状況が継続され、当該第2所定状況における第1所定対象事象の発生回数が2回以上である第1所定基準回数となったことに基づいて第2所定状況が終了されるようにすることができる。これにより、第2所定対象事象よりも第2所定状況を終了させる契機となり易い第1所定対象事象の発生回数が第1所定基準回数となったことに基づいて第2所定状況が終了される場合における第2所定状況の終了条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【6173】

特徴O4．前記第2所定状況となる遊技状態として所定遊技状態（第22～第32の実施形態において高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4，STB1～STB4，STC1～STC5，STD1～STD11，STE1～STE14のいずれか）及び特定遊技状態（第22～第32の実施形態において高頻度サポートモードである遊技状態STA1～STA4，STB1～STB4，STC1～STC5，STD1～STD11，STE1～STE14のうち所定遊技状態とは異なるいずれか遊技状態）が存在しており、

前記第1所定対象事象が発生する確率（第22～第32の実施形態におけるいずれかの小当たり結果の発生確率）は、前記所定遊技状態及び前記特定遊技状態において一定であることを特徴とする特徴O1乃至O3のいずれか1に記載の遊技機。

【6174】

特徴O4によれば、上記特徴O1の構成を備え、第1所定対象事象の発生回数が第1所定基準回数となったことに基づいて第2所定状況が終了されて第1所定状況となる構成において、所定遊技状態及び特定遊技状態にて第1所定対象事象の発生確率を変動させるための構成を不要とすることができ。これにより、所定遊技状態及び特定遊技状態において第1所定対象事象が発生させるか否かの判定を行うために予め記憶しておく必要がある情報のデータ容量を低減することができる。

【6175】

特徴O5．前記第2所定状況となる遊技状態として所定遊技状態（第22～第32の実

施形態において高頻度サポートモードである遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 , S T B 1 ~ S T B 4 , S T C 1 ~ S T C 5 , S T D 1 ~ S T D 1 1 , S T E 1 ~ S T E 1 4 のいずれか) 及び特定遊技状態 (第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態において高頻度サポートモードである遊技状態 S T A 1 ~ S T A 4 , S T B 1 ~ S T B 4 , S T C 1 ~ S T C 5 , S T D 1 ~ S T D 1 1 , S T E 1 ~ S T E 1 4 のうち所定遊技状態とは異なるいずれか遊技状態) が存在しており、

前記所定遊技状態における前記第 1 所定基準回数と、前記特定遊技状態における前記第 1 所定基準回数とが相違していることを特徴とする特徴 O 1 乃至 O 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 1 7 6 】

特徴 O 5 によれば、所定遊技状態において第 2 所定状況が終了されるようにするために必要となる第 1 所定対象事象の発生回数と、特定遊技状態において第 2 所定状況が終了されるようにするために必要となる第 1 所定対象事象の発生回数とが相違している構成とすることができる。これにより、所定遊技状態及び特定遊技状態において第 1 所定対象事象の発生回数に基づいて第 2 所定状況を終了させるための条件が単純なものになってしまうことを防止できる。

【 6 1 7 7 】

特徴 O 6 . 前記所定遊技状態における前記第 1 所定基準回数として、前記特定遊技状態における前記第 1 所定基準回数 (第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態において 1 回) よりも多い回数 (第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態において 1 0 0 回) が設定されており、

前記所定遊技状態における前記第 2 所定基準回数として、前記特定遊技状態における前記第 2 所定基準回数 (第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態において 1 0 0 回) よりも少ない回数 (第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態において 1 回) が設定されていることを特徴とする特徴 O 5 に記載の遊技機。

【 6 1 7 8 】

特徴 O 6 によれば、所定遊技状態は、特定遊技状態と比較して、第 2 所定状況を終了させるために必要となる第 1 所定対象事象の発生回数が多い遊技状態であって、第 2 所定状況を終了させるために必要となる第 2 所定対象事象の発生回数が少ない遊技状態とすることができる。また、第 2 所定状況を終了させるために必要となる第 1 所定事象の発生回数として、第 2 所定状況を終了させるために必要となる第 2 所定事象の発生回数よりも多い回数が設定されている遊技状態と、第 2 所定状況を終了させるために必要となる第 1 所定事象の発生回数として、第 2 所定状況を終了させるために必要となる第 2 所定事象の発生回数よりも少ない回数が設定されている遊技状態とが存在しているようにすることができる。これにより、これらの遊技状態における第 1 所定対象事象の発生回数及び第 2 所定対象事象の発生回数に注目させることができる。また、所定遊技状態及び特定遊技状態において第 2 所定状況を終了させるための条件が単純なものになってしまうことを防止できる。

【 6 1 7 9 】

特徴 O 7 . 前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能である可変入球手段 (振分装置部 4 1 1) と、

所定抽選処理 (主側 M P U 8 2 にて実行される当否判定処理) を実行する所定抽選手段 (主側 M P U 8 2 における当否判定処理を実行する機能) と、

前記所定抽選処理の結果が所定抽選結果 (第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態におけるいずれかの小当たり結果) となったことに基づいて、前記可変入球手段を開状態とした後に閉状態とする可変入球制御 (振分実行モード) を実行する可変入球制御手段 (第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の振分開始用処理及び振分用処理を実行する機能) と、を備え、

前記所定抽選結果として第 1 所定抽選結果 (第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態におけるいずれかの小当たり結果) 及び第 2 所定抽選結果 (第 2 2 ~ 第 3 2 の実施形態において第 1 所定抽選結果とは異なるいずれかの小当たり結果) が存在しており、

10

20

30

40

50

前記所定抽選処理の結果が前記第 1 所定抽選結果となることにより前記第 1 所定対象事象が発生する構成であり、

前記所定抽選処理の結果が前記第 2 所定抽選結果となることにより前記第 2 所定対象事象が発生する構成であることを特徴とする特徴 O 1 乃至 O 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6180】

特徴 O 7 によれば、第 2 所定状況を終了させるために必要となる所定抽選結果の発生回数が所定抽選結果の種類に応じて変動する構成とすることができる。また、第 1 所定抽選結果の発生回数が第 1 所定基準回数となった場合、又は第 2 所定抽選結果の発生回数が第 2 所定基準回数となった場合に、第 2 所定状況が終了され、第 2 所定状況が終了された状況において可変入球制御が実行されるようにすることが可能となる。これにより、第 2 所定状況が終了された状況において可変入球制御が実行されるようにするための条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。また、所定抽選処理において発生する所定抽選結果の種類だけではなく、当該所定抽選結果の発生回数にも注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6181】

特徴 O 8 . 遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 37 a、第 2 特図表示部 37 b）を制御する遊技回制御手段（主側 MPU 8 2 の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

前記第 1 所定対象事象の発生回数が前記第 1 所定基準回数となったことに基づいて前記第 1 の所定状況終了手段により前記第 2 所定状況が終了される場合、及び前記第 2 所定対象事象の発生回数が前記第 2 所定基準回数となったことに基づいて前記第 2 の所定状況終了手段により前記第 2 所定状況が終了される場合のいずれにおいても、前記遊技回用動作が終了されるタイミング以前のタイミングである所定タイミング（第 2 2、第 2 4～第 3 2 の実施形態では第 2 特図表示部 37 b における絵柄の変動表示期間が終了するタイミング、第 2 3 の実施形態では第 2 特図表示部 37 b における最終停止期間が終了するタイミング）で前記第 2 所定状況が終了されることを特徴とする特徴 O 1 乃至 O 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6182】

特徴 O 8 によれば、第 1 所定対象事象の発生回数が第 1 所定基準回数となったことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合、及び第 2 所定対象事象の発生回数が第 2 所定基準回数となったことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合のいずれにおいても遊技回用動作が終了されるタイミング以前のタイミングで第 2 所定状況が終了されることにより、遊技回用動作の終了後の状況が、第 2 所定状況が終了された状況となるようにすることができる。

【6183】

上記特徴 O 1 の構成を備え、第 2 所定状況を終了させるために必要となる第 1 所定対象事象の発生回数と、第 2 所定状況を終了させるために必要となる第 2 所定対象事象の発生回数とが異なっている構成において、第 1 所定対象事象の発生回数が第 1 所定基準回数となったことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合、及び第 2 所定対象事象の発生回数が第 2 所定基準回数となったことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合のいずれにおいても所定タイミングで第 2 所定状況が終了されるため、第 1 所定対象事象が発生する場合及び第 2 所定対象事象が発生する場合のいずれにおいても所定タイミングで第 2 所定状況が終了されるか否かに注目させることができる。

【6184】

特徴 O 9 . 遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 37 a、第 2 特図表示部 37 b）を制御する遊技回制御手段（主側 MPU 8 2 の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

前記所定状況発生手段は、前記遊技回の実行回数が特定基準回数（第 2 2～第 3 2 の実施形態では 10000 回）となることに基づいて、前記第 2 所定状況を終了させる手段（

第 2 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S E 9 1 3 ～ステップ S E 9 1 4 の処理を実行する機能、主側 M P U 8 2 のステップ S F 2 2 7 ～ステップ S F 2 2 8 の処理を実行する機能、第 2 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S G 2 1 5 ～ステップ S G 2 1 6 の処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする特徴 O 1 乃至 O 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 1 8 5 】

特徴 O 9 によれば、遊技回の実行回数が特定基準回数となることに基づいて第 2 所定状況が終了される構成において、上記特徴 O 1 の構成を備え、第 1 所定対象事象の発生回数が第 1 所定基準回数となったことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合と、第 2 所定対象事象の発生回数が第 2 所定基準回数となったことに基づいて第 2 所定状況が終了される場合とを生じさせることができる。これにより、第 2 所定状況が終了されて第 1 所定状況となるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【 6 1 8 6 】

なお、特徴 O 1 ～ O 9 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 3、特徴 B 1 ～ B 1 1、特徴 C 1 ～ C 7、特徴 D 1 ～ D 4、特徴 E 1 ～ E 2 6、特徴 F 1 ～ F 1 8、特徴 G 1 ～ G 2 6、特徴 H 1 ～ H 1 3、特徴 I 1 ～ I 5、特徴 J 1 ～ J 1 0、特徴 K 1 ～ K 1 0、特徴 L 1 ～ L 1 8、特徴 M 1 ～ M 7、特徴 N 1 ～ N 9、特徴 O 1 ～ O 9、特徴 P 1 ～ P 8、特徴 Q 1 ～ Q 8、特徴 R 1 ～ R 1 3、特徴 S 1 ～ S 1 6、特徴 T 1 ～ T 1 1、特徴 U 1 ～ U 1 2、特徴 V 1 ～ V 9、特徴 W 1 ～ W 8、特徴 X 1 ～ X 6、特徴 Y 1 ～ Y 5、特徴 Z 1 ～ Z 3、特徴 a 1 ～ a 3、特徴 b 1 ～ b 3 3、特徴 c 1 ～ c 2 8、特徴 d 1 ～ d 3 1 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 6 1 8 7 】

< 特徴 P 群 >

特徴 P 1. 遊技球が流下する遊技領域に設けられ、開状態と閉状態との間で切り換え可能に設けられた特定入球手段 (第 2 2 ～第 3 2 の実施形態における振分装置部 4 1 1) と、

所定事象 (第 2 2 ～第 3 2 の実施形態において第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の遊技結果が小当たり結果となること) が発生したことに基づいて前記特定入球手段を前記閉状態から前記開状態に切り換える特定入球制御手段 (第 2 2 ～第 3 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の振分開始用処理及び振分用処理を実行する機能) と、

前記特定入球手段に入球した遊技球が所定領域 (V 入賞通路領域 4 1 2 c) を通過したことに基づいて遊技状態を特別遊技状態 (開閉実行モード) に移行させる移行手段 (第 2 2 ～第 3 2 の実施形態における主側 M P U 8 2 の特電開始処理を実行する機能) と、を備え、

前記所定事象が複数 (第 2 2 ～第 2 8 の実施形態における第 1 ～第 7 小当たり結果、第 2 9 の実施形態における第 1 ～第 6 小当たり結果、第 3 0 の実施形態では第 1 ～第 9 小当たり結果、第 3 1 の実施形態では第 1 ～第 1 3 小当たり結果、第 3 2 の実施形態では第 1 ～第 1 1 小当たり結果) 存在しており、

前記特定入球手段が前記開状態となった場合において、前記所定領域の通過を可能とする又は前記所定領域の通過を発生させ易い第 1 状況 (低頻度サポートモード) と、前記所定領域の通過を不可とする又は前記所定領域の通過を発生させづらい第 2 状況 (高頻度サポートモード) と、が存在しており、

所定状態 (第 2 2 ～第 3 2 の実施形態において高頻度サポートモードとなるいずれかの遊技状態 S T A 1 ～ S T A 4, S T B 1 ～ S T B 4, S T C 1 ～ S T C 5, S T D 1 ～ S T D 1 1, S T E 1 ～ S T E 1 4) においては、前記所定事象のうち特定の前記所定事象 (第 2 2 ～第 3 2 の実施形態において高頻度サポートモードを終了させるために必要となる発生回数が 1 回又は 2 回に設定されている小当たり結果) が前記第 1 状況を発生させることを可能とする又は前記第 1 状況を発生させ易く、所定の前記所定事象 (第 2 2 ～第 3 2 の実施形態において高頻度サポートモードを終了させるために必要となる発生回数が 1

10

20

30

40

50

00回に設定されている小当たり結果)が前記第1状況を発生させることを不可とする又は前記第1状況を発生させづらい構成であり、

特定状態(第22～第32の実施形態において高頻度サポートモードとなるいずれかの遊技状態STA1～STA4, STB1～STB4, STC1～STC5, STD1～STD11, STE1～STE14であって所定状態とは異なる遊技状態)においては、前記第1状況を発生させることを可能とする又は前記第1状況を発生させ易い前記所定事象の少なくとも一部が前記所定状態と相違していることを特徴とする遊技機。

【6188】

特徴P1によれば、第1状況では、特定入球手段が開状態となった場合において、所定領域の通過を可能とする又は所定領域の通過を発生させ易い状態となり、第2状況では、特定入球手段が開状態となった場合において、所定領域の通過を不可とする又は所定領域の通過を発生させづらい状態となるため、第1状況において特定入球手段が開状態となることを遊技者が期待するようにすることができる。特定状態においては、第1状況を発生させることを可能とする又は第1状況を発生させ易い所定事象の少なくとも一部が所定状態と相違している構成とすることにより、所定状態及び特定状態において第1状況を発生させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6189】

特徴P2. 前記所定状態において前記特定の所定事象が発生したことに基づいて前記第1状況が発生する確率と、前記特定状態において前記第1状況を発生させることを可能とする又は前記第1状況を発生させ易い前記所定事象が発生したことに基づいて前記第1状況が発生する確率とが相違していることを特徴とする特徴P1に記載の遊技機。

【6190】

特徴P2によれば、所定状態及び特定状態のうちの一方は、第1状況を発生させることを可能とする又は第1状況を発生させ易い所定事象が発生したことに基づいて第1状況が発生する確率が相対的に低い状態となり、他方は、当該確率が相対的に高い状態となるようにすることができる。これにより、所定状態及び特定状態のうち当該確率が相対的に高い状態となることを遊技者に期待させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6191】

特徴P3. 前記複数の所定事象のそれぞれが発生する確率は、前記所定状態及び前記特定状態において一定であることを特徴とする特徴P1又はP2に記載の遊技機。

【6192】

特徴P3によれば、所定状態及び特定状態において複数の所定事象のそれぞれが発生する確率を変動させるための構成を不要とすることができる。これにより、所定状態及び特定状態において複数の所定事象のそれぞれが発生する確率を変動させるための情報を予め記憶しておくことが必要となる構成と比較して、各所定事象の発生確率を設定するために予め記憶しておくことが必要な情報のデータ容量を低減することができる。

【6193】

特徴P4. 所定抽選処理(主側MPU82にて実行される当否判定処理)を実行する所定抽選手段(主側MPU82における当否判定処理を実行する機能)を備え、

前記所定抽選処理の結果が所定抽選結果(第22～第32の実施形態におけるいずれかの小当たり結果)となることにより前記所定事象が発生する構成であり、

前記所定抽選結果として、前記複数の所定事象に対応する複数の前記所定抽選結果が存在していることを特徴とする特徴P1乃至P3のいずれか1に記載の遊技機。

【6194】

特徴P4によれば、上記特徴P1の構成を備え、所定状態においては、所定抽選結果のうち特定の所定抽選結果が第1状況を発生させることを可能とする又は第1状況を発生させ易く、所定の所定抽選結果が第1状況を発生させることを不可とする又は第1状況を発生させづらい構成であり、特定状態においては、第1状況を発生させることを可能とする又は第1状況を発生させ易い所定抽選結果の少なくとも一部が所定状態と相違しているよ

10

20

30

40

50

うにすることができる。これにより、所定抽選処理の結果が所定抽選結果となるか否かに注目させることができるとともに、当該所定抽選結果の種類に注目させることができる。

【6195】

特徴P5．前記所定事象のうち前記所定状態において前記特定の前記所定事象となる前記所定事象の数（例えば第22の実施形態における第2時短状態STA2では第3～第5小当たり結果及び第7小当たり結果の4個）と、前記所定事象のうち前記特定状態において前記第1状況を発生させることを可能とする又は前記第1状況を発生させ易い前記所定事象となる前記所定事象の数（例えば第22の実施形態における第1時短状態STA1では第2小当たり結果、第3小当たり結果及び第6小当たり結果の3個）とが相違していることを特徴とする特徴P1乃至P4のいずれか1に記載の遊技機。

10

【6196】

特徴P5によれば、所定状態及び特定状態における一方は、第1状況を発生させることを可能とする又は第1状況を発生させ易い所定事象となる所定事象の数が相対的に少ない状態となり、他方は、第1状況を発生させることを可能とする又は第1状況を発生させ易い所定事象となる所定事象の数が相対的に多い状態となるようにすることができる。これにより、第1状況を発生させるための条件が異なる状態のバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6197】

特徴P6．前記所定状態及び前記特定状態において、前記複数の所定事象のそれぞれの発生回数に基づいて前記第1状況が発生することを特徴とする特徴P1乃至P5のいずれか1に記載の遊技機。

20

【6198】

特徴P6によれば、所定状態において発生する所定事象の種類及び当該所定事象の発生回数に注目させることができるとともに、特定状態において発生する所定事象の種類及び当該所定事象の発生回数に注目させることができる。

【6199】

特徴P7．前記複数の所定事象には、前記所定状態及び前記特定状態の少なくとも一方において前記第1状況を発生させることを可能とする又は前記第1状況を発生させ易い前記所定事象となる前記所定事象であって、前記第1状況を発生させるために必要となる発生回数が2回以上の回数に設定されている前記所定事象（第22の実施形態における第3小当たり結果）が含まれていることを特徴とする特徴P6に記載の遊技機。

30

【6200】

特徴P7によれば、所定状態及び特定状態の少なくとも一方において第1状況を発生させることを可能とする又は第1状況を発生させ易い所定事象となる所定事象であって、第1状況を発生させるために必要となる発生回数が2回以上に設定されている所定事象が発生した場合に、当該所定事象の合計の発生回数に応じて、第1状況が発生しない場合と第1状況が発生する場合とを生じさせることができる。これにより、当該所定事象の発生回数に注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6201】

特徴P8．遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段（第1特図表示部37a、第2特図表示部37b）を制御する遊技回制御手段（主側MPU82の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

40

前記遊技回の実行回数に基づいて前記第1状況を発生させる手段（第22の実施形態における主側MPU82のステップSE913～ステップSE914の処理を実行する機能、主側MPU82のステップSF227～ステップSF228の処理を実行する機能、第23の実施形態における主側MPU82のステップSG215～ステップSG216の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴P1乃至P7のいずれか1に記載の遊技機。

【6202】

特徴P8によれば、所定事象が発生しない場合においても遊技回の実行回数に基づいて

50

第 1 状況が発生し得る構成とすることができる。これにより、第 1 状況が発生させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【 6 2 0 3 】

なお、特徴 P 1 ～ P 8 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 3、特徴 B 1 ～ B 1 1、特徴 C 1 ～ C 7、特徴 D 1 ～ D 4、特徴 E 1 ～ E 2 6、特徴 F 1 ～ F 1 8、特徴 G 1 ～ G 2 6、特徴 H 1 ～ H 1 3、特徴 I 1 ～ I 5、特徴 J 1 ～ J 1 0、特徴 K 1 ～ K 1 0、特徴 L 1 ～ L 1 8、特徴 M 1 ～ M 7、特徴 N 1 ～ N 9、特徴 O 1 ～ O 9、特徴 P 1 ～ P 8、特徴 Q 1 ～ Q 8、特徴 R 1 ～ R 1 3、特徴 S 1 ～ S 1 6、特徴 T 1 ～ T 1 1、特徴 U 1 ～ U 1 2、特徴 V 1 ～ V 9、特徴 W 1 ～ W 8、特徴 X 1 ～ X 6、特徴 Y 1 ～ Y 5、特徴 Z 1 ～ Z 3、特徴 a 1 ～ a 3、特徴 b 1 ～ b 3 3、特徴 c 1 ～ c 2 8、特徴 d 1 ～ d 3 1 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【 6 2 0 4 】

< 特徴 Q 群 >

特徴 Q 1 . 遊技球を発射させるために操作される発射操作手段（発射操作装置 2 8）と

、
遊技領域を流下する遊技球が入球可能である所定入球手段（普電装置 4 0 1）と、

前記所定入球手段を、所定閉状態と所定開状態との間で切り換え可能な所定入球制御手段（第 2 6 ～ 第 2 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 の普図普電制御処理を実行する機能）と、

20

前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球不可となる又は相対的に入球し難くなる第 1 所定状況（低頻度サポートモード）と、前記遊技領域を流下する遊技球が前記所定入球手段に入球可能となる又は相対的に入球し易くなる第 2 所定状況（高頻度サポートモード）と、を発生させる所定状況発生手段（第 2 6 ～ 第 2 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 の高頻度終了設定処理を実行する機能、主側 M P U 8 2 における特電終了処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第 2 保留情報）を取得する取得手段（第 2 6 ～ 第 2 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 の保留情報の取得処理を実行する機能）と、

前記取得手段により取得された前記特別情報を記憶可能な特別情報記憶手段（第 2 特図保留エリア 1 1 2）と、

30

前記特別情報記憶手段に記憶されている前記特別情報を利用して所定抽選処理（第 2 保留情報に対応する当否判定処理）を実行する所定抽選手段（主側 M P U 8 2 における当否判定処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定状況発生手段は、

前記第 2 所定状況において所定の状況終了契機（第 2 6 ～ 第 2 8 の実施形態において遊技回の実行回数による高頻度終了条件が成立すること）が発生したことに基づいて、当該第 2 所定状況を終了させる所定の状況終了手段（主側 M P U 8 2 のステップ S E 9 1 3 ～ ステップ S E 9 1 4 の処理を実行する機能、主側 M P U 8 2 のステップ S F 2 2 7 ～ ステップ S F 2 2 8 の処理を実行する機能、主側 M P U 8 2 のステップ S G 2 1 5 ～ ステップ S G 2 1 6 の処理を実行する機能）と、

40

前記第 2 所定状況において特定の状況終了契機（第 2 6 ～ 第 2 8 の実施形態において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立すること）が発生したことに基づいて、前記所定の状況終了契機が発生していない状況においても、当該第 2 所定状況を終了させる特定の状況終了手段（第 2 6 ～ 第 2 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 の即時高頻度終了処理を実行する機能）と、

を備え、

本遊技機は、前記第 2 所定状況において所定の報知開始契機（第 2 6 , 第 2 7 の実施形態では第 1 ～ 第 3 時短状態 S T A 1 ～ S T A 3 及び終了準備状態 S T A 4 のいずれかにお

50

いて第2特図表示部37bにおける遊技回が開始されること、第28の実施形態では小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が満たされ、保留記憶されている第2保留情報の数が上限個数未満であり、時短終了予告演出が開始されること）が発生したことに基づいて、遊技球が前記所定入球手段に到達可能となる所定操作態様（第26～第28の実施形態における第2発射操作が行われる態様）で前記発射操作手段を操作するように促す所定操作用報知（第26～第28の実施形態における保留促進報知）を実行する所定操作用報知手段（第26の実施形態における音光側MPU93のステップSG801～ステップSG804の処理を実行する機能、第28の実施形態における音光側MPU93のステップSH211～ステップSH219の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【6205】

特徴Q1によれば、発射操作手段が所定操作態様で操作された場合には、遊技球が所定入球手段に到達可能となる。また、所定操作用報知を実行することにより所定操作態様で発射操作手段を操作するように遊技者に促すことができる。第2所定状況において所定の報知開始契機が発生したことに基づいて所定操作用報知が実行されることにより、当該所定操作用報知が実行されていることに基づいて遊技者が所定操作態様で発射操作手段の操作を行い、特別情報記憶手段に新たな特別情報が記憶される可能性を高めることができる。そして、特別情報記憶手段に新たな特別情報が記憶された場合には、当該新たに記憶された特別情報を利用して所定抽選処理が実行されるようにすることができる。これにより、所定操作用報知が実行されているか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【6206】

特徴Q2．遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段（第2特図表示部37b）を制御する遊技回制御手段（主側MPU82の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

前記遊技回が開始されたことに基づいて前記所定の報知開始契機が発生することを特徴とする特徴Q1に記載の遊技機。

【6207】

特徴Q2によれば、遊技回が開始されたことに基づいて所定の報知開始契機が発生する構成とすることにより、所定操作用報知が開始されてから遊技回用動作が終了されるまでの時間を長く確保することができる。これにより、所定操作用報知が実行されていることに基づいて遊技者が所定操作態様で発射操作手段を操作し、遊技回用動作が終了されるまでに特別情報記憶手段に新たな特別情報が記憶される可能性を高めることができる。

30

【6208】

第2所定状況において遊技回が開始される度に、所定操作用報知が実行されて、所定操作態様で発射操作手段を操作するように遊技者に促すことができる。これにより、第2所定状況において遊技回が開始された後、速やかに特別情報記憶手段に新たな特別情報が記憶される可能性を高めることができる。

【6209】

特徴Q3．遊技回において遊技回用動作が実行されるように遊技回実行手段（第2特図表示部37b）を制御する遊技回制御手段（主側MPU82の特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

40

前記特定の状況終了契機が発生したことに基づいて前記第2所定状況が終了される遊技回（第26～第28の実施形態において小当たり結果の発生回数による高頻度終了条件が成立して高頻度サポートモードが終了する遊技回）において、前記所定の報知開始契機が発生することを特徴とする特徴Q1又はQ2に記載の遊技機。

【6210】

特徴Q3によれば、特定の状況終了契機が発生したことに基づいて第2所定状況が終了される遊技回において、所定操作用報知が実行されていることに基づいて遊技者が所定操作態様で発射操作手段を操作し、第2所定状況が終了されるまでに特別情報記憶手段に新

50

たな特別情報が記憶される可能性を高めることができる。

【6211】

特徴Q4．前記特定の状況終了契機が発生したことに基づいて前記第2所定状況が終了される遊技回が開始された後において、所定の状況（第28の実施形態において時短終了予告演出が実行されている状況）となったことに基づいて前記所定の報知開始契機が発生することを特徴とする特徴Q3に記載の遊技機。

【6212】

特徴Q4によれば、遊技回の開始時には所定操作用報知が開始されないようにしながら、特定の状況終了契機が発生したことに基づいて第2所定状況が終了される遊技回が開始された後において所定の状況となったことに基づいて所定の報知開始契機が発生して所定操作用報知が開始されるようにすることができる。これにより、遊技回の実行中に所定操作用報知が開始されるかもしれないと遊技者に意識させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6213】

特徴Q5．前記特定の状況終了契機が発生する遊技回において、当該特定の状況終了契機が発生したことに基づいて前記第2所定状況が終了されることを予告する所定終了予告演出（第28の実施形態における時短終了予告演出）を実行する手段（第28の実施形態における主側MPU82のステップSG911の処理を実行する機能）を備え、

前記所定終了予告演出が実行されることにより前記所定の状況となることを特徴とする特徴Q4に記載の遊技機。

【6214】

特徴Q5によれば、所定終了予告演出が実行されていることに基づいて、第2所定状況が終了されることを遊技者が把握可能とすることができる。所定終了予告演出が実行されている状況となったことに基づいて所定の状況となり、所定操作用報知が実行されるようにすることにより、第2所定状況が終了されることを把握した遊技者が所定操作用報知に従って所定操作態様で発射操作手段を操作する可能性を高めることができる。

【6215】

特徴Q6．前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能である可変入球手段（振分装置部411）と、

前記可変入球手段を開状態とした後に閉状態とする可変入球制御（振分実行モード）を実行する可変入球制御手段（第26～第28の実施形態における主側MPU82の振分開始用処理及び振分用処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定抽選処理の結果が所定抽選結果（第26～第28の実施形態におけるいずれかの小当たり結果）となることにより前記可変入球制御手段による前記可変入球制御が実行される構成であり、

前記第2所定状況において前記所定抽選処理の結果が前記所定抽選結果となり前記所定の状況終了契機が発生したことに基づいて前記所定の状況終了手段により前記第2所定状況が終了されることにより前記第1所定状況となる構成であり、

前記第2所定状況において前記所定抽選処理の結果が前記所定抽選結果となり前記所定の状況終了契機が発生した後に、前記可変入球制御において特別事象（V入賞検知センサ425における遊技球の検知）が発生したことに基づいて前記第1所定状況が終了されて前記第2所定状況となり、前記可変入球制御において前記特別事象が発生しなかった場合には前記第1所定状況が維持されることを特徴とする特徴Q1乃至Q5のいずれか1に記載の遊技機。

【6216】

特徴Q6によれば、第2所定状況において所定抽選処理の結果が所定抽選結果となり所定の状況終了契機が発生した後に、可変入球制御において特別事象が発生したことに基づいて第1所定状況が終了されて第2所定状況となる場合と、可変入球制御において特別事象が発生することなく第1所定状況が維持される場合とが存在している構成において、上

10

20

30

40

50

記特徴 Q 1 の構成を備え、第 2 所定状況において所定の報知開始契機が発生したことに基
づいて所定操作用報知が実行される構成である。これにより、所定操作用報知が開始され
てから第 2 所定状況が終了されるまでの期間に、当該所定操作用報知が実行されているこ
とに基づいて遊技者が所定操作態様で発射操作手段を操作し、特別情報記憶手段に新たな
特別情報を記憶させることを可能とすることができる。よって、可変入球制御において特
別事象が発生しない場合においても、第 2 所定状況の終了までに特別情報記憶手段に新た
な特別情報が記憶される可能性を高めることができる。

【6217】

特徴 Q 7 . 前記特別情報記憶手段は、前記取得手段により異なるタイミングで取得され
た前記特別情報を特定上限数（第 28 の実施形態では 4 個）まで記憶可能であり、

10

前記特別情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち実行対象となる一の前記特
別情報を利用して前記所定抽選手段により前記所定抽選処理が実行される構成であり、

前記所定操作用報知手段は、前記所定操作用報知が実行されている状況において前記特
別情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が前記特定上限数に達したことに基
づいて当該所定操作用報知を終了させる所定操作用報知終了手段（第 28 の実施形態にお
ける音光側 M P U 9 3 のステップ S H 2 1 7 ～ステップ S H 2 1 9 の処理を実行する機能）
を備えていることを特徴とする特徴 Q 1 乃至 Q 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6218】

特徴 Q 7 によれば、特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が特定上限数に達
した後も所定操作用報知が継続されてしまうことを防止することができる。これにより、
所定操作用報知が実行されている状況において、特別情報記憶手段に記憶されている特別
情報の数が特定上限数未満であるか否かについての遊技者による確認を不要とすることが
できる。

20

【6219】

特徴 Q 8 . 遊技回において、遊技回用動作が実行され、前記所定抽選処理の結果に対応
する動作結果となるように遊技回実行手段（第 1 特図表示部 3 7 a、第 2 特図表示部 3 7
b）を制御する遊技回制御手段（主側 M P U 8 2 の特図変動開始処理、特図変動中処理及
び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

前記特別情報記憶手段に記憶されており前記所定抽選処理に利用される前記特別情報が
前記第 2 所定状況の終了時に前記特別情報記憶手段に記憶されていた前記特別情報である
場合には、前記特別情報記憶手段に記憶されており前記所定抽選処理に利用される前記特
別情報が前記第 2 所定状況の終了後に取得された前記特別情報である場合よりも、前記遊
技回用動作の実行期間が短くなることを特徴とする特徴 Q 1 乃至 Q 7 のいずれか 1 に記載
の遊技機。

30

【6220】

特徴 Q 8 によれば、第 2 所定状況の終了時に特別情報記憶手段に記憶されていた特別情
報を利用して所定抽選処理が実行される場合に、第 2 所定状況の終了後に特別情報記憶手
段に記憶された特別情報を利用して所定抽選処理が実行される場合と比較して、第 2 所定
状況の終了後における遊技回の消化効率を高めることができる。これにより、第 2 所定状
況において所定操作用報知が実行されている場合に、特別情報記憶手段に新たな特別情報
を記憶させることを意識させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【6221】

なお、特徴 Q 1 ～ Q 8 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 3、特徴 B 1 ～ B 1 1、特徴 C
1 ～ C 7、特徴 D 1 ～ D 4、特徴 E 1 ～ E 2 6、特徴 F 1 ～ F 1 8、特徴 G 1 ～ G 2 6、
特徴 H 1 ～ H 1 3、特徴 I 1 ～ I 5、特徴 J 1 ～ J 1 0、特徴 K 1 ～ K 1 0、特徴 L 1 ～
L 1 8、特徴 M 1 ～ M 7、特徴 N 1 ～ N 9、特徴 O 1 ～ O 9、特徴 P 1 ～ P 8、特徴 Q 1
～ Q 8、特徴 R 1 ～ R 1 3、特徴 S 1 ～ S 1 6、特徴 T 1 ～ T 1 1、特徴 U 1 ～ U 1 2、
特徴 V 1 ～ V 9、特徴 W 1 ～ W 8、特徴 X 1 ～ X 6、特徴 Y 1 ～ Y 5、特徴 Z 1 ～ Z 3、
特徴 a 1 ～ a 3、特徴 b 1 ～ b 3 3、特徴 c 1 ～ c 2 8、特徴 d 1 ～ d 3 1 のうちいずれ
か 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的

50

な効果を奏することが可能となる。

【6222】

上記特徴L群、特徴M群、特徴N群、特徴O群、特徴P群及び上記特徴Q群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【6223】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【6224】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【6225】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【6226】

<特徴R群>

特徴R1．プログラム記憶手段（主側ROM83）における所定アドレス範囲のプログラムを利用して領域内処理（特定制御の処理）を実行する領域内処理実行手段（主側MPU82における特定制御の処理を実行する機能）と、

前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のアドレスのプログラムを利用して領域外処理（非特定制御の処理）を実行する領域外処理実行手段（主側MPU82における非特定制御の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記領域内処理には遊技のための所定の処理（第33～第38の実施形態における主側MPU82のステップS1901～ステップS1910、ステップS1912～ステップS1921及びステップS1923～ステップS1924の処理）が含まれており、

前記領域外処理には遊技履歴を管理するための特定の処理（第33～第38の実施形態における主側MPU82のステップS1911及びステップS1922の処理）が含まれており、

本遊技機は、

前記領域内処理において使用対象となり前記領域外処理において使用対象とはならない所定レジスタ群（第1レジスタ群555）と、

前記領域外処理において使用対象となり前記領域内処理において使用対象とはならない特定レジスタ群（第2レジスタ群556）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【6227】

特徴R1によれば、領域内処理が実行されている状況においては、所定レジスタ群に含まれているレジスタを使用し、特定レジスタ群に含まれているレジスタを使用しない構成とすることにより、領域内処理が実行されている状況において領域外処理に利用されている情報が書き換えられてしまうことを防止できる。また、領域内処理が実行されている状況から領域外処理が実行される状況に移行する場合に当該領域内処理にて使用されていた所定レジスタ群の情報を退避させる処理、及び領域内処理が実行されている状況に復帰する場合に当該退避させた情報を所定レジスタ群に復帰させる処理を不要として、プログラムのデータ容量を低減することができる。領域外処理が実行されている状況においては、特定レジスタ群に含まれているレジスタを使用し、所定レジスタ群に含まれているレジスタを使用しない構成とすることにより、領域外処理が実行されている状況において領域内処理に利用されている情報が書き換えられてしまうことを防止できる。また、領域外処理

10

20

30

40

50

が実行されている状況から領域内処理が実行される状況に移行する場合に当該領域外処理にて使用されていた特定レジスタ群の情報を退避させる処理、及び領域外処理が実行されている状況に復帰する場合に当該退避させた情報を特定レジスタ群に復帰させる処理を不要として、プログラムのデータ容量を低減することができる。

【6228】

特徴R2．前記所定レジスタ群又は前記特定レジスタ群に含まれているレジスタは、前記プログラム記憶手段に記憶されているプログラムに設定されている所定命令（LD命令、LDK命令、IN命令、OUT命令、OR命令）において、所定バイト数（2バイト）のアドレスを利用することなく特定されるレジスタであることを特徴とする特徴R1に記載の遊技機。

10

【6229】

特徴R2によれば、所定レジスタ群又は特定レジスタ群に含まれているレジスタからの情報の読み出し及び当該レジスタへの情報の書き込みを高速で行うことができるとともに、当該レジスタを使用する命令のバイト数を低減することができる。

【6230】

特徴R3．前記所定レジスタ群には第1レジスタとして所定第1レジスタ（第33～第38の実施形態におけるAレジスタ561a及びHLレジスタ564など）が含まれており、

前記特定レジスタ群には前記第1レジスタとして特定第1レジスタ（第33～第38の実施形態におけるAレジスタ581a及びHLレジスタ584など）が含まれており、

20

前記所定レジスタ群が使用対象となっている状況において、前記領域内処理実行手段により前記第1レジスタを対象とする第1命令（ステップS1503の「EX AF, AF'」という命令、ステップS1504の「EXX」という命令）が実行される場合には前記所定第1レジスタが対象となり、

前記特定レジスタ群が使用対象となっている状況において、前記領域外処理実行手段により前記第1レジスタを対象とする前記第1命令（ステップS1603の「EX AF, AF'」という命令、ステップS1604の「EXX」という命令）が実行される場合には前記特定第1レジスタが対象となることを特徴とする特徴R1又はR2に記載の遊技機。

【6231】

30

特徴R3によれば、予め記憶しておくことが必要となる命令の数を増加させることなく、使用対象となっているレジスタ群に応じて第1命令の対象となるレジスタを変動させることができる。

【6232】

特徴R4．複数の所定記憶領域（主側RAM84の各アドレスに対応する1バイトエリア）を有する所定記憶手段（主側RAM84）を備え、

前記領域内処理実行手段及び前記領域外処理実行手段は、転送元の領域に設定されている情報を転送先の領域に転送する所定転送命令（LDK命令）を実行する所定転送命令実行手段（第33～第38の実施形態における主側MPU82のステップS1701及びステップS1707の処理を実行する機能、主側MPU82のステップS1502、ステップS1504、ステップS1506、ステップS1511、ステップS1513及びステップS1515の処理を実行する機能）を備え、

40

前記所定レジスタ群及び前記特定レジスタ群のいずれかに含まれているレジスタを転送元又は転送先に指定するために前記所定転送命令に設定される情報のビット数は、前記所定記憶領域を転送元又は転送先に指定するために前記所定転送命令に設定される情報のビット数よりも少ないビット数であることを特徴とする特徴R1乃至R3のいずれか1に記載の遊技機。

【6233】

特徴R4によれば、所定記憶領域に格納されている情報を読み出すためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量と比較して、所定レジスタ群及び特定レジスタ群の

50

いずれかに含まれているレジスタに格納されている情報を読み出すためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量を低減することができる。また、所定記憶領域に情報を書き込むためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量と比較して、当該レジスタに情報を書き込むためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量を低減することができる。

【6234】

特徴R5．次に実行すべき命令の番地情報が設定される所定プログラムカウンタ（主側CPU541のプログラムカウンタ559）を備え、

前記所定プログラムカウンタは、前記領域内処理実行手段によって前記領域内処理が実行される状況、及び前記領域外処理実行手段によって前記領域外処理が実行される状況のいずれにおいても共通して使用されることを特徴とする特徴R1乃至R4のいずれか1に記載の遊技機。

10

【6235】

特徴R5によれば、上記特徴R1の構成を備え、領域内処理が実行されている状況においては所定レジスタ群が使用対象となり、領域外処理が実行されている状況においては特定レジスタ群が使用対象となる構成において、プログラムカウンタの数が増加してしまうことを防止できる。

【6236】

特徴R6．前記領域内処理実行手段によって前記領域内処理が実行される状況、及び前記領域外処理実行手段によって前記領域外処理が実行される状況のいずれにおいても使用可能である所定レジスタ（Iレジスタ557、Rレジスタ558）を備えていることを特徴とする特徴R1乃至R4のいずれか1に記載の遊技機。

20

【6237】

特徴R6によれば、上記特徴R1の構成を備え、領域内処理が実行されている状況においては所定レジスタ群が使用対象となり、領域外処理が実行されている状況においては特定レジスタ群が使用対象となる構成において、レジスタの数の増加を抑制しながら、領域内処理にて使用可能なレジスタの数及び領域外処理にて使用可能なレジスタの数を増加させることができる。

【6238】

特徴R7．所定割込み契機（第33～第38の実施形態では4ミリ秒が経過すること）が発生したことに基づいて起動される所定割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段（第33～第38の実施形態における主側MPU82のタイマ割込み処理を実行する機能、割込み制御回路548）を備え、

30

前記所定レジスタには、発生した割込み契機に対応する割込み処理のプログラムを特定するために利用される情報（上位8ビット）が設定されることを特徴とする特徴R6に記載の遊技機。

【6239】

特徴R7によれば、領域内処理が実行されている状況において発生した割込み契機に対応する割込み処理を実行するために利用されるレジスタとは別のレジスタとして、領域外処理が実行されている状況において発生した割込み契機に対応する割込み処理を実行するために利用されるレジスタが設けられている構成と比較して、発生した割込み契機に対応する割込み処理を実行するために利用されるレジスタの数の増加を抑制することができる。

40

【6240】

特徴R8．所定更新契機（主側ROM83に記憶されている命令を実行するために主側CPU541にて命令の読み出しが行われること）が発生する度に前記所定レジスタ（Rレジスタ558）に格納されている情報が更新されることを特徴とする特徴R6に記載の遊技機。

【6241】

特徴R8によれば、レジスタの数の増加を抑制しながら、所定レジスタに格納されてお

50

り所定更新契機が発生する度に更新される情報を、領域内処理及び領域外処理の双方において利用可能とすることができる。

【6242】

特徴R9．前記領域内処理が実行されている状況及び前記領域外処理が実行される状況のいずれにおいても前記所定更新契機が発生することを特徴とする特徴R8に記載の遊技機。

【6243】

特徴R9によれば、領域内処理が実行されている状況及び領域外処理が実行されている状況のいずれかにおいて前記所定レジスタに格納されている情報の更新が行われない状態となる構成と比較して、所定レジスタにて更新されている情報に偏りが生じてしまう可能性を低減することができる。

10

【6244】

特徴R10．前記領域内処理実行手段及び前記領域外処理実行手段の少なくとも一方は、前記所定レジスタに格納されている情報を取得し、当該取得した情報を利用して所定抽選処理（普図当否判定処理）を実行する手段（第33～第38の実施形態における主側MPU82のステップSI917の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴R8又はR9に記載の遊技機。

【6245】

特徴R10によれば、領域内処理及び領域外処理の少なくとも一方において、所定抽選処理に使用される情報を取得するためにプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

20

【6246】

特徴R11．前記領域内処理が実行されている状況において所定退避命令（PUSH命令）が実行された場合に当該領域内処理にて使用されている情報の退避先となる所定退避領域（第33～第38の実施形態における特定制御用のスタックエリア212）と、

前記領域外処理が実行されている状況において前記所定退避命令が実行された場合に当該領域外処理にて使用されている情報の退避先となる特定退避領域（第33～第38の実施形態における非特定制御用のスタックエリア214）と、
を備えていることを特徴とする特徴R1乃至R10のいずれか1に記載の遊技機。

【6247】

特徴R11によれば、上記特徴R1の構成を備え、領域内処理が実行されている状況においては所定レジスタ群が使用対象となり、領域外処理が実行されている状況においては特定レジスタ群が使用対象となる構成において、所定レジスタ群及び特定レジスタ群に含まれるレジスタの数を低減することができる。

30

【6248】

特徴R12．前記領域内処理が実行されている状況において、前記領域外処理に含まれる特定処理（第2スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理、ベース値算出設定処理、非特定制御用の初期設定処理及び第2管理用処理）に対応するプログラムを呼び出す所定呼び出し命令（CALL命令）が実行された場合には、当該所定呼び出し命令が実行されたことに基づいて、使用対象のレジスタ群が前記所定レジスタ群から前記特定レジスタ群に切り換えられ、前記特定処理が開始されることを特徴とする特徴R1乃至R11のいずれか1に記載の遊技機。

40

【6249】

特徴R12によれば、上記特徴R1の構成を備え、領域内処理が実行されている状況においては所定レジスタ群が使用対象となり、領域外処理が実行されている状況においては特定レジスタ群が使用対象となる構成において、領域外処理が実行されている状況となったにも関わらず領域内処理に対応する所定レジスタ群が使用対象となっている状況が生じてしまうことを防止できる。

【6250】

特徴R13．所定割込み契機（第33～第38の実施形態では4ミリ秒が経過すること

50

）が発生したことに基づいて起動される所定割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段（第３３～第３８の実施形態における主側ＭＰＵ８２のタイマ割込み処理を実行する機能、割込み制御回路５４８）を備え、

前記領域内処理が実行されている状況において、前記領域外処理に含まれる特定処理（第２スタックポインタ記憶処理、不正検知用処理、ベース値算出設定処理、非特定制御用の初期設定処理及び第２管理用処理）に対応するプログラムを呼び出す所定呼び出し命令（ＣＡＬＬＡ命令）が実行された場合には、当該所定呼び出し命令が実行されたことに基づいて、前記所定割込み処理の起動が禁止されている状態となり、前記特定処理が開始されることを特徴とする特徴Ｒ１乃至Ｒ１２のいずれか１に記載の遊技機。

【６２５１】

特徴Ｒ１３によれば、領域外処理の開始後に所定割込み処理が起動されてしまうことを防止できる。これにより、所定割込み処理の開始時に、領域外処理に使用されていた情報を退避させるための処理を不要とすることができる。よって、所定割込み処理を開始するための処理負荷を軽減することができるとともに、所定割込み処理を開始するためにプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

【６２５２】

なお、特徴Ｒ１～Ｒ１３の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１３、特徴Ｂ１～Ｂ１１、特徴Ｃ１～Ｃ７、特徴Ｄ１～Ｄ４、特徴Ｅ１～Ｅ２６、特徴Ｆ１～Ｆ１８、特徴Ｇ１～Ｇ２６、特徴Ｈ１～Ｈ１３、特徴Ｉ１～Ｉ５、特徴Ｊ１～Ｊ１０、特徴Ｋ１～Ｋ１０、特徴Ｌ１～Ｌ１８、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ９、特徴Ｏ１～Ｏ９、特徴Ｐ１～Ｐ８、特徴Ｑ１～Ｑ８、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１６、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ１２、特徴Ｖ１～Ｖ９、特徴Ｗ１～Ｗ８、特徴Ｘ１～Ｘ６、特徴Ｙ１～Ｙ５、特徴Ｚ１～Ｚ３、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ３３、特徴ｃ１～ｃ２８、特徴ｄ１～ｄ３１のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【６２５３】

<特徴Ｓ群>

特徴Ｓ１．各種処理の実行に際して利用される所定レジスタ（第３３～第３８の実施形態における第１レジスタ群５５５のＡＦレジスタ５６１、ＢＣレジスタ５６２、ＤＥレジスタ５６３及びＨＬレジスタ５６４など、第２レジスタ群５５６のＡＦレジスタ５８１、ＢＣレジスタ５８２、ＤＥレジスタ５８３及びＨＬレジスタ５８４など）及び特定レジスタ（第１レジスタ群５５５のＶレジスタ５６８、第２レジスタ群５５６のＶレジスタ５８８、Ｉレジスタ５５７及びＲレジスタ５５８）を備え、

前記所定レジスタに対応する補助レジスタとして、当該所定レジスタに格納されているデータを退避させるために利用される所定補助レジスタ（第１レジスタ群５５５のＡＦ'レジスタ５７１、ＢＣ'レジスタ５７２、ＤＥ'レジスタ５７３及びＨＬ'レジスタ５７４など、第２レジスタ群５５６のＡＦ'レジスタ５９１、ＢＣ'レジスタ５９２、ＤＥ'レジスタ５９３及びＨＬ'レジスタ５９４など）が設けられており、

前記特定レジスタに対応する前記補助レジスタは設けられていないことを特徴とする遊技機。

【６２５４】

特徴Ｓ１によれば、所定レジスタに対応する補助レジスタとして所定補助レジスタが設けられていることにより、当該所定補助レジスタが設けられていない構成と比較して、所定レジスタに格納されているデータの退避先を指定するための構成を簡素化することができる。

【６２５５】

所定レジスタには補助レジスタとして所定補助レジスタが設けられている構成において、特定レジスタには対応する補助レジスタが設けられていない構成とすることにより、レジスタの数の増加を抑制することができる。

【６２５６】

10

20

30

40

50

特徴 S 2 . 前記所定レジスタ及び前記特定レジスタは、プログラムに設定されている所定命令 (L D 命令、 L D K 命令、 I N 命令、 O U T 命令、 O R 命令) において、所定バイト数 (2 バイト) のアドレスを利用することなく特定されるレジスタであることを特徴とする特徴 S 1 に記載の遊技機。

【 6 2 5 7 】

特徴 S 2 によれば、所定レジスタ又は特定レジスタからの情報の読み出しを高速で行うことができるとともに、所定レジスタ又は特定レジスタへの情報の書き込みを高速で行うことができる。また、所定レジスタ又は特定レジスタを使用する命令のバイト数を低減することができる。

【 6 2 5 8 】

特徴 S 3 . 前記所定補助レジスタには、前記所定レジスタに格納されている情報以外の情報は書き込まれないことを特徴とする特徴 S 1 又は S 2 に記載の遊技機。

【 6 2 5 9 】

特徴 S 3 によれば、所定レジスタから所定補助レジスタに退避させていた情報が、所定レジスタに格納されている情報以外の情報によって書き換えられてしまうことを防止できる。これにより、所定レジスタから所定補助レジスタに退避させていた情報が失われてしまう可能性を低減することができる。

【 6 2 6 0 】

特徴 S 4 . 前記所定補助レジスタに格納されている情報の読み出し先は前記所定レジスタであることを特徴とする特徴 S 1 乃至 S 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 2 6 1 】

特徴 S 4 によれば、所定補助レジスタが設けられていない構成と比較して、所定レジスタから退避させた情報を所定レジスタに復帰させるための構成を簡素化することができる。

【 6 2 6 2 】

特徴 S 5 . 複数の所定記憶領域 (主側 R A M 8 4 の各アドレスに対応する 1 バイトエリア) を有する所定記憶手段 (主側 R A M 8 4) を備え、

転送元の領域に設定されている情報を転送先の領域に転送する所定転送命令 (L D 命令、 L D K 命令) を実行する所定転送命令実行手段 (第 3 3 ~ 第 3 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S I 7 0 1 及びステップ S I 7 0 7 の処理を実行する機能、主側 M P U 8 2 のステップ S J 5 0 2、ステップ S J 5 0 4、ステップ S J 5 0 6、ステップ S J 5 1 1、ステップ S J 5 1 3 及びステップ S J 5 1 5 の処理を実行する機能) と、を備え、

前記所定レジスタ及び前記特定レジスタのいずれかを転送元又は転送先に指定するために前記所定転送命令に設定される情報のビット数は、前記所定記憶領域を転送元又は転送先に指定するために前記所定転送命令に設定される情報のビット数 (2 バイト) よりも少ないビット数であることを特徴とする特徴 S 1 乃至 S 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 2 6 3 】

特徴 S 5 によれば、所定記憶領域に格納されている情報を読み出すためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量と比較して、所定レジスタ及び特定レジスタのいずれかに格納されている情報を読み出すためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量を低減することができる。また、所定記憶領域に情報を書き込むためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量と比較して、所定レジスタ及び特定レジスタのいずれかに情報を書き込むためにプログラムに設定される所定転送命令のデータ容量を低減することができる。

【 6 2 6 4 】

特徴 S 6 . 前記特定レジスタとして、所定ビット数 (2 バイト) の所定アドレス (第 3 3 ~ 第 3 8 の実施形態における監視制御用レジスタ群 5 4 7 に含まれているレジスタのアドレス、第 3 3 ~ 第 3 8 の実施形態におけるタイマ割込み処理の開始アドレス) を特定するために利用される所定情報 (監視制御用レジスタ群 5 4 7 の上位 1 バイトである「 A B

10

20

30

40

50

H」、スタートアドレスポインタの上位1バイトである「01H」)が格納される所定のレジスタ(Vレジスタ568, 588、Iレジスタ557)が存在しており、

前記所定のレジスタに格納されている前記所定情報を利用する場合、前記所定アドレスを特定するために必要となる情報のビット数は前記所定ビットよりも少ないビット数であることを特徴とする特徴S1乃至S5のいずれか1に記載の遊技機。

【6265】

特徴S6によれば、所定アドレスを特定するために必要となる情報のビット数を低減することができるため、プログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

【6266】

特徴S7. 所定割込み契機(第33～第38の実施形態では4ミリ秒が経過すること)が発生したことに基づいて起動される所定割込み処理(タイマ割込み処理)を実行する手段(第33～第38の実施形態における主側MPU82のタイマ割込み処理を実行する機能、割込み制御回路548)を備え、

前記所定情報は、発生した割込み契機に対応する割込み処理を実行するためのプログラムを特定するために利用される情報であることを特徴とする特徴S6に記載の遊技機。

【6267】

特徴S7によれば、発生した割込み契機に対応する割込み処理を実行するためのプログラムを特定するための構成を簡素化することができる。

【6268】

特徴S8. 制御手段(主側MPU82)の周辺機能を制御するための情報が設定される周辺機能設定レジスタ(設定用レジスタ群546、監視制御用レジスタ群547)と、

前記周辺機能設定レジスタに設定されている情報に基づいて前記周辺機能の制御を行う周辺機能制御実行手段(第33～第38の実施形態における主側MPU82のステップSI402及びステップSI411の処理を実行する機能、主側MPU82のステップSI918～ステップSI920の処理を実行する機能)と、

を備え、
前記所定情報は、前記周辺機能設定レジスタに対応するアドレスを特定するために利用される情報であることを特徴とする特徴S6に記載の遊技機。

【6269】

特徴S8によれば、周辺機能設定レジスタを指定するためにプログラムに設定される情報のデータ容量を低減することができる。

【6270】

特徴S9. 前記特定レジスタとして、所定更新契機(主側ROM83に記憶されている命令を実行するために主側CPU541にて命令の読み出しが行われること)が発生する度に格納されている情報の更新が行われる特定のレジスタ(Rレジスタ558)が存在していることを特徴とする特徴S1乃至S8のいずれか1に記載の遊技機。

【6271】

特徴S9によれば、特定のレジスタに対応する補助レジスタが設けられている構成と比較して、レジスタの数の増加を抑制しながら、所定更新契機が発生する度に更新される情報を利用可能とすることができる。

【6272】

特徴S10. 前記特定のレジスタから取得した情報を使用して所定抽選処理(普図当否判定処理)を実行する手段(第33～第38の実施形態における主側MPU82のステップSI917の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴S9に記載の遊技機。

【6273】

特徴S10によれば、所定抽選処理に使用される情報を取得するためにプログラムに設定される命令のデータ容量を低減することができる。

【6274】

10

20

30

40

50

特徴 S 1 1 . 前記所定レジスタに格納されている情報と、当該所定レジスタに対応する前記所定補助レジスタに格納されている情報とを交換させる所定交換命令（「EX AF , AF ´」という命令、「EX X」という命令）を実行する手段（第 3 3 ~ 第 3 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S I 9 0 1、ステップ S I 9 0 2、ステップ S I 9 2 3 及びステップ S I 9 2 4 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 S 1 乃至 S 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 2 7 5 】

特徴 S 1 1 によれば、所定交換命令を実行することにより、所定レジスタに格納されている情報及び所定補助レジスタに退避されている情報が失われてしまうことを防止しながら、所定レジスタに格納されている情報を所定補助レジスタに退避させること、及び所定補助レジスタに退避させていた情報を所定レジスタに復帰させることができる。これにより、所定レジスタに格納されている情報を退避させるとともに所定補助レジスタに退避されている情報の復帰させるためにプログラムに設定される命令の数及びデータ容量を低減することができる。

10

【 6 2 7 6 】

特徴 S 1 2 . 所定演算（減算）が行われるようにする所定演算命令（減算命令）を実行する手段（第 3 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S J 9 0 8 の処理を実行する機能、第 3 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S K 6 1 0 の処理を実行する機能、主側 M P U 8 2 のステップ S K 7 0 9 の処理を実行する機能）と、

前記所定演算の演算結果に応じて値が変化する演算結果対応領域（F レジスタ 5 6 1 b に設けられたゼロフラグ及びキャリフラグ）と、
を備え、

20

前記所定交換命令の実行前後において前記演算結果対応領域の値は変化しないことを特徴とする特徴 S 1 1 に記載の遊技機。

【 6 2 7 7 】

特徴 S 1 2 によれば、所定演算命令を実行する処理と、当該所定演算命令の演算結果に応じて変化した演算結果対応領域の値を利用する処理との間に、所定交換命令を実行する処理を設定することができる。これにより、所定演算命令を実行する処理の実行後であって所定交換命令を実行する処理の実行前に、当該所定演算命令の演算結果に応じて変化した演算結果対応領域の値を当該演算結果対応領域とは別の記憶領域に保存するための処理、及び当該所定交換命令を実行する処理の実行後に当該保存した値を読み出す処理を不要とすることができる。よって、プログラムに設定される命令の数及びデータ容量を低減することができる。このように、プログラム設計の自由度を高めることができる。

30

【 6 2 7 8 】

特徴 S 1 3 . 所定処理（主側 M P U 8 2 のステップ S I 4 1 4 ~ ステップ S I 4 1 5 の処理）を実行する手段（第 3 3 ~ 第 3 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S I 4 1 4 ~ ステップ S I 4 1 5 の処理を実行する機能）と、

前記所定処理が実行されている状況において、所定割込み契機（4 ミリ秒が経過すること）が発生したことに基づいて所定割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段（第 3 3 ~ 第 3 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 のタイマ割込み処理を実行する機能、割込み制御回路 5 4 8）と、

40

前記所定割込み契機が発生したことに基づいて前記所定交換命令を実行する開始交換手段（主側 M P U 8 2 におけるステップ S I 9 0 1 ~ ステップ S I 9 0 2 の処理を実行する機能）と、

前記所定割込み処理を終了して前記所定処理に復帰する場合に前記所定交換命令を実行する手段（主側 M P U 8 2 におけるステップ S I 9 2 3 ~ ステップ S I 9 2 4 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 S 1 1 又は S 1 2 に記載の遊技機。

【 6 2 7 9 】

特徴 S 1 3 によれば、所定割込み処理が実行される期間に亘って、当該所定割込み処理

50

の開始前に所定処理にて使用されていた情報を所定補助レジスタに退避させておくことができる。そして、所定割込み処理を終了して所定処理に復帰する場合に、当該所定補助レジスタに退避させていた情報を所定レジスタに復帰させることができる。

【6280】

特徴S14．繰り返し実行される所定処理（残余処理）を実行する手段（第34の実施形態における主側MPU82の残余処理を実行する機能）と、

所定割込み契機が発生したことに基づいて所定割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段（主側MPU82におけるタイマ割込み処理を実行する機能）と、

前記所定処理の開始時に前記所定割込み処理の起動が禁止されている状態とする割込み禁止手段（主側MPU82におけるステップSK417の処理を実行する機能）と、

前記所定処理の終了時に前記所定割込み処理の起動が許可されている状態とする割込み許可手段（主側MPU82における割込み許可処理を実行する機能）と、

前記所定割込み処理が実行されている状況において前記所定交換命令を実行する手段（第34の実施形態における主側MPU82のステップSK607、ステップSK611、ステップSK614、ステップSK618及びステップSK622の処理を実行する機能、主側MPU82のステップSK704及びステップSK714の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴S11又はS12に記載の遊技機。

【6281】

特徴S14によれば、所定処理が終了した状態で所定割込み処理が開始され、所定処理の実行途中で所定割込み処理が開始されてしまうことを防止することができる。これにより、所定処理で使用されていた情報を所定割込み処理の実行中に所定補助レジスタに退避させることを不要とすることができる。よって、所定割込み処理において、所定レジスタ及び所定補助レジスタを使用可能とすることができる。

【6282】

特徴S15．複数の記憶領域（第33～第38の実施形態における特定制御用のスタックエリア212に含まれている記憶エリア、非特定制御用のスタックエリア214に含まれている記憶エリア）を有している所定記憶領域（特定制御用のスタックエリア212、非特定制御用のスタックエリア214）と、

前記所定記憶領域において情報の書き込み対象となる前記記憶領域を更新する書き込み先更新手段（主側MPU82のPUSH命令を実行する機能）と、

前記所定記憶領域において情報の読み出し対象となる前記記憶領域を更新する読み出し元更新手段（主側MPU82のPOP命令を実行する機能）と、

前記所定レジスタに格納されている情報を前記所定記憶領域において前記書き込み対象となっている前記記憶領域に退避させる所定退避手段（第34の実施形態における主側MPU82のステップSK605、ステップSK606及びステップSK613の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴S1乃至S14のいずれか1に記載の遊技機。

【6283】

特徴S15によれば、所定レジスタから所定補助レジスタに情報が退避された後に当該所定レジスタに格納された情報を所定記憶領域において書き込み対象となっている記憶領域に退避させることができる。これにより、所定補助レジスタに退避させた情報が書き換えられてしまうことを防止できる。また、所定レジスタから所定記憶領域において書き込み対象となっている記憶領域に情報が退避された後に当該所定レジスタに格納された情報を所定補助レジスタに退避させることができる。これにより、所定記憶領域の記憶領域に退避させた情報が書き換えられてしまうことを防止できる。

【6284】

特徴S16．前記所定退避手段により前記所定レジスタに格納されている情報を前記所定記憶領域において前記書き込み対象となっている前記記憶領域に退避させる処理（第34の実施形態における主側MPU82のステップSK605の処理）が行われた後に、前

10

20

30

40

50

記所定レジスタに格納されている情報と前記所定補助レジスタに格納されている情報とを交換する処理（主側MPU82のステップSK607の処理）と、前記記憶領域に退避させていた情報を前記所定レジスタとは異なるレジスタに読み出す処理（主側MPU82のステップSK609の処理）と、を実行する手段を備えていることを特徴とする特徴S15に記載の遊技機。

【6285】

特徴S16によれば、所定レジスタに格納されていた情報と、所定補助レジスタに格納されていた情報との双方を利用可能な状態とすることができる。

【6286】

なお、特徴S1～S16の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8、特徴R1～R13、特徴S1～S16、特徴T1～T11、特徴U1～U12、特徴V1～V9、特徴W1～W8、特徴X1～X6、特徴Y1～Y5、特徴Z1～Z3、特徴a1～a3、特徴b1～b33、特徴c1～c28、特徴d1～d31のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6287】

上記特徴R群及び上記特徴S群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【6288】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【6289】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【6290】

ここで、上記例示等のような遊技機においては処理が好適に実行される必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【6291】

<特徴T群>

特徴T1．各種処理を実行する制御手段（主側MPU82）と、

リセット実行契機（第33～第35，第38の実施形態では主側電源制御部543に供給されている第2動作電力の電圧が2.1V以上である状況においてリセット回路544に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の少なくとも一方がLOWレベルであること、第36，第37の実施形態では主側電源制御部543に供給されている第2動作電力の電圧が2.1V以上である状況においてリセット回路544に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の双方がLOWレベルであること、リセット回路544に入力されている第1リセット信号の立ち下がり又は第2リセット信号の立ち下がりが検出されること）が発生したことに基づいて前記制御手段のリセット（第33，第34，第38の実施形態における主側MPU82のリセット、第35～第37の実施形態における主側MPU82の全部リセット）が行われるようにするリセット手段（リセット回路544、内部レジスタ初期化回路541a、供給切替回路543a、外部レジスタ初期化回路605）と、

所定契機（停電信号の立ち下げからリセット用遅延期間が経過すること、又は停電監視

10

20

30

40

50

基板 8 5 において監視されている第 2 通常動作電力の電圧が第 1 リセット基準電圧以下となること）が発生したことに基づいて、前記リセット手段に対して所定リセット信号（第 1 リセット信号）が出力されている状態（第 1 リセット信号が LOW レベルに立ち下げられている状態）とすることにより前記リセット実行契機が発生するようにする所定リセット信号出力手段（停電監視基板 8 5、停電信号制御回路 8 5 c、第 1 リセット信号制御回路 8 5 d、停電信号遅延回路 8 5 e）と、

特定契機（電圧監視回路 6 0 4 において監視されている第 2 通常動作電力の電圧が立ち下がり検出電圧以下となること）が発生したことに基づいて、前記リセット手段に対して特定リセット信号（第 2 リセット信号）が出力されている状態（第 2 リセット信号が LOW レベルに立ち下げられている状態）とすることにより前記リセット実行契機が発生するようにする特定リセット信号出力手段（主側電源制御部 5 4 3、電圧監視回路 6 0 4）と、

10

を備えていることを特徴とする遊技機。

【 6 2 9 2 】

特徴 T 1 によれば、所定契機が発生したことに基づいて、特定契機が発生していなくても、制御手段のリセットが行われるようにすることができる。また、特定契機が発生したことに基づいて、所定契機が発生していなくても、制御手段のリセットが行われるようにすることができる。これにより、遊技機への動作電力の供給が停止される場合に、制御手段のリセットが行われることなく制御手段が不安定な状態となってしまうことを防止できる。

20

【 6 2 9 3 】

特徴 T 2 . 前記制御手段及び前記特定リセット信号出力手段は所定基板（主制御基板 8 1）に設けられており、

前記所定リセット信号出力手段は、前記所定基板とは異なる特定基板（停電監視基板 8 5）に設けられていることを特徴とする特徴 T 1 に記載の遊技機。

【 6 2 9 4 】

特徴 T 2 によれば、制御手段が設けられている所定基板とは異なる特定基板に設けられている所定リセット信号出力手段からリセット手段に入力される所定リセット信号に基づいて制御手段のリセットが行われる場合と、制御手段と同一の基板に設けられている特定リセット信号出力手段からリセット手段に入力される特定リセット信号に基づいて制御手段のリセットが行われる場合とを生じさせることができる。これにより、所定基板又は特定基板における回路異常が原因となって制御手段のリセットが行われずに制御手段が不安定な状態となってしまう可能性を低減することができる。

30

【 6 2 9 5 】

特徴 T 3 . 前記制御手段の動作電力を出力する所定電力供給手段（電源・発射制御装置 7 8）と、

前記所定電力供給手段から出力される所定電力（第 1 通常動作電力）を監視する所定電力監視手段（停電監視基板 8 5）と、

を備え、

前記所定電力監視手段は、前記所定電力供給手段から当該所定電力監視手段に供給されている前記所定電力を監視し、当該監視の結果に基づいて前記所定契機が発生したことを特定する所定契機特定手段（停電監視基板 8 5、第 1 電圧監視回路 8 5 a）を備え、

40

前記所定契機特定手段により前記所定契機の発生が特定されたことに基づいて、前記所定リセット信号出力手段は前記所定リセット信号が出力されている状態とすることの特徴 T 1 又は T 2 に記載の遊技機。

【 6 2 9 6 】

特徴 T 3 によれば、所定電力供給手段から所定電力監視手段への所定電力の供給状態に基づいて所定契機の発生が特定された場合には、特定契機が発生していなくても、制御手段のリセットが行われるようにすることができる。

【 6 2 9 7 】

50

特徴 T 4 . 前記所定電力供給手段から出力される特定電力（第 2 通常動作電力）を監視する特定電力監視手段（電圧監視回路 6 0 4）を備え、

前記特定電力監視手段は、前記所定電力供給手段から当該特定電力監視手段に供給されている前記特定電力を監視し、当該監視の結果に基づいて前記特定契機が発生したことを特定する特定契機特定手段（停電監視基板 8 5、第 2 電圧監視回路 8 5 b）を備え、

前記特定契機特定手段により前記特定契機が発生が特定されたことに基づいて、前記特定リセット信号出力手段は前記特定リセット信号が出力されている状態とすることを特徴とする特徴 T 3 に記載の遊技機。

【 6 2 9 8 】

特徴 T 4 によれば、所定電力供給手段から特定電力監視手段への特定電力の供給状態に基づいて特定契機が発生が特定された場合には、所定契機が発生していなくても、制御手段のリセットが行われるようにすることができる。

【 6 2 9 9 】

特徴 T 5 . 前記所定電力供給手段から出力される前記特定電力が前記所定電力監視手段を経由して前記特定電力監視手段へ供給される構成であり、

前記所定電力監視手段は、当該所定電力監視手段に供給されている前記特定電力を監視し、当該監視の結果に基づいて前記所定契機が発生したことを特定する手段（停電監視基板 8 5、第 2 電圧監視回路 8 5 b）を備えていることを特徴とする特徴 T 4 に記載の遊技機。

【 6 3 0 0 】

特徴 T 5 によれば、所定電力供給手段から出力される特定電力が所定電力監視手段及び特定電力監視手段において監視される構成とすることができる。また、所定電力監視手段において監視されている特定電力の供給状態の監視結果に基づいて所定契機が発生するようにするとともに、特定電力監視手段において監視されている特定電力の供給状態の監視結果に基づいて特定契機が発生するようにすることができる。これにより、所定電力供給手段からの特定電力の供給状態に基づいて制御手段のリセットが行われる可能性を高めることができる。

【 6 3 0 1 】

特徴 T 6 . 前記所定電力供給手段から前記所定電力と、当該所定電力とは異なる前記特定電力とが出力されることを特徴とする特徴 T 5 に記載の遊技機。

【 6 3 0 2 】

特徴 T 6 によれば、所定電力監視手段に供給されている所定電力の供給状態に基づいて所定契機が発生が特定された場合には、当該所定電力監視手段に供給されている特定電力の供給状態に基づいて所定契機が発生が特定されたか否かとは無関係に、所定リセット信号出力手段によって所定リセット信号が出力されている状態となるようにすることができる。また、所定電力監視手段に供給されている特定電力の供給状態に基づいて所定契機が発生が特定された場合には、当該所定電力監視手段に供給されている所定電力の供給状態に基づいて所定契機が発生が特定されたか否かとは無関係に、所定リセット信号出力手段によって所定リセット信号が出力されている状態となるようにすることができる。これにより、遊技機への動作電力の供給が停止される場合に、制御手段のリセットが行われることなく制御手段が不安定な状態となってしまうことを防止できる。

【 6 3 0 3 】

特徴 T 7 . 前記所定電力監視手段は、前記所定電力供給手段から当該所定電力監視手段に供給されている前記所定電力の供給状態を監視し、所定の契機（停電監視基板 8 5 において監視している第 1 通常動作電力の最大電圧が検出されない状態が停電基準期間に亘って継続すること）が発生したことに基づいて前記制御手段に所定停電信号（停電信号）を出力する所定の出力手段（停電監視基板 8 5、停電信号制御回路 8 5 c）を備え、

前記制御手段は、前記所定停電信号を受信したことに基づいて停電対応処理（停電時処理）を実行する手段（第 3 3 ～ 第 3 8 の実施形態における主側 M P U 8 2 の停電時処理を実行する機能）を備え、

10

20

30

40

50

前記所定の契機が発生してから所定の期間（リセット用遅延期間）が経過したことに基
づいて前記所定契機が発生することを特徴とする特徴 T 3 乃至 T 6 のいずれか 1 に記載の
遊技機。

【6304】

特徴 T 7 によれば、所定の契機が発生してから制御手段のリセットが行われるまでの間
に、制御手段にて停電対応処理が実行されるようにすることができる。これにより、停電
対応処理が実行された状態で、制御手段のリセットが行われるようにすることができる。

【6305】

特徴 T 8．前記所定電力監視手段において監視対象となっている電力として、前記所定
電力及び特定電力（第 2 通常動作電力）が存在しており、

10

前記所定の契機は前記所定電力の前記所定電力監視手段への供給状態に基づいて発生す
る構成であり、

前記所定の契機が発生していなくても、前記特定電力の前記所定電力監視手段への供給
状態に基づいて前記所定契機が発生することを特徴とする特徴 T 7 に記載の遊技機。

【6306】

特徴 T 8 によれば、上記特徴 T 7 の構成を備え、所定電力監視手段において監視されて
いる所定電力の供給状態に基づいて所定の契機が発生する場合には、当該所定の契機が発
生してから所定の期間が経過したことに基づいて所定契機が発生する構成において、当該
所定電力の供給状態に基づいて所定の契機が発生しない場合においても、所定電力監視手
段において監視されている特定電力の供給状態に基づいて所定契機が発生するようにする
ことができる。これにより、遊技機への動作電力の供給が停止される場合に、所定契機が
発生しない事態が生じてしまう可能性を低減することができる。

20

【6307】

特徴 T 9．動作電力の供給が停止される状況において、前記特定契機が発生するタイミ
ングは、前記所定電力監視手段において監視されている前記所定電力の供給状態に基づ
いて前記所定契機が発生するタイミングよりも後のタイミングであることを特徴とする特徴
T 8 に記載の遊技機。

【6308】

特徴 T 9 によれば、所定出力手段からリセット手段に入力される所定リセット信号の状
態に基づいて制御手段のリセットが行われる構成としながら、回路異常が発生して当該所
定リセット信号の状態に基づく制御手段のリセットが行われない場合には、特定出力手段
からリセット手段に入力される特定リセット信号の状態に基づいて制御手段のリセットが
行われるようにすることができる。

30

【6309】

特徴 T 10．前記リセット手段には、所定のシステムクロック数分の期間（6 システム
クロック数分の期間）に亘って当該リセット手段に前記所定リセット信号が入力されてい
る状態となったことに基づいて当該リセット手段において前記所定リセット信号が入力さ
れたことが特定されるようにする所定フィルタ（ノイズフィルタ 606）が設けられてい
ることを特徴とする特徴 T 1 乃至 T 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6310】

40

特徴 T 10 によれば、制御手段において、所定リセット信号の状態変化がノイズによる
ものではないことを確認するための期間を設けることを不要とすることができる。これに
より、制御手段のリセットが迅速に行われるようにすることができる。

【6311】

特徴 T 11．動作電力の供給が開始された後に、前記所定リセット信号出力手段からは
前記所定リセット信号が出力されており前記特定リセット信号出力手段からは前記特定リ
セット信号が出力されている状態となる構成であり、

前記制御手段のリセットが行われている状態において、前記リセット手段に前記所定リ
セット信号及び前記特定リセット信号のいずれもが入力されていない状態（第 33～第 3
5，第 38 の実施形態においてリセット回路 544 に入力されている第 1 リセット信号及

50

び第２リセット信号の双方がＨＩレベルとなっている状態）となったことに基づいて、前記制御手段のリセットを解除する手段（リセット実行信号制御回路５４４ａ、リセット制御回路５４４ｂ）を備えていることを特徴とする特徴Ｔ１乃至Ｔ１０のいずれか１に記載の遊技機。

【６３１２】

特徴Ｔ１１によれば、遊技機への動作電力の供給が開始された後に制御手段のリセットが行われることにより、制御手段の不安定な状態が解消されるようにすることができる。

【６３１３】

リセット手段に所定リセット信号及び特定リセット信号のいずれもが入力されていない状態となるまで制御手段のリセットが解除されない構成とすることにより、制御手段を正10
常に動作させることが可能な電力供給状態となった後に制御手段のリセット解除後の動作が開始されるようにすることができる。

【６３１４】

なお、特徴Ｔ１～Ｔ１１の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１３、特徴Ｂ１～Ｂ１１、特徴Ｃ１～Ｃ７、特徴Ｄ１～Ｄ４、特徴Ｅ１～Ｅ２６、特徴Ｆ１～Ｆ１８、特徴Ｇ１～Ｇ２６、特徴Ｈ１～Ｈ１３、特徴Ｉ１～Ｉ５、特徴Ｊ１～Ｊ１０、特徴Ｋ１～Ｋ１０、特徴Ｌ１～Ｌ１８、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ９、特徴Ｏ１～Ｏ９、特徴Ｐ１～Ｐ８、特徴Ｑ１～Ｑ８、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１６、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ１２、特徴Ｖ１～Ｖ９、特徴Ｗ１～Ｗ８、特徴Ｘ１～Ｘ６、特徴Ｙ１～Ｙ５、特徴Ｚ１～Ｚ３、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ３３、特徴ｃ１～ｃ２８、特徴ｄ１～ｄ３１のうちい20
ずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【６３１５】

上記特徴Ｔ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【６３１６】

遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【６３１７】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したこと30
に基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【６３１８】

ここで、上記例示等のような遊技機においては制御手段のリセットが好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【６３１９】

<特徴Ｕ群>

特徴Ｕ１．各種処理を実行する特定制御手段（第３３～第３８の実施形態における払出側ＭＰＵ５５１）を備えた遊技機において、40

前記特定制御手段は、

所定受信手段（第１受信端子６１１、第２受信端子６１２）と、

前記所定受信手段において受信した情報が格納される受信情報記憶手段（払出側受信バッファ６１３）と、
を備え、

本遊技機は、前記所定受信手段に入力される信号の状態変化（ＨＩレベルからＬＯＷレベルへの変化）が制限されている所定制限状態（第１論理回路６２３の第２２入力端子６２３ｂ及び第２論理回路６２４の第３２入力端子６２４ｂに入力されている信号がＬＯＷレベルで固定されている状態）を発生させる所定受信制限手段（受信制限回路６２１、リ50

セット対応出力端子 6 1 8) を備え、

所定状況（払出側 M P U 5 5 1 のリセットが行われてからリセット対応信号立ち上げ処理が実行されるまでの状況）において前記所定受信制限手段は前記所定制限状態となり、前記所定状況とは異なる特定状況（リセット対応信号の立ち上げ処理が実行された後の状況）において前記所定受信制限手段は前記所定制限状態が解除されている所定制限解除状態（第 1 論理回路 6 2 3 の第 2 2 入力端子 6 2 3 b 及び第 2 論理回路 6 2 4 の第 3 2 入力端子 6 2 4 b に入力されている信号が H I レベルで固定されている状態）となることを特徴とする遊技機。

【 6 3 2 0 】

特徴 U 1 によれば、特定状況においては、所定受信手段に入力される信号の状態変化が制限されていない状態として、所定受信手段にて受信したデータが受信情報記憶手段に記憶される状態となるようにしながら、所定状況においては所定制限状態となり、所定受信手段におけるデータの受信が制限されている状態となるようにすることができる。これにより、状況に応じて所定受信手段におけるデータの受信制限が調整される構成として、データの受信が好適に行われるようにすることができる。

【 6 3 2 1 】

特徴 U 2 . 前記所定受信制限手段に対して前記所定制限状態とするための所定制限信号（リセット対応出力端子 6 1 8 から出力される L O W レベルの信号）を出力する所定制限信号出力手段（払出側 M P U 5 5 1 、リセット対応出力端子 6 1 8 ）を備えていることを特徴とする特徴 U 1 に記載の遊技機。

【 6 3 2 2 】

特徴 U 2 によれば、所定制限信号出力手段における所定制限信号の出力態様に応じて、所定制限状態と所定制限解除状態との間の切り替えが行われる構成とすることができる。これにより、所定制限状態と所定制限解除状態との間の切り替えを行うための構成が複雑なものになってしまうことを防止できる。

【 6 3 2 3 】

特徴 U 3 . 前記特定制御手段に前記所定制限信号出力手段が設けられていることを特徴とする特徴 U 2 に記載の遊技機。

【 6 3 2 4 】

特徴 U 3 によれば、特定制御手段における処理の実行状態に応じて、遅延を生じさせることなく、所定制限状態と所定制限解除状態との間の切り替えを行うことが可能となる。

【 6 3 2 5 】

特徴 U 4 . 前記所定受信制限手段は、当該所定受信制限手段に入力されている所定データ信号（主側 M P U 8 2 から出力されるデータに対応するデータ信号、接続端子板 5 4 5 から出力されるデータに対応するデータ信号）の状態（ L O W レベル又は H I レベル）に対応する所定データ対応信号（第 2 1 出力端子 6 2 3 c 又は第 3 1 出力端子 6 2 4 c から出力される信号）を前記所定受信手段に対して出力する対応データ出力手段（第 1 論理回路 6 2 3 の第 2 1 出力端子 6 2 3 c 、第 2 論理回路 6 2 4 の第 3 1 出力端子 6 2 4 c ）を備え、

前記所定受信制限手段に前記所定制限信号が入力されていない場合には当該所定受信制限手段に入力されている前記所定データ信号の状態変化に応じて前記対応データ出力手段から出力される前記所定データ対応信号の状態が変化する前記所定制限解除状態となる構成であり、

前記所定受信制限手段に前記所定制限信号が入力されている場合には当該所定受信制限手段に入力されている前記所定データ信号の状態が変化しても前記対応データ出力手段から出力される前記所定データ対応信号の状態が変化しない前記所定制限状態となる構成であることを特徴とする特徴 U 2 又は U 3 に記載の遊技機。

【 6 3 2 6 】

特徴 U 4 によれば、所定受信制限手段に対する所定制限信号の出力態様に応じて、所定制限状態と所定制限解除状態との間の切り替えが容易に行われる構成とすることができる

10

20

30

40

50

。

【6327】

特徴U5．前記所定受信制限手段は、当該所定受信制限手段に入力されている前記所定制限信号の状態及び所定データ信号の状態の組合せに対応する所定データ対応信号を前記所定受信手段へ送信する回路であることを特徴とする特徴U2乃至U4のいずれか1に記載の遊技機。

【6328】

特徴U5によれば、所定受信制限手段に入力されている所定制限信号の状態に基づいて所定制限状態と所定制限解除状態との間の切り替えを行う動作を、ハードウェアの動作とすることができる。これにより、所定受信制限手段の構成が複雑なものとなってしまうことを防止できる。

10

【6329】

特徴U6．特定初期化契機（払出側MPU551に入力されている払出側リセット信号の立ち下がり、払出側MPU551における指定エリア外走行の発生）が発生したことに基づいて前記特定制御手段を特定初期化状態（払出側MPU551のリセットが行われた状態）とする特定初期化（払出側MPU551のリセット）が行われるようにする特定初期化手段（払出側MPU551）を備え、

前記特定制御手段の前記特定初期化が行われたことに基づいて前記所定状況となることを特徴とする特徴U1乃至U5のいずれか1に記載の遊技機。

【6330】

20

特徴U6によれば、特定制御手段の特定初期化が行われた後に所定受信手段に入力されている信号の状態変化が発生して、当該信号の状態変化に対応するデータが受信情報記憶手段に記憶されてしまう可能性を低減することができるとともに、特定制御手段において当該信号の状態変化に対応するデータに基づく処理が実行されてしまう可能性を低減することができる。

【6331】

特徴U7．前記特定制御手段は、前記特定制御手段の前記特定初期化状態が解除されて前記特定制御手段において処理が実行される状態となった後に、前記所定制限状態を解除する所定制限解除手段（第33の実施形態における払出側MPU551のステップSK307の処理を実行する機能、第38の実施形態における払出側MPU551のステップSK908の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴U6に記載の遊技機。

30

【6332】

特徴U7によれば、特定制御手段の特定初期化状態が解除されて特定制御手段において処理が実行される状態となった後に所定制限状態が解除されて所定制限解除状態となる。これにより、特定制御手段において処理が実行される状態となった後に所定受信手段にて受信したデータに基づいて特定制御手段における処理が実行されるようにすることができる。

【6333】

特徴U8．前記特定制御手段は、

40

前記特定制御手段の前記特定初期化状態が解除され、前記所定制限解除手段により前記所定制限状態が解除された後に、特定制御処理（第33～第38の実施形態における払出側メイン処理）を実行する特定制御処理実行手段（払出側MPU551における払出側メイン処理を実行する機能）と、

前記特定制御手段の前記特定初期化状態が解除された後において前記所定制限状態が解除される前に、前記受信情報記憶手段に格納されている情報のデータ容量が特定基準データ量（第33～第38の実施形態における払出側異常基準データ量）以上となっていることに基づいて、所定異常対応処理（払出側実行停止処理）を実行する手段（第33の実施形態における払出側MPU551のステップSK309の処理を実行する機能、第38の実施形態におけるステップSK910の処理を実行する機能）と、

50

を備えていることを特徴とする特徴 U 7 に記載の遊技機。

【 6 3 3 4 】

特徴 U 8 によれば、所定制限状態が解除される前に受信情報記憶手段に格納されている情報のデータ容量が特定基準データ量以上となる異常な状態となっている場合には、所定異常対応処理が実行されるようにすることができる。これにより、当該異常な状態で、所定制御処理が開始されてしまうことを防止できるとともに、当該異常な状態で受信情報記憶手段に記憶されたデータに基づく処理が実行されてしまうことを防止できる。

【 6 3 3 5 】

特徴 U 9 . 前記所定制御手段は、前記所定制限解除手段により前記所定制限状態が解除される前に、所定の監視期間（払出側解除待機期間）を設定する手段（第 3 3 の実施形態における払出側 M P U 5 5 1 のステップ S K 3 0 4 の処理を実行する機能、第 3 8 の実施形態における払出側 M P U 5 5 1 のステップ S K 9 0 5 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定の監視期間の終了時に前記受信情報記憶手段に格納されている情報のデータ容量が前記特定基準データ量以上となっていることに基づいて前記所定異常対応処理が実行されることを特徴とする特徴 U 8 に記載の遊技機。

【 6 3 3 6 】

特徴 U 9 によれば、所定の監視期間中に受信情報記憶手段に格納される情報のデータ容量が所定基準量以上となるような異常な状態が発生している場合には、所定異常対応処理が実行されるようにすることができる。これにより、異常な状態が発生しているにもかかわらず所定異常対応処理が実行されることなく所定制御処理が開始されてしまう可能性を低減することができる。

【 6 3 3 7 】

特徴 U 1 0 . 前記特定初期化契機として第 1 特定初期化契機（第 3 8 の実施形態において払出側 M P U 5 5 1 に入力されている払出側リセット信号の立ち下がりが発生すること）と、第 2 特定初期化契機（払出側 M P U 5 5 1 において指定エリア外走行が発生すること）と、が存在しており、

前記特定初期化状態として、前記第 1 特定初期化契機が発生したことに基づいて前記特定初期化が行われた場合に発生する第 1 特定初期化状態（第 3 8 の実施形態における払出側 M P U 5 5 1 の全部リセットが行われた状態）と、前記第 2 特定初期化契機が発生したことに基づいて前記特定初期化が行われた場合に発生する第 2 特定初期化状態（第 3 8 の実施形態における払出側 M P U 5 5 1 の一部リセットが行われた状態）と、が存在しており、

前記第 1 特定初期化契機が発生したことに基づいて前記所定制御手段の前記特定初期化が行われた場合には前記所定制御手段の前記第 1 特定初期化状態が解除された後において前記所定制限状態が解除される前に、前記所定の監視期間が設定される構成であり、

前記第 2 特定初期化契機が発生したことに基づいて前記所定制御手段の前記特定初期化が行われた場合には前記所定制御手段の前記第 2 特定初期化状態が解除された後、前記所定の監視期間が設定されることなく、前記所定制御処理が開始されることを特徴とする特徴 U 9 に記載の遊技機。

【 6 3 3 8 】

特徴 U 1 0 によれば、第 1 特定初期化契機が発生したことに基づいて所定制御手段の特定初期化が行われた場合には、当該所定制御手段の第 1 特定初期化状態が解除された後に所定の監視期間が設定されるため、所定の監視期間中に受信情報記憶手段に格納される情報のデータ容量が所定基準量以上となるような異常な状態が発生している場合には、所定異常対応処理が実行されるようにすることができる。

【 6 3 3 9 】

第 2 特定初期化契機が発生したことに基づいて所定制御手段の特定初期化が行われた場合には、当該所定制御手段の第 2 特定初期化状態が解除された後に所定の監視期間が設定されることなく所定制御処理が開始されるため、所定の監視期間が設定される構成と比較して、所定制御手段の特定初期化が行われてから所定制御処理が開始されるまでの時間を

10

20

30

40

50

短縮することができる。これにより、第2特定初期化契機が発生した後において、迅速に、特定制御処理が実行されている状態に復帰させることができる。

【6340】

特徴U11．所定の制御手段（第33～第38の実施形態における主側MPU82）を備え、

前記所定受信手段には、所定送信契機（第33～第38の実施形態において300ミリ秒が経過すること）が発生する度に前記所定の制御手段から情報（遊技機情報）が送信されることを特徴とする特徴U8乃至U10のいずれか1に記載の遊技機。

【6341】

特徴U11によれば、上記特徴U1の構成を備え、所定制限状態では、所定受信手段に入力される信号の状態変化が制限される構成であるため、所定送信契機が発生する度に所定の制御手段から情報が送信される構成において、所定制限状態が解除されるまでは、所定の制御手段から正常に送信された情報が受信情報記憶手段に記憶されないようにすることができる。これにより、上記特徴U8の構成を備え、特定制御手段の特定初期化が解除された後において所定制限状態が解除される前に受信情報記憶手段に格納されている情報のデータ容量が特定基準データ量以上となっていることに基づいて所定異常対応処理が実行される構成において、所定の制御手段から正常に送信された情報が受信情報記憶手段に記憶されたことが原因となって所定異常対応処理が実行されてしまうことを防止できる。

【6342】

特徴U12．前記特定制御手段が前記所定受信手段において受信する情報には同期用のデータが含まれていることを特徴とする特徴U1乃至U11のいずれか1に記載の遊技機。

【6343】

特徴U12によれば、同期用のデータを含む情報を受信する通信態様とすることにより、同期用のクロック信号の信号線を不要とすることができる。また、このように、同期用のデータを含む情報を受信する通信態様において、上記特徴U1の構成を備え、所定状況においては所定制限状態となる構成とすることにより、当該所定状況中に受信情報記憶手段に情報が格納されてしまう可能性を低減することができる。

【6344】

なお、特徴U1～U12の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8、特徴R1～R13、特徴S1～S16、特徴T1～T11、特徴U1～U12、特徴V1～V9、特徴W1～W8、特徴X1～X6、特徴Y1～Y5、特徴Z1～Z3、特徴a1～a3、特徴b1～b33、特徴c1～c28、特徴d1～d31のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6345】

上記特徴U群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【6346】

遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【6347】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【6348】

ここで、上記例示等のような遊技機においては情報の受信が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【6349】

<特徴V群>

特徴V1．各種処理を実行する所定制御手段（第35の実施形態における主側MPU82）を備えた遊技機において、

前記所定制御手段は、

第1所定リセット契機（リセット回路544に入力されている第1リセット信号及び第2リセット信号の少なくとも一方がLOWレベルである状態となること）が発生したことに基づいて前記所定制御手段を第1所定リセット状態（主側MPU82の全部リセットが行われた状態）とする第1所定リセット（主側MPU82の全部リセット）が行われるようにする第1所定リセット手段（リセット制御回路544b、第1リセット実行信号制御回路544c、第2リセット実行信号制御回路544d、内部レジスタ初期化回路541a、外部レジスタ初期化回路605、供給切替回路543a）と、

第2所定リセット契機（主側MPU82において指定エリア外走行が発生すること、主側MPU82においてウォッチドッグタイマのタイムアウトが発生すること）が発生したことに基づいて前記所定制御手段を第2所定リセット状態（主側MPU82の一部リセットが行われた状態）とする第2所定リセット（主側MPU82の一部リセット）が行われるようにする第2所定リセット手段（リセット制御回路544b、第2リセット実行信号制御回路544d、内部レジスタ初期化回路541a）と、

所定リセット後処理（主側MPU82のステップSK802～ステップSK807及びステップSK809の処理）を実行する所定リセット後処理実行手段（第35の実施形態における主側MPU82のステップSK802～ステップSK807及びステップSK809の処理を実行する機能）と、

所定制御処理（主側MPU82のステップSI401～ステップSI413の処理）を実行する所定制御処理実行手段（第33の実施形態における主側MPU82のステップSI401～ステップSI413の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第1所定リセット状態及び前記第2所定リセット状態は、当該状態の解除後に前記所定制御処理が実行されることとなるように設定されている状態（第35の実施形態において、主側CPU541のプログラムカウンタ559に「0000H」が設定されており主側リセット解除処理のステップSK808の処理が実行されることによりメイン処理が開始されることとなる状態）であり、

前記第1所定リセット状態が解除された場合には前記所定リセット後処理が実行された後に前記所定制御処理が開始される構成であり、

前記第2所定リセット状態が解除された場合には、前記所定リセット後処理が実行されることなく、前記所定制御処理が開始される構成であることを特徴とする遊技機。

【6350】

特徴V1によれば、第1所定リセット契機が発生したことに基づいて所定制御手段が第1所定リセット状態となった場合には、当該第1所定リセット状態が解除された後において所定制御処理が開始される前に、所定リセット後処理が実行される構成である。当該構成において、第2所定リセット契機が発生したことに基づいて所定制御手段が第2所定リセット状態となった場合には、当該第2所定リセット状態が解除された後に、所定リセット後処理が実行されることなく、所定制御処理が開始される。これにより、第2所定リセット契機が発生した後、迅速に所定制御処理が開始されるようにすることができる。よって、所定制御手段における処理の実行が好適に行われるようにすることができる。

【6351】

特徴V2．所定の記憶領域（特定制御用のワークエリア211、特定制御用のスタックエリア212）を含む所定記憶手段（主側RAM84）を備え、

前記所定制御処理実行手段は、前記所定制御処理において、所定の初期化契機（ステップS I 4 0 3又はステップS I 4 0 4における否定判定、ステップS I 4 0 5又はステップS I 4 0 6における肯定判定）が発生したことに基づいて前記所定の記憶領域を初期化する所定初期化処理（主側M P U 8 2におけるステップS I 4 0 9～ステップS I 4 1 0の処理）を実行する手段（主側M P U 8 2におけるステップS I 4 0 9～ステップS I 4 1 0の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴V 1に記載の遊技機。

【6 3 5 2】

特徴V 2によれば、第1所定リセット契機が発生したことに基づいて所定制御手段が第1所定リセット状態となった場合には、当該第1所定リセット状態が解除された後に、所定の初期化契機が発生したことに基づいて所定の記憶領域が初期化される前に、所定リセット後処理が実行されるようにすることができる。

10

【6 3 5 3】

特徴V 3．前記所定リセット後処理実行手段は、前記所定リセット後処理において、所定異常状態（主側M P U 8 2における回路異常、主側受信バッファ6 3 3に異常基準量以上のデータが格納されている状態）の発生が特定されたことに基づいて、所定異常対応処理（主側M P U 8 2におけるステップS K 8 0 9の処理）を実行する手段（第35の実施形態における主側M P U 8 2のステップS K 8 0 9の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴V 1又はV 2に記載の遊技機。

【6 3 5 4】

特徴V 3によれば、所定リセット後処理が実行される場合には、所定異常状態が発生しているにも関わらず当該所定異常状態に対応する所定異常対応処理が実行されることなく所定制御処理が開始されてしまうことを防止できる。また、所定リセット後処理が実行されない場合には、所定異常状態の発生を特定するための処理が実行されないため、迅速に所定制御処理が開始されるようにすることができる。

20

【6 3 5 5】

特徴V 4．所定受信情報（主側M P U 8 2が払出側M P U 5 5 1から受信したデータ）が格納される所定受信情報記憶手段（主側受信バッファ6 3 3）を備え、

前記所定異常状態として、前記所定受信情報記憶手段に記憶されているデータのデータ容量が所定異常基準量以上（第35の実施形態では20バイト）である状態（主側受信バッファ6 3 3に異常基準量以上のデータが格納されている状態）が存在していることを特徴とする特徴V 3に記載の遊技機。

30

【6 3 5 6】

特徴V 4によれば、所定リセット後処理が実行される場合には、所定受信情報記憶手段に記憶されているデータのデータ容量が所定異常基準量以上である状態となっているにもかかわらず当該状態に対応する所定異常対応処理が実行されることなく所定制御処理が開始されてしまうことを防止できる。これにより、所定受信情報記憶手段に異常な情報が記憶されて当該異常な情報に対応する処理が実行されてしまうことを防止できる。

【6 3 5 7】

特徴V 5．前記所定異常対応処理が実行された場合には、前記所定制御処理が実行されない状態（主側M P U 8 2において実行停止処理が実行された後の状態）となることを特徴とする特徴V 3又はV 4に記載の遊技機。

40

【6 3 5 8】

特徴V 5によれば、所定リセット後処理が実行される場合には、所定異常状態が発生している状態で所定制御処理が実行されてしまうことを防止できる。これにより、所定異常状態において遊技が行われてしまうことを防止できる。

【6 3 5 9】

特徴V 6．前記所定制御手段は、所定レジスタ（第1レジスタ群5 5 5、第2レジスタ群5 5 6、Iレジスタ5 5 7、Rレジスタ5 5 8、プログラムカウンタ5 5 9）及び特定レジスタ（設定用レジスタ群5 4 6、監視制御用レジスタ群5 4 7）を備え、

前記第1所定リセット状態は前記所定レジスタ及び前記特定レジスタが初期化された状

50

態であり、

前記第 2 所定リセット状態は前記所定レジスタが初期化されており前記特定レジスタが初期化されていない状態であることを特徴とする特徴 V 1 乃至 V 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6360】

特徴 V 6 によれば、第 1 所定リセット契機及び第 2 所定リセット契機のうち発生する初期化契機の種類に応じて初期化されるレジスタの範囲が変動する構成とすることにより、発生する初期化契機の種類に応じて必要となる範囲でレジスタが初期化されるようにすることができる。

【6361】

特徴 V 7 . 前記第 1 所定リセット手段に入力されている所定リセット信号（第 1 リセット信号）の状態が特定状態（H I レベル）となったこと、又は前記第 1 所定リセット手段に入力されている前記所定リセット信号の状態が前記特定状態であることに基づいて、前記第 1 所定リセット契機が発生することを特徴とする特徴 V 1 乃至 V 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6362】

特徴 V 7 によれば、第 1 所定リセット手段に入力されている所定リセット信号の状態に基づいて、所定制御処理の開始前に所定リセット後処理が実行される構成とすることができる。

【6363】

特徴 V 8 . 前記第 1 所定リセット手段には、前記所定リセット信号及び特定初期化信号（第 2 リセット信号）が入力されており、

前記第 1 所定リセット手段に入力されている前記特定初期化信号が所定状態（L O W レベル）となったこと、又は前記第 1 所定リセット手段に入力されている前記特定初期化信号が前記所定状態であることに基づいて、前記所定制御手段の前記第 1 所定リセットが行われることを特徴とする特徴 V 7 に記載の遊技機。

【6364】

特徴 V 8 によれば、上記特徴 V 7 の構成を備え、第 1 所定リセット手段に入力されている所定リセット信号の状態が特定状態となったこと又は特定状態であることに基づいて所定リセット後処理が実行される状態となる構成において、第 1 所定リセット手段に入力されている特定初期化信号の状態に基づいて所定制御手段の第 1 所定リセットが行われるようにすることができる。

【6365】

特徴 V 9 . 前記第 1 所定リセット手段に入力されている前記所定リセット信号の状態が変化することなく前記第 2 所定リセット契機が発生することを特徴とする特徴 V 7 又は V 8 に記載の遊技機。

【6366】

特徴 V 9 によれば、上記特徴 V 7 の構成を備え、第 1 所定リセット手段に入力されている所定リセット信号の状態が特定状態となったこと又は特定状態であることに基づいて所定リセット後処理が実行される構成において、第 1 所定リセット手段に入力されている所定リセット信号の状態が変化しない状況においては、所定制御処理の実行前に所定リセット後処理が実行されるようにすることができる。

【6367】

なお、特徴 V 1 ～ V 9 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 3、特徴 B 1 ～ B 1 1、特徴 C 1 ～ C 7、特徴 D 1 ～ D 4、特徴 E 1 ～ E 2 6、特徴 F 1 ～ F 1 8、特徴 G 1 ～ G 2 6、特徴 H 1 ～ H 1 3、特徴 I 1 ～ I 5、特徴 J 1 ～ J 1 0、特徴 K 1 ～ K 1 0、特徴 L 1 ～ L 1 8、特徴 M 1 ～ M 7、特徴 N 1 ～ N 9、特徴 O 1 ～ O 9、特徴 P 1 ～ P 8、特徴 Q 1 ～ Q 8、特徴 R 1 ～ R 1 3、特徴 S 1 ～ S 1 6、特徴 T 1 ～ T 1 1、特徴 U 1 ～ U 1 2、特徴 V 1 ～ V 9、特徴 W 1 ～ W 8、特徴 X 1 ～ X 6、特徴 Y 1 ～ Y 5、特徴 Z 1 ～ Z 3、特徴 a 1 ～ a 3、特徴 b 1 ～ b 3 3、特徴 c 1 ～ c 2 8、特徴 d 1 ～ d 3 1 のうちいずれ

10

20

30

40

50

か1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6368】

上記特徴V群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【6369】

遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【6370】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【6371】

ここで、上記例示等のような遊技機においては処理が好適に実行される必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【6372】

<特徴W群>

特徴W1. 入球手段(第39~第41の実施形態における第1作動口33、特別入賞装置151)への入球に基づいて遊技者に特典(小当たり結果に対応する振分実行モード、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生したことに基づく開閉実行モードへの移行、大当たり結果に対応する開閉実行モード、開閉実行モードの終了後に第1A時短状態又は第2A時短状態に移行)を付与する特定結果(小当たり結果及び大当たり結果のいずれか)とするか否かを決定する当否抽選(当否判定処理)を実行することが可能な手段(第39の実施形態における主側MPU82のステップSL503の処理を実行する機能)を備える遊技機において、

前記当否抽選において前記特定結果としないと決定される場合に、所定の条件(第39~第41の実施形態において、時短状態にて実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回にて実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果になるという条件、時短状態にて実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回にて実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果になるという条件、第41の実施形態において、通常遊技状態であるとともに第1C時短発生後フラグ651の値が「0」である状況において実行される第1特図表示部37aにおける10回目の遊技回又は第2特図表示部37bにおける10回目の遊技回にて時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果になるという条件)が成立するか否かを判定することが可能な手段(第39~第41の実施形態における主側MPU82の時短抽選用処理を実行する機能)と、

前記所定の条件が成立すると判定された場合に、特別期間(第1C時短状態)を設定することが可能な手段(主側MPU82におけるステップSL903~ステップSL905の処理を実行する機能)と、
を備えており、

前記所定の条件は、少なくとも特定期間(第39~第41の実施形態においていずれかの時短状態、第41の実施形態において通常遊技状態であるとともに第1C時短発生後フラグ651の値が「0」である状況)における前記当否抽選の実行回数が予め定められた所定数(第1特図表示部37aにおける遊技回の回数について、第1A時短状態、第2A時短状態及び第2C時短状態では100回、第1C時短状態では1回、通常遊技状態であるとともに第1C時短発生後フラグ651の値が「0」である状況では10回、第2特図表示部37bにおける遊技回の回数について、第1A時短状態では7回、第2A時短状態及び第2C時短状態では10回、第1C時短状態では5回、通常遊技状態であるとともに

10

20

30

40

50

第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 の値が「0」である状況では 1 0 回)であることを含み、本遊技機は、

前記特別期間において、複数の前記当否抽選を実行することが可能な手段(主側 M P U 8 2 における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能)と、

前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に、前記特別期間とは異なる所定の期間中(通常遊技状態中)に前記特定結果と判定された場合よりも高い割合で、特定の特典(第 1 A 時短状態よりも時短状態中に実行可能な第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の回数が多くなり、且つ第 1 A 時短状態よりも時短状態中に実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の回数が増える時短状態)を付与することが可能な手段(主側 M P U 8 2 におけるステップ S M 2 0 1 ~ ステップ S M 2 0 5 の処理を実行する機能、主側 M P U 8 2 における特電終了処理を実行する機能、主側 M P U 8 2 における小当たり用の特電終了時処理を実行する機能)と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【6 3 7 3】

特徴 W 1 によれば、特別期間において当否抽選を複数回実行可能であることにより、特別期間において実行可能な当否抽選の回数が 1 回に限定されている構成と比較して、特別期間中に当否抽選において特定結果とすると決定される可能性が高められている。特別期間中の当否抽選において特定結果とすると決定された場合には、所定の期間中に特定結果と判定された場合よりも高い割合で特定の特典が付与される構成とすることにより、所定の期間である場合と比較して、特別期間であることの有利度を高めることができる。特定期間における当否抽選の実行回数が所定数であるという条件を含む所定の条件が成立すると判定された場合に特別期間が設定される構成であるため、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数であるという条件が満たされる状況において、所定の条件が成立するかどうか注目させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6 3 7 4】

所定の条件は、少なくとも特定期間における当否抽選の実行回数が所定数であることを含んでいるため、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数であるという条件が満たされない状況において実行される当否抽選では当該当否抽選において特定結果としないとして決定される場合においても所定の条件が成立しないようにしながら、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数であるという条件が満たされる状況において実行される当否抽選では当該当否抽選において特定結果としないとして決定される場合に所定の条件が成立し得るようにすることができる。特定期間において当否抽選が実行されて特定結果としないとして決定される状況において、所定の条件が成立しない場合と、所定の条件が成立し得る場合とが存在していることにより、特別期間が設定されるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6 3 7 5】

特徴 W 2 . 遊技の進行状況に対応した表示制御が可能であって、前記特定期間における第 1 表示制御(右打ちランプ 6 4 1 a を点灯させる制御)を実行しているときに前記特別期間へ移行する場合、当該特定期間に対応する前記第 1 表示制御とは異なる第 2 表示制御(右打ちランプ 6 4 1 a を消灯させる制御)を実行することが可能な第 1 表示手段(右打ちランプ 6 4 1 a)と、

前記入球手段への入球状況に係る所定の表示制御(状態ランプ 6 4 1 b を点灯させる制御)を実行可能な第 2 表示手段(状態ランプ 6 4 1 b)と、を備え、

前記第 2 表示手段は、前記特定期間において前記所定の表示制御を実行しているときに前記特別期間へ移行する場合、当該特別期間においても前記所定の表示制御を実行することが可能に構成されることを特徴とする特徴 W 1 に記載の遊技機。

【6 3 7 6】

特徴 W 2 によれば、第 1 表示手段では、特定期間における第 1 表示制御を実行している

10

20

30

40

50

ときに特別期間へ移行する場合には、当該特定期間に対応する第1表示制御とは異なる第2表示制御が実行される。これにより、第1表示手段において実行されている表示制御の態様に基づいて、特定期間から特別期間への移行が発生したことを把握可能とすることができる。

【6377】

第2表示手段では、特定期間において所定の表示制御を実行しているときに特別期間へ移行する場合には、当該特別期間においても所定の表示制御が実行される。これにより、第2表示手段において実行されている表示制御の態様に基づいて、特定期間又は特別期間である可能性があることを把握可能とすることができる。第1表示手段にて第2表示制御が実行されているとともに第2表示手段にて所定の表示制御が実行されていることに基づいて、特別期間であることを遊技ホールの管理者が確認可能となるようにすることができる。

10

【6378】

特徴W3．前記当否抽選が実行されるよりも前に前記入球手段への入球によって取得された情報に基づいて前記特定結果とするか否かを事前判別（当たり用先行把握処理）することが可能な手段（主側MPU82におけるステップSM611の処理を実行する機能）と、

前記事前判別の結果を参照することなく、前記特定期間における前記当否抽選の実行回数が前記所定数となるよりも前に前記所定の条件の成立に係る報知（時短用保留期待演出）を実行することが可能な手段（主側MPU82におけるステップSM601～ステップSM609の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴W1又はW2に記載の遊技機。

20

【6379】

特徴W3によれば、当否抽選が実行されるよりも前に入球手段への入球によって取得された情報に基づいて特定結果とするか否かを事前判別することにより、当該取得された情報に対応する当否抽選が実行されるよりも前に当該事前判別の結果に対応する演出を実行可能とすることができる。また、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数となるよりも前に所定の条件の成立に係る報知が実行されることにより、当該報知の内容に遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6380】

上記特徴W1の構成を備え、当否抽選において特定結果としないと決定される場合に、所定の条件が成立するか否かが判定される構成において、所定の条件の成立に係る報知は、事前判別の結果を参照することなく実行される。これにより、事前判別の結果を参照して所定の条件の成立に係る報知が実行される構成と比較して、当該所定の条件の成立に係る報知を実行するための処理構成を簡素化することができる。

30

【6381】

特徴W4．前記所定の条件の成立に係る報知（時短用保留期待演出）を実行することが可能な手段（主側MPU82におけるステップSM601～ステップSM609の処理を実行する機能）と、

前記所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様（黄色の時短濃厚保留画像G55及び「時短濃厚」という文字画像G56が図柄表示装置41に表示される態様）である場合において前記当否抽選により前記特定結果とすると決定されたことに基づいて、遊技者に前記特典を付与することが可能な手段（主側MPU82のステップSL801～ステップSL813の処理を実行する機能、主側MPU82の振分開始用処理及び振分用処理を実行する機能、主側MPU82の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、

40

前記所定の条件の成立に係る報知の態様が前記特定の態様である場合において前記当否抽選により前記特定結果とは異なる所定の結果（第1時短結果、第2時短結果）とすると決定されたことに基づいて、遊技者に前記特典とは異なる特典（第1時短結果を契機として第1C時短状態へ移行、第2時短結果を契機として第2C時短状態へ移行）を付与する

50

ことが可能な手段（第 39～第 41 の実施形態における主側 MPU82 の時短状態の設定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 W1 乃至 W3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6382】

特徴 W4 によれば、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である状況においては、当否抽選により特定結果とすると決定された場合及び当否抽選により所定の結果とすると決定された場合のいずれにおいても遊技者に何らかの特典が付与されるようにすることができる。これにより、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様となった場合に、何らかの特典が付与されることを遊技者に確信させることができる。よって、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様となるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【6383】

特徴 W5．前記特定の特典の付与を第 1 のタイミング（第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードの開始タイミング）で示唆する第 1 示唆演出（第 2 A 時短状態の予告報知演出）を実行することが可能な手段（第 39～第 41 の実施形態における主側 MPU82 の第 2 A 時短状態の予告報知演出用処理を実行する機能、第 39 の実施形態における音光側 MPU93 のステップ SN110～ステップ SN111 の処理を実行する機能、第 40 の実施形態における音光側 MPU93 のステップ SN310～ステップ SN311 の処理を実行する機能）と、

前記第 1 のタイミングよりも後の第 2 のタイミング（第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了して第 2 A 時短状態となり当該第 2 A 時短状態の終盤に突入するタイミング）で示唆する第 2 示唆演出（第 2 A 時短状態の終盤報知演出）を実行することが可能な手段（第 39～第 41 の実施形態における主側 MPU82 の第 2 A 時短状態の終盤報知演出用処理を実行する機能、第 39 の実施形態における音光側 MPU93 のステップ SN112～ステップ SN113 の処理を実行する機能、第 40 の実施形態における音光側 MPU93 のステップ SN312～ステップ SN313 の処理を実行する機能）と、

20

を備え、
前記第 1 示唆演出及び前記第 2 示唆演出が実行されるよりも前（時短状態において実行可能な第 1 特図表示部 37a における最後の遊技回又は時短状態において実行可能な第 2 特図表示部 37b における最後の遊技回の遊技結果が第 1 時短結果となったことに基づいて第 1 C 時短状態に設定されるタイミング）に実行可能であり、前記特定の特典を付与するための所定の要素（第 1 C 時短状態であること）を満たしていることを報知する特別演出（第 1 C 時短状態の付与報知演出）を実行することが可能な手段（第 39 の実施形態における主側 MPU82 のステップ SL515 の処理を実行する機能、音光側 MPU93 のステップ SN106～ステップ SN107 の処理を実行する機能、第 40 の実施形態における音光側 MPU93 のステップ SN304～ステップ SN307 の処理を実行する機能）と、

30

前記特別演出が実行された後に前記特定の特典が付与される場合、前記第 1 示唆演出を実行することが可能な手段（主側 MPU82 のステップ SM801～ステップ SM802 の処理を実行する機能）と、

40

前記特別演出が実行されずに前記特定の特典が付与される場合、前記第 2 示唆演出を実行することが可能な手段（主側 MPU82 のステップ SM901～ステップ SM905 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 W1 乃至 W4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6384】

特徴 W5 によれば、特別演出が実行された後に特定の特典が付与される場合には第 1 のタイミングで第 1 示唆演出が実行される。これにより、所定の要素を満たしていることを第 1 のタイミングよりも前のタイミングで遊技者が把握している場合には第 2 のタイミングよりも前である第 1 のタイミングで特定の特典の付与が示唆されるようにすることができる。また、特別演出が実行されずに特定の特典が付与される場合には第 2 のタイミング

50

で第2示唆演出が実行される。これにより、第1のタイミングにおいて所定の要素を満たしていることを遊技者が把握していない場合には第1のタイミングよりも後である第2のタイミングで特定の特典の付与が示唆されるようにすることができる。

【6385】

第1のタイミングで特定の特典の付与が示唆される場合と、当該第1のタイミングよりも後の第2のタイミングで特定の特典の付与が示唆される場合とが存在している構成とすることにより、第1のタイミングで第1示唆演出が実行されるかもしれないと遊技者に期待させることができるとともに、第1のタイミングで第1示唆演出が実行されなかった場合においても第2のタイミングで第2示唆演出が実行されるかもしれないと遊技者に期待させることができる。これにより、第1のタイミングから第2のタイミングまでの期間に亘って、特定の特典の付与が示唆されるかもしれないという期待感を遊技者が持ち続けるようにすることができる。

10

【6386】

特徴W6．前記特別期間中に実行される前記複数の当否抽選において前記特定結果としない決定された場合に遊技状態を所定の遊技状態（第41の実施形態における通常遊技状態）に制御することが可能な第1手段（主側MPU82のステップSM102～ステップSM104及びステップSM107～ステップSM111の処理を実行する機能）と、

特定の条件（リセットボタン142の押圧操作が行われるという条件）を満たす電源投入操作が実行された場合に遊技状態を前記所定の遊技状態に制御することが可能な第2手段（主側MPU82におけるステップSL111の処理を実行する機能）と、

20

を備え、
前記第1手段によって前記所定の遊技状態に制御されている場合、前記所定の条件が成立することを制限することが可能に構成され、

前記第2手段によって前記所定の遊技状態に制御されている場合、前記所定の条件が成立することを許容することが可能に構成されていることを特徴とする特徴W1乃至W5のいずれか1に記載の遊技機。

【6387】

特徴W6によれば、特別期間中に実行される複数の当否抽選において特定結果としない決定されて所定の遊技状態に制御されている状況においては所定の条件の成立が制限されるようにしながら、特定の条件を満たす電源投入操作が実行されて所定の遊技状態に制御されている状況においては所定の条件の成立が許容されるようにすることができる。所定の遊技状態に制御されている状況において、当該所定の遊技状態が開始される前の状況に応じて、所定の条件の成立が制限される場合と、所定の条件の成立が許容される場合とを生じさせることができる。これにより、特別期間が付与されるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

30

【6388】

特徴W7．前記特定期間中の前記当否抽選において前記特定結果としない決定され、前記所定の条件が成立すると判定された場合に、当該当否抽選に基づいて変動表示が実行される変動時間（第39、第41の実施形態において、特図表示部37a、37bにおける絵柄の変動表示期間）又は前記変動表示が実行される前記変動時間が終了してから次の前記変動表示が開始されるまでの間に設定されている停止時間（第40の実施形態において特図表示部37a、37bにおける絵柄の最終停止期間）として特別時間（第39、第41の実施形態において遊技結果が第1時短結果であり第1C時短状態の付与報知演出が実行される場合に絵柄の変動表示期間として選択される4秒又は25秒の期間、第40の実施形態において遊技結果が第1時短結果であり第1C時短状態の付与報知演出が実行される場合に絵柄の最終停止期間として選択される2秒の期間）を設定することが可能な手段（第39の実施形態における主側MPU82のステップSL701～ステップSL705の処理を実行する機能、第40の実施形態における主側MPU82のステップSN205～ステップSN207及びステップSN209の処理を実行する機能）と、

40

前記変動時間又は前記停止時間として、前記特別時間とは異なる前記当否抽選の結果に

50

対応した時間を複数の時間から選択して設定することが可能な手段（第39、第41の実施形態における主側MPU82のステップSL701～ステップSL705の処理を実行する機能、第40の実施形態における主側MPU82のステップSN208の処理を実行する機能）と、

前記変動時間又は前記停止時間として前記特別時間が設定された場合、前記特別時間において前記特別期間へ移行することを遊技者に報知する報知演出（第1C時短状態の付与報知演出）を実行することが可能な手段（第39の実施形態における主側MPU82のステップSL514の処理を実行する機能、音光側MPU93におけるステップSN106～ステップSN107の処理を実行する機能、第40の実施形態における音光側MPU93のステップSN304～ステップSN307の処理を実行する機能）と、

10

前記特別時間とは異なる前記変動時間又は前記停止時間が設定された場合、前記報知演出を実行することなく、前記当否抽選の結果を報知する演出（遊技回演出）を実行することが可能な手段（第39の実施形態における音光側MPU93のステップSN103の処理を実行する機能、第40の実施形態における音光側MPU93のステップSN303の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴W1乃至W6のいずれか1に記載の遊技機。

【6389】

特徴W7によれば、変動時間又は停止時間として特別時間が設定された場合には当該特別時間において特別期間へ移行することを遊技者に報知する報知演出が実行される。これにより、特別期間への移行が発生することを遊技者に確信させることができる。また、特別時間とは異なる変動時間又は停止時間が設定された場合には、報知演出が実行されることなく、当否抽選の結果を報知する演出が実行される。これにより、特別期間への移行が発生することが遊技者に報知されることなく当該特別期間への移行が発生する場合を生じさせることができる。よって、特別期間へ移行することを遊技者に報知する報知演出が実行されなかった場合においても、特別期間への移行が発生しているかもしれないと遊技者に期待させることができる。

20

【6390】

特徴W8．前記当否抽選において前記特定結果としないと決定される場合に、特別条件（時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第2時短結果となるという条件）が成立するか否かを判定することが可能な手段（主側MPU82におけるステップSL601～ステップSL606の処理を実行する機能）を備え、

30

前記特別条件は、前記所定の条件が成立しない場合にのみ成立することが可能に構成され、

本遊技機は、前記特別条件が成立すると判定された場合に、前記特定の特典が付与されることを遊技者に報知することが可能な手段（第39の実施形態における主側MPU82のステップSL515の処理を実行する機能、音光側MPU93におけるステップSN104～ステップSN105の処理を実行する機能、第40の実施形態における音光側MPU93のステップSN308～ステップSN309の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴W1乃至W7のいずれか1に記載の遊技機。

【6391】

40

特徴W8によれば、当否抽選において特定結果としないと決定される状況において、所定の条件が成立する場合と、特別条件が成立する場合とが存在している。これにより、当否抽選が実行される場合に、特定結果とすると決定されるか否か、及び所定の条件が成立するか否かに加えて、特別条件が成立するか否かに注目させることができる。

【6392】

特定期間における当否抽選の実行回数が所定数となるまでは、当否抽選において特定結果としないと決定される状況において特別条件が成立する可能性が存在しているようにすることができる。また、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数であるという条件が満たされる場合には、当否抽選において特定結果としないと決定される状況において、所定の条件が成立する可能性及び特別条件が成立する可能性が存在しているようにするこ

50

とができる。特定期間における当否抽選の実行回数に応じて、所定の条件及び特別条件のうち、当否抽選において特定結果としないと決定される状況において成立し得る条件の種類が変動することにより、遊技内容が単純なものになってしまうことを防止して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6393】

なお、特徴W1～W8の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8、特徴R1～R13、特徴S1～S16、特徴T1～T11、特徴U1～U12、特徴V1～V9、特徴W1～W8、特徴X1～X6、特徴Y1～Y5、特徴Z1～Z3、特徴a1～a3、特徴b1～b33、特徴c1～c28、特徴d1～d31のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6394】

<特徴X群>

特徴X1. 入球手段（第39～第42の実施形態における第1作動口33、特別入賞装置151）への入球に基づいて遊技者に特典（小当たり結果に対応する振分実行モード、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生したことに基づく開閉実行モードへの移行、大当たり結果に対応する開閉実行モード、開閉実行モードの終了後に第1A時短状態又は第2A時短状態に移行）を付与する特定結果（小当たり結果及び大当たり結果のいずれか）とするか否かを決定する当否抽選（当否判定処理）を実行することが可能な手段（第39の実施形態における主側MPU82のステップSL503の処理を実行する機能、第42の実施形態における主側MPU82のステップSN603の処理を実行する機能）を備える遊技機において、

所定の条件（第39～第41の実施形態において、時短状態にて実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回にて実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果になるという条件、時短状態にて実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回にて実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果になるという条件、第41の実施形態において、通常遊技状態であるとともに第1C時短発生後フラグ651の値が「0」である状況において実行される第1特図表示部37aにおける10回目の遊技回又は第2特図表示部37bにおける10回目の遊技回にて時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果になるという条件、第42の実施形態において第1特図表示部37aにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果となるという条件、第2特図表示部37bにおける遊技回の遊技結果が大当たり結果又は小当たり結果となるという条件）が成立するか否かを判定することが可能な所定の判定実行手段（第39～第41の実施形態における主側MPU82の時短抽選用処理を実行する機能、第42の実施形態における主側MPU82の当否判定処理を実行する機能）と、

前記所定の条件の成立に係る報知（第39～第41の実施形態における時短用保留期待演出、第42の実施形態における当たり用赤保留期待演出及び当たり用青保留期待演出）を実行することが可能な手段（第39～第41の実施形態における主側MPU82のステップSM601～ステップSM609の処理を実行する機能、第42の実施形態における主側MPU82のステップSN501～ステップSN509の処理を実行する機能）と、

前記所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様（第39～第41の実施形態における黄色の時短濃厚保留画像G55及び「時短濃厚」という文字画像G56が図柄表示装置41に表示される態様、第42の実施形態における当たり期待赤保留画像G64及び「期待大」という文字画像G65が図柄表示装置41に表示される態様）である場合において前記当否抽選により前記特定結果とすると決定されたことに基づいて、遊技者に前記特典を付与することが可能な手段（主側MPU82のステップSL801～ステップSL8

10

20

30

40

50

13の処理を実行する機能、主側MPU82の振分開始用処理及び振分用処理を実行する機能、主側MPU82の特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能)と、

前記所定の条件の成立に係る報知の態様が前記特定の態様である場合において前記当否抽選により前記特定結果とは異なる所定の結果(第39～第41の実施形態における第1時短結果、第2時短結果、第42の実施形態における外れ結果)とすると決定されたことに基づいて、遊技者に前記特典とは異なる特典(第39～第41の実施形態において、第1時短結果を契機として第1C時短状態へ移行、第2時短結果を契機として第2C時短状態へ移行、第42の実施形態において変動短縮モードの設定)を付与することが可能な手段(第39～第41の実施形態における主側MPU82の時短状態の設定処理を実行する機能、第42の実施形態における主側MPU82のステップSN613～ステップSN614の処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【6395】

特徴X1によれば、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である状況においては、当否抽選により特定結果とすると決定された場合及び当否抽選により所定の結果とすると決定された場合のいずれにおいても遊技者に何らかの特典が付与されるようにすることができる。これにより、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様となった場合に、何らかの特典が付与されることを遊技者に確信させることができる。よって、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様となるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【6396】

特徴X2. 前記所定の条件が成立すると判定された場合に、特別期間(第39～第41の実施形態における第1C時短状態、第42の実施形態における変動短縮モード)を設定することが可能な手段(第39～第41の実施形態における主側MPU82のステップSL903～ステップSL905の処理を実行する機能、第42の実施形態における主側MPU82のステップSN613～ステップSN614の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴X1に記載の遊技機。

【6397】

特徴X2によれば、所定の条件が成立すると判定された場合、遊技者は特別期間に亘って当該所定の条件が成立すると判定された効果を楽しむことができる。これにより、当否抽選において特定結果とすると決定されるか否かに加えて、当該当否抽選において特定結果としないと決定される場合に所定の条件が成立するか否かに注目させ、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【6398】

特徴X3. 前記特別期間において、複数の前記当否抽選を実行することが可能な手段(主側MPU82における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴X2に記載の遊技機。

【6399】

特徴X3によれば、特別期間中に実行可能な当否抽選の回数が1回に限定されている構成と比較して、特別期間中に当否抽選において特定結果とすると決定される可能性を高めることができるとともに、特別期間となることの有利度を高めることができる。

40

【6400】

特徴X4. 前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に、前記特別期間とは異なる所定の期間中(通常遊技状態中)に前記特定結果と判定された場合よりも高い割合で、特定の特典(第1A時短状態よりも時短状態中に実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の回数が多くなり、且つ第1A時短状態よりも時短状態中に実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の回数が増える時短状態)を付与することが可能な手段(主側MPU82におけるステップSM201～ステップSM205の処理を実行する機能、主側MPU82における特電終了処理を実行する機能、主

50

側 MPU 8 2 における小当たり用の特電終了時処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 X 2 又は X 3 に記載の遊技機。

【6401】

特徴 X 4 によれば、所定の期間である場合と比較して、特別期間であることの有利度を高めることができる。これにより、当否抽選において特定結果となるか否かに加えて、当該当否抽選において特定結果としないと決定される場合に所定の条件が成立するか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6402】

特徴 X 5 . 前記所定の判定実行手段は、前記当否抽選において前記特定結果としないと決定される場合に、前記所定の条件が成立するか否かを判定することが可能な手段(主側 MPU 8 2 における時短抽選用処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 X 1 乃至 X 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6403】

特徴 X 5 によれば、当否抽選において特定結果としないと決定される場合に所定の条件が成立すると判定され得るため、当否抽選において特定結果としないと決定される場合においても、所定の条件が成立すると判定されて特典が付与されるかもしれないと遊技者に期待させることができる。

【6404】

特徴 X 6 . 前記所定の条件は、少なくとも特定期間(第 3 9 ~ 第 4 1 の実施形態においていずれかの時短状態、第 4 1 の実施形態において通常遊技状態であるとともに第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 の値が「0」である状況)における前記当否抽選の実行回数が予め定められた所定数(第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の回数について、第 1 A 時短状態、第 2 A 時短状態及び第 2 C 時短状態では 1 0 0 回、第 1 C 時短状態では 1 回、通常遊技状態であるとともに第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 の値が「0」である状況では 1 0 回、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の回数について、第 1 A 時短状態では 7 回、第 2 A 時短状態及び第 2 C 時短状態では 1 0 回、第 1 C 時短状態では 5 回、通常遊技状態であるとともに第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 の値が「0」である状況では 1 0 回)であることを含んでいることを特徴とする特徴 X 1 乃至 X 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6405】

特徴 X 6 によれば、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数であるという条件が満たされない状況において実行される当否抽選では当該当否抽選において特定結果としないと決定される場合においても所定の条件が成立しないようにしながら、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数であるという条件が満たされる状況において実行される当否抽選では当該当否抽選において特定結果としないと決定される場合に所定の条件が成立し得るようにすることができる。特定期間において当否抽選が実行されて特定結果としない決定される状況において、所定の条件が成立しない場合と、所定の条件が成立し得る場合とが存在していることにより、特別期間が設定されるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6406】

なお、特徴 X 1 ~ X 6 の構成に対して、特徴 A 1 ~ A 1 3、特徴 B 1 ~ B 1 1、特徴 C 1 ~ C 7、特徴 D 1 ~ D 4、特徴 E 1 ~ E 2 6、特徴 F 1 ~ F 1 8、特徴 G 1 ~ G 2 6、特徴 H 1 ~ H 1 3、特徴 I 1 ~ I 5、特徴 J 1 ~ J 1 0、特徴 K 1 ~ K 1 0、特徴 L 1 ~ L 1 8、特徴 M 1 ~ M 7、特徴 N 1 ~ N 9、特徴 O 1 ~ O 9、特徴 P 1 ~ P 8、特徴 Q 1 ~ Q 8、特徴 R 1 ~ R 1 3、特徴 S 1 ~ S 1 6、特徴 T 1 ~ T 1 1、特徴 U 1 ~ U 1 2、特徴 V 1 ~ V 9、特徴 W 1 ~ W 8、特徴 X 1 ~ X 6、特徴 Y 1 ~ Y 5、特徴 Z 1 ~ Z 3、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 3 3、特徴 c 1 ~ c 2 8、特徴 d 1 ~ d 3 1 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6407】

<特徴 Y 群>

10

20

30

40

50

特徴 Y 1 . 入球手段（第 3 9 ～第 4 1 の実施形態における第 1 作動口 3 3、特別入賞装置 1 5 1）への入球に基づいて遊技者に特典（小当たり結果に対応する振分実行モード、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生したことに基づく開閉実行モードへの移行、大当たり結果に対応する開閉実行モード、開閉実行モードの終了後に第 1 A 時短状態又は第 2 A 時短状態に移行）を付与する特定結果（小当たり結果及び大当たり結果のいずれか）とするか否かを決定する当否抽選（当否判定処理）を実行することが可能な手段（主側 M P U 8 2 のステップ S L 5 0 3 の処理を実行する機能）を備える遊技機において、

前記当否抽選において前記特定結果としないと決定される場合に、所定の条件（第 4 1 の実施形態において、通常遊技状態であるとともに第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 の値が「0」である状況において実行される第 1 特図表示部 3 7 a における 1 0 回目の遊技回又は第 2 特図表示部 3 7 b における 1 0 回目の遊技回にて時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第 1 時短結果になるという条件）が成立するか否かを判定することが可能な手段（第 4 1 の実施形態における主側 M P U 8 2 の時短抽選用処理を実行する機能）と、

前記所定の条件が成立すると判定された場合に、特別期間（第 1 C 時短状態）を設定することが可能な手段（主側 M P U 8 2 におけるステップ S L 9 0 3 ～ステップ S L 9 0 5 の処理を実行する機能）と、

前記特別期間において、複数の前記当否抽選を実行することが可能な手段（主側 M P U 8 2 における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）と、

前記特別期間中に実行される前記複数の当否抽選において前記特定結果としないと決定された場合に遊技状態を所定の遊技状態（通常遊技状態）に制御することが可能な第 1 手段（主側 M P U 8 2 のステップ S M 1 0 2 ～ステップ S M 1 0 4 及びステップ S M 1 0 7 ～ステップ S M 1 1 1 の処理を実行する機能）と、

特定の条件（リセットボタン 1 4 2 の押圧操作が行われるという条件）を満たす電源投入操作が実行された場合に遊技状態を前記所定の遊技状態に制御することが可能な第 2 手段（主側 M P U 8 2 におけるステップ S L 1 1 1 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第 1 手段によって前記所定の遊技状態に制御されている場合、前記所定の条件が成立することを制限することが可能に構成され、

前記第 2 手段によって前記所定の遊技状態に制御されている場合、前記所定の条件が成立することを許容することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【 6 4 0 8 】

特徴 Y 1 によれば、所定の条件が成立すると判断された場合に特別期間が設定される構成において、特別期間中に実行される複数の当否抽選において特定結果としないと決定されて所定の遊技状態に制御されている状況においては所定の条件の成立が制限されるようにしながら、特定の条件を満たす電源投入操作が実行されて所定の遊技状態に制御されている状況においては所定の条件の成立が許容されるようにすることができる。所定の遊技状態に制御されている状況において、当該所定の遊技状態が開始される前の状況に応じて、所定の条件の成立が制限される場合と、所定の条件の成立が許容される場合とを生じさせることができる。これにより、特別期間が付与されるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【 6 4 0 9 】

特徴 Y 2 . 前記第 1 手段によって前記所定の遊技状態に制御されている状態において、特定の事象（大当たり結果を契機とした開閉実行モードが実行された後に時短状態が終了して通常遊技状態となること）が発生したことに基づいて、前記所定の条件が成立することを許容する状態に変更する手段（第 3 9 ～第 4 1 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S L 8 0 9 の処理を実行する機能、主側 M P U 8 2 のステップ S M 1 0 2 ～ステップ S M 1 0 4 及びステップ S M 1 0 7 ～ステップ S M 1 1 1 の処理を実行する機能）を

備えていることを特徴とする特徴 Y 1 に記載の遊技機。

【6410】

特徴 Y 2 によれば、第 1 手段によって所定の遊技状態に制御されている状態となった後に、特定の条件を満たす電源投入操作が実行されなくても所定の条件が成立することを許容する状態となる場合を生じさせることができる。これにより、所定の条件の成立機会を増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6411】

特徴 Y 3 . 前記当否抽選において前記特定結果とすると決定されたことに基づいて前記特定の事象が発生することを特徴とする特徴 Y 2 に記載の遊技機。

【6412】

特徴 Y 3 によれば、当否抽選において特定結果となることの有利度を高め、当否抽選において特定結果となるか否かに遊技者の注目を集めることができる。

【6413】

特徴 Y 4 . 前記所定の条件は、少なくとも特定期間（第 39～第 41 の実施形態においていずれかの時短状態、第 41 の実施形態において通常遊技状態であるとともに第 1 C 時短発生後フラグ 651 の値が「0」である状況）における前記当否抽選の実行回数が予め定められた所定数（第 1 特図表示部 37a における遊技回の回数について、第 1 A 時短状態、第 2 A 時短状態及び第 2 C 時短状態では 100 回、第 1 C 時短状態では 1 回、通常遊技状態であるとともに第 1 C 時短発生後フラグ 651 の値が「0」である状況では 10 回、第 2 特図表示部 37b における遊技回の回数について、第 1 A 時短状態では 7 回、第 2 A 時短状態及び第 2 C 時短状態では 10 回、第 1 C 時短状態では 5 回、通常遊技状態であるとともに第 1 C 時短発生後フラグ 651 の値が「0」である状況では 10 回）であることを含むことを特徴とする特徴 Y 1 乃至 Y 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6414】

特徴 Y 4 によれば、所定の条件は、少なくとも特定期間における当否抽選の実行回数が所定数であることを含んでいるため、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数であるという条件が満たされない状況において実行される当否抽選では当該当否抽選において特定結果としない決定される場合においても所定の条件が成立しないようにしながら、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数であるという条件が満たされる状況において実行される当否抽選では当該当否抽選において特定結果としない決定される場合に所定の条件が成立し得るようにすることができる。特定期間において当否抽選が実行されて特定結果としない決定される状況において、所定の条件が成立しない場合と、所定の条件が成立し得る場合とが存在していることにより、特別期間が設定されるための条件が単純なものになってしまうことを防止できる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6415】

特徴 Y 5 . 前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に、前記特別期間とは異なる所定の期間中（第 41 の実施形態における通常遊技状態中に前記特定結果と判定された場合よりも高い割合で、特定の特典（第 1 A 時短状態よりも時短状態中に実行可能な第 1 特図表示部 37a における遊技回の回数が多くなり、且つ第 1 A 時短状態よりも時短状態中に実行可能な第 2 特図表示部 37b における遊技回の回数が多くなる時短状態）を付与することが可能な手段（主側 MPU 82 におけるステップ SM201～ステップ SM205 の処理を実行する機能、主側 MPU 82 における特電終了処理を実行する機能、主側 MPU 82 における小当たり用の特電終了時処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 Y 1 乃至 Y 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6416】

特徴 Y 5 によれば、所定の期間である場合と比較して、特別期間であることの有利度を高めることができる。これにより、当否抽選において特定結果となるか否かに加えて、当該当否抽選において特定結果としない決定される場合に所定の条件が成立するか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

30

40

50

【6417】

なお、特徴Y1～Y5の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8、特徴R1～R13、特徴S1～S16、特徴T1～T11、特徴U1～U12、特徴V1～V9、特徴W1～W8、特徴X1～X6、特徴Y1～Y5、特徴Z1～Z3、特徴a1～a3、特徴b1～b33、特徴c1～c28、特徴d1～d31のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【6418】

＜特徴Z群＞

特徴Z1. 入球手段（第39～第41の実施形態における第1作動口33、特別入賞装置151）への入球に基づいて遊技者に特典（小当たり結果に対応する振分実行モード、振分実行モードにおいてV入賞検知センサ169における遊技球の検知が発生したことに基づく開閉実行モードへの移行、大当たり結果に対応する開閉実行モード、開閉実行モードの終了後に第1A時短状態又は第2A時短状態に移行）を付与する特定結果（小当たり結果及び大当たり結果のいずれか）とするか否かを決定する当否抽選（当否判定処理）を実行することが可能な手段（主側MPU82のステップSL503の処理を実行する機能）を備える遊技機において、

20

前記当否抽選において前記特定結果としないと決定される場合に、所定の条件（第39～第41の実施形態において、時短状態にて実行可能な第1特図表示部37aにおける最後の遊技回にて実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果になるという条件、時短状態にて実行可能な第2特図表示部37bにおける最後の遊技回にて実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果になるという条件、第41の実施形態において、通常遊技状態であるとともに第1C時短発生後フラグ651の値が「0」である状況において実行される第1特図表示部37aにおける10回目の遊技回又は第2特図表示部37bにおける10回目の遊技回にて時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第1時短結果になるという条件）が成立するか否かを判定することが可能な手段（第39～第41の実施形態における主側MPU82の時短抽選用処理を実行する機能）と、

30

前記当否抽選において前記特定結果としないと決定される場合に、特別条件（時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理において第2時短結果となるという条件）が成立するか否かを判定することが可能な手段（主側MPU82におけるステップSL601～ステップSL606の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定の条件は、少なくとも特定期間（第39～第41の実施形態においていずれかの時短状態、第41の実施形態において通常遊技状態であるとともに第1C時短発生後フラグ651の値が「0」である状況）における前記当否抽選の実行回数が予め定められた所定数（第1特図表示部37aにおける遊技回の回数について、第1A時短状態、第2A時短状態及び第2C時短状態では100回、第1C時短状態では1回、通常遊技状態であるとともに第1C時短発生後フラグ651の値が「0」である状況では10回、第2特図表示部37bにおける遊技回の回数について、第1A時短状態では7回、第2A時短状態及び第2C時短状態では10回、第1C時短状態では5回、通常遊技状態であるとともに第1C時短発生後フラグ651の値が「0」である状況では10回）であることを含み、

40

前記特別条件は、前記所定の条件が成立しない場合にのみ成立することが可能に構成され、

本遊技機は、

前記所定の条件が成立すると判定された場合に、特別期間（第1C時短状態）を設定することが可能な手段（主側MPU82におけるステップSL903～ステップSL905

50

の処理を実行する機能)と、

前記特別条件が成立すると判定された場合に、特定の特典(第1A時短状態よりも時短状態中に実行可能な第1特図表示部37aにおける遊技回の回数が多くなり、且つ第1A時短状態よりも時短状態中に実行可能な第2特図表示部37bにおける遊技回の回数が多くなる時短状態)が付与されることを遊技者に報知することが可能な手段(第39の実施形態における主側MPU82のステップSL515の処理を実行する機能、音光側MPU93におけるステップSN104～ステップSN105の処理を実行する機能、第40の実施形態における主側MPU82のステップSN210の処理を実行する機能、音光側MPU93におけるステップSN308～ステップSN309の処理を実行する機能)と、を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【6419】

特徴Z1によれば、当否抽選において特定結果としないと決定される状況において、所定の条件が成立する場合と、特別条件が成立する場合とが存在している。これにより、当否抽選が実行される場合に、特定結果とすると決定されるか否か、及び所定の条件が成立するか否かに加えて、特別条件が成立するか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6420】

特定期間における当否抽選の実行回数が所定数となるまでは、当否抽選において特定結果としないと決定される状況において特別条件が成立する可能性が存在しているようにすることができる。また、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数となった場合には、当否抽選において特定結果としないと決定される状況において、所定の条件が成立する可能性及び特別条件が成立する可能性が存在しているようにすることができる。特定期間における当否抽選の実行回数に応じて、所定の条件及び特別条件のうち、当否抽選において特定結果としないと決定される状況において成立し得る条件の種類が変動することにより、遊技内容が単純なものとなってしまうことを防止して、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【6421】

特徴Z2. 前記特別期間において、複数の前記当否抽選を実行することが可能な手段(主側MPU82における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴Z1に記載の遊技機。

30

【6422】

特徴Z2によれば、特別期間中に実行可能な当否抽選の回数が1回に限定されている構成と比較して、特別期間中に当否抽選において特定結果とすると決定される可能性を高めることができるとともに、特別期間となることの有利度を高めることができる。

【6423】

特徴Z3. 前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に、前記特別期間とは異なる所定の期間中(通常遊技状態中)に前記特定結果と判定された場合よりも高い割合で、前記特定の特典を付与することが可能な手段(主側MPU82におけるステップSM201～ステップSM205の処理を実行する機能、主側MPU82における特電終了処理を実行する機能、主側MPU82における小当たり用の特電終了時処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴Z1又はZ2に記載の遊技機。

40

【6424】

特徴Z3によれば、所定の期間である場合と比較して、特別期間であることの有利度を高めることができる。これにより、当否抽選において特定結果となるか否かに加えて、当該当否抽選において特定結果としないと決定される場合に所定の条件が成立するか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6425】

なお、特徴Z1～Z3の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、

50

特徴 H 1 ～ H 1 3、特徴 I 1 ～ I 5、特徴 J 1 ～ J 1 0、特徴 K 1 ～ K 1 0、特徴 L 1 ～ L 1 8、特徴 M 1 ～ M 7、特徴 N 1 ～ N 9、特徴 O 1 ～ O 9、特徴 P 1 ～ P 8、特徴 Q 1 ～ Q 8、特徴 R 1 ～ R 1 3、特徴 S 1 ～ S 1 6、特徴 T 1 ～ T 1 1、特徴 U 1 ～ U 1 2、特徴 V 1 ～ V 9、特徴 W 1 ～ W 8、特徴 X 1 ～ X 6、特徴 Y 1 ～ Y 5、特徴 Z 1 ～ Z 3、特徴 a 1 ～ a 3、特徴 b 1 ～ b 3 3、特徴 c 1 ～ c 2 8、特徴 d 1 ～ d 3 1 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 6 4 2 6 】

＜特徴 a 群＞

特徴 a 1 . 入球手段（第 3 9 ～ 第 4 1 の実施形態における第 1 作動口 3 3、特別入賞装置 1 5 1）への入球に基づいて遊技者に特典（小当たり結果に対応する振分実行モード、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 1 6 9 における遊技球の検知が発生したことに基づく開閉実行モードへの移行、大当たり結果に対応する開閉実行モード、開閉実行モードの終了後に第 1 A 時短状態又は第 2 A 時短状態に移行）を付与する特定結果（小当たり結果及び大当たり結果のいずれか）とするか否かを決定する当否抽選（当否判定処理）を実行することが可能な手段（第 3 9 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S L 5 0 3 の処理を実行する機能）を備える遊技機において、

前記当否抽選において前記特定結果としないと決定される場合に、所定の条件（第 3 9 ～ 第 4 1 の実施形態において、時短状態にて実行可能な第 1 特図表示部 3 7 a における最後の遊技回にて実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第 1 時短結果になるという条件、時短状態にて実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における最後の遊技回にて実行された時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第 1 時短結果になるという条件、第 4 1 の実施形態において、通常遊技状態であるとともに第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 の値が「0」である状況において実行される第 1 特図表示部 3 7 a における 1 0 回目の遊技回又は第 2 特図表示部 3 7 b における 1 0 回目の遊技回にて時短当否判定処理及び時短用の振分判定処理の結果が第 1 時短結果になるという条件）が成立するか否かを判定することが可能な手段（第 3 9 ～ 第 4 1 の実施形態における主側 M P U 8 2 の時短抽選用処理を実行する機能）と、

前記所定の条件が成立すると判定された場合に、特別期間（第 1 C 時短状態）を設定することが可能な手段（主側 M P U 8 2 におけるステップ S L 9 0 3 ～ ステップ S L 9 0 5 の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定の条件は、少なくとも特定期間（第 3 9 ～ 第 4 1 の実施形態においていずれかの時短状態、第 4 1 の実施形態において通常遊技状態であるとともに第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 の値が「0」である状況）における前記当否抽選の実行回数が予め定められた所定数（第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の回数について、第 1 A 時短状態、第 2 A 時短状態及び第 2 C 時短状態では 1 0 0 回、第 1 C 時短状態では 1 回、通常遊技状態であるとともに第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 の値が「0」である状況では 1 0 回、第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の回数について、第 1 A 時短状態では 7 回、第 2 A 時短状態及び第 2 C 時短状態では 1 0 回、第 1 C 時短状態では 5 回、通常遊技状態であるとともに第 1 C 時短発生後フラグ 6 5 1 の値が「0」である状況では 1 0 回）であることを含み、
本遊技機は、

前記当否抽選が実行されるよりも前に前記入球手段への入球によって取得された情報に基づいて前記特定結果とするか否かを事前判別（当たり用先行把握処理）することが可能な手段（主側 M P U 8 2 におけるステップ S M 6 1 1 の処理を実行する機能）と、

前記事前判別の結果を参照することなく、前記特定期間における前記当否抽選の実行回数が前記所定数となるよりも前に前記所定の条件の成立に係る報知（時短用保留期待演出）を実行することが可能な手段（主側 M P U 8 2 におけるステップ S M 6 0 1 ～ ステップ S M 6 0 9 の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【6427】

特徴 a 1 によれば、所定の条件は、少なくとも特定期間における当否抽選の実行回数が所定数であることを含んでいるため、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数であるという条件が満たされない状況において実行される当否抽選では当該当否抽選において特定結果としないと決定される場合においても所定の条件が成立しないようにしながら、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数であるという条件が満たされる状況において実行される当否抽選では当該当否抽選において特定結果としないと決定される場合に所定の条件が成立し得るようにすることができる。特定期間において当否抽選が実行されて特定結果としない決定される状況において、所定の条件が成立しない場合と、所定の条件が成立し得る場合とが存在していることにより、特別期間が設定されるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【6428】

当否抽選が実行されるよりも前に入球手段への入球によって取得された情報に基づいて特定結果とするか否かを事前判別することにより、当該取得された情報に対応する当否抽選が実行されるよりも前に当該事前判別の結果に対応する演出を実行可能とすることができる。また、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数となるよりも前に所定の条件の成立に係る報知が実行されることにより、当該報知の内容に遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【6429】

当否抽選において特定結果としないと決定される場合に、所定の条件が成立するか否かが判定される構成において、所定の条件の成立に係る報知は、事前判別の結果を参照することなく実行される。これにより、事前判別の結果を参照して所定の条件の成立に係る報知が実行される構成と比較して、当該所定の条件の成立に係る報知を実行するための処理構成を簡素化することができる。

【6430】

特徴 a 2 . 前記特別期間において、複数の前記当否抽選を実行することが可能な手段（主側 MPU 8 2 における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a 1 に記載の遊技機。

【6431】

特徴 a 2 によれば、特別期間中に実行可能な当否抽選の回数が 1 回に限定されている構成と比較して、特別期間中に当否抽選において特定結果とすると決定される可能性を高めることができるとともに、特別期間となることの有利度を高めることができる。

30

【6432】

特徴 a 3 . 前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に、前記特別期間とは異なる所定の期間中（通常遊技状態中）に前記特定結果と判定された場合よりも高い割合で、特定の特典（第 1 A 時短状態よりも時短状態中に実行可能な第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の回数が多くなり、且つ第 1 A 時短状態よりも時短状態中に実行可能な第 2 特図表示部 3 7 b における遊技回の回数が増える時短状態）を付与することが可能な手段（主側 MPU 8 2 におけるステップ SM 2 0 1 ～ステップ SM 2 0 5 の処理を実行する機能、主側 MPU 8 2 における特電終了処理を実行する機能、主側 MPU 8 2 における小当たり用の特電終了時処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a 1 又は a 2 に記載の遊技機。

40

【6433】

特徴 a 3 によれば、所定の期間である場合と比較して、特別期間であることの有利度を高めることができる。これにより、当否抽選において特定結果となるか否かに加えて、当該当否抽選において特定結果としないと決定される場合に所定の条件が成立するか否かに注目させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6434】

なお、特徴 a 1 ～ a 3 の構成に対して、特徴 A 1 ～ A 1 3、特徴 B 1 ～ B 1 1、特徴 C

50

1～C 7、特徴 D 1～D 4、特徴 E 1～E 2 6、特徴 F 1～F 1 8、特徴 G 1～G 2 6、特徴 H 1～H 1 3、特徴 I 1～I 5、特徴 J 1～J 1 0、特徴 K 1～K 1 0、特徴 L 1～L 1 8、特徴 M 1～M 7、特徴 N 1～N 9、特徴 O 1～O 9、特徴 P 1～P 8、特徴 Q 1～Q 8、特徴 R 1～R 1 3、特徴 S 1～S 1 6、特徴 T 1～T 1 1、特徴 U 1～U 1 2、特徴 V 1～V 9、特徴 W 1～W 8、特徴 X 1～X 6、特徴 Y 1～Y 5、特徴 Z 1～Z 3、特徴 a 1～a 3、特徴 b 1～b 3 3、特徴 c 1～c 2 8、特徴 d 1～d 3 1のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6 4 3 5】

上記特徴 W 群、上記特徴 X 群、上記特徴 Y 群、上記特徴 Z 群及び上記特徴 a 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【6 4 3 6】

遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【6 4 3 7】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【6 4 3 8】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【6 4 3 9】

<特徴 b 群>

特徴 b 1. 遊技球が入球可能である又は入球し易い第 1 の状態（特別入賞装置 1 5 1 の開放状態）と、遊技球が入球不可である又は入球し難い第 2 の状態（特別入賞装置 1 5 1 の閉鎖状態）とに切り替わり可能に設けられた所定入球手段（第 4 3～第 4 5 の実施形態における特別入賞装置 1 5 1）と、

前記所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第 1 保留情報）を取得する特別情報取得手段（主側 M P U 8 2 における第 1 保留情報の取得処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された前記特別情報を利用して所定抽選処理（第 4 3，第 4 5 の実施形態では当否判定処理、大当たり用の振分判定処理及び小当たり用の振分判定処理、第 4 4 の実施形態では当否判定処理、大当たり用の振分判定処理及び時短用の振分判定処理）を実行する所定抽選手段（第 4 3，第 4 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S P 3 0 4、ステップ S P 3 0 7 及びステップ S P 3 1 1 の処理を実行する機能、第 4 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S Q 3 0 4、ステップ S Q 3 0 7 及びステップ S Q 3 1 2 の処理を実行する機能）と、

前記所定抽選処理において所定結果（大当たり結果）となったことに基づいて遊技者に特典（開閉実行モードへの移行）を付与する特典付与手段（第 4 3～第 4 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S P 5 0 3～ステップ S P 5 0 6 の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定入球手段への遊技球の入球が発生しない状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し難い状態である第 1 特定状態（非サポートモード）と、前記所定入球手段への遊技球の入球が発生する状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し易い状態である第 2 特定状態（サポート発生モード）と、が存在しており、

前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し得る第 1 所定状態（低確率モード）と

10

20

30

40

50

、当該第 1 所定状態よりも前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し易い第 2 所定状態（高確率モード）と、が存在しており、

本遊技機は、前記第 2 所定状態であって前記第 2 特定状態である所定状況（第 2 高確率状態 S T F 4）において、特定の事象（第 4 3，第 4 5 の実施形態では第 1 特図表示部 3 7 a における遊技回の遊技結果が第 1 特殊小当たり結果となること、第 2 高確率状態 S T F 4 における第 2 特殊小当たり結果の発生回数が 2 回に達すること、第 4 4 の実施形態では特図表示部 3 7 a，3 7 b における遊技回の遊技結果が特殊時短結果となること、第 2 高確率状態 S T F 4 において上限遊技回数が設定されている状態で実行された遊技回の回数が当該上限遊技回数に達すること）が発生したことに基づいて、前記第 2 所定状態であって前記第 1 特定状態である特定状況（第 1 高確率状態 S T F 3）となるようにする特定移行手段（第 4 3，第 4 5 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S Q 1 0 1 ～ステップ S Q 1 1 6 の処理を実行する機能、第 4 4 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S Q 4 0 1 ～ステップ S Q 4 1 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【6 4 4 0】

特徴 b 1 によれば、第 2 所定状態である状況として所定状況及び特定状況が存在していることにより、第 2 所定状態である状況において、所定入球手段への遊技球の入球が発生しない状態又は所定入球手段への遊技球の入球が発生し難い状態となる場合と、所定入球手段への遊技球の入球が発生する状態又は所定入球手段への遊技球の入球が発生し易い状態となる場合とを生じさせることができる。これにより、第 2 所定状態である場合の遊技状態を多様化させることが可能となる。

20

【6 4 4 1】

所定状況において特定の事象が発生したことに基づいて特定状況となる構成であることにより、所定状況において特定の事象が発生するか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6 4 4 2】

特徴 b 2．前記特典付与手段は、前記所定抽選処理において前記所定結果となったことに基づいて、前記特典として特別遊技状態（第 4 3，第 4 4 の実施形態では大当たり結果を契機とした開閉実行モード M D 1，M D 2、第 4 5 の実施形態では大当たり結果を契機とした開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段（第 4 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S P 5 0 3 ～ステップ S P 5 0 6 及びステップ S P 5 1 3 の処理を実行する機能）を備え、

30

前記所定抽選処理の結果として、前記特別遊技状態への移行契機とはならない特定結果（第 4 3，第 4 5 の実施形態では第 1 特殊小当たり結果及び第 2 特殊小当たり結果、第 4 4 の実施形態では特殊時短結果）が存在しており、

前記特定移行手段は、前記特定の事象として、前記所定状況において実行された前記所定抽選処理にて前記特定結果となる事象が発生したことに基づいて、前記特定状況となるようにする所定の移行実行手段（第 4 3，第 4 5 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S Q 1 0 1 ～ステップ S Q 1 1 6 の処理を実行する機能、第 4 4 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S Q 4 0 1 ～ステップ S Q 4 1 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b 1 に記載の遊技機。

40

【6 4 4 3】

特徴 b 2 によれば、所定抽選処理にて特別遊技状態への移行契機となる所定結果を発生させることなく、所定状況において実行された所定抽選処理にて特定結果を発生させることにより特定状況への移行を発生させることが可能となる。これにより、所定状況から特定状況への移行を発生させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。また、所定状況において所定抽選処理が実行される場合に、所定結果の発生の有無に加えて特定結果の発生の有無にも遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6 4 4 4】

50

特徴 b 3 . 前記第 1 所定状態であって前記第 2 特定状態である第 2 状況（低確率サポート状態 S T F 2）において実行された前記所定抽選処理にて前記特定結果となったことに基づいて前記第 1 所定状態であって前記第 1 特定状態である第 1 状況（通常遊技状態 S T F 1）となるようにする所定の移行手段（第 4 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S Q 1 0 1 ～ステップ S Q 1 1 6 の処理を実行する機能、第 4 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S Q 4 0 1 ～ステップ S Q 4 1 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b 2 に記載の遊技機。

【 6 4 4 5 】

特徴 b 3 によれば、上記特徴 b 2 の構成を備え、所定状況において実行された所定抽選処理の結果が特定結果となったことに基づいて特定状況への移行が発生する構成において、第 2 状況において実行された所定抽選処理の結果が特定結果となったことに基づいて第 1 状況への移行が発生する構成とすることにより、所定抽選処理にて発生する結果の種類の増加を抑制しながら、所定状況から特定状況への移行を発生させるための条件及び第 2 状況から第 1 状況への移行を発生させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【 6 4 4 6 】

特徴 b 4 . 前記所定抽選処理において前記特定結果となったことに基づいて、所定の遊技状況（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態における小当たり結果を契機とした開閉実行モード）を発生させる所定の遊技状況発生手段（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S P 5 0 8 ～ステップ S P 5 1 2 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定抽選処理の結果として、前記所定の遊技状況を発生させる契機となり前記特定状況への移行契機とはならない結果（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態における第 1 通常小当たり結果、第 2 通常小当たり結果）が存在していることを特徴とする特徴 b 2 又は b 3 に記載の遊技機。

【 6 4 4 7 】

特徴 b 4 によれば、所定状況において実行された所定抽選処理の結果に基づいて所定の遊技状況が実行された後に、当該所定抽選処理の結果に応じて、特定状況に移行する場合と、特定状況に移行しない場合とを生じさせることができる。これにより、所定状況において実行された所定抽選処理の結果に基づいて所定の遊技状況が実行される場合に、特定状況に移行するか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 6 4 4 8 】

特徴 b 5 . 前記特定結果は、前記第 2 所定状態への移行契機とはならない結果（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態では第 1 特殊小当たり結果又は第 2 特殊小当たり結果、第 4 4 の実施形態では特殊時短結果）であることを特徴とする特徴 b 2 乃至 b 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 4 4 9 】

特徴 b 5 によれば、第 1 所定状態である状況においては特定結果を契機として特定状況への移行が発生することが無いようにしながら、第 2 所定状態である所定状況においては特定結果を契機として特定状況への移行を発生させることができる。これにより、第 1 所定状態である場合と比較して、所定状況である場合において、特定状況への移行を発生させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【 6 4 5 0 】

特徴 b 6 . 前記所定抽選手段は、前記所定抽選処理において前記所定結果とはならないことを特定したことに基づいて前記特定結果となるか否かを判定する手段（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S P 3 0 4 の処理を実行する機能、第 4 4 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S Q 3 0 4 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b 2 乃至 b 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 4 5 1 】

特徴 b 6 によれば、所定抽選処理において、特定結果であるか否かの判定よりも所定結

10

20

30

40

50

果であるか否かの判定が優先的に行われるようにすることができる。これにより、特定結果は、所定抽選処理において所定結果とならない場合に発生し得る結果とすることができる。

【6452】

特徴b7．前記特定結果として第1特定結果（第43，第45の実施形態における第2特殊小当たり結果）が存在しており、

前記所定の移行実行手段は、前記所定状況における前記第1特定結果の発生回数が所定基準回数（第43，第45の実施形態では2回）に達したことに基づいて、前記特定状況となるようにする手段（主側MPU82におけるステップSQ103～ステップSQ108及びステップSQ116の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴b2乃至b6のいずれか1に記載の遊技機。

10

【6453】

特徴b7によれば、所定状況において実行された所定抽選処理にて第1特定結果となり当該所定状況における第1特定結果の発生回数が所定基準回数に満たない場合には所定状況が維持されるようにしながら、所定状況において実行された所定抽選処理にて第1特定結果となり当該所定状況における第1特定結果の発生回数が所定基準回数に達した場合には特定状況に移行するようにすることができる。これにより、所定状況から特定状況への移行を発生させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6454】

20

特徴b8．前記特定結果として第2特定結果（第43，第45の実施形態における第1特殊小当たり結果）が存在しており、

前記所定の移行実行手段は、前記所定状況において未だ前記第2特定結果が発生していない状況で、前記所定抽選処理の結果が前記第2特定結果となったことに基づいて、前記特定状況となるようにする手段（主側MPU82におけるステップSQ102、ステップSQ107、ステップSQ108及びステップSQ116の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴b2乃至b7のいずれか1に記載の遊技機。

【6455】

特徴b8によれば、所定状況となった後において最初に所定抽選処理の結果が第2特定結果となったことに基づいて、当該所定状況から特定状況への移行が発生するようにすることができる。これにより、所定状況においては、所定抽選処理が実行される度に第2特定結果を契機として特定状況への移行が発生し得る状態となるようにすることができる。

30

【6456】

特徴b9．遊技回用動作が開始され、前記所定抽選処理の結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにする遊技回制御手段（主側MPU82における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

前記特定移行手段は、前記特定の事象として、前記所定状況において、所定基準実行回数（サポート発生モードの上限遊技回数）が設定されている状況で実行された前記遊技回の回数が当該所定基準実行回数に達するという事象が発生したことに基づいて、前記特定状況となるようにする特定の移行実行手段（第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ401～ステップSQ404及びステップSQ409～ステップSQ410の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴b1に記載の遊技機。

40

【6457】

特徴b9によれば、所定抽選処理において特定状況への移行契機となる結果を発生させることなく、所定状況において、所定基準実行回数が設定されている状況で実行された遊技回の回数を当該所定基準実行回数に到達させることにより特定状況への移行を発生させることができる。これにより、所定状況において、所定抽選処理の結果だけではなく、所定基準実行回数が設定されている状況で実行される遊技回の回数にも遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

50

【6458】

所定状況であって所定基準実行回数が設定されている状況において実行された遊技回の回数が増加する度に特定状況に移行する可能性が高まっていくようにすることができる。これにより、所定状況であって所定基準実行回数が設定されている状況において実行された遊技回の回数が増加する度に特定状況に移行することへの遊技者の期待感を高めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6459】

特徴b10．前記特典付与手段は、前記所定抽選処理において前記所定結果となったことに基づいて、前記特典として特別遊技状態（第44の実施形態における大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1，MD2）を発生させる特別遊技状態発生手段（主側MPU82における特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）を備え、

前記所定抽選処理の結果として、前記特別遊技状態への移行契機とはならない所定の結果（第44の実施形態における通常時短結果及び特殊時短結果）が存在しており、

前記所定の結果として、前記第2特定状態の終了条件が満たされている状態とする特定の終了対応結果（特殊時短結果）が存在しており、

本遊技機は、前記所定状況において実行された前記所定抽選処理において前記所定の終了対応結果（第44の実施形態における特殊時短結果）となったことに基づいて前記特定状況となるようにする手段（第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ401～ステップSQ416の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴b9に記載の遊技機。

【6460】

特徴b10によれば、上記特徴b9の構成を備え、所定状況において、所定基準実行回数が設定されている状況で実行された遊技回の回数が当該所定基準実行回数に達したことに基づいて特定状況に移行する構成において、所定状況において実行された所定抽選処理にて所定の終了対応結果となった場合には、所定基準実行回数が設定されている状況で実行された遊技回の回数が当該所定基準実行回数に達していない状況、又は所定基準実行回数が設定されていない状況においても、特定状況に移行するようにすることができる。これにより、所定状況から特定状況への移行を発生させるための条件が単純なものとなってしまふことを防止して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6461】

特徴b11．前記特典付与手段は、前記所定抽選処理において前記所定結果となったことに基づいて、前記特典として特別遊技状態（第44の実施形態における大当たり結果を契機とした開閉実行モードMD1，MD2）を発生させる特別遊技状態発生手段（主側MPU82における特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）を備え、

前記所定抽選処理の結果として、前記特別遊技状態への移行契機とはならない所定の結果（第44の実施形態における通常時短結果及び特殊時短結果）が存在しており、

本遊技機は、前記所定状況であって前記所定基準実行回数が設定されていない状況において実行された前記所定抽選処理にて前記所定の結果である所定の基準設定結果（通常時短結果）となったことに基づいて、前記所定基準実行回数が設定されている状態となるようにする所定の基準設定手段（第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ401～ステップSQ403の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴b9又はb10に記載の遊技機。

【6462】

特徴b11によれば、所定状況であって所定基準実行回数が設定されていない状況において実行された所定抽選処理にて所定の基準設定結果となったことに基づいて所定基準実行回数が設定されることにより、所定状況であって所定基準実行回数が設定されていない状況と比較して、当該所定状況から特定状況に移行する可能性が高まるようにすることができる。これにより、所定状況であって所定基準実行回数が設定されていない状況におい

て実行される所定抽選処理にて所定の基準設定結果となるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6463】

特徴b12．前記所定状況であって前記所定基準実行回数が設定されていない状況において実行された前記所定抽選処理にて前記所定の基準設定結果となったことに基づいて前記所定の基準設定手段により所定の基準設定結果対応処理（第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ402～ステップSQ403の処理）が実行されて前記所定基準実行回数が設定される構成であり、

前記特定状況では前記所定の基準設定結果対応処理が実行されないことを特徴とする特徴b11に記載の遊技機。

10

【6464】

特徴b12によれば、上記特徴b11の構成を備え、所定状況であって所定基準実行回数が設定されていない状況において実行された所定抽選処理にて所定の基準設定結果となったことに基づいて所定の基準設定結果対応処理が実行されて所定基準実行回数が設定される構成において、特定状況では所定抽選処理にて所定の基準設定結果が発生しない構成又は特定状況では所定抽選処理にて所定の基準設定結果が発生しても所定の基準設定結果対応処理が実行されない構成となるようにすることができる。これにより、特定状況では遊技者に注目されない所定の基準設定結果が、所定状況であって所定基準実行回数が設定されていない状況では遊技者に注目されるようにすることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【6465】

特徴b13．前記第1所定状態であって前記第1特定状態である第1状況（通常遊技状態STF1）において実行された前記所定抽選処理にて前記所定の基準設定結果となったことに基づいて、前記第1所定状態であって前記第2特定状態である第2状況（低確率サポート状態STF2）とする手段（第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ401～ステップSQ404及びステップSQ409～ステップSQ410の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴b11又はb12に記載の遊技機。

【6466】

特徴b13によれば、第1状況において実行された所定抽選処理にて所定の基準設定結果となったことに基づいて第2状況となる構成において、上記特徴b11の構成を備え、所定状況であって所定基準実行回数が設定されていない状況において実行された所定抽選処理にて所定の基準設定結果となったことに基づいて所定基準実行回数が設定される構成である。これにより、所定抽選処理において発生する結果の種類の増加を抑制しながら、第1状況から第2状況への移行を発生させることができるとともに所定状況において所定基準実行回数の設定が行われるようにすることができる。

30

【6467】

特徴b14．前記所定基準実行回数が前記所定の基準設定手段により設定されたことに基づいて、当該所定基準実行回数が設定されている状況において実行可能な前記遊技回の残り回数を報知する残り回数報知（カウントダウン演出）を実行する残り回数報知実行手段（第44の実施形態における音光側MPU93のステップSQ501～ステップSQ527の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴b11乃至b13のいずれか1に記載の遊技機。

40

【6468】

特徴b14によれば、残り回数報知が実行されることにより、所定状況であって所定基準実行回数が設定されている状況において特定状況への移行を発生させるために必要となる遊技回の実行回数を遊技者に報知することができる。これにより、遊技回が消化されて残り回数報知にて報知されている残り回数が減少する度に、特定状況に移行する可能性が高まったことを遊技者に報知することができる。よって、特定状況に移行することへの期待感を段階的に高め、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6469】

50

特徴 b 1 5 . 前記所定の結果は前記第 2 所定状態への移行契機とはならない結果（第 4 4 の実施形態における通常時短結果又は特殊時短結果）であることを特徴とする特徴 b 1 0 乃至 b 1 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 4 7 0 】

特徴 b 1 5 によれば、上記特徴 b 1 0 の構成を備えている場合には、所定状況において実行された所定抽選処理において所定の結果である所定の終了対応結果となったことに基づいて特定状況となる構成であるため、第 2 所定状態への移行契機とはならない結果を利用して所定状況から特定状況への移行を発生させることができる。また、上記特徴 b 1 1 の構成を備えている場合には、所定状況であって所定基準実行回数が設定されていない状況において実行された所定抽選処理にて所定の結果である所定の基準設定結果となったことに基づいて所定基準実行回数が設定されている状態となる構成であるため、第 2 所定状態への移行契機とはならない結果を利用して所定状況から特定状況への移行が発生する可能性を高めることができる。これにより、所定状況から特定状況への移行を発生させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【 6 4 7 1 】

特徴 b 1 6 . 前記所定抽選手段は、前記所定抽選処理において前記所定結果とはならないことを特定したことに基づいて前記所定の結果となるか否かを判定する手段（第 4 4 の実施形態における主側 MPU 8 2 のステップ S Q 3 0 4 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b 1 0 乃至 b 1 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 4 7 2 】

特徴 b 1 6 によれば、所定抽選処理において、所定の結果であるか否かの判定よりも所定結果であるか否かの判定が優先的に行われるようにすることができる。これにより、所定の結果は、所定抽選処理において所定結果とならない場合に発生し得る結果とすることができる。

【 6 4 7 3 】

特徴 b 1 7 . 前記所定結果として、前記第 2 所定状態への移行契機となる結果（第 1 高確大当たり結果又は第 2 高確大当たり結果）が存在していることを特徴とする特徴 b 1 乃至 b 1 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 4 7 4 】

特徴 b 1 7 によれば、第 1 所定状態である状況において、所定抽選処理にて所定結果となり、当該所定結果が第 2 所定状態への移行契機となる結果である場合に、第 1 所定状態から第 2 所定状態への移行が発生するようにすることができる。これにより、所定抽選処理にて所定結果となった場合に、第 2 所定状態となるか否かに注目させることができる。

【 6 4 7 5 】

特徴 b 1 8 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能な特定の入球手段（第 4 3 ～第 4 5 の実施形態における第 2 作動口 3 4 ）を備え、

前記特別情報取得手段は、

前記所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記特別情報として第 1 特別情報（第 1 保留情報）を取得する第 1 特別情報取得手段（主側 MPU 8 2 における第 1 保留情報の取得処理を実行する機能）と、

前記特定の入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記特別情報として第 2 特別情報（第 2 保留情報）を取得する第 2 特別情報取得手段（主側 MPU 8 2 における第 2 保留情報の取得処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定抽選手段は、

前記第 1 特別情報取得手段により取得された前記第 1 特別情報を利用して前記所定抽選処理として第 1 所定抽選処理（第 1 保留情報を契機とした当否判定処理及び振分判定処理）を実行する第 1 所定抽選手段（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態における主側 MPU 8 2 のステップ S P 3 0 4 、ステップ S P 3 0 7 及びステップ S P 3 1 1 の処理を実行する機能、第 4 4 の実施形態における主側 MPU 8 2 のステップ S Q 3 0 4 、ステップ S Q 3 0 7 及

10

20

30

40

50

びステップ S Q 3 1 2 の処理を実行する機能) と、

前記第 2 特別情報取得手段により取得された前記第 2 特別情報を利用して前記所定抽選処理として第 2 所定抽選処理 (第 2 保留情報を契機とした当否判定処理及び振分判定処理) を実行する第 2 所定抽選手段 (第 4 3, 第 4 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S P 3 0 4、ステップ S P 3 0 7 及びステップ S P 3 1 1 の処理を実行する機能、第 4 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S Q 3 0 4、ステップ S Q 3 0 7 及びステップ S Q 3 1 2 の処理を実行する機能) と、

を備え、

前記特定状況においては、前記所定入球手段への入球よりも前記特定の入球手段への入球が発生し易い構成であることを特徴とする特徴 b 1 乃至 b 1 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【6 4 7 6】

特徴 b 1 8 によれば、特定状況では、所定入球手段への入球よりも特定の入球手段への入球が発生し易いため、特定の入球手段への入球を発生させる態様で遊技が行われる可能性を高めることができる。これにより、特定状況においては、第 1 所定抽選処理の実行頻度と比較して、第 2 所定抽選処理の実行頻度が高くなる可能性を高めることができる。

【6 4 7 7】

特徴 b 1 9 . 前記特定状況においては、前記所定入球手段への遊技球の入球が発生しないようにしながら、前記特定の入球手段への入球を発生させることが可能となることを特徴とする特徴 b 1 8 に記載の遊技機。

20

【6 4 7 8】

特徴 b 1 9 によれば、特定状況において、所定入球手段への入球が発生しないようにしながら、特定入球手段への入球を発生させる発射操作を行うことにより、第 1 所定抽選処理が実行されないようにしながら、第 2 所定抽選処理が実行されるようにすることができる。これにより、特定状況においては、第 1 所定抽選処理の実行頻度と比較して、第 2 所定抽選処理の実行頻度が顕著に高くなる可能性を高めることができる。

【6 4 7 9】

特徴 b 2 0 . 前記第 2 所定抽選処理において発生する前記所定結果は、前記第 2 所定状態への移行契機となる結果 (第 1 高確大当たり結果又は第 2 高確大当たり結果) であることを特徴とする特徴 b 1 8 又は b 1 9 に記載の遊技機。

30

【6 4 8 0】

特徴 b 2 0 によれば、上記特徴 b 1 8 の構成を備え、特定状況においては所定入球手段への入球よりも特定の入球手段への入球が発生し易い構成であるため、特定状況となった場合に、所定結果の発生後に第 2 所定状態となる可能性が高い状況となったことを遊技者に把握させることができる。これにより、特定状況への移行が発生することに対する注目度を高めることができる。

【6 4 8 1】

特に、上記特徴 b 1 9 に記載された構成を備えた場合、特定状況において、所定入球手段への入球が発生しないようにしながら、特定入球手段への入球を発生させる発射操作が行われることを前提とすると、特定状況となった場合には、第 1 所定状態となるまでに第 2 所定状態において所定結果を少なくとも 2 回発生させることが可能となる。これにより、特定状況への移行が発生することに対する注目度を顕著に高め、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【6 4 8 2】

特徴 b 2 1 . 前記所定状況においては、前記特定の入球手段への入球よりも前記所定入球手段への入球が発生し易い構成であることを特徴とする特徴 b 1 8 乃至 b 2 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6 4 8 3】

特徴 b 2 1 によれば、所定状況では、所定入球手段への入球を発生させる態様で遊技が行われる可能性を高めることができる。これにより、所定状況においては、第 2 所定抽選

50

処理の実行頻度と比較して、第1所定抽選処理の実行頻度が高くなる可能性を高めることができる。

【6484】

特徴b22. 前記第1所定抽選処理において発生する前記所定結果には、前記第1所定状態への移行契機となる結果（低確大当たり結果）が含まれていることを特徴とする特徴b21に記載の遊技機。

【6485】

特徴b22によれば、上記特徴b21の構成を備え、所定状況においては特定の入球手段への入球よりも所定入球手段への入球が発生し易い構成であるため、所定状況となった場合に、所定結果の発生後に第1所定状態となる可能性がある状況となったことを遊技者に把握させることができる。

10

【6486】

特に、上記特徴b19及びb20に記載された構成を備えた場合、特定状況において、所定入球手段への入球が発生しないようにしながら、特定入球手段への入球を発生させる発射操作が行われることを前提とすると、特定状況となることにより、第1所定状態となるまでに第2所定状態において所定結果を少なくとも2回発生させることが可能となる。これに対して、所定状況となった場合には、第1所定状態となるまでに第2所定状態において発生する所定結果が1回のみとなる可能性がある。これにより、所定状況である場合と比較して、特定状況となることの有利度を高めることができる。よって、所定状況から特定状況への移行が発生することに対する注目度を顕著に高め、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

20

【6487】

特徴b23. 遊技領域を流下する遊技球が入球可能な特定の入球手段（第43～第45の実施形態における第2作動口34）を備え、

前記特別情報取得手段は、

前記所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記特別情報として第1特別情報（第1保留情報）を取得する第1特別情報取得手段（主側MPU82における第1保留情報の取得処理を実行する機能）と、

前記特定の入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記特別情報として第2特別情報（第2保留情報）を取得する第2特別情報取得手段（主側MPU82における第2保留情報の取得処理を実行する機能）と、

30

を備え、

前記所定抽選手段は、

前記第1特別情報取得手段により取得された前記第1特別情報を利用して前記所定抽選処理として第1所定抽選処理（第1保留情報を契機とした当否判定処理及び振分判定処理）を実行する第1所定抽選手段（第43, 第45の実施形態における主側MPU82のステップSP304、ステップSP307及びステップSP311の処理を実行する機能、第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ304、ステップSQ307及びステップSQ312の処理を実行する機能）と、

前記第2特別情報取得手段により取得された前記第2特別情報を利用して前記所定抽選処理として第2所定抽選処理（第2保留情報を契機とした当否判定処理及び振分判定処理）を実行する第2所定抽選手段（第43, 第45の実施形態における主側MPU82のステップSP304、ステップSP307及びステップSP311の処理を実行する機能、第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ304、ステップSQ307及びステップSQ312の処理を実行する機能）と、

40

を備え、

本遊技機は、

遊技回用動作が開始され、前記第1所定抽選処理又は前記第2所定抽選処理の結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにする遊技回制御手段（主側MPU82における

50

特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）と、

前記遊技回用動作が行われる継続期間（特図表示部 37a, 37b における絵柄の変動表示期間及び絵柄の最終停止期間）を決定する決定手段（主側 MPU 82 における変動表示期間の特定処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定状況においては、前記第 2 特別情報を契機とした遊技回において選択される前記継続期間の方が前記第 1 特別情報を契機とした遊技回において選択される前記継続期間よりも短くなる又は短くなり易い構成であることを特徴とする特徴 b 1 乃至 b 2 2 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6488】

特徴 b 2 3 によれば、特定状況では、第 2 特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間の方が第 1 特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間よりも短くなる又は短くなり易い構成であるため、特定の入球手段への入球を発生させる態様で遊技が行われる可能性を高めることができる。これにより、特定状況においては、第 1 所定抽選処理の実行頻度と比較して、第 2 所定抽選処理の実行頻度が高くなる可能性を高めることができる。

【6489】

特徴 b 2 4 . 前記所定状況においては、前記第 1 特別情報を契機とした遊技回において選択される前記継続期間の方が前記第 2 特別情報を契機とした遊技回において選択される前記継続期間よりも短くなる又は短くなり易い構成であることを特徴とする特徴 b 2 3 に記載の遊技機。

【6490】

特徴 b 2 4 によれば、所定状況では、所定入球手段への入球を発生させる態様で遊技が行われる可能性を高めることができる。これにより、所定状況においては、第 2 所定抽選処理の実行頻度と比較して、第 1 所定抽選処理の実行頻度が高くなる可能性を高めることができる。

【6491】

特徴 b 2 5 . 遊技回用動作が開始され、前記第 1 所定抽選処理又は前記第 2 所定抽選処理の結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにする遊技回制御手段（主側 MPU 82 における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

前記遊技回制御手段は、前記第 1 特別情報を契機とした遊技回が実行されている期間と、前記第 2 特別情報を契機とした遊技回が実行されている期間とを重複させ得ることを特徴とする特徴 b 1 8 乃至 b 2 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6492】

特徴 b 2 5 によれば、第 1 特別情報を契機とした遊技回と第 2 特別情報を契機とした遊技回とが重複して実行され得るため、遊技回の全体的な実行頻度を高めることが可能となる。

【6493】

特に、上記特徴 b 2 3 に記載された構成を備えた場合、特定状況においては、第 2 特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間の方が第 1 特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間よりも短くなる又は短くなり易い構成であるため、第 2 特別情報を契機とした遊技回が第 1 特別情報を契機とした遊技回よりも優先して消化されるようにすることが可能となる。また、上記特徴 b 2 4 に記載された構成を備えた場合、所定状況においては、第 1 特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間の方が第 2 特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間よりも短くなる又は短くなり易い構成であるため、第 1 特別情報を契機とした遊技回が第 2 特別情報を契機とした遊技回よりも優先して消化されるようにすることが可能となる。

【6494】

10

20

30

40

50

特徴 b 2 6 . 前記所定抽選処理において前記所定結果が発生した後に、所定の事象（V 入賞検知センサ 6 7 5 b における遊技球の検知）が発生したことに基づいて前記第 2 所定状態となるようにする第 2 所定状態設定手段（第 4 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S P 9 0 3 ～ステップ S P 9 0 4 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定抽選処理において前記所定結果が発生した後に、前記所定の事象が発生しなかった場合には、前記第 2 所定状態とするための処理（ステップ S P 9 0 3 ～ステップ S P 9 0 4 の処理）が実行されないことを特徴とする特徴 b 1 乃至 b 2 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 4 9 5 】

特徴 b 2 6 によれば、所定抽選処理において所定結果が発生した場合には、第 2 所定状態となるように、所定の事象が発生させる態様で遊技者が遊技を行うようにすることができる。そして、当該所定の事象が発生して第 2 所定状態に設定されるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 6 4 9 6 】

特徴 b 2 7 . 前記所定結果として、前記特定状況に設定される契機となる第 1 所定結果（第 4 3 , 第 4 4 の実施形態における第 1 高確大当たり結果）が存在しており、

前記所定抽選処理において前記第 1 所定結果となることなく前記特定の事象が発生することを特徴とする特徴 b 1 乃至 b 2 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 4 9 7 】

特徴 b 2 7 によれば、特定状況に移行する経路として、所定抽選処理において第 1 所定結果となったことに基づいて特定状況に移行する経路と、所定状況において特定の事象が発生したことに基づいて特定状況に移行する経路とが存在している構成とすることができる。これにより、所定状況においては、当該所定状況以外の状況と比較して、特定状況への移行が発生し得ることを遊技者に強く意識させることができる。

【 6 4 9 8 】

特徴 b 2 8 . 前記所定抽選処理において発生した前記所定結果に対応する所定当選履歴表示（当選履歴図柄画像表示）が実行されるようにする当選履歴表示実行手段（第 4 3 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S Q 2 0 1 ～ステップ S Q 2 0 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b 1 乃至 b 2 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 4 9 9 】

特徴 b 2 8 によれば、所定当選履歴表示の内容に基づいて、遊技者及び遊技ホールの管理人が、所定結果の発生履歴を確認可能とすることができる。

【 6 5 0 0 】

特徴 b 2 9 . 前記当選履歴表示実行手段は、前記所定状況において前記特定の事象が発生したことに基づいて、前記所定当選履歴表示の内容を前記所定状況に対応する内容から前記特定状況に対応する内容に変更する所定の履歴表示変更手段（第 4 3 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S Q 2 0 6 ～ステップ S Q 2 0 7 の処理を実行する機能、第 4 4 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S Q 5 1 1 及びステップ S Q 5 2 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b 2 8 に記載の遊技機。

【 6 5 0 1 】

特徴 b 2 9 によれば、上記特徴 b 1 の構成を備え、所定状況において特定の事象が発生したことに基づいて特定状況に移行する構成であるため、所定状況において特定の事象が発生したことに基づいて特定状況に移行した場合に、所定当選履歴表示の内容が当該特定状況に対応する内容に変更されるようにすることができる。これにより、所定当選履歴表示の内容と現状における遊技状態との整合性が維持されるようにすることができる。また、所定当選履歴表示の内容が所定状況に対応する内容となった場合に、当該所定当選履歴表示の内容が途中で特定状況に対応する内容に変更されるかもしれないと遊技者に期待させることができる。

【 6 5 0 2 】

10

20

30

40

50

特徴 b 3 0 . 前記特典付与手段は、前記所定抽選処理において前記所定結果となったことに基づいて、前記特典として特別遊技状態（第 4 3 , 第 4 4 の実施形態における大当たり結果を契機とした開閉実行モード M D 1 , M D 2、第 4 5 の実施形態では大当たり結果を契機とした開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段（主側 M P U 8 2 における特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）を備え、

前記所定抽選処理の結果として、前記特別遊技状態への移行契機とはならない特定結果（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態では第 1 特殊小当たり結果、第 4 4 の実施形態では特殊時短結果）が存在しており、

前記特定移行手段は、前記特定の事象として、前記所定状況において実行された前記所定抽選処理にて前記特定結果となる事象が発生したことに基づいて、前記特定状況となるようにする所定の移行実行手段（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S Q 1 0 1 ~ ステップ S Q 1 1 6 の処理を実行する機能、第 4 4 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S Q 4 0 1 ~ ステップ S Q 4 1 6 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定状況において実行された前記所定抽選処理において前記特定結果となったことに基づいて、前記所定の履歴表示変更手段により前記所定当選履歴表示の内容が前記所定状況に対応する内容から前記特定状況に対応する内容に変更されることを特徴とする特徴 b 2 9 に記載の遊技機。

【 6 5 0 3 】

特徴 b 3 0 によれば、所定状況において実行された所定抽選処理にて特定結果となったことに基づいて特定状況に移行する構成であるため、所定状況において実行された所定抽選処理において特定結果となったことに基づいて特定状況に移行した場合に、所定当選履歴表示の内容が当該特定状況に対応する内容に変更されるようにすることができる。これにより、所定当選履歴表示の内容と現状における遊技状態との整合性が維持されるようにすることができる。また、所定当選履歴表示の内容が所定状況に対応する内容となった場合に、当該所定当選履歴表示の内容が途中で特定状況に対応する内容に変更されるかもしれないと遊技者に期待させることができる。

【 6 5 0 4 】

特徴 b 3 1 . 前記第 1 所定状態であって前記第 2 特定状態である第 2 状況（低確率サポート状態 S T F 2）において実行された前記所定抽選処理にて前記特定結果となったことに基づいて前記第 1 所定状態であって前記第 1 特定状態である第 1 状況（通常遊技状態 S T F 1）となるようにする所定の移行手段（第 4 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S Q 1 0 1 ~ ステップ S Q 1 1 6 の処理を実行する機能、第 4 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S Q 4 0 1 ~ ステップ S Q 4 1 6 の処理を実行する機能）を備え、

前記当選履歴表示実行手段は、前記第 2 状況において実行された前記所定抽選処理にて前記特定結果となったことに基づいて前記所定当選履歴表示を終了させる所定の履歴表示終了手段（第 4 3 , 第 4 4 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S Q 2 1 0 ~ ステップ S Q 2 1 1 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b 3 0 に記載の遊技機。

【 6 5 0 5 】

特徴 b 3 1 によれば、上記特徴 b 3 0 の構成を備え、所定状況において実行された所定抽選処理の結果が特定結果となったことに基づいて特定状況への移行が発生する構成において、第 2 状況において実行された所定抽選処理の結果が特定結果となったことに基づいて第 1 状況への移行が発生する構成とすることにより、所定抽選処理にて発生する結果の種類の増加を抑制しながら、所定状況から特定状況への移行を発生させるための条件及び第 2 状況から第 1 状況への移行を発生させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【 6 5 0 6 】

第2状況において実行された所定抽選処理にて特定結果となったことに基づいて第1状況となる場合には所定当選履歴表示が終了され、所定当選履歴表示が実行されていない状態で当該第1状況が開始されるようにすることができる。

【6507】

特徴b32．前記当選履歴表示実行手段は、前記所定当選履歴表示が実行されている状況において実行された前記所定抽選処理の結果が前記所定結果となったことに基づいて、今回発生した当該所定結果を含む直近の複数の前記所定結果に対応する前記所定当選履歴表示が実行されている状態（第43～第45の実施形態では最大で直近における3個の当該所定結果に対応する当選履歴図柄画像G75～G77が表示されている状態）となるように前記所定当選履歴表示の内容を更新する所定の履歴表示更新手段（音光側MPU93におけるステップSQ202の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴b28乃至b31のいずれか1に記載の遊技機。

10

【6508】

特徴b32によれば、所定当選履歴表示の内容に基づいて、遊技者又は遊技ホールの管理者が直近における複数の所定結果の発生履歴を確認可能とすることができる。これにより、直近における複数の所定結果の組合せに基づいてこれまでの遊技の流れを確認可能として、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6509】

特徴b33．遊技回用動作が開始され、前記所定抽選処理の結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにする遊技回制御手段（主側MPU82における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）と、

20

前記第1所定状態であって前記第2特定状態である第2状況（低確率サポート状態STF2）において実行された前記遊技回の回数が所定の基準回数（サポート発生モードの上限遊技回数）となったことに基づいて前記第1所定状態であって前記第1特定状態である第1状況（通常遊技状態STF1）となるようにする特定の移行手段（第43，第45の実施形態における主側MPU82のステップSQ112～ステップSQ116の処理を実行する機能、第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ411～ステップSQ416の処理を実行する機能）を備え、

前記当選履歴表示実行手段は、前記第2状況において実行された前記遊技回の回数が前記所定の基準回数となったことに基づいて前記所定当選履歴表示を終了させる特定の履歴表示終了手段（第43～第45の実施形態における音光側MPU93のステップSQ210～ステップSQ211の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴b28乃至b32のいずれか1に記載の遊技機。

30

【6510】

特徴b33によれば、第2状況において実行された遊技回の回数が所定の基準回数となったことに基づいて第1状況となる場合には所定当選履歴表示が終了され、所定当選履歴表示が実行されていない状態で当該第1状況が開始されるようにすることができる。

【6511】

なお、特徴b1～b33の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8、特徴R1～R13、特徴S1～S16、特徴T1～T11、特徴U1～U12、特徴V1～V9、特徴W1～W8、特徴X1～X6、特徴Y1～Y5、特徴Z1～Z3、特徴a1～a3、特徴b1～b33、特徴c1～c28、特徴d1～d31のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

40

【6512】

<特徴c群>

50

特徴 c 1 . 所定抽選処理（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態における当否判定処理、大当たり用の振分判定処理及び小当たり用の振分判定処理）を実行する所定抽選手段（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S P 3 0 4、ステップ S P 3 0 7 及びステップ S P 3 1 1 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定抽選処理の結果として特定結果（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態における第 1 特殊小当たり結果、第 2 特殊小当たり結果）が存在しており、

所定の要素（特別入賞装置 1 5 1 への入球を発生させることについての難易度）について相対的に遊技者に有利である所定状況（第 2 高確率状態 S T F 4）と、前記所定の要素について相対的に遊技者に不利である特定状況（第 1 高確率状態 S T F 3）と、が存在しており、

本遊技機は、前記所定状況における前記特定結果の発生回数が所定の基準回数（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態において第 1 特殊小当たり結果では 1 回、第 2 特殊小当たり結果では 2 回）に達したことに基づいて前記特定状況となるようにする特定移行手段（第 4 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S Q 1 0 1 ~ ステップ S Q 1 1 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 6 5 1 3 】

特徴 c 1 によれば、所定状況における特定結果の発生回数を所定の基準回数とすることにより特定状況への移行を発生させることが可能となる。これにより、所定状況から特定状況への移行を発生させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。また、所定状況において所定抽選処理が実行される場合に、特定結果となって特定状況への移行が発生する可能性があることを遊技者に意識させて、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 5 1 4 】

所定状況において実行された所定抽選処理において特定結果となった場合においても、当該所定状況における特定結果の発生回数が所定の基準回数に満たない場合には当該所定状況が維持されるようにしながら、当該所定状況における特定結果の発生回数が所定の基準回数に達した場合には特定状況への移行が発生するようにすることができる。これにより、所定状況から特定状況に移行させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 5 1 5 】

特徴 c 2 . 前記所定抽選処理にて前記特定結果となったことに基づいて所定特典（小当たり結果を契機とした開閉実行モード）が付与されるようにする所定特典付与手段（第 4 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S P 5 0 8 ~ ステップ S P 5 1 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c 1 に記載の遊技機。

【 6 5 1 6 】

特徴 c 2 によれば、所定抽選処理にて特定結果となることについての遊技者の期待感を高めることができる。また、上記特徴 c 1 の構成を備え、所定の要素について相対的に遊技者に有利である所定状況における特定結果の発生回数が所定の基準回数に達したことに基づいて、当該所定の要素について相対的に遊技者に不利である特定状況となる構成において、当該特定結果を所定特典の付与対象とすることにより、所定状況において実行される所定抽選処理にて特定結果となることへの注目度を高めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 6 5 1 7 】

特徴 c 3 . 前記所定特典付与手段は、前記所定特典として、所定の遊技状況（小当たり結果を契機とした開閉実行モード）を発生させる所定の遊技状況発生手段（第 4 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S P 5 0 8 ~ ステップ S P 5 1 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c 2 に記載の遊技機。

【 6 5 1 8 】

特徴 c 3 によれば、所定抽選処理にて特定結果となることについての遊技者の期待感を高めることができる。また、所定状況において実行された所定抽選処理にて特定結果とな

10

20

30

40

50

り当該所定状況における特定結果の発生回数が所定の基準回数に満たなかった場合には所定の遊技状況が発生した後も所定状況が継続され、所定状況において実行された所定抽選処理にて特定結果となり当該所定状況における特定結果の発生回数が所定の基準回数に達した場合には所定の遊技状況が発生した後に特定状況となるようにすることができる。これにより、所定状況において実行された所定抽選処理にて特定結果となったことに基づいて所定の遊技状況が発生した後に、特定状況となるか否かに遊技者の注目を集めることが可能となる。

【6519】

特徴c4．前記所定抽選処理の結果として、前記所定の遊技状況が発生させる契機となり前記特定状況への移行契機とはならない結果（第43，第45の実施形態における第1通常小当たり結果、第2通常小当たり結果）が存在していることを特徴とする特徴c3に記載の遊技機。

10

【6520】

特徴c4によれば、所定状況において実行された所定抽選処理の結果に基づいて所定の遊技状況が発生した後に、当該所定抽選処理の結果に応じて、特定状況への移行が発生し得る場合と、特定状況への移行が発生しない場合とを生じさせることができる。これにより、所定状況において実行された所定抽選処理の結果に基づいて所定の遊技状況が発生する場合に、特定状況に移行するか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6521】

特徴c5．前記所定状況において前記特定結果が発生したことを報知する特定結果報知（第2特殊小当たり発生画像G74の表示）が実行されるようにする特定結果報知実行手段（上記第43，第45の実施形態における音光側MPU93のステップSQ208～ステップSQ209の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c1乃至c4のいずれか1に記載の遊技機。

20

【6522】

特徴c5によれば、所定状況において実行された特定結果報知の回数に基づいて、特定状況への移行が発生させるために必要となる特定結果の残りの発生回数を遊技者に把握させることができる。また、所定状況において、特定結果報知が実行される度に当該所定状況における特定結果の発生回数が所定の基準回数に達して特定状況に移行する可能性が高まったことを遊技者に把握させることができる。

30

【6523】

特徴c6．前記所定抽選処理の結果として、前記特定結果とは異なる所定の結果（第43，第45の実施形態における第1特殊小当たり結果及び第2特殊小当たり結果のうち特定結果ではない方）が存在しており、

本遊技機は、前記所定状況における前記所定の結果の発生回数が前記所定の基準回数とは異なる特定基準回数（所定の結果が第1特殊小当たり結果である場合には1回、所定の結果が第2特殊小当たり結果である場合には2回）に達したことに基づいて前記特定状況となるようにする手段（第43の実施形態における主側MPU82のステップSQ101～ステップSQ116の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c1乃至c5のいずれか1に記載の遊技機。

40

【6524】

特徴c6によれば、所定状況において実行される所定抽選処理にて特定結果となる場合、及び所定状況において実行される所定抽選処理にて所定の結果となる場合において、当該所定抽選処理の結果に応じて、第2特定状態を終了させるために必要となる当該結果の発生回数を変動させることができる。これにより、所定状況において特定状況への移行が発生させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止することができる。

【6525】

特徴c7．遊技球が入球可能である又は入球し易い第1の状態（特別入賞装置151の開放状態）と、遊技球が入球不可である又は入球し難い第2の状態（特別入賞装置151

50

の閉鎖状態)とに切り替わり可能に設けられた所定入球手段(第43,第45の実施形態における特別入賞装置151)と、

前記所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報(第1保留情報)を取得する特別情報取得手段(主側MPU82における第1保留情報の取得処理を実行する機能)と、

を備え、

前記所定抽選手段は、前記特別情報取得手段により取得された前記特別情報を利用して前記所定抽選処理を実行する手段(第43,第45の実施形態における主側MPU82のステップSP304、ステップSP307及びステップSP311の処理を実行する機能)を備え、

前記所定入球手段への遊技球の入球が発生しない状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し難い状態である第1特定状態(非サポートモード)と、前記所定入球手段への遊技球の入球が発生する状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し易い状態である第2特定状態(サポート発生モード)と、が存在しており、

前記所定状況は、前記第2特定状態であるという点において、前記第1特定状態である前記特定状況よりも遊技者に有利であることを特徴とする特徴c1乃至c6のいずれか1に記載の遊技機。

【6526】

特徴c7によれば、上記特徴c1の構成を備え、所定状況における特定結果の発生回数が所定の基準回数に達したことに基づいて特定状況となる構成であるため、所定状況における特定結果の発生回数が所定の基準回数に達したことに基づいて、所定入球手段への遊技球の入球が発生する状態又は所定入球手段への遊技球の入球が発生し易い状態から、所定入球手段への遊技球の入球が発生しない状態又は所定入球手段への遊技球の入球が発生し難い状態に移行させることができる。所定状況における特定結果の発生回数が所定の基準回数に達したことに基づいて所定入球手段への入球の発生頻度が変動する構成とすることにより、所定状況における特定結果の発生回数に遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6527】

特徴c8.前記第2特定状態であり前記所定状況とは異なる第2状況(低確率サポート状態STF2)における前記特定結果の発生回数が特定の基準回数(第43,第45の実施形態において第1特殊小当たり結果では1回、第2特殊小当たり結果では2回)に達したことに基づいて、前記第1特定状態であり前記特定状況とは異なる第1状況(通常遊技状態STF1)となるようにする所定移行手段(第43の実施形態における主側MPU82のステップSQ101～ステップSQ116の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴c7に記載の遊技機。

【6528】

特徴c8によれば、上記特徴c1の構成を備え、所定状況における特定結果の発生回数が所定の基準回数に達したことに基づいて特定状況への移行が発生する構成において、第2状況における特定結果の発生回数が特定の基準回数に達したことに基づいて第1状況への移行が発生する構成とすることにより、第2状況から第1状況への移行を発生させる契機となる特定結果を利用して、所定状況から特定状況への移行を発生させることが可能となる。これにより、所定抽選処理にて発生する結果の種類の増加を抑制しながら、所定状況から特定状況への移行を発生させるための条件及び第2状況から第1状況への移行を発生させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【6529】

特徴c9.前記所定抽選処理において前記特定結果とは異なる所定結果(大当たり結果)となったことに基づいて遊技者に特典(開閉実行モードへの移行)を付与する特典付与手段(第43,第45の実施形態における主側MPU82のステップSP503～ステップSP506の処理を実行する機能)を備え、

前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し得る第1所定状態(低確率モード)と

10

20

30

40

50

、当該第1所定状態よりも前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し易い第2所定状態（高確率モード）と、が存在しており、

前記所定状況は前記第2所定状態であって前記第2特定状態である状況（第2高確率状態STF4）であり、

前記特定状況は前記第2所定状態であって前記第1特定状態である状況（第1高確率状態STF3）であり、

前記第2状況は前記第1所定状態であって前記第2特定状態である状況（低確率サポート状態STF2）であり、

前記第1状況は前記第1所定状態であって前記第1特定状態である状況（通常遊技状態STF1）であることを特徴とする特徴c8に記載の遊技機。

10

【6530】

特徴c9によれば、所定結果が発生し得る第1所定状態と、当該第1所定状態よりも所定結果が発生し易い第2所定状態と、が存在していることにより、第1所定状態において第2所定状態への移行が発生することを遊技者に期待させることができる。

【6531】

上記特徴c1の構成を備え、所定状況における特定結果の発生回数が所定の基準回数に達したことに基づいて特定状況への移行が発生する構成であり、上記特徴c7の構成を備え、第2状況における特定結果の発生回数が特定の基準回数に達したことに基づいて第1状況への移行が発生する構成であるため、第1所定状態であって第2特定状態である第2状況から第1所定状態であって第1特定状態である第1状況への移行を発生させる契機となる特定結果を利用して、第2所定状態であって第2特定状態である所定状況から第2所定状態であって第2特定状態である特定状況への移行を発生させることが可能となる。

20

【6532】

特徴c10．前記所定抽選処理において前記特定結果とは異なる所定結果（大当たり結果）となったことに基づいて遊技者に特典（開閉実行モードへの移行）を付与する特典付与手段（第43，第45の実施形態における主側MPU82のステップSP503～ステップSP506の処理を実行する機能）を備え、

前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し得る第1所定状態（低確率モード）と、当該第1所定状態よりも前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し易い第2所定状態（高確率モード）と、が存在しており、

30

前記所定状況及び前記特定状況は、前記第2所定状態である状況（第1高確率状態STF3、第2高確率状態STF4）であることを特徴とする特徴c1乃至c9のいずれか1に記載の遊技機。

【6533】

特徴c10によれば、第2所定状態である状況として、所定状況及び特定状況が設けられていることにより、第2所定状態における遊技の状況が1種類のみである構成と比較して、第2所定状態における遊技の状況のバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6534】

上記特徴c1の構成を備え、所定状況における特定結果の発生回数が所定の基準回数に達したことに基づいて特定状況となる構成であるため、第2所定状態である所定状況における特定結果の発生回数が所定の基準回数に達したことに基づいて、当該第2所定状態を継続させながら、特定状況となるようにすることができる。所定状況から特定状況への移行が発生しても第2所定状態が継続される構成であることにより、所定状況から特定状況への移行が発生した場合に遊技者を落胆させてしまう可能性を低減することができる。

40

【6535】

特徴c11．前記特定結果は、前記第2所定状態への移行契機とはならない結果（第43，第45の実施形態では第1特殊小当たり結果又は第2特殊小当たり結果）であることを特徴とする特徴c10に記載の遊技機。

【6536】

50

特徴 c 1 1 によれば、第 1 所定状態である状況においては特定結果を契機として特定状況への移行が発生することが無いようにしながら、第 2 所定状態である所定状況においては特定結果を契機として特定状況への移行を発生させることができる。これにより、第 1 所定状態である場合と比較して、所定状況である場合において、特定状況への移行を発生させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【6 5 3 7】

特徴 c 1 2 . 前記所定結果として、前記第 2 所定状態への移行契機となる結果（第 1 高確大当たり結果又は第 2 高確大当たり結果）が存在していることを特徴とする特徴 c 1 0 又は c 1 1 に記載の遊技機。

【6 5 3 8】

特徴 c 1 2 によれば、第 1 所定状態である状況において、所定抽選処理にて所定結果となり、当該所定結果が第 2 所定状態への移行契機となる結果である場合に、第 1 所定状態から第 2 所定状態への移行が発生するようにすることができる。これにより、所定抽選処理にて所定結果となった場合に、第 2 所定状態となるか否かに注目させることができる。

【6 5 3 9】

特徴 c 1 3 . 前記所定抽選処理において前記所定結果が発生した後に、所定の事象（V 入賞検知センサ 6 7 5 b における遊技球の検知）が発生したことに基づいて前記第 2 所定状態となるようにする第 2 所定状態設定手段（第 4 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S P 9 0 3 ～ステップ S P 9 0 4 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定抽選処理において前記所定結果が発生した後に、前記所定の事象が発生しなかった場合には、前記第 2 所定状態とするための処理（ステップ S P 9 0 3 ～ステップ S P 9 0 4 の処理）が実行されないことを特徴とする特徴 c 1 0 乃至 c 1 2 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6 5 4 0】

特徴 c 1 3 によれば、所定抽選処理において所定結果が発生した場合には、第 2 所定状態となるように、所定の事象を発生させる態様で遊技者が遊技を行うようにすることができる。そして、当該所定の事象が発生して第 2 所定状態に設定されるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6 5 4 1】

特徴 c 1 4 . 前記所定抽選処理において前記特定結果とは異なる所定結果（大当たり結果）となったことに基づいて遊技者に特典（開閉実行モードへの移行）を付与する特典付与手段（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S P 5 0 3 ～ステップ S P 5 0 6 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定抽選手段は、前記所定抽選処理において前記所定結果とはならないことを特定したことに基づいて前記特定結果となるか否かを判定する手段（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態では主側 M P U 8 2 におけるステップ S P 3 0 4 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c 1 乃至 c 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6 5 4 2】

特徴 c 1 4 によれば、所定抽選処理において、特定結果であるか否かの判定よりも所定結果であるか否かの判定が優先的に行われるようにすることができる。これにより、特定結果は、所定抽選処理において所定結果とならない場合に発生し得る結果とすることができる。

【6 5 4 3】

特徴 c 1 5 . 前記所定抽選処理において前記特定結果とは異なる所定結果（大当たり結果）となったことに基づいて遊技者に特典（開閉実行モードへの移行）を付与する特典付与手段（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S P 5 0 3 ～ステップ S P 5 0 6 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定結果として、前記特定状況に設定される契機となる第 1 所定結果（第 4 3 , 第 4 4 の実施形態における第 1 高確大当たり結果）が存在していることを特徴とする特徴 c 1 乃至 c 1 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【 6 5 4 4 】

特徴 c 1 5 によれば、特定状況に移行する経路として、所定抽選処理において第 1 所定結果となったことに基づいて特定状況に移行する経路と、所定状況における特定結果の発生回数が所定の基準回数となったことに基づいて特定状況に移行する経路とが存在している構成とすることができる。これにより、所定状況においては、当該所定状況以外の状況と比較して、特定状況への移行が発生し得ることを遊技者に強く意識させることができる。

【 6 5 4 5 】

特徴 c 1 6 . 遊技球が入球可能である又は入球し易い第 1 の状態（特別入賞装置 1 5 1 の開放状態）と、遊技球が入球不可である又は入球し難い第 2 の状態（特別入賞装置 1 5 1 の閉鎖状態）とに切り替わり可能に設けられた所定入球手段（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態における特別入賞装置 1 5 1 ）と、

遊技領域を流下する遊技球が入球可能な特定の入球手段（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態における第 2 作動口 3 4 ）と、

前記所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第 1 特別情報（第 1 保留情報）を取得する第 1 特別情報取得手段（主側 M P U 8 2 における第 1 保留情報の取得処理を実行する機能）と、

前記特定の入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第 2 特別情報（第 2 保留情報）を取得する第 2 特別情報取得手段（主側 M P U 8 2 における第 2 保留情報の取得処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定抽選手段は、

前記第 1 特別情報取得手段により取得された前記第 1 特別情報を利用して前記所定抽選処理として第 1 所定抽選処理（第 1 保留情報を契機とした当否判定処理及び振分判定処理）を実行する第 1 所定抽選手段（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S P 3 0 4 、ステップ S P 3 0 7 及びステップ S P 3 1 1 の処理を実行する機能）と、

前記第 2 特別情報取得手段により取得された前記第 2 特別情報を利用して前記所定抽選処理として第 2 所定抽選処理（第 2 保留情報を契機とした当否判定処理及び振分判定処理）を実行する第 2 所定抽選手段（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S P 3 0 4 、ステップ S P 3 0 7 及びステップ S P 3 1 1 の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定状況においては、前記所定入球手段への入球よりも前記特定の入球手段への入球が発生し易い構成であることを特徴とする特徴 c 1 乃至 c 1 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 5 4 6 】

特徴 c 1 6 によれば、特定状況では、所定入球手段への入球よりも特定の入球手段への入球が発生し易いため、特定の入球手段への入球を発生させる態様で遊技が行われる可能性を高めることができる。これにより、特定状況においては、第 1 所定抽選処理の実行頻度と比較して、第 2 所定抽選処理の実行頻度が高くなる可能性を高めることができる。

【 6 5 4 7 】

特徴 c 1 7 . 前記特定状況においては、前記所定入球手段への入球が発生しないようにしながら、前記特定の入球手段への入球を発生させることが可能となることを特徴とする特徴 c 1 6 に記載の遊技機。

【 6 5 4 8 】

特徴 c 1 7 によれば、特定状況において、所定入球手段への入球が発生しないようにしながら、特定入球手段への入球を発生させる発射操作を行うことにより、第 1 所定抽選処理が実行されないようにしながら、第 2 所定抽選処理が実行されるようにすることができる。これにより、特定状況においては、第 1 所定抽選処理の実行頻度と比較して、第 2 所

10

20

30

40

50

定抽選処理の実行頻度が顕著に高くなる可能性を高めることができる。

【6549】

特徴c18．前記所定抽選処理において前記特定結果とは異なる所定結果（大当たり結果）となったことに基づいて遊技者に特典（開閉実行モードへの移行）を付与する特典付与手段（第43，第45の実施形態における主側MPU82のステップSP503～ステップSP506の処理を実行する機能）を備え、

前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し得る第1所定状態（低確率モード）と、当該第1所定状態よりも前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し易い第2所定状態（高確率モード）と、が存在しており、

前記所定入球手段への遊技球の入球が発生しない状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し難い状態である第1特定状態（非サポートモード）と、前記所定入球手段への遊技球の入球が発生する状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し易い状態である第2特定状態（サポート発生モード）と、が存在しており、

前記所定状況は、前記第2所定状態であって前記第2特定状態である状況（第2高確率状態STF4）であり、

前記特定状況は、前記第2所定状態であって前記第1特定状態である状況（第1高確率状態STF3）であり、

前記所定状況は、前記第2特定状態であるという点において、前記第1特定状態である前記特定状況よりも遊技者に有利であり、

前記第2所定抽選処理において発生する前記所定結果は、前記第2所定状態への移行契機となる結果（第1高確大当たり結果又は第2高確大当たり結果）であることを特徴とする特徴c16又はc17に記載の遊技機。

【6550】

特徴c18によれば、上記特徴c16の構成を備え、特定状況においては所定入球手段への入球よりも特定の入球手段への入球が発生し易い構成であるため、特定状況となった場合に、所定結果の発生後に第2所定状態となる可能性が高い状況となったことを遊技者に把握させることができる。これにより、特定状況への移行が発生することに対する注目度を高めることができる。

【6551】

特に、上記特徴c17に記載された構成を備えた場合、特定状況において、所定入球手段への入球が発生しないようにしながら、特定入球手段への入球を発生させる発射操作が行われることを前提とすると、特定状況となった場合には、第1所定状態となるまでに第2所定状態において所定結果を少なくとも2回発生させることが可能となる。これにより、特定状況への移行が発生することに対する注目度を顕著に高め、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6552】

特徴c19．前記所定状況においては、前記特定の入球手段への入球よりも前記所定入球手段への入球が発生し易い構成であることを特徴とする特徴c16乃至c18のいずれか1に記載の遊技機。

【6553】

特徴c19によれば、所定状況では、所定入球手段への入球を発生させる態様で遊技が行われる可能性を高めることができる。これにより、所定状況においては、第2所定抽選処理の実行頻度と比較して、第1所定抽選処理の実行頻度が高くなる可能性を高めることができる。

【6554】

特徴c20．前記所定抽選処理において前記特定結果とは異なる所定結果（大当たり結果）となったことに基づいて遊技者に特典（開閉実行モードへの移行）を付与する特典付与手段（第43，第45の実施形態における主側MPU82のステップSP503～ステップSP506の処理を実行する機能）を備え、

前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し得る第1所定状態（低確率モード）と

、当該第 1 所定状態よりも前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し易い第 2 所定状態（高確率モード）と、が存在しており、

前記所定入球手段への遊技球の入球が発生しない状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し難い状態である第 1 特定状態（非サポートモード）と、前記所定入球手段への遊技球の入球が発生する状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し易い状態である第 2 特定状態（サポート発生モード）と、が存在しており、

前記所定状況は、前記第 2 所定状態であって前記第 2 特定状態である状況（第 2 高確率状態 S T F 4）であり、

前記特定状況は、前記第 2 所定状態であって前記第 1 特定状態である状況（第 1 高確率状態 S T F 3）であり、

前記所定状況は、前記第 2 特定状態であるという点において、前記第 1 特定状態である前記特定状況よりも遊技者に有利であり、

前記第 1 所定抽選処理において発生する前記所定結果には、前記第 1 所定状態への移行契機となる結果（低確大当たり結果）が含まれていることを特徴とする特徴 c 1 9 に記載の遊技機。

【 6 5 5 5 】

特徴 c 2 0 によれば、上記特徴 c 1 9 の構成を備え、所定状況においては特定の入球手段への入球よりも所定入球手段への入球が発生し易い構成であるため、所定状況となった場合に、所定結果の発生後に第 1 所定状態となる可能性がある状況となったことを遊技者に把握させることができる。

【 6 5 5 6 】

特に、上記特徴 c 1 7 及び c 1 8 に記載された構成を備えた場合、特定状況において、所定入球手段への入球が発生しないようにしながら、特定入球手段への入球を発生させる発射操作が行われることを前提とすると、特定状況となることにより、第 1 所定状態となるまでに第 2 所定状態において所定結果を少なくとも 2 回発生させることが可能となる。これに対して、所定状況となった場合には、第 1 所定状態となるまでに第 2 所定状態において発生する所定結果が 1 回のみとなる可能性がある。これにより、所定状況である場合と比較して、特定状況となることの有利度を高めることができる。よって、所定状況から特定状況への移行が発生することに対する注目度を顕著に高め、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 6 5 5 7 】

特徴 c 2 1 . 遊技球が入球可能である又は入球し易い第 1 の状態（特別入賞装置 1 5 1 の開放状態）と、遊技球が入球不可である又は入球し難い第 2 の状態（特別入賞装置 1 5 1 の閉鎖状態）とに切り替わり可能に設けられた所定入球手段（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態における特別入賞装置 1 5 1）と、

遊技領域を流下する遊技球が入球可能な特定の入球手段（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態における第 2 作動口 3 4）と、

前記所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第 1 特別情報（第 1 保留情報）を取得する第 1 特別情報取得手段（主側 M P U 8 2 における第 1 保留情報の取得処理を実行する機能）と、

前記特定の入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第 2 特別情報（第 2 保留情報）を取得する第 2 特別情報取得手段（主側 M P U 8 2 における第 2 保留情報の取得処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定抽選手段は、

前記第 1 特別情報取得手段により取得された前記第 1 特別情報を利用して前記所定抽選処理として第 1 所定抽選処理（第 1 保留情報を契機とした当否判定処理及び振分判定処理）を実行する第 1 所定抽選手段（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S P 3 0 4、ステップ S P 3 0 7 及びステップ S P 3 1 1 の処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

前記第2特別情報取得手段により取得された前記第2特別情報を利用して前記所定抽選処理として第2所定抽選処理（第2保留情報を契機とした当否判定処理及び振分判定処理）を実行する第2所定抽選手段（第43，第45の実施形態における主側MPU82のステップSP304、ステップSP307及びステップSP311の処理を実行する機能）と、

を備え、

本遊技機は、

遊技回用動作が開始され、前記第1所定抽選処理又は前記第2所定抽選処理の結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにする遊技回制御手段（主側MPU82における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）と、

10

前記遊技回用動作が行われる継続期間（特図表示部37a，37bにおける絵柄の変動表示期間及び絵柄の最終停止期間）を決定する決定手段（主側MPU82における変動表示期間の特定処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定状況においては、前記第2特別情報を契機とした遊技回において選択される前記継続期間の方が前記第1特別情報を契機とした遊技回において選択される前記継続期間よりも短くなる又は短くなり易い構成であることを特徴とする特徴c1乃至c20のいずれか1に記載の遊技機。

20

【6558】

特徴c21によれば、特定状況では、第2特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間の方が第1特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間よりも短くなる又は短くなり易い構成であるため、特定の入球手段への入球を発生させる態様で遊技が行われる可能性を高めることができる。これにより、特定状況においては、第1所定抽選処理の実行頻度と比較して、第2所定抽選処理の実行頻度が高くなる可能性を高めることができる。

【6559】

特徴c22．前記所定状況においては、前記第1特別情報を契機とした遊技回において選択される前記継続期間の方が前記第2特別情報を契機とした遊技回において選択される前記継続期間よりも短くなる又は短くなり易い構成であることを特徴とする特徴c21に記載の遊技機。

30

【6560】

特徴c22によれば、所定状況では、所定入球手段への入球を発生させる態様で遊技が行われる可能性を高めることができる。これにより、所定状況においては、第2所定抽選処理の実行頻度と比較して、第1所定抽選処理の実行頻度が高くなる可能性を高めることができる。

【6561】

特徴c23．遊技回用動作が開始され、前記第1所定抽選処理又は前記第2所定抽選処理の結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにする遊技回制御手段（主側MPU82における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

40

前記遊技回制御手段は、前記第1特別情報を契機とした遊技回が実行されている期間と、前記第2特別情報を契機とした遊技回が実行されている期間とを重複させ得ることを特徴とする特徴c16乃至c22のいずれか1に記載の遊技機。

【6562】

特徴c23によれば、第1特別情報を契機とした遊技回と第2特別情報を契機とした遊技回とが重複して実行され得るため、遊技回の全体的な実行頻度を高めることが可能となる。

【6563】

50

特に、上記特徴 c 2 1 に記載された構成を備えた場合、特定状況においては、第 2 特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間の方が第 1 特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間よりも短くなる又は短くなり易い構成であるため、第 2 特別情報を契機とした遊技回が第 1 特別情報を契機とした遊技回よりも優先して消化されるようにすることが可能となる。また、上記特徴 c 2 2 に記載された構成を備えた場合、所定状況においては、第 1 特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間の方が第 2 特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間よりも短くなる又は短くなり易い構成であるため、第 1 特別情報を契機とした遊技回が第 2 特別情報を契機とした遊技回よりも優先して消化されるようにすることが可能となる。

【6 5 6 4】

10

特徴 c 2 4 . 前記所定抽選処理において前記特定結果とは異なる所定結果（大当たり結果）となったことに基づいて遊技者に特典（開閉実行モードへの移行）を付与する特典付与手段（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S P 5 0 3 ~ ステップ S P 5 0 6 の処理を実行する機能）と、

前記所定抽選処理において発生した前記所定結果に対応する所定当選履歴表示（当選履歴図柄画像表示）が実行されるようにする当選履歴表示実行手段（第 4 3 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S Q 2 0 1 ~ ステップ S Q 2 0 5 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 c 1 乃至 c 2 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6 5 6 5】

20

特徴 c 2 4 によれば、所定当選履歴表示の内容に基づいて、遊技者及び遊技ホールの管理者が、所定結果の発生履歴を確認可能とすることができる。

【6 5 6 6】

特徴 c 2 5 . 前記当選履歴表示実行手段は、前記所定状況における前記特定結果の発生回数が前記所定の基準回数に達したことに基づいて、前記所定当選履歴表示の内容を前記所定状況に対応する内容から前記特定状況に対応する内容に変更する所定の履歴表示変更手段（第 4 3 の実施形態における音光側 M P U 9 3 のステップ S Q 2 0 6 ~ ステップ S Q 2 0 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c 2 4 に記載の遊技機。

【6 5 6 7】

30

特徴 c 2 5 によれば、上記特徴 c 1 の構成を備え、所定状況における特定結果の発生回数が所定の基準回数に達したことに基づいて特定状況に移行する構成であるため、所定状況における特定結果の発生回数が所定の基準回数に達したことに基づいて特定状況に移行した場合に、所定当選履歴表示の内容が当該特定状況に対応する内容に変更されるようにすることができる。これにより、所定当選履歴表示の内容と現状における遊技状態との整合性が維持されるようにすることができる。また、所定当選履歴表示の内容が所定状況に対応する内容となった場合に、当該所定当選履歴表示の内容が途中で特定状況に対応する内容に変更されるかもしれないと遊技者に期待させることができる。

【6 5 6 8】

特徴 c 2 6 . 前記当選履歴表示実行手段は、前記所定当選履歴表示が実行されている状況において実行された前記所定抽選処理の結果が前記所定結果となったことに基づいて、今回発生した当該所定結果を含む直近の複数の前記所定結果に対応する前記所定当選履歴表示が実行されている状態（第 4 3 , 第 4 5 の実施形態では最大で直近における 3 個の大当たり結果に対応する当選履歴図柄画像 G 7 5 ~ G 7 7 が表示されている状態）となるように前記所定当選履歴表示の内容を更新する所定の履歴表示更新手段（音光側 M P U 9 3 におけるステップ S Q 2 0 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c 2 4 又は c 2 5 に記載の遊技機。

40

【6 5 6 9】

特徴 c 2 6 によれば、所定当選履歴表示の内容に基づいて、遊技者又は遊技ホールの管理者が直近における複数の所定結果の発生履歴を確認可能とすることができる。これによ

50

り、直近における複数の所定結果の組合せに基づいてこれまでの遊技の流れを確認可能として、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6570】

特徴c27. 遊技球が入球可能である又は入球し易い第1の状態（特別入賞装置151の開放状態）と、遊技球が入球不可である又は入球し難い第2の状態（特別入賞装置151の閉鎖状態）とに切り替わり可能に設けられた所定入球手段（第43, 第45の実施形態における特別入賞装置151）と、

前記所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第1保留情報）を取得する特別情報取得手段（主側MPU82における第1保留情報の取得処理を実行する機能）と、

前記所定抽選処理において前記特定結果とは異なる所定結果（大当たり結果）となったことに基づいて遊技者に特典（開閉実行モードへの移行）を付与する特典付与手段（第43, 第45の実施形態における主側MPU82のステップSP503～ステップSP506の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定抽選手段は、前記特別情報取得手段により取得された前記特別情報を利用して所定抽選処理を実行する手段（第43, 第45の実施形態における主側MPU82のステップSP304、ステップSP307及びステップSP311の処理を実行する機能）を備え、

前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し得る第1所定状態（低確率モード）と、当該第1所定状態よりも前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し易い第2所定状態（高確率モード）と、が存在しており、

前記所定入球手段への遊技球の入球が発生しない状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し難い状態である第1特定状態（非サポートモード）と、前記所定入球手段への遊技球の入球が発生する状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し易い状態である第2特定状態（サポート発生モード）と、が存在しており、

前記所定状況は、前記第2所定状態であって前記第2特定状態である状況（第2高確率状態STF4）であり、

前記特定状況は、前記第2所定状態であって前記第1特定状態である状況（第1高確率状態STF3）であり、

前記所定状況は、前記第2特定状態であるという点において、前記第1特定状態である前記特定状況よりも遊技者に有利であり、

本遊技機は、前記第1所定状態であって前記第2特定状態である第2状況（低確率サポート状態STF2）における前記特定結果の発生回数が特定の基準回数（第43の実施形態において第1特殊小当たり結果では1回、第2特殊小当たり結果では2回）に達したことに基づいて、前記第1所定状態であって前記第1特定状態である第1状況（通常遊技状態STF1）となるようにする所定移行手段（第43の実施形態における主側MPU82のステップSQ101～ステップSQ116の処理を実行する機能）を備え、

前記当選履歴表示実行手段は、前記第2状況における前記特定結果の発生回数が前記特定の基準回数に達したことに基づいて前記所定当選履歴表示を終了させる所定の履歴表示終了手段（第43の実施形態における音光側MPU93のステップSQ210～ステップSQ211の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c24乃至c26のいずれか1に記載の遊技機。

【6571】

特徴c27によれば、上記特徴c1の構成を備え、所定状況における特定結果の発生回数が所定の基準回数に達したことに基づいて特定状況への移行が発生する構成において、第2状況における特定結果の発生回数が特定の基準回数に達したことに基づいて第1状況への移行が発生する構成とすることにより、第2状況から第1状況への移行を発生させる契機となる特定結果を利用して、所定状況から特定状況への移行を発生させることが可能となる。これにより、所定抽選処理にて発生する結果の種類の増加を抑制しながら、所定

10

20

30

40

50

状況から特定状況への移行を発生させるための条件及び第2状況から第1状況への移行を発生させるための条件が単純なものになってしまうことを防止できる。

【6572】

第2状況における特定結果の発生回数が特定の基準回数に達したことに基づいて第1状況となる場合には所定当選履歴表示が終了され、所定当選履歴表示が実行されていない状態で当該第1状況が開始されるようにすることができる。

【6573】

特徴c28. 遊技球が入球可能である又は入球し易い第1の状態（特別入賞装置151の開放状態）と、遊技球が入球不可である又は入球し難い第2の状態（特別入賞装置151の閉鎖状態）とに切り替わり可能に設けられた所定入球手段（第43，第45の実施形態における特別入賞装置151）と、

10

前記所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第1保留情報）を取得する特別情報取得手段（主側MPU82における第1保留情報の取得処理を実行する機能）と、

前記所定抽選処理において前記特定結果とは異なる所定結果（大当たり結果）となったことに基づいて遊技者に特典（開閉実行モードへの移行）を付与する特典付与手段（第43，第45の実施形態における主側MPU82のステップSP503～ステップSP506の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定抽選手段は、前記特別情報取得手段により取得された前記特別情報を利用して所定抽選処理を実行する手段（第43，第45の実施形態における主側MPU82のステップSP304、ステップSP307及びステップSP311の処理を実行する機能）を備え、

20

前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し得る第1所定状態（低確率モード）と、当該第1所定状態よりも前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し易い第2所定状態（高確率モード）と、が存在しており、

前記所定入球手段への遊技球の入球が発生しない状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し難い状態である第1特定状態（非サポートモード）と、前記所定入球手段への遊技球の入球が発生する状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し易い状態である第2特定状態（サポート発生モード）と、が存在しており、

30

前記所定状況は、前記第2所定状態であって前記第2特定状態である状況（第2高確率状態STF4）であり、

前記特定状況は、前記第2所定状態であって前記第1特定状態である状況（第1高確率状態STF3）であり、

前記所定状況は、前記第2特定状態であるという点において、前記第1特定状態である前記特定状況よりも遊技者に有利であり、

本遊技機は、

遊技回用動作が開始され、前記所定抽選処理の結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにする遊技回制御手段（主側MPU82における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）と、

40

前記第1所定状態であって前記第2特定状態である第2状況（低確率サポート状態STF2）において実行された前記遊技回の回数が所定基準実行回数（サポート発生モードの上限遊技回数）となったことに基づいて前記第1所定状態であって前記第1特定状態である第1状況（通常遊技状態STF1）となるようにする特定の移行手段（第43，第45の実施形態における主側MPU82のステップSQ112～ステップSQ116の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記当選履歴表示実行手段は、前記第2状況において実行された前記遊技回の回数が前記所定基準実行回数となったことに基づいて前記所定当選履歴表示を終了させる特定の履

50

歴表示終了手段（第４３，第４５の実施形態における音光側ＭＰＵ９３のステップＳＱ２１０～ステップＳＱ２１１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃ２４乃至ｃ２７のいずれか１に記載の遊技機。

【６５７４】

特徴ｃ２８によれば、第２状況において実行された遊技回の回数が所定基準実行回数となったことに基づいて第１状況となる場合には所定当選履歴表示が終了され、所定当選履歴表示が実行されていない状態で当該第１状況が開始されるようにすることができる。

【６５７５】

なお、特徴ｃ１～ｃ２８の構成に対して、特徴Ａ１～Ａ１３、特徴Ｂ１～Ｂ１１、特徴Ｃ１～Ｃ７、特徴Ｄ１～Ｄ４、特徴Ｅ１～Ｅ２６、特徴Ｆ１～Ｆ１８、特徴Ｇ１～Ｇ２６、特徴Ｈ１～Ｈ１３、特徴Ｉ１～Ｉ５、特徴Ｊ１～Ｊ１０、特徴Ｋ１～Ｋ１０、特徴Ｌ１～Ｌ１８、特徴Ｍ１～Ｍ７、特徴Ｎ１～Ｎ９、特徴Ｏ１～Ｏ９、特徴Ｐ１～Ｐ８、特徴Ｑ１～Ｑ８、特徴Ｒ１～Ｒ１３、特徴Ｓ１～Ｓ１６、特徴Ｔ１～Ｔ１１、特徴Ｕ１～Ｕ１２、特徴Ｖ１～Ｖ９、特徴Ｗ１～Ｗ８、特徴Ｘ１～Ｘ６、特徴Ｙ１～Ｙ５、特徴Ｚ１～Ｚ３、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ３３、特徴ｃ１～ｃ２８、特徴ｄ１～ｄ３１のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【６５７６】

<特徴ｄ群>

特徴ｄ１．所定抽選処理（第４４の実施形態における当否判定処理、大当たり用の振分判定処理及び時短用の振分判定処理）を実行する所定抽選手段（第４４の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＱ３０４、ステップＳＱ３０７及びステップＳＱ３１２の処理を実行する機能）と、

前記所定抽選処理において所定結果（大当たり結果）となったことに基づいて特別遊技状態（第４４の実施形態における大当たり結果を契機とした開閉実行モードＭＤ１，ＭＤ２）を発生させる特別遊技状態発生手段（主側ＭＰＵ８２における特電開始処理、特電開放中処理、特電閉鎖中処理及び特電終了処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定抽選処理の結果として、前記特別遊技状態への移行契機とはならない特定の結果（第４４の実施形態における通常時短結果）が存在しており、

所定の要素（特別入賞装置１５１への入球を発生させることについての難易度）について相対的に遊技者に有利である所定状況（第２高確率状態ＳＴＦ４）と、前記所定の要素について相対的に遊技者に不利である特定状況（第１高確率状態ＳＴＦ３）と、が存在しており、

前記所定状況として、前記特定状況への移行が発生しない又は前記特定状況への移行が発生し難い第１所定状況（第２高確率状態ＳＴＦ４であってサポート発生モードの上限遊技回数が設定されていない状況）と、前記特定状況への移行が発生する又は前記第１所定状況よりも前記特定状況への移行が発生し易い第２所定状況（第２高確率状態ＳＴＦ４であってサポート発生モードの上限遊技回数が設定されている状況）と、が存在しており、

本遊技機は、前記第１所定状況において実行された前記所定抽選処理において前記特定の結果となったことに基づいて前記第２所定状況に設定する第２所定状況設定手段（第４４の実施形態における主側ＭＰＵ８２のステップＳＱ４０１～ステップＳＱ４０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【６５７７】

特徴ｄ１によれば、特定状況への移行が発生しない第１所定状況において実行された所定抽選処理において特定の結果となったことに基づいて、特定状況への移行が発生する第２所定状況となる構成とすることにより、第１所定状況において実行される所定抽選処理にて特定の結果となるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、特定状況への移行が発生し難い第１所定状況において実行された所定抽選処理において特定の結果となったことに基づいて、特定状況への移行が発生し易い第２所

10

20

30

40

50

定状況となる構成とすることにより、第1所定状況となった後に、特定状況に移行する可能性が段階的に高まる場合を生じさせることができる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6578】

特徴d2．前記第1所定状況において実行された前記所定抽選処理にて前記特定の結果となったことに基づいて前記第2所定状況設定手段により特定の結果対応処理（第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ402～ステップSQ403の処理）が実行されて前記第2所定状況に設定される構成であり、

前記特定状況では前記特定の結果対応処理が実行されないことを特徴とする特徴d1に記載の遊技機。

10

【6579】

特徴d2によれば、第1所定状況において実行された所定抽選処理にて特定の結果となったことに基づいて特定の結果対応処理が実行されて第2所定状況に設定される構成において、特定状況では所定抽選処理にて特定の結果が発生しない構成又は特定状況では所定抽選処理にて特定の結果が発生しても特定の結果対応処理が実行されない構成となるようにすることができる。これにより、特定状況では遊技者に注目されない特定の結果が、所定状況では遊技者に注目されるようにすることができる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6580】

特徴d3．遊技回用動作が開始され、前記所定抽選処理の結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにする遊技回制御手段（主側MPU82における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

20

前記第2所定状況は、前記所定状況において実行可能な前記遊技回の回数として特定の基準実行回数（サポート発生モードの上限遊技回数）が設定されている状況（第2高確率状態STF4であって回数制限フラグ693に「1」がセットされている状況）であり、

前記第1所定状況は、前記所定状況において前記特定の基準実行回数が設定されていない状況（第2高確率状態STF4であって回数制限フラグ693の値が「0」である状況）であり、

前記第2所定状況設定手段は、前記第1所定状況にて実行された前記所定抽選処理において前記特定の結果となったことに基づいて、前記所定状況において実行可能な前記遊技回の回数として前記特定の基準実行回数を設定して前記第2所定状況となるようにする特定の基準設定手段（第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ401～ステップSQ403の処理を実行する機能）を備え、

30

本遊技機は、前記第2所定状況において実行された前記遊技回の回数が前記特定の基準実行回数に達したに基づいて前記特定状況とする特定状況移行手段（第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ411～ステップSQ416の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴d1又はd2に記載の遊技機。

【6581】

特徴d3によれば、第2所定状況において実行された遊技回の回数が増加する度に特定状況に移行する可能性が高まっていくようにすることができる。これにより、第2所定状況において、特定状況への移行が発生する可能性を段階的に高めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【6582】

特徴d4．前記第1所定状況においては、前記遊技回の実行回数に基づいて前記特定状況への移行が発生することはないことを特徴とする特徴d3に記載の遊技機。

【6583】

特徴d4によれば、上記特徴d3の構成を備え、所定状況において実行可能な遊技回の回数として特定の基準実行回数が設定されることにより第2所定状況となる構成において、第1所定状況では、遊技回が実行されても当該遊技回の実行回数に基づいて特定状況へ

50

の移行が発生することはない。このため、第1所定状態から第2所定状態に移行することにより、遊技回の実行回数に基づく特定状況への移行が発生しない状態から、遊技回の実行回数に基づく特定状況への移行が発生する状態に変化させることができる。これにより、第1所定状況から第2所定状況に移行することへの注目度を高め、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6584】

特徴d5．前記特定の基準実行回数が前記特定の基準設定手段により設定されて前記第2所定状況となったことに基づいて、当該所定状況において実行可能な前記遊技回の残り回数を報知する残り回数報知（カウントダウン演出）を実行する残り回数報知実行手段（第44の実施形態における音光側MPU93のステップSQ501～ステップSQ527の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴d3又はd4に記載の遊技機。

10

【6585】

特徴d5によれば、残り回数報知の内容に基づいて、第2所定状況から特定状況への移行を発生させるために必要となる遊技回の残りの実行回数を遊技者が把握可能とすることができる。これにより、第2所定状況において、遊技回が消化されて残り回数報知にて報知されている残り回数が減少する度に、特定状況に移行する可能性が高まったことを遊技者に報知することができる。特定状況に移行する可能性が段階的に高まっていくことを遊技者に報知することにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6586】

20

特徴d6．前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し得る第1所定状態（低確率モード）と、当該第1所定状態よりも前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し易い第2所定状態（高確率モード）と、が存在しており、

前記第1所定状況及び前記第2所定状況は、前記第2所定状態である状況（第2高確率状態STF4）であることを特徴とする特徴d1乃至d5のいずれか1に記載の遊技機。

【6587】

特徴d6によれば、第2所定状態である第1所定状況において実行された所定抽選処理において特定の結果となったことに基づいて、当該第2所定状態を継続させながら、第2所定状況となるようにすることができる。第2所定状態である状況として、第1所定状況及び第2所定状況が設けられていることにより、第2所定状態における遊技の状況が1種類のみである構成と比較して、第2所定状態における遊技の状況のバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【6588】

特徴d7．前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し得る第1所定状態（低確率モード）と、当該第1所定状態よりも前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し易い第2所定状態（高確率モード）と、が存在しており、

前記特定状況は、前記第2所定状態である状況（第1高確率状態STF3）であることを特徴とする特徴d1乃至d6のいずれか1に記載の遊技機。

【6589】

特徴d7によれば、上記特徴d1の構成を備え、第1所定状況において実行された所定抽選処理にて特定の結果となったことに基づいて第2所定状況となる構成において、当該特定状況は第2所定状態である状況であるため、第1所定状況から第2所定状況に移行して特定状況に移行する可能性が高まった場合に、遊技者を落胆させてしまう可能性を低減することができる。

40

【6590】

特に、上記特徴d6に記載された構成を備えた場合、第2所定状態である状況として、第1所定状況、第2所定状況及び特定状況が存在していることにより、第2所定状態における遊技の状況のバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6591】

50

特徴 d 8 . 遊技球が入球可能である又は入球し易い第 1 の状態 (特別入賞装置 1 5 1 の開放状態) と、遊技球が入球不可である又は入球し難い第 2 の状態 (特別入賞装置 1 5 1 の閉鎖状態) とに切り替わり可能に設けられた所定入球手段 (第 4 4 の実施形態における特別入賞装置 1 5 1) と、

前記所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報 (第 1 保留情報) を取得する特別情報取得手段 (主側 M P U 8 2 における第 1 保留情報の取得処理を実行する機能) と、

を備え、

前記所定抽選手段は、前記特別情報取得手段により取得された前記特別情報を利用して前記所定抽選処理を実行する手段 (第 4 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S Q 3 0 4、ステップ S Q 3 0 7 及びステップ S Q 3 1 2 の処理を実行する機能) を備え、

前記所定入球手段への遊技球の入球が発生しない状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し難い状態である第 1 特定状態 (非サポートモード) と、前記所定入球手段への遊技球の入球が発生する状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し易い状態である第 2 特定状態 (サポート発生モード) と、が存在しており、

前記所定状況は、前記第 2 特定状態であるという点において、前記第 1 特定状態である前記特定状況よりも遊技者に有利であることを特徴とする特徴 d 1 乃至 d 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 5 9 2 】

特徴 d 8 によれば、第 1 所定状況及び第 2 所定状況が第 2 特定状態であるため、第 2 特定状態である第 1 所定状況において実行された所定抽選処理において特定の結果となったことに基づいて、当該第 2 特定状態を継続させながら、第 2 所定状況となるようにすることができる。第 2 特定状態である状況として、第 1 所定状況及び第 2 所定状況が設けられていることにより、第 2 特定状態における遊技の状況が 1 種類のみである構成と比較して、第 2 特定状態における遊技の状況のバリエーションを増加させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 6 5 9 3 】

特に、上記特徴 d 6 に記載された構成を備えた場合、第 2 所定状態であって第 2 特定状態である状況として、特定状況への移行が発生しない又は特定状況への移行が発生し難い第 1 所定状況と、特定状況への移行が発生する又は第 1 所定状況よりも特定状況への移行が発生し易い第 2 所定状況と、が存在していることにより、第 2 所定状態であって第 2 特定状態である状況から特定状況への移行を発生させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。これにより、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 6 5 9 4 】

特徴 d 9 . 前記所定抽選処理の結果として、前記特別遊技状態への移行契機とはならない結果であって前記第 2 特定状態の終了条件が満たされている状態とする特定の終了対応結果 (第 4 4 の実施形態における特殊時短結果) が存在しており、

本遊技機は、前記第 1 所定状況において実行された前記所定抽選処理において前記特定の終了対応結果となったことに基づいて前記特定状況となるようにする手段 (第 4 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S Q 4 0 1 ~ ステップ S Q 4 1 6 の処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする特徴 d 8 に記載の遊技機。

【 6 5 9 5 】

特徴 d 9 によれば、上記特徴 d 1 の構成を備え、第 1 所定状況において実行された所定抽選処理にて特定の結果となったことに基づいて第 2 所定状況となる構成において、第 1 所定状況にて実行された所定抽選処理にて特定の終了対応結果となったことに基づいて特定状況に移行する構成とすることにより、第 1 所定状況から第 2 所定状況を経由せずに特定状況に移行する場合を生じさせることができる。これにより、所定状況から特定状況への移行を発生させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止して、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6596】

特徴d10．前記第2所定状況において実行された前記所定抽選処理において前記特定の終了対応結果となったことに基づいて前記特定状況となるようにする手段（第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ401～ステップSQ416の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴d9に記載の遊技機。

【6597】

特徴d10によれば、上記特徴d9の構成を備え、第1所定状況にて実行された所定抽選処理にて特定の終了対応結果となったことに基づいて特定状況に移行する構成において、第1所定状況から第2所定状況に移行し、当該第2所定状況にて実行された所定抽選処理にて特定の終了対応結果となった場合においても特定状況への移行が発生するようにすることができる。これにより、第1所定状況又は第2所定状況において実行される所定抽選処理にて特定の終了対応結果となるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【6598】

特徴d11．前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し得る第1所定状態（低確率モード）と、当該第1所定状態よりも前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し易い第2所定状態（高確率モード）と、が存在しており、

前記第1所定状態であって前記第2特定状態である第2状況（第44の実施形態における低確率サポート状態STF2）においては、前記特定の終了対応結果を契機として前記第1所定状態であって前記第1特定状態である第1状況（通常遊技状態STF1）への移行が発生することはないことを特徴とする特徴d9又はd10に記載の遊技機。

20

【6599】

特徴d11によれば、上記特徴d9の構成を備え、第1所定状況において実行された所定抽選処理にて特定の終了対応結果となったことに基づいて特定状況となる構成において、当該特定の終了対応結果を契機として第2状況から第1状況への移行が発生することはない。これにより、第2状況において、遊技者が想定しているよりも早い段階で、特定の終了対応結果が発生したことを契機として第1状況への移行が発生してしまうことを防止できる。

【6600】

特徴d12．前記第1特定状態において実行された前記所定抽選処理にて前記特定の結果となったことに基づいて、前記第2特定状態となるようにする所定の状態移行手段（第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ401～ステップSQ404及びステップSQ409～ステップSQ410の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴d8乃至d11のいずれか1に記載の遊技機。

30

【6601】

特徴d12によれば、第1特定状態において実行された所定抽選処理にて特定の結果となったことに基づいて第2特定状態となる構成において、上記特徴d1の構成を備え、第1所定状況において実行された所定抽選処理にて特定の結果となったことに基づいて第2所定状況となる構成である。これにより、所定抽選処理において発生する結果の種類の増加を抑制しながら、第1特定状態から第2特定状態への移行及び第1所定状況から第2所定状況への移行を発生させることができる。

40

【6602】

特徴d13．前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し得る第1所定状態（低確率モード）と、当該第1所定状態よりも前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し易い第2所定状態（高確率モード）と、が存在しており、

前記所定の状態移行手段は、前記第1所定状態であって前記第1特定状態である第1状況（通常遊技状態STF1）において実行された前記所定抽選処理にて前記特定の結果となったことに基づいて、前記第1所定状態であって前記第2特定状態である第2状況（低確率サポート状態STF2）とする手段（第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ401～ステップSQ404及びステップSQ409～ステップSQ410の

50

処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 d 1 2 に記載の遊技機。

【6603】

特徴 d 1 3 によれば、第 1 状況において実行された所定抽選処理にて特定の結果となったことに基づいて第 2 状況となる構成において、上記特徴 d 1 の構成を備え、第 1 所定状況において実行された所定抽選処理にて特定の結果となったことに基づいて第 2 所定状況となる構成である。これにより、所定抽選処理において発生する結果の種類の増加を抑制しながら、第 1 状況から第 2 状況への移行及び第 1 所定状況から第 2 所定状況への移行を発生させることができる。

【6604】

特徴 d 1 4 . 前記特定状況においては、前記特定の結果を契機として前記第 2 所定状態への移行が発生することはないことを特徴とする特徴 d 1 3 に記載の遊技機。

10

【6605】

特徴 d 1 4 によれば、特定状況において、所定結果が発生することなく、第 1 所定状況又は第 2 所定状況への移行が発生してしまうことを防止できる。

【6606】

特徴 d 1 5 . 前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し得る第 1 所定状態（低確率モード）と、当該第 1 所定状態よりも前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し易い第 2 所定状態（高確率モード）と、が存在しており、

前記特定の結果は前記第 2 所定状態への移行契機とはならない結果（第 4 4 の実施形態における通常時短結果）であることを特徴とする特徴 d 1 乃至 d 1 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【6607】

特徴 d 1 5 によれば、上記特徴 d 1 の構成を備え、第 1 所定状況にて実行された所定抽選処理において特定の結果となったことに基づいて第 2 所定状況に設定される構成において、第 2 所定状態への移行契機とはならない結果を利用して、特定状況への移行が発生しない又は特定状況への移行が発生し難い第 1 所定状況から、特定状況への移行が発生する又は第 1 所定状況よりも特定状況への移行が発生し易い第 2 所定状況への移行を発生させることができる。これにより、第 1 所定状況となった後に特定状況への移行を発生させるための条件が単純なものとなってしまうことを防止できる。

【6608】

特徴 d 1 6 . 前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し得る第 1 所定状態（低確率モード）と、当該第 1 所定状態よりも前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し易い第 2 所定状態（高確率モード）と、が存在しており、

前記所定結果として、前記第 2 所定状態への移行契機となる結果（第 1 高確大当たり結果又は第 2 高確大当たり結果）が存在していることを特徴とする特徴 d 1 乃至 d 1 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【6609】

特徴 d 1 6 によれば、第 1 所定状態である状況において、所定抽選処理にて所定結果となり、当該所定結果が第 2 所定状態への移行契機となる結果である場合に、第 1 所定状態から第 2 所定状態への移行が発生するようにすることができる。これにより、所定抽選処理にて所定結果となった場合に、第 2 所定状態となるか否かに注目させることができる。

40

【6610】

特徴 d 1 7 . 前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し得る第 1 所定状態（低確率モード）と、当該第 1 所定状態よりも前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し易い第 2 所定状態（高確率モード）と、が存在しており、

前記所定抽選処理において前記所定結果が発生した後に、所定の事象（V 入賞検知センサ 6 7 5 b における遊技球の検知）が発生したことに基づいて前記第 2 所定状態となるようにする第 2 所定状態設定手段（第 4 3 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S P 9 0 3 ～ステップ S P 9 0 4 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定抽選処理において前記所定結果が発生した後に、前記所定の事象が発生しなか

50

った場合には、前記第2所定状態とするための処理（ステップSP903～ステップSP904の処理）が実行されないことを特徴とする特徴d1乃至d16のいずれか1に記載の遊技機。

【6611】

特徴d17によれば、所定抽選処理において所定結果が発生した場合には、第2所定状態となるように、所定の事象が発生させる態様で遊技者が遊技を行うようにすることができる。そして、当該所定の事象が発生して第2所定状態に設定されるか否かに遊技者の注目を集めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6612】

特徴d18．前記所定抽選手段は、前記所定抽選処理において前記所定結果とはならないことを特定したに基づいて前記特定の結果となるか否かを判定する手段（第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ304の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴d1乃至d17のいずれか1に記載の遊技機。

10

【6613】

特徴d18によれば、所定抽選処理において、特定の結果であるか否かの判定よりも所定結果であるか否かの判定が優先的に行われるようにすることができる。これにより、特定の結果は、所定抽選処理において所定結果とならない場合に発生し得る結果とすることができる。

【6614】

特徴d19．前記所定結果として、前記特定状況に設定される契機となる第1所定結果（第44の実施形態における第1高確大当たり結果）が存在していることを特徴とする特徴d1乃至d18のいずれか1に記載の遊技機。

20

【6615】

特徴d19によれば、特定状況に移行する経路として、所定抽選処理において第1所定結果となったに基づいて特定状況に移行する経路と、第2所定状況において第1所定結果が発生することなく特定状況に移行する経路とが存在している構成とすることができる。これにより、第2所定状況においては、当該第2所定状況以外の状況と比較して、特定状況への移行が発生し得ることを遊技者に強く意識させることができる。

【6616】

特徴d20．遊技球が入球可能である又は入球し易い第1の状態（特別入賞装置151の開放状態）と、遊技球が入球不可である又は入球し難い第2の状態（特別入賞装置151の閉鎖状態）とに切り替わり可能に設けられた所定入球手段（第44の実施形態における特別入賞装置151）と、

30

遊技領域を流下する遊技球が入球可能な特定の入球手段（第44の実施形態における第2作動口34）と、

前記所定入球手段に遊技球が入球したに基づいて第1特別情報（第1保留情報）を取得する第1特別情報取得手段（主側MPU82における第1保留情報の取得処理を実行する機能）と、

前記特定の入球手段に遊技球が入球したに基づいて第2特別情報（第2保留情報）を取得する第2特別情報取得手段（主側MPU82における第2保留情報の取得処理を実行する機能）と、

40

を備え、

前記所定抽選手段は、

前記第1特別情報取得手段により取得された前記第1特別情報を利用して前記所定抽選処理として第1所定抽選処理（第1保留情報を契機とした当否判定処理及び振分判定処理）を実行する第1所定抽選手段（第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ304、ステップSQ307及びステップSQ312の処理を実行する機能）と、

前記第2特別情報取得手段により取得された前記第2特別情報を利用して前記所定抽選処理として第2所定抽選処理（第2保留情報を契機とした当否判定処理及び振分判定処理）を実行する第2所定抽選手段（第44の実施形態における主側MPU82のステップS

50

Q 3 0 4、ステップ S Q 3 0 7 及びステップ S Q 3 1 2 の処理を実行する機能) と、を備え、

前記特定状況においては、前記所定入球手段への入球よりも前記特定の入球手段への入球が発生し易い構成であることを特徴とする特徴 d 1 乃至 d 1 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【6 6 1 7】

特徴 d 2 0 によれば、特定状況では、所定入球手段への入球よりも特定の入球手段への入球が発生し易いため、特定の入球手段への入球を発生させる態様で遊技が行われる可能性を高めることができる。これにより、特定状況においては、第 1 所定抽選処理の実行頻度と比較して、第 2 所定抽選処理の実行頻度が高くなる可能性を高めることができる。

10

【6 6 1 8】

特徴 d 2 1 . 前記特定状況においては、前記所定入球手段への遊技球の入球が発生しないようにしながら、前記特定の入球手段への入球を発生させることが可能となることを特徴とする特徴 d 2 0 に記載の遊技機。

【6 6 1 9】

特徴 d 2 1 によれば、特定状況において、所定入球手段への入球が発生しないようにしながら、特定入球手段への入球を発生させる発射操作を行うことにより、第 1 所定抽選処理が実行されないようにしながら、第 2 所定抽選処理が実行されるようにすることができる。これにより、特定状況においては、第 1 所定抽選処理の実行頻度と比較して、第 2 所定抽選処理の実行頻度が顕著に高くなる可能性を高めることができる。

20

【6 6 2 0】

特徴 d 2 2 . 前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し得る第 1 所定状態（低確率モード）と、当該第 1 所定状態よりも前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し易い第 2 所定状態（高確率モード）と、が存在しており、

前記所定入球手段への遊技球の入球が発生しない状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し難い状態である第 1 特定状態（非サポートモード）と、前記所定入球手段への遊技球の入球が発生する状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し易い状態である第 2 特定状態（サポート発生モード）と、が存在しており、

前記所定状況は、前記第 2 所定状態であって前記第 2 特定状態である状況（第 2 高確率状態 S T F 4）であり、

30

前記特定状況は、前記第 2 所定状態であって前記第 1 特定状態である状況（第 1 高確率状態 S T F 3）であり、

前記所定状況は、前記第 2 特定状態であるという点において、前記第 1 特定状態である前記特定状況よりも遊技者に有利であり、

前記第 2 所定抽選処理において発生する前記所定結果は、前記第 2 所定状態への移行契機となる結果（第 1 高確大当たり結果又は第 2 高確大当たり結果）であることを特徴とする特徴 d 2 0 又は d 2 1 に記載の遊技機。

【6 6 2 1】

特徴 d 2 2 によれば、上記特徴 d 2 0 の構成を備え、特定状況においては所定入球手段への入球よりも特定の入球手段への入球が発生し易い構成であるため、特定状況となった場合に、所定結果の発生後に第 2 所定状態となる可能性が高い状況となったことを遊技者に把握させることができる。これにより、特定状況への移行が発生することに対する注目度を高めることができる。

40

【6 6 2 2】

特に、上記特徴 d 2 1 に記載された構成を備えた場合、特定状況において、所定入球手段への入球が発生しないようにしながら、特定入球手段への入球を発生させる発射操作が行われることを前提とすると、特定状況となった場合には、第 1 所定状態となるまでに第 2 所定状態において所定結果を少なくとも 2 回発生させることが可能となる。これにより、特定状況への移行が発生することに対する注目度を顕著に高め、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

50

【 6 6 2 3 】

特徴 d 2 3 . 前記第 1 所定状況及び前記第 2 所定状況においては、前記特定の入球手段への入球よりも前記所定入球手段への入球が発生し易い構成であることを特徴とする特徴 d 2 0 乃至 d 2 2 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 6 6 2 4 】

特徴 d 2 3 によれば、第 1 所定状況及び第 2 所定状況では、所定入球手段への入球を発生させる態様で遊技が行われる可能性を高めることができる。これにより、第 1 所定状況及び第 2 所定状況においては、第 2 所定抽選処理の実行頻度と比較して、第 1 所定抽選処理の実行頻度が高くなる可能性を高めることができる。

【 6 6 2 5 】

特徴 d 2 4 . 前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し得る第 1 所定状態（低確率モード）と、当該第 1 所定状態よりも前記所定抽選処理において前記所定結果が発生し易い第 2 所定状態（高確率モード）と、が存在しており、

前記所定入球手段への遊技球の入球が発生しない状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し難い状態である第 1 特定状態（非サポートモード）と、前記所定入球手段への遊技球の入球が発生する状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し易い状態である第 2 特定状態（サポート発生モード）と、が存在しており、

前記所定状況は、前記第 2 所定状態であって前記第 2 特定状態である状況（第 2 高確率状態 S T F 4）であり、

前記特定状況は、前記第 2 所定状態であって前記第 1 特定状態である状況（第 1 高確率状態 S T F 3）であり、

前記所定状況は、前記第 2 特定状態であるという点において、前記第 1 特定状態である前記特定状況よりも遊技者に有利であり、

前記第 1 所定抽選処理において発生する前記所定結果には、前記第 1 所定状態への移行契機となる結果（低確大当たり結果）が含まれていることを特徴とする特徴 d 2 3 に記載の遊技機。

【 6 6 2 6 】

特徴 d 2 4 によれば、上記特徴 d 2 3 の構成を備え、第 1 所定状況及び第 2 所定状況においては特定の入球手段への入球よりも所定入球手段への入球が発生し易い構成であるため、第 1 所定状況又は第 2 所定状況となった場合に、所定結果の発生後に第 1 所定状態となる可能性がある状況となったことを遊技者に把握させることができる。

【 6 6 2 7 】

特に、上記特徴 d 2 1 及び d 2 2 に記載された構成を備えた場合、特定状況において、所定入球手段への入球が発生しないようにしながら、特定入球手段への入球を発生させる発射操作が行われることを前提とすると、特定状況となることにより、第 1 所定状態となるまでに第 2 所定状態において所定結果を少なくとも 2 回発生させることが可能となる。これに対して、第 1 所定状況又は第 2 所定状況となった場合には、第 1 所定状態となるまでに第 2 所定状態において発生する所定結果が 1 回のみとなる可能性がある。これにより、第 1 所定状況又は第 2 所定状況である場合と比較して、特定状況となることの有利度を高めることができる。よって、第 1 所定状況又は第 2 所定状況から特定状況への移行が発生することに対する注目度を顕著に高め、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 6 6 2 8 】

特徴 d 2 5 . 遊技球が入球可能である又は入球し易い第 1 の状態（特別入賞装置 1 5 1 の開放状態）と、遊技球が入球不可である又は入球し難い第 2 の状態（特別入賞装置 1 5 1 の閉鎖状態）とに切り替わり可能に設けられた所定入球手段（第 4 4 の実施形態における特別入賞装置 1 5 1）と、

遊技領域を流下する遊技球が入球可能な特定の入球手段（第 4 4 の実施形態における第 2 作動口 3 4）と、

前記所定入球手段に遊技球が入球したに基づいて第 1 特別情報（第 1 保留情報）を取得する第 1 特別情報取得手段（主側 M P U 8 2 における第 1 保留情報の取得処理を実行

10

20

30

40

50

する機能)と、

前記特定の入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第2特別情報(第2保留情報)を取得する第2特別情報取得手段(主側MPU82における第2保留情報の取得処理を実行する機能)と、

を備え、

前記所定抽選手段は、

前記第1特別情報取得手段により取得された前記第1特別情報を利用して前記所定抽選処理として第1所定抽選処理(第1保留情報を契機とした当否判定処理及び振分判定処理)を実行する第1所定抽選手段(第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ304、ステップSQ307及びステップSQ312の処理を実行する機能)と、

10

前記第2特別情報取得手段により取得された前記第2特別情報を利用して前記所定抽選処理として第2所定抽選処理(第2保留情報を契機とした当否判定処理及び振分判定処理)を実行する第2所定抽選手段(第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ304、ステップSQ307及びステップSQ312の処理を実行する機能)と、

を備え、

本遊技機は、

遊技回用動作が開始され、前記第1所定抽選処理又は前記第2所定抽選処理の結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにする遊技回制御手段(主側MPU82における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能)と、

20

前記遊技回用動作が行われる継続期間(特図表示部37a, 37bにおける絵柄の変動表示期間及び絵柄の最終停止期間)を決定する決定手段(主側MPU82における変動表示期間の特定処理を実行する機能)と、

を備え、

前記特定状況においては、前記第2特別情報を契機とした遊技回において選択される前記継続期間の方が前記第1特別情報を契機とした遊技回において選択される前記継続期間よりも短くなる又は短くなり易い構成であることを特徴とする特徴d1乃至d24のいずれか1に記載の遊技機。

【6629】

特徴d25によれば、特定状況では、第2特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間の方が第1特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間よりも短くなる又は短くなり易い構成であるため、特定の入球手段への入球を発生させる態様で遊技が行われる可能性を高めることができる。これにより、特定状況においては、第1所定抽選処理の実行頻度と比較して、第2所定抽選処理の実行頻度が高くなる可能性を高めることができる。

30

【6630】

特徴d26. 前記第1所定状況及び前記第2所定状況においては、前記第1特別情報を契機とした遊技回において選択される前記継続期間の方が前記第2特別情報を契機とした遊技回において選択される前記継続期間よりも短くなる又は短くなり易い構成であることを特徴とする特徴d25に記載の遊技機。

40

【6631】

特徴d26によれば、第1所定状況及び第2所定状況では、所定入球手段への入球を発生させる態様で遊技が行われる可能性を高めることができる。これにより、第1所定状況及び第2所定状況においては、第2所定抽選処理の実行頻度と比較して、第1所定抽選処理の実行頻度が高くなる可能性を高めることができる。

【6632】

特徴d27. 遊技回用動作が開始され、前記第1所定抽選処理又は前記第2所定抽選処理の結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにする遊技回制御手段(主側MPU82における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能)を

50

備え、

前記遊技回制御手段は、前記第1特別情報を契機とした遊技回が実行されている期間と、前記第2特別情報を契機とした遊技回が実行されている期間とを重複させ得ることを特徴とする特徴d20乃至d26のいずれか1に記載の遊技機。

【6633】

特徴d27によれば、第1特別情報を契機とした遊技回と第2特別情報を契機とした遊技回とが重複して実行され得るため、遊技回の全体的な実行頻度を高めることが可能となる。

【6634】

特に、上記特徴d25に記載された構成を備えた場合、特定状況においては、第2特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間の方が第1特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間よりも短くなる又は短くなり易い構成であるため、第2特別情報を契機とした遊技回が第1特別情報を契機とした遊技回よりも優先して消化されるようにすることが可能となる。また、上記特徴d26に記載された構成を備えた場合、第1所定状況及び第2所定状況においては、第1特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間の方が第2特別情報を契機とした遊技回において選択される継続期間よりも短くなる又は短くなり易い構成であるため、第1特別情報を契機とした遊技回が第2特別情報を契機とした遊技回よりも優先して消化されるようにすることが可能となる。

【6635】

特徴d28．前記所定抽選処理において発生した前記所定結果に対応する所定当選履歴表示（当選履歴図柄画像表示）が実行されるようにする当選履歴表示実行手段（第43の実施形態における音光側MPU93のステップSQ201～ステップSQ205の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴d1乃至d27のいずれか1に記載の遊技機。

【6636】

特徴d28によれば、所定当選履歴表示の内容に基づいて、遊技者及び遊技ホールの管理人が、所定結果の発生履歴を確認可能とすることができる。

【6637】

特徴d29．遊技回用動作が開始され、前記所定抽選処理の結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにする遊技回制御手段（主側MPU82における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）を備え、

前記第2所定状況は、所定状況において実行可能な前記遊技回の回数として特定の基準実行回数（サポート発生モードの上限遊技回数）が設定されている状況であり、

前記第2所定状況設定手段は、前記所定状況である前記第1所定状況にて実行された前記所定抽選処理において前記特定の結果となったことに基づいて、前記特定の基準実行回数を設定することにより前記第2所定状況とする特定の基準設定手段（第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ401～ステップSQ403の処理を実行する機能）を備え、

本遊技機は、前記第2所定状況において実行された前記遊技回の回数が前記特定の基準実行回数に達したことに基づいて前記特定状況とする特定状況移行手段（第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ411～ステップSQ416の処理を実行する機能）を備え、

前記当選履歴表示実行手段は、前記第2所定状況において実行された前記遊技回の回数が前記特定の基準実行回数に達したことに基づいて、前記所定当選履歴表示の内容を前記第2所定状況に対応する内容から前記特定状況に対応する内容に変更する所定の履歴表示変更手段（第44の実施形態における音光側MPU93のステップSQ511及びステップSQ527の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴d28に記載の遊技機。

【6638】

特徴 d 2 9 によれば、第 2 所定状況において実行された遊技回の回数が増加する度に特定状況に移行する可能性が高まっていくようにすることができる。これにより、第 2 所定状況において、特定状況への移行が発生する可能性を段階的に高めて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 6 6 3 9 】

第 2 所定状況において実行された遊技回の回数が特定の基準実行回数に達したことに基づいて特定状況に移行した場合に、所定当選履歴表示の内容が第 2 所定状況に対応する内容から特定状況に対応する内容に変更されることにより、所定当選履歴表示の内容と現状における遊技状態との整合性が維持されるようにすることができる。また、所定当選履歴表示の内容が第 2 所定状況に対応する内容となった場合に、当該所定当選履歴表示の内容が途中で特定状況に対応する内容に変更されるかもしれないと遊技者に期待させることができる。

10

【 6 6 4 0 】

特徴 d 3 0 . 前記当選履歴表示実行手段は、前記所定当選履歴表示が実行されている状況において実行された前記所定抽選処理の結果が前記所定結果となったことに基づいて、今回発生した当該所定結果を含む直近の複数の前記所定結果に対応する前記所定当選履歴表示が実行されている状態（第 4 4 の実施形態において、最大で直近における 3 個の大当たり結果に対応する当選履歴図柄画像 G 7 5 ~ G 7 7 が表示されている状態）となるように前記所定当選履歴表示の内容を更新する所定の履歴表示更新手段（音光側 M P U 9 3 におけるステップ S Q 2 0 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 d 2 8 又は d 2 9 に記載の遊技機。

20

【 6 6 4 1 】

特徴 d 3 0 によれば、所定当選履歴表示の内容に基づいて、遊技者又は遊技ホールの管理者が直近における複数の所定結果の発生履歴を確認可能とすることができる。これにより、直近における複数の所定結果の組合せに基づいてこれまでの遊技の流れを確認可能として、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 6 6 4 2 】

特徴 d 3 1 . 遊技球が入球可能である又は入球し易い第 1 の状態（特別入賞装置 1 5 1 の開放状態）と、遊技球が入球不可である又は入球し難い第 2 の状態（特別入賞装置 1 5 1 の閉鎖状態）とに切り替わり可能に設けられた所定入球手段（第 4 4 の実施形態における特別入賞装置 1 5 1 ）と、

30

前記所定入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報（第 1 保留情報）を取得する特別情報取得手段（主側 M P U 8 2 における第 1 保留情報の取得処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定抽選手段は、前記特別情報取得手段により取得された前記特別情報を利用して前記所定抽選処理を実行する手段（第 4 4 の実施形態における主側 M P U 8 2 のステップ S Q 3 0 4 、ステップ S Q 3 0 7 及びステップ S Q 3 1 2 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定入球手段への遊技球の入球が発生しない状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し難い状態である第 1 特定状態（非サポートモード）と、前記所定入球手段への遊技球の入球が発生する状態又は前記所定入球手段への遊技球の入球が発生し易い状態である第 2 特定状態（サポート発生モード）と、が存在しており、

40

前記所定状況は、前記第 2 特定状態であるという点において、前記第 1 特定状態である前記特定状況よりも遊技者に有利であり、

本遊技機は、

遊技回用動作が開始され、前記所定抽選処理の結果に対応する状態として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、各遊技回において前記遊技回用動作が行われるようにする遊技回制御手段（主側 M P U 8 2 における特図変動開始処理、特図変動中処理及び特図確定中処理を実行する機能）と、

50

前記第2特定状態である第2状況（低確率サポート状態STF2）において実行された前記遊技回の回数が所定基準実行回数（サポート発生モードの上限遊技回数）となったことに基づいて、前記第1特定状態である第1状況（通常遊技状態STF1）となるようにする特定の移行手段（第44の実施形態における主側MPU82のステップSQ411～ステップSQ416の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記当選履歴表示実行手段は、前記第2状況において実行された前記遊技回の回数が前記所定基準実行回数となったことに基づいて前記所定当選履歴表示を終了させる特定の履歴表示終了手段（第44の実施形態における音光側MPU93のステップSQ210～ステップSQ211の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴d28乃至d30のいずれか1に記載の遊技機。

10

【6643】

特徴d31によれば、第2状況において実行された遊技回の回数が所定基準実行回数となったことに基づいて第1状況となる場合には所定当選履歴表示が終了され、所定当選履歴表示が実行されていない状態で当該第1状況が開始されるようにすることができる。

【6644】

なお、特徴d1～d31の構成に対して、特徴A1～A13、特徴B1～B11、特徴C1～C7、特徴D1～D4、特徴E1～E26、特徴F1～F18、特徴G1～G26、特徴H1～H13、特徴I1～I5、特徴J1～J10、特徴K1～K10、特徴L1～L18、特徴M1～M7、特徴N1～N9、特徴O1～O9、特徴P1～P8、特徴Q1～Q8、特徴R1～R13、特徴S1～S16、特徴T1～T11、特徴U1～U12、特徴V1～V9、特徴W1～W8、特徴X1～X6、特徴Y1～Y5、特徴Z1～Z3、特徴a1～a3、特徴b1～b33、特徴c1～c28、特徴d1～d31のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

【6645】

上記特徴b群、上記特徴c群及び上記特徴d群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【6646】

遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

30

【6647】

パチンコ機について具体的には、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球したことに基づく内部抽選にて当選結果となることで特別遊技状態に移行する構成や、所定の入球部に遊技球が入球したことに基づき特別遊技状態に移行する構成が知られている。そして、特別遊技状態に移行した場合には、例えば遊技領域に設けられた入球装置の開閉が開始され、当該入球装置への入球に基づき遊技球が払い出されるようになっている。

【6648】

ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

40

【6649】

以下に、以上の各特徴を適用し得る又は各特徴に適用される遊技機の基本構成を示す。

【6650】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【6651】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示装置を備え、

50

始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示が開始され、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより前記複数の絵柄の可変表示が停止され、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【符号の説明】

【 6 6 5 2 】

1 0 …パチンコ機、2 8 …発射操作装置、3 3 …第 1 作動口、3 4 …第 2 作動口、3 7 a …第 1 特図表示部、3 7 b …第 2 特図表示部、3 8 a …普図表示部、4 1 …図柄表示装置、6 2 …窓パネル、7 8 …電源・発射制御装置、8 1 …主制御基板、8 2 …主側 M P U、8 3 …主側 R O M、8 4 …主側 R A M、8 5 …停電監視基板、8 5 a …第 1 電圧監視回路、8 5 b …第 2 電圧監視回路、8 5 c …停電信号制御回路、8 5 d …第 1 リセット信号制御回路、8 5 e …停電信号遅延回路、9 3 …音光側 M P U、1 1 2 …第 2 特図保留エリア、1 4 2 …リセットボタン、1 5 1 …特別入賞装置、1 6 9 …V 入賞検知センサ、2 1 1 …特定制御用のワークエリア、2 1 2 …特定制御用のスタックエリア、2 1 4 …非特定制御用のスタックエリア、2 2 1 …特定制御処理部、2 2 2 …非特定制御処理部、3 1 1 …第 1 特別入球装置、3 2 1 …第 2 特別入球装置、3 3 4 …第 1 個別表示領域、3 3 6 …第 2 個別表示領域、3 3 8 …変動時間表示領域、3 6 2 …変動時間表示カウンタ、3 8 1 …特電入賞装置、3 8 1 a …大入賞口、3 8 2 …特電開閉部材、3 8 3 …大入賞口上部材、3 8 4 …特電開放用駆動テーブル、3 8 5 …特電閉鎖用駆動テーブル、4 0 1 …普電装置、4 0 9 …普電誘導板、4 0 9 a …着地領域、4 1 1 …振分装置部、4 1 2 c …V 入賞通路領域、4 1 3 …上流側減速壁、4 1 4 …下流側減速壁、4 2 5 …V 入賞検知センサ、5 4 1 …主側 C P U、5 4 1 a …内部レジスタ初期化回路、5 4 3 …主側電源制御部、5 4 3 a …供給切替回路、5 4 4 …リセット回路、5 4 4 a …リセット実行信号制御回路、5 4 4 b …リセット制御回路、5 4 4 c …第 1 リセット実行信号制御回路、5 4 4 d …第 2 リセット実行信号制御回路、5 4 5 …接続端子板、5 4 6 …設定用レジスタ群、5 4 7 …監視制御用レジスタ群、5 4 8 …割込み制御回路、5 5 1 …払出側 M P U、5 5 5 …第 1 レジスタ群、5 5 6 …第 2 レジスタ群、5 5 7 …I レジスタ、5 5 8 …R レジスタ、5 5 9 …プログラムカウンタ、5 6 1 …A F レジスタ、5 6 1 a …A レジスタ、5 6 1 b …F レジスタ、5 6 2 …B C レジスタ、5 6 3 …D E レジスタ、5 6 4 …H L レジスタ、5 6 8 …V レジスタ、5 7 1 …A F ′ レジスタ、5 7 2 …B C ′ レジスタ、5 7 3 …D E ′ レジスタ、5 7 4 …H L ′ レジスタ、5 8 1 …A F レジスタ、5 8 1 a …A レジスタ、5 8 2 …B C レジスタ、5 8 3 …D E レジスタ、5 8 4 …H L レジスタ、5 8 8 …V レジスタ、5 9 1 …A F ′ レジスタ、5 9 2 …B C ′ レジスタ、5 9 3 …D E ′ レジスタ、5 9 4 …H L ′ レジスタ、6 0 4 …電圧監視回路、6 0 5 …外部レジスタ初期化回路、6 0 6 …ノイズフィルタ、6 1 1 …第 1 受信端子、6 1 2 …第 2 受信端子、6 1 3 …払出側受信バッファ、6 1 8 …リセット対応出力端子、6 2 1 …受信制限回路、6 2 3 …第 1 論理回路、6 2 3 b …第 2 2 入力端子、6 2 3 c …第 2 1 出力端子、6 2 4 …第 2 論理回路、6 2 4 b …第 3 2 入力端子、6 2 4 c …第 3 1 出力端子、6 3 3 …主側受信バッファ、6 4 1 a …右打ちランプ、6 4 1 b …状態ランプ、6 5 1 …第 1 C 時短発生後フラグ、6 7 5 b …V 入賞検知センサ、6 9 3 …回数制限フラグ、G 1 1, G 1 3 …解除規定数の報知画像、G 5 5 …時短濃厚保留画像、G 5 6 …文字画像、G 6 4 …当たり期待赤保留画像、G 6 5 …文字画像、G 7 4 …第 2 特殊小当たり発生画像、G 7 5 ~ G 7 7 …当選履歴図柄画像、M D 1, M D 2 …開閉実行モード、S T A 1 ~ S T A 3 …第 1 ~ 第 3 時短状態、S T A 4 …終了準備状態、S T B 1 ~ S T B 3 …時短状態、S T B 4 …終了準備状態、S T C 1 ~ S T C 4 …時短状態、S T C 5 …終了準備状態、S T D 1 ~ S T D 1 0 …時短状態、S T D 1 1 …終了準備状態、S T E 1 ~ S T E 1 3 …時短状態、S T E 1 4 …終了準備状態、S T F 1 …通常遊技状態、S T F 2 …低確率サポート状態、S T F 3 …第 1 高確率状態、S T F 4 …第 2 高確率状態。

10

20

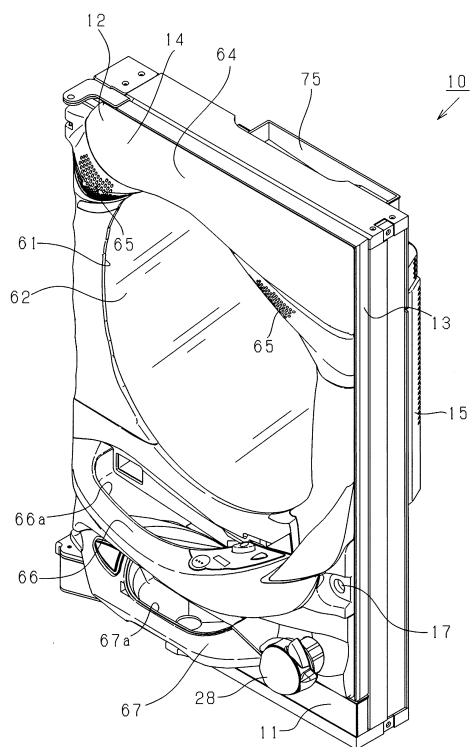
30

40

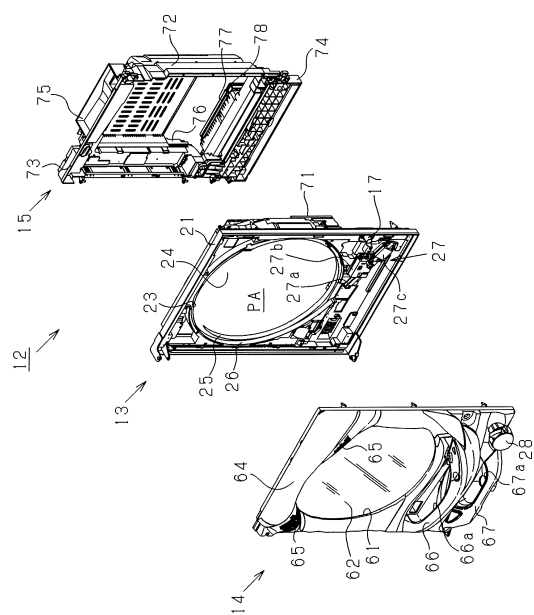
50

【図面】

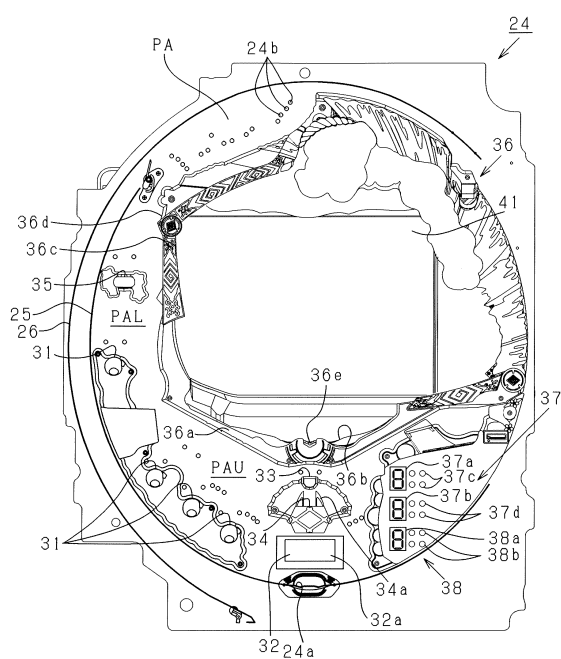
【図 1】



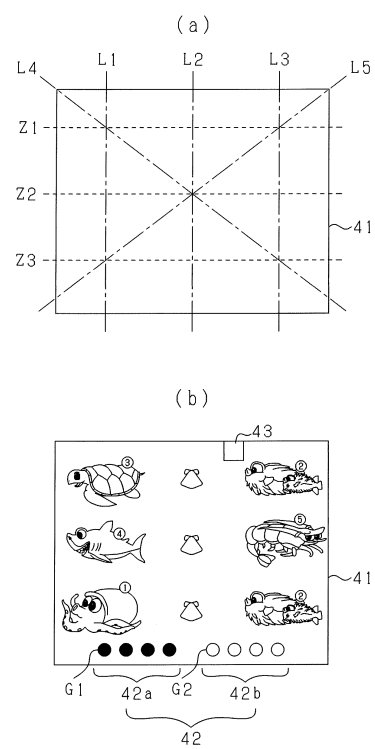
【圖 2】



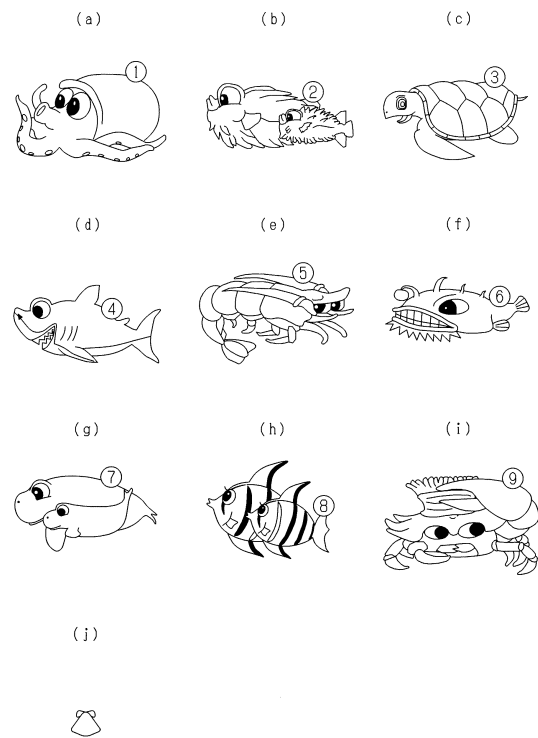
【圖 3】



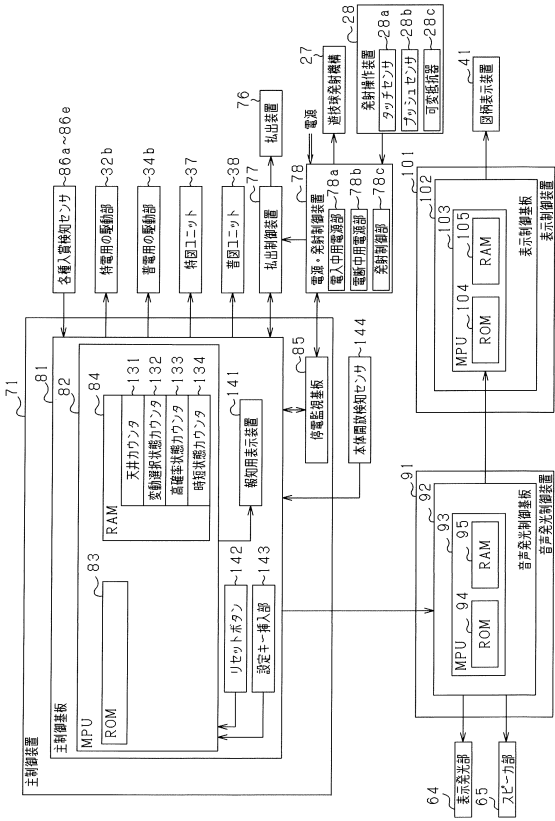
【圖 4】



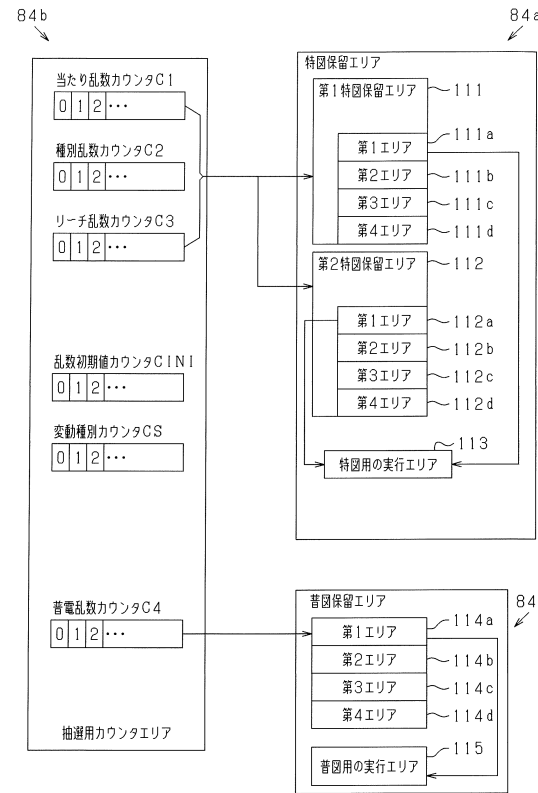
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

サポートモード	音図当否判定	音図の変動期間	音電機放状態
低頻度サポートモード	音図側の低確率モード	長期間	低期待度モード
第1高頻度サポートモード	音図側の高確率モード	短期間	高期待度モード
第2高頻度サポートモード	音図側の低確率モード	短期間	高期待度モード

10

20

30

40

50

【図 9】

(a) 低確率時の第1当否テーブル

設定値	大当たり結果	時短結果	外れ結果
設定1	50個	100個	9850個
設定2	52個	100個	9848個
設定3	54個	100個	9846個
設定4	56個	100個	9844個
設定5	58個	100個	9842個
設定6	60個	100個	9840個

(b) 低確率時の第2当否テーブル

設定値	大当たり結果	時短結果	外れ結果
設定1	50個	120個	9830個
設定2	52個	120個	9828個
設定3	54個	120個	9826個
設定4	56個	120個	9824個
設定5	58個	120個	9822個
設定6	60個	120個	9820個

(c) 高確率時の当否テーブル

設定値	大当たり結果	時短結果	外れ結果
設定1	500個	100個	9400個
設定2	520個	100個	9380個
設定3	540個	100個	9360個
設定4	560個	100個	9340個
設定5	580個	100個	9320個
設定6	600個	100個	9300個

【図 10】

(a) 第1特図用の大当たり振分テーブル

種別乱数カウンタC2	大当たり結果の種類
0~14	5R低確結果
15~22	5R高確結果
23~29	10R高確結果

(b) 第2特図用の大当たり振分テーブル

種別乱数カウンタC2	大当たり結果の種類
0~14	5R低確結果
15~29	10R高確結果

(c) 第1特図用の時短振分テーブル

種別乱数カウンタC2	時短結果の種類
0~19	第1時短結果
20~29	第2時短結果

(d) 第2特図用の時短振分テーブル

種別乱数カウンタC2	時短結果の種類
0~9	第1時短結果
10~29	第2時短結果

【図 11】

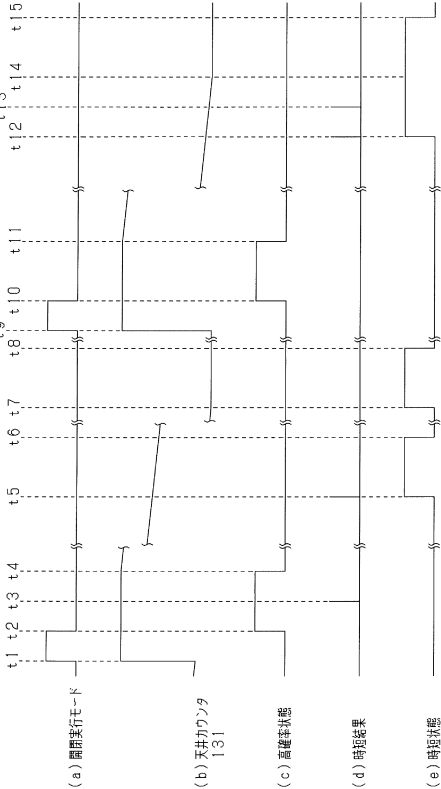
(a)

大当たり結果の種類	発生装置	開閉実行モード	当否抽選モード	サポートモード
5R低確結果	抽選	5ラウンド	低確率モード	第1高確乱数サポートモード
5R高確結果	抽選	10ラウンド	高確率モード	第2高確乱数サポートモード
10R高確結果	抽選	10ラウンド	高確率モード	第1高確乱数サポートモード
			100回限定	100回限定

(b)

時短結果の種類	発生装置	開閉実行モード	当否抽選モード	サポートモード
第1時短結果	抽選	-	低確率モード	第2高確乱数サポートモード
第2時短結果	抽選	-	低確率モード	第2高確乱数サポートモード
天井時短	天井回数の消化	-	低確率モード	第2高確乱数サポートモード
			100回限定	100回限定

【図 12】



10

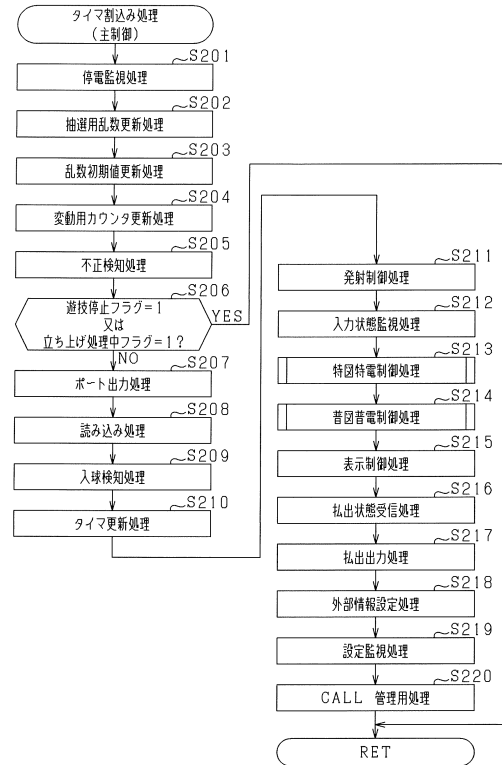
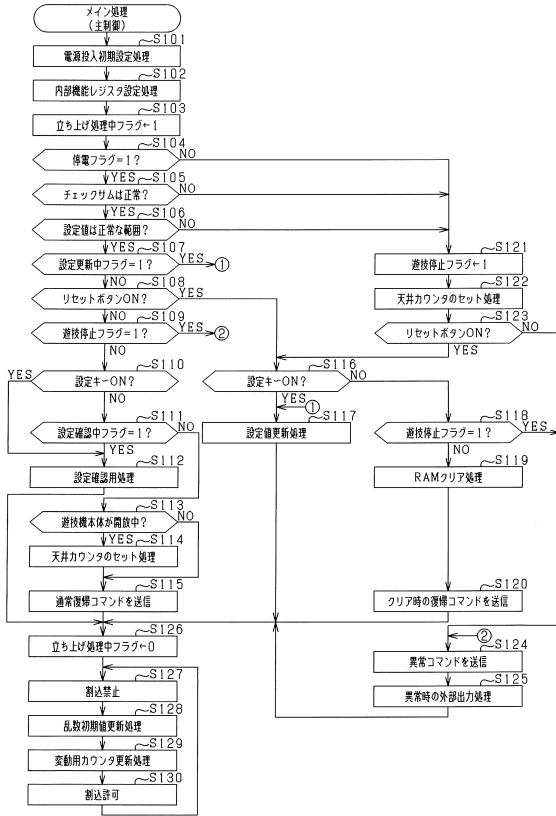
20

30

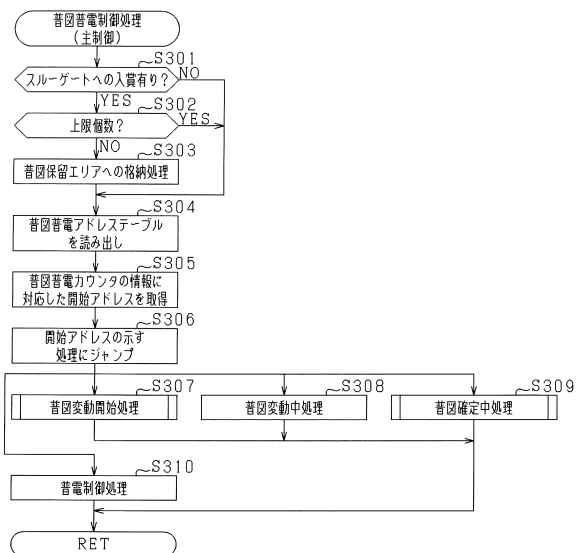
40

50

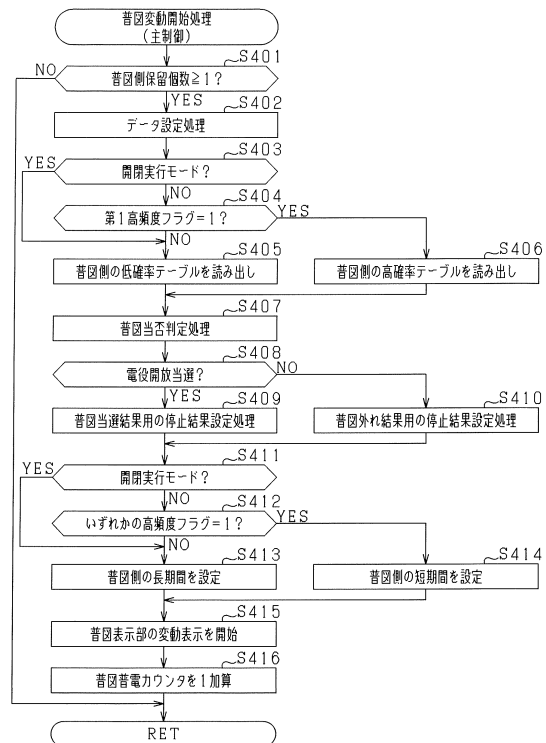
【圖 14】



【図 15】



【図 16】



10

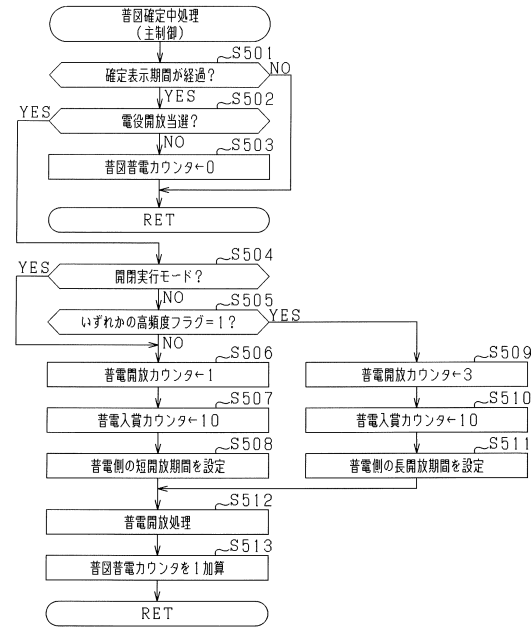
20

30

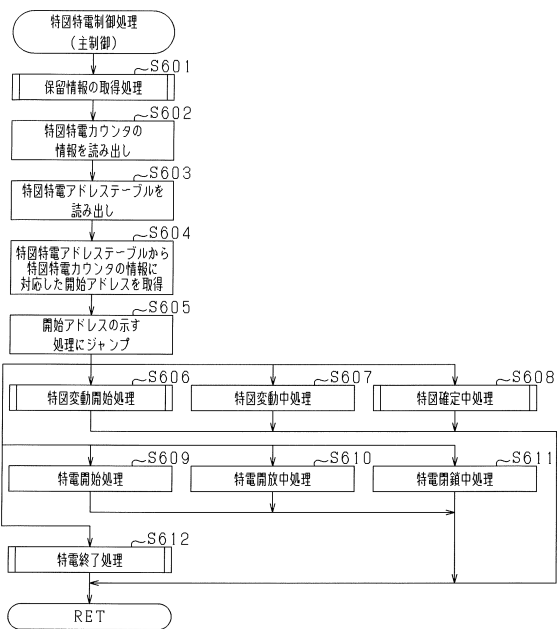
40

50

【図 17】



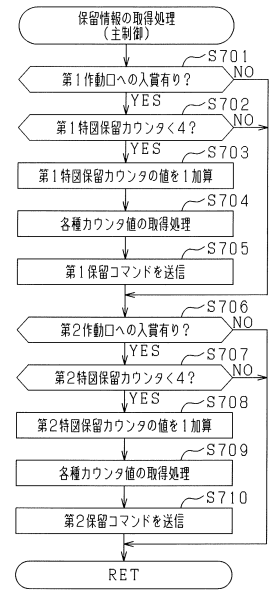
【図 18】



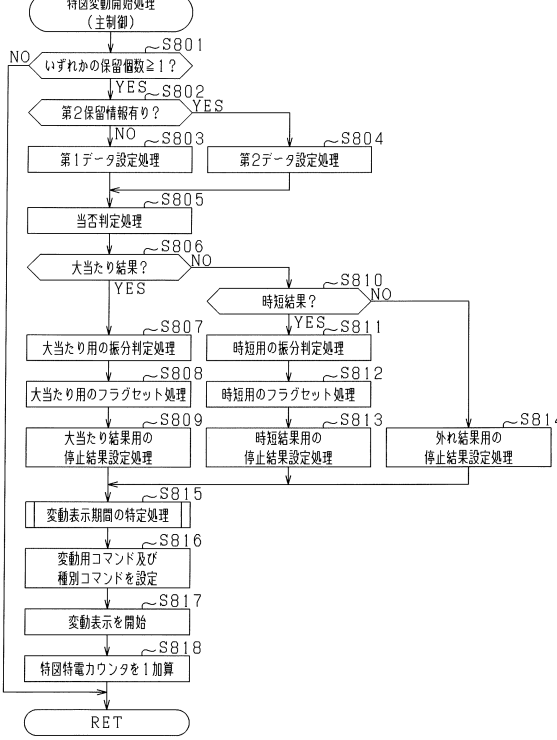
10

20

【図 19】



【図 20】

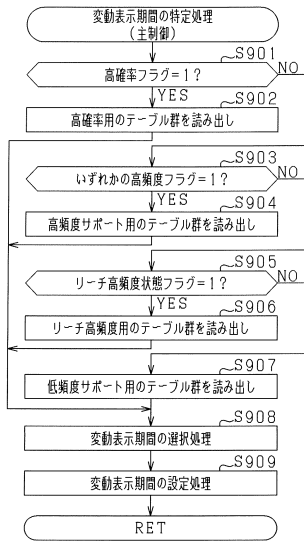


30

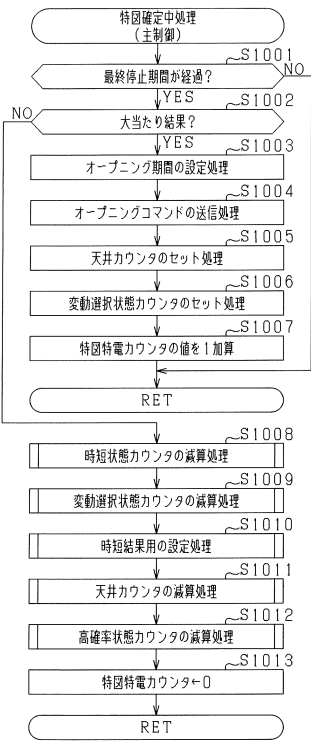
40

50

【図 2 1】



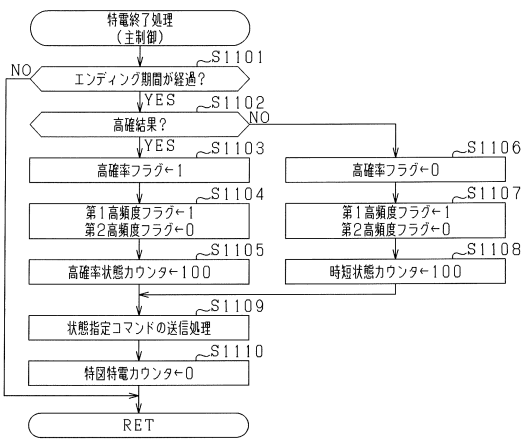
【図 2 2】



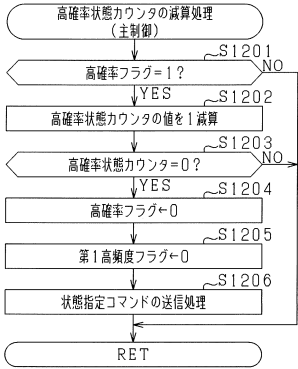
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

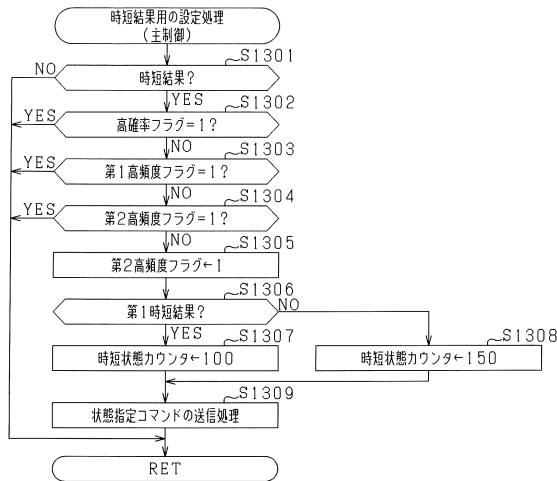


30

40

50

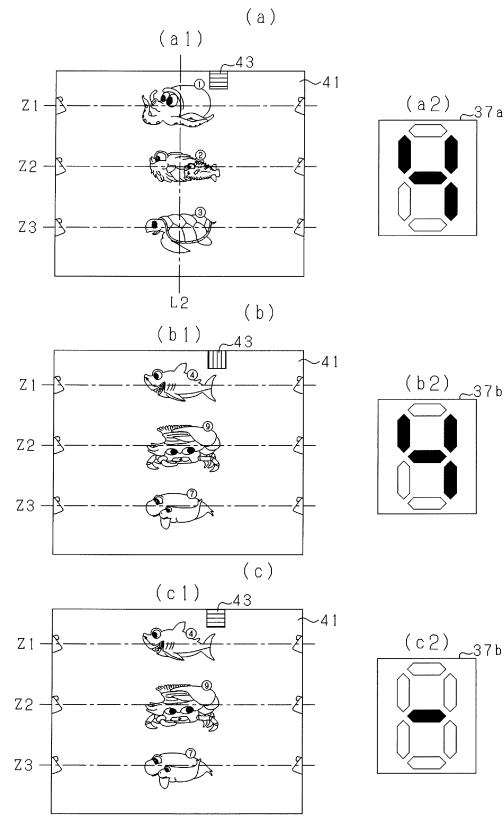
【図 2 5】



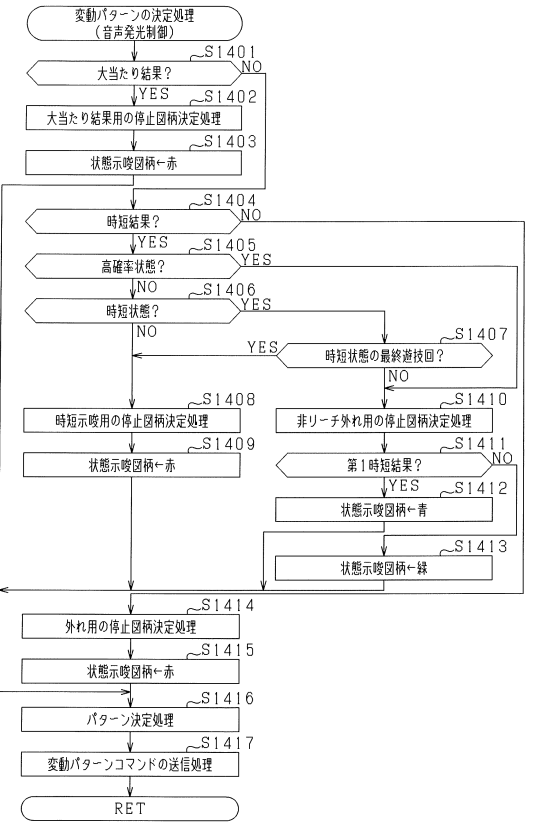
【図 2 6】

当否結果	特図表示部の 停止結果	図柄表示装置の停止結果	
5R低確結果		同一の偶数図柄の組合せ + 状態示唆図柄：赤	
5R高確結果		「7」図柄以外の同一の奇数図柄の組合せ + 状態示唆図柄：赤	
10R高確結果		「7」図柄の組合せ + 状態示唆図柄：赤	
第1時短結果		通常遊技状態 又は 時短状態の最終遊技回	「1・2・3」 + 状態示唆図柄：赤
		高確率状態 又は 時短状態の最終遊技回以外	非リーチ外れ図柄の組合せ + 状態示唆図柄：青
第2時短結果		通常遊技状態 又は 時短状態の最終遊技回	「3・4・1」 + 状態示唆図柄：赤
		高確率状態 又は 時短状態の最終遊技回以外	非リーチ外れ図柄の組合せ + 状態示唆図柄：緑
外れ結果		外れ図柄の組合せ (「1・2・3」及び「3・4・1」を除く) + 状態示唆図柄：赤	

【図 2 7】



【図 2 8】



10

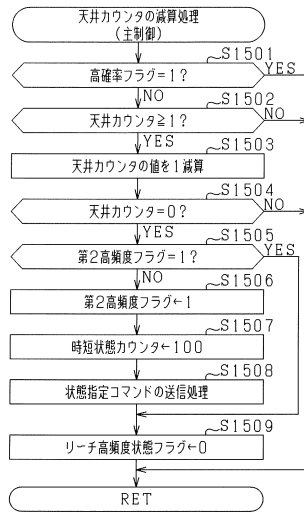
20

30

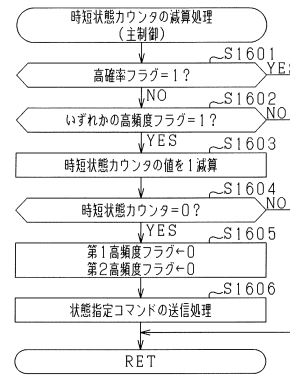
40

50

【図 29】



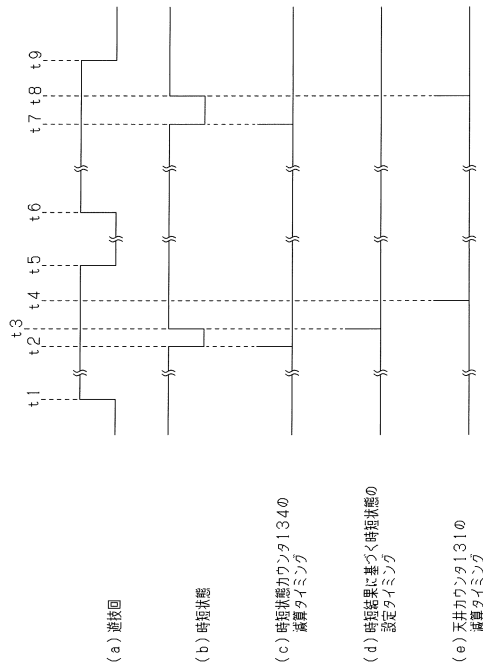
【図 30】



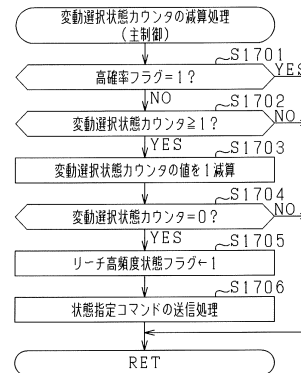
10

20

【図 31】



【図 32】

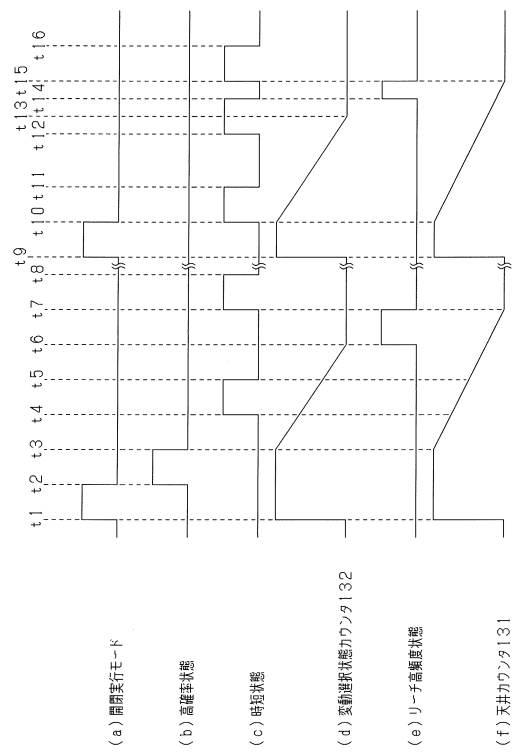


30

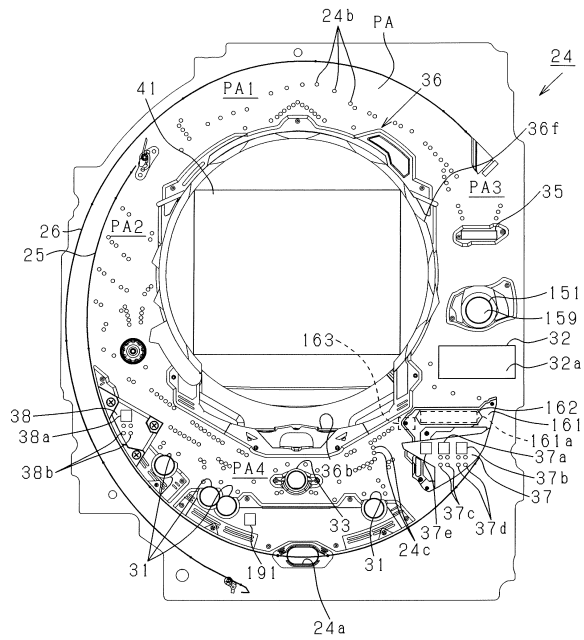
40

50

【図 3 3】



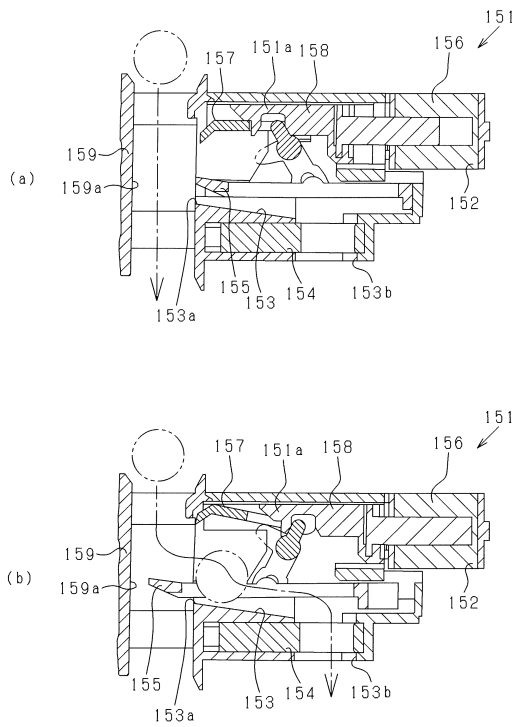
【図 3 4】



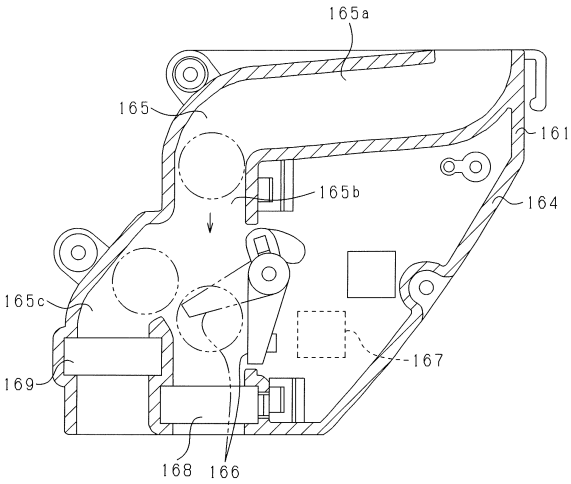
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】



30

40

50

【図 3 7】

(a) 第1当否テーブル

← 171

当たり乱数カウンタC1	当否結果
1個	大当たり結果
198個	外れ結果

(b) 第2当否テーブル

← 172

当たり乱数カウンタC1	当否結果
1個	大当たり結果
198個	小当たり結果

(c) 大当たり振分テーブル

← 173

種別乱数カウンタC2	大当たり結果の種類
0~26	第1サポート結果
27~29	第2サポート結果

(d) 小当たり振分テーブル

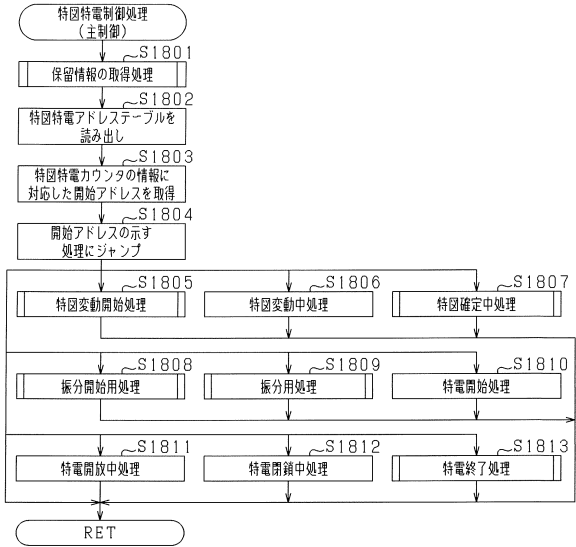
← 174

種別乱数カウンタC2	小当たり結果の種類
0~14	第1小当たり結果
15~29	第2小当たり結果

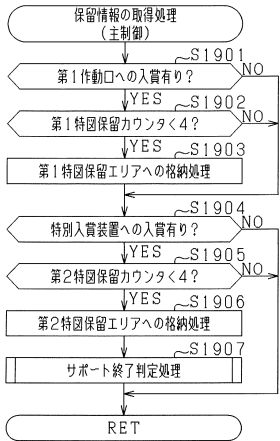
【図 3 8】

	移行要機	第2特図の変動表示期間	上図回数	他の終了条件
第1サポートモード	・抽選結果 ・サポートモードにおけるV入賞 ・サポートモードにおける大当たり結果	3秒~15秒	普通図の変動が20回	・間隔実行モードの発生 ・第2特図の保留連数が増加すること
第2サポートモード	・抽選結果 ・非サポートモードにおけるV入賞 ・非サポートモードにおける大当たり結果	3秒~30秒	普通図の変動が30回	・間隔実行モードの発生

【図 3 9】



【図 4 0】



10

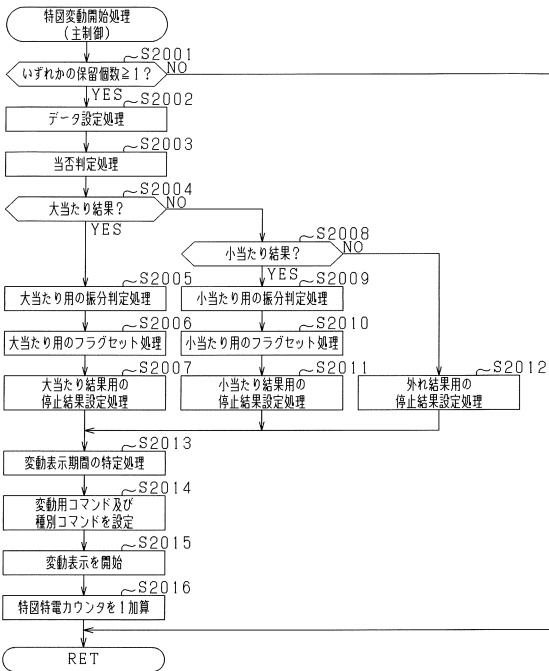
20

30

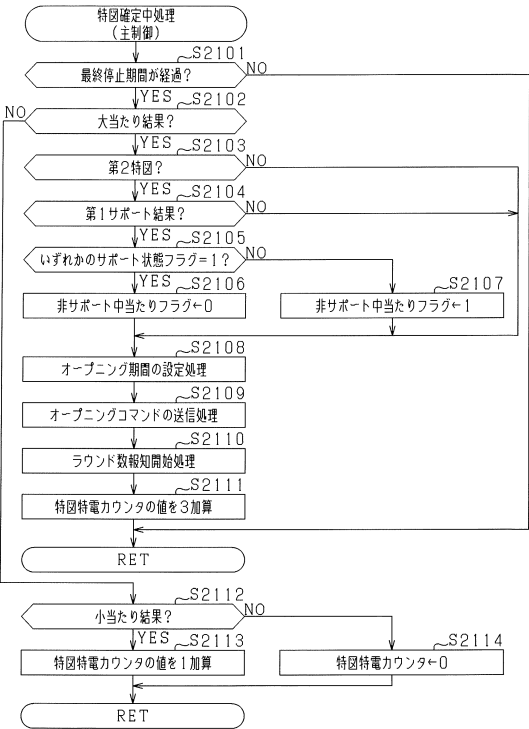
40

50

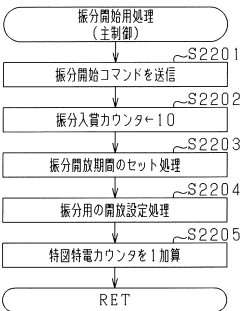
【図 4 1】



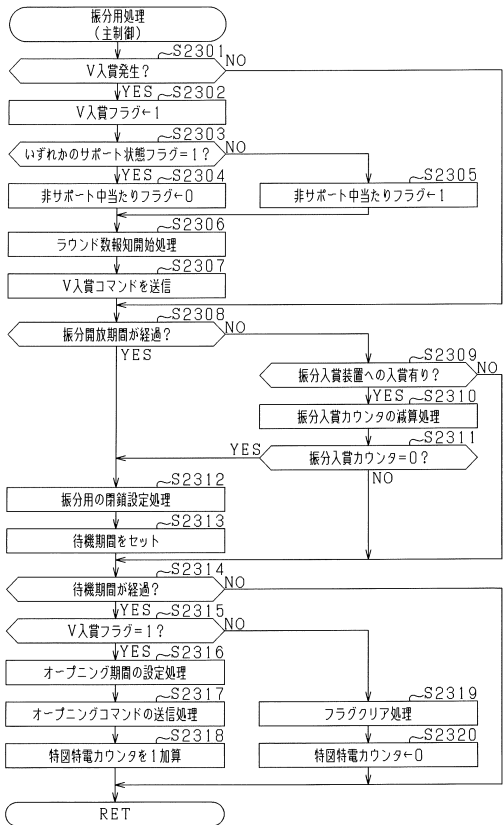
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



10

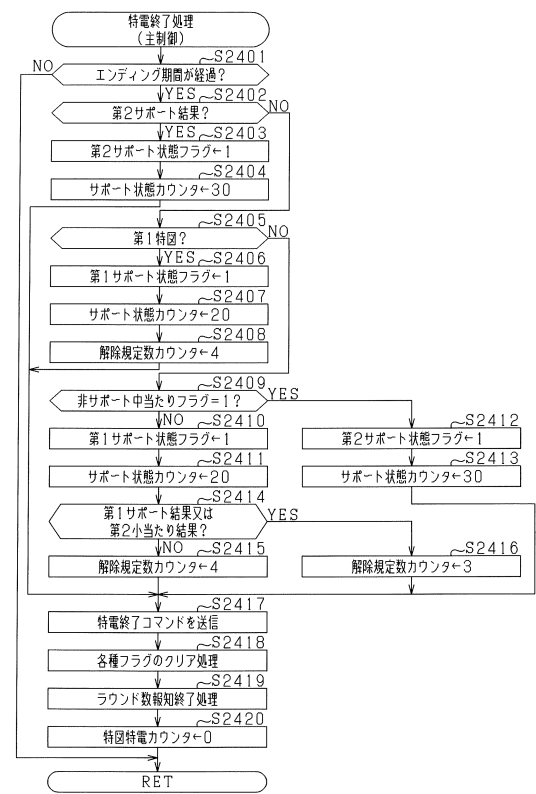
20

30

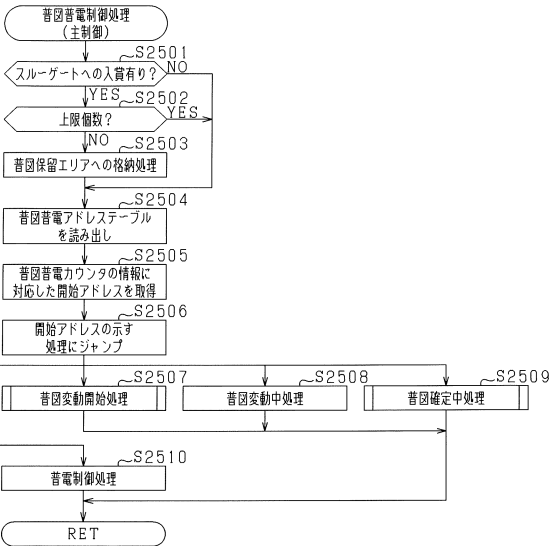
40

50

【図 4 5】



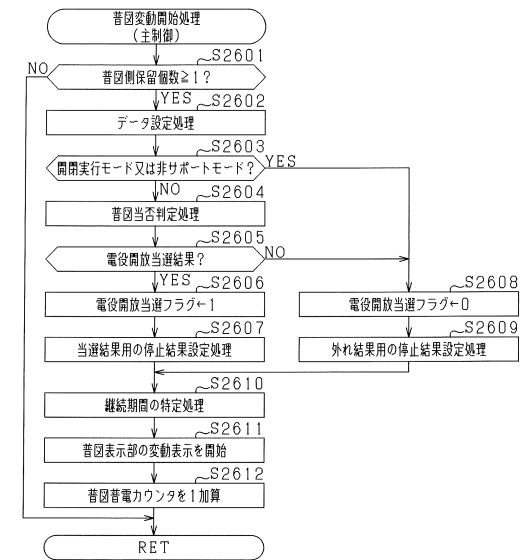
【図 4 6】



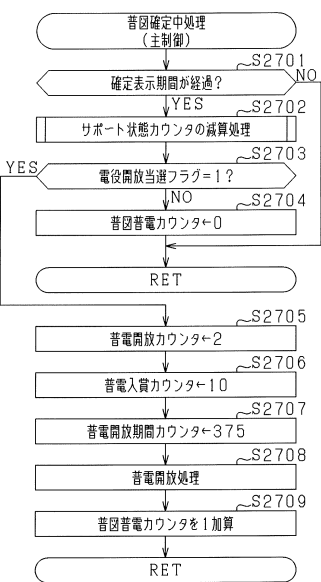
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

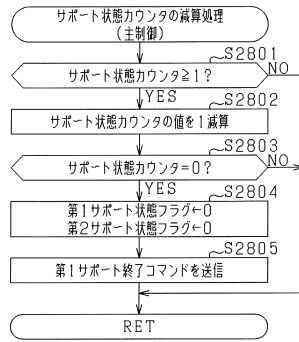


30

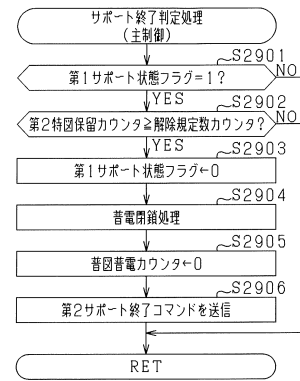
40

50

【図 49】



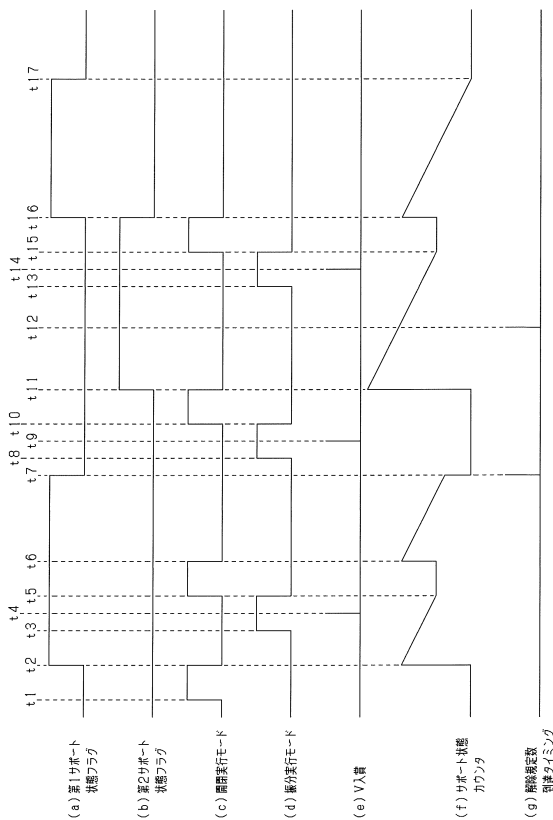
【図 50】



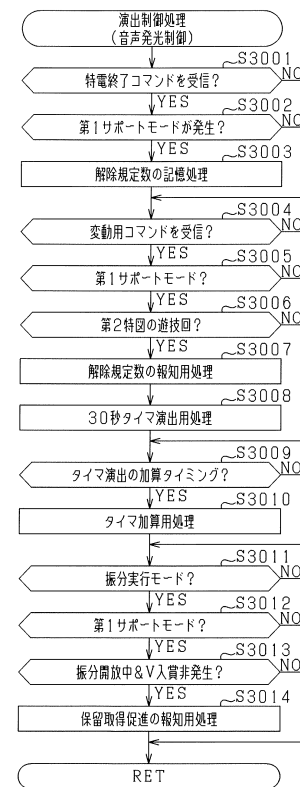
10

20

【図 51】



【図 52】

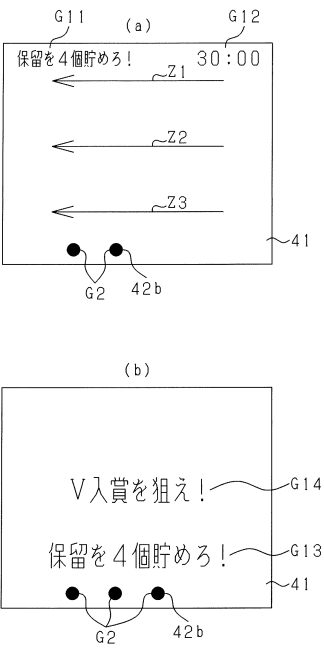


30

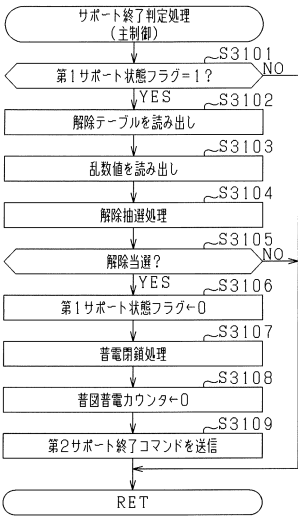
40

50

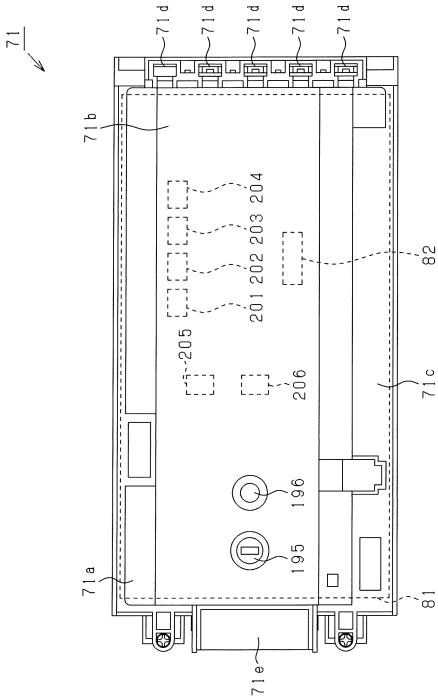
【図 5 3】



【図 5 4】



【図 5 5】



【図 5 6】

アドレス	内容
X(1)	特定制御用のプログラム
X(2)	特定制御用のプログラム
X(3)	特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(k)	特定制御用のプログラム
X(k+1)	特定制御用のプログラム
X(k+2)	特定制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	特定制御用のデータ
X(k+7)	特定制御用のデータ
X(k+8)	特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(m)	特定制御用のデータ
X(m+1)	特定制御用のデータ
X(m+2)	特定制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非特定制御用のプログラム
X(m+7)	非特定制御用のプログラム
X(m+8)	非特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(n)	非特定制御用のプログラム
X(n+1)	非特定制御用のプログラム
X(n+2)	非特定制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非特定制御用のデータ
X(n+7)	非特定制御用のデータ
X(n+8)	非特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(p)	非特定制御用のデータ
X(p+1)	非特定制御用のデータ
X(p+2)	非特定制御用のデータ

【図 5 7】

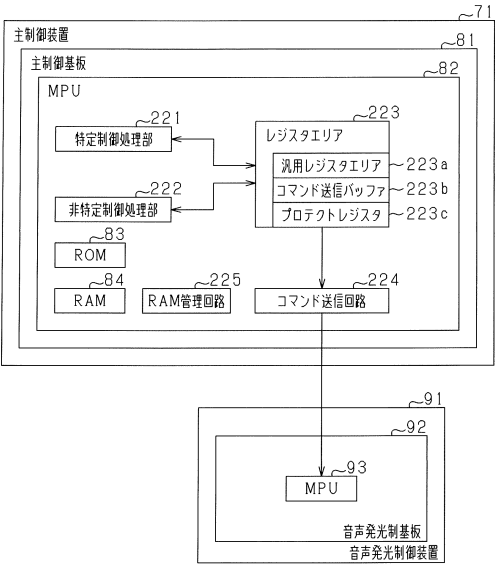
84

アドレス	内容
Y(1)	特定制御用のワークエリア
Y(2)	特定制御用のワークエリア
Y(3)	特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(r)	特定制御用のワークエリア
Y(r+1)	特定制御用のワークエリア
Y(r+2)	特定制御用のワークエリア
Y(r+3)	未使用
Y(r+4)	未使用
Y(r+5)	未使用
Y(r+6)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+7)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+8)	特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(s)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+1)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+2)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+3)	未使用
Y(s+4)	未使用
Y(s+5)	未使用
Y(s+6)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+7)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+8)	非特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(t)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+1)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+2)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+3)	未使用
Y(t+4)	未使用
Y(t+5)	未使用
Y(t+6)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+7)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+8)	非特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(u)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+1)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+2)	非特定制御用のスタックエリア

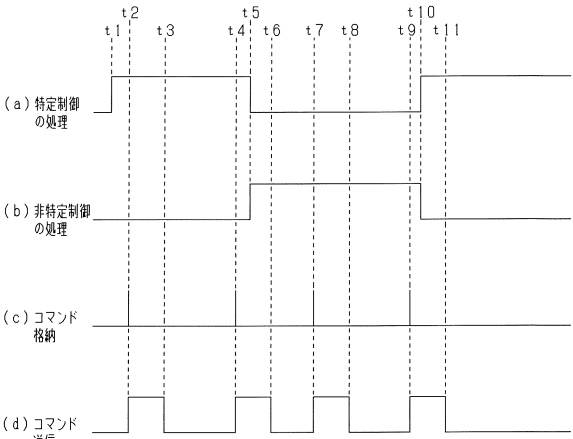
【図 5 8】

特定制御用のワークエリア	
第1セキュリティカウンタ	〜211a
特電用監視遅延タイムカウンタ	〜211b
普通電用監視遅延タイムカウンタ	〜211c
確認フラグ群	〜211d
前回値記憶エリア	〜211e
セキュリティフラグ	〜211f
チェック中カウンタ	〜211g
非特定制御用のワークエリア	
第1入貨監視タイムカウンタ	〜213a
第2入貨監視タイムカウンタ	〜213b
第3入貨監視タイムカウンタ	〜213c
第4入貨監視タイムカウンタ	〜213d
第5入貨監視タイムカウンタ	〜213e
第6入貨監視タイムカウンタ	〜213f
第7入貨監視タイムカウンタ	〜213g
第8入貨監視タイムカウンタ	〜213h
磁気検知カウンタ	〜213i
磁気監視遅延タイムカウンタ	〜213j
第2セキュリティカウンタ	〜213k
第1一般入貨異常フラグ	〜213l
第2一般入貨異常フラグ	〜213m
第3一般入貨異常フラグ	〜213n
特電入貨異常フラグ	〜213o
第1作動入貨異常フラグ	〜213p
第2作動入貨異常フラグ	〜213q
アウト異常フラグ	〜213r
ゲート入貨異常フラグ	〜213s
磁気異常フラグ	〜213t

【図 5 9】



【図 6 0】



10

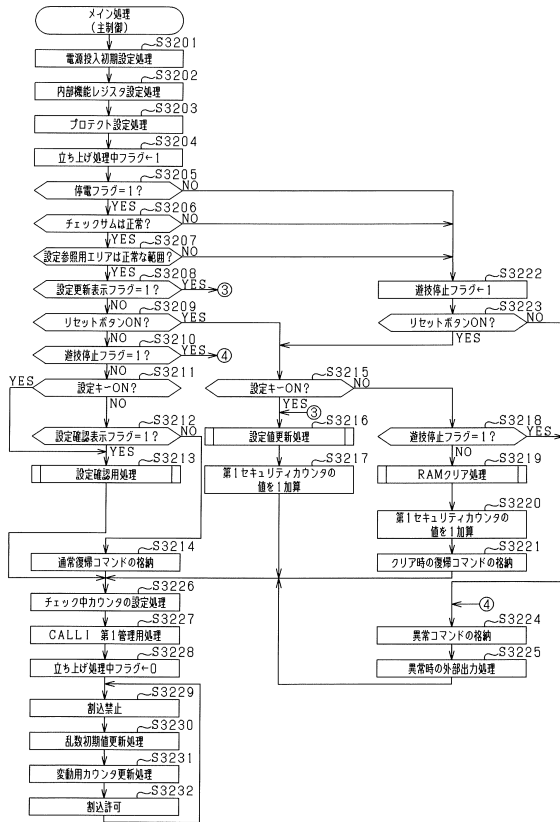
20

30

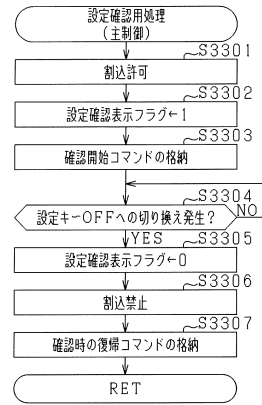
40

50

【図 6 1】



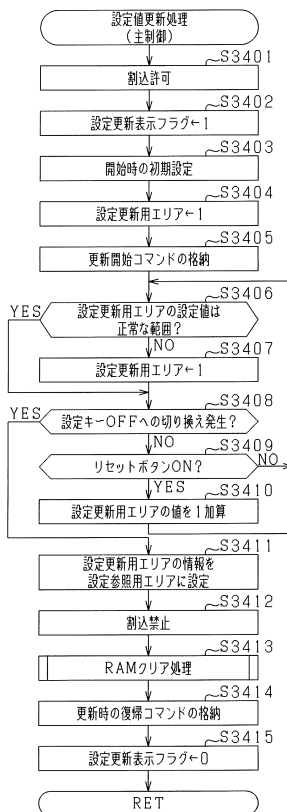
【圖 6 2】



10

20

【圖 6 3】



【図 6 4】

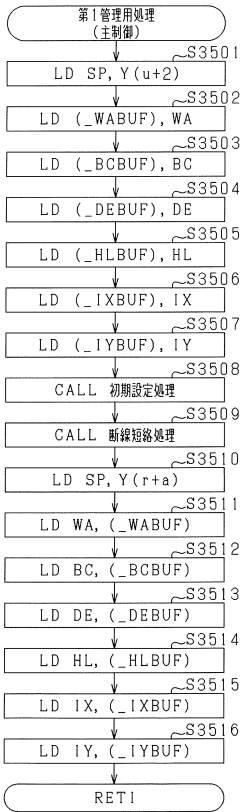
		前回の電源OFF時の状況	
		通常の電源OFF	設定変更時中の電源OFF
電源ON時の操作	操作無し	復電	設定変更処理 (RAMクリア処理を含む)
	RAMクリア操作	RAMクリア処理	設定変更新処理 (RAMクリア処理を含む)
	設定変更操作	設定変更新処理 (RAMクリア処理を含む)	設定変更新処理 (RAMクリア処理を含む)
	設定確認操作	設定確認旧処理 (RAMクリア処理を含む)	設定確認旧処理 (RAMクリア処理を含む)

30

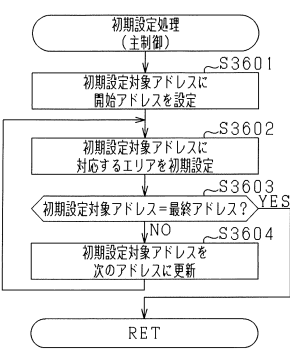
40

50

【図 6 5】



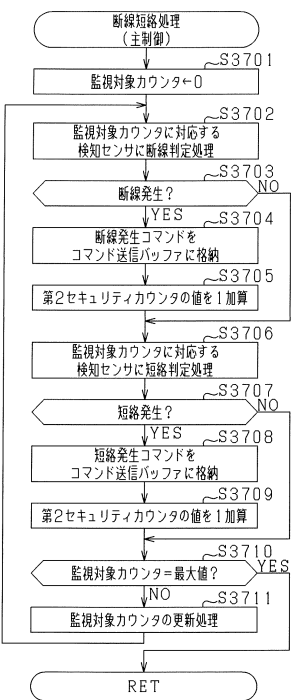
【図 6 6】



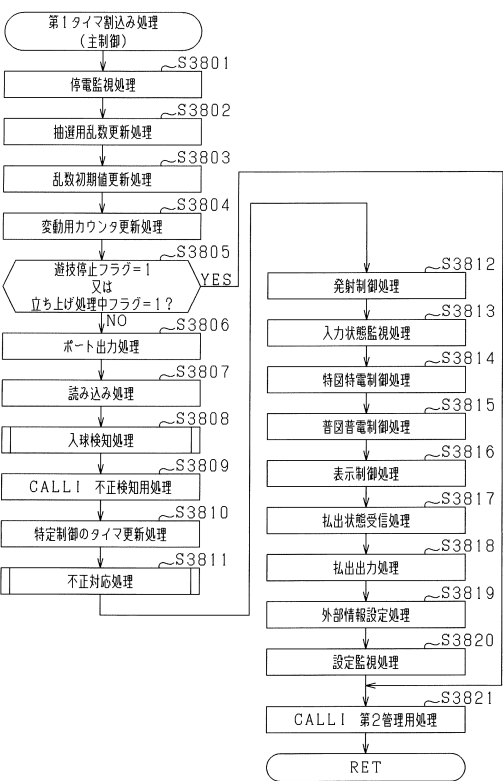
10

20

【図 6 7】



【図 6 8】

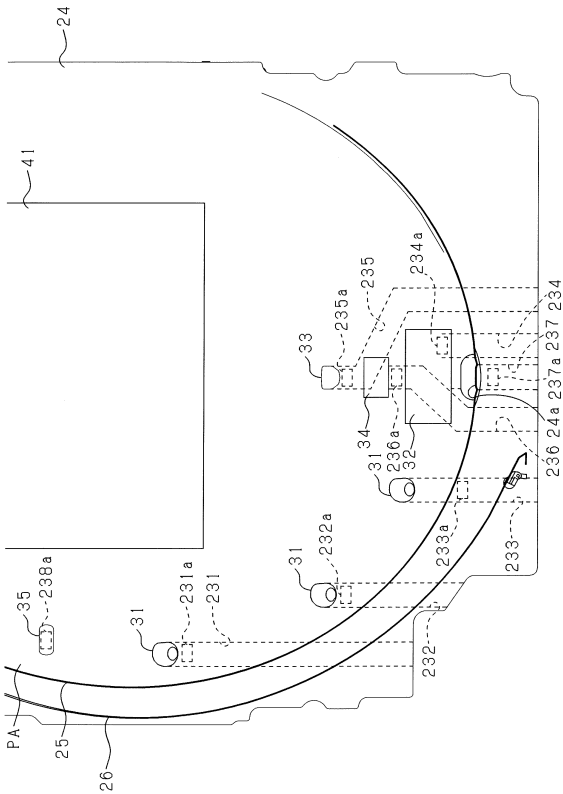


30

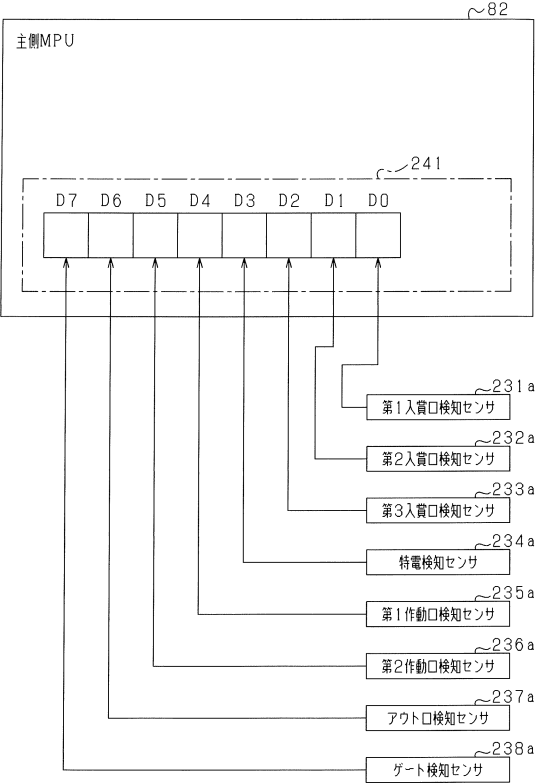
40

50

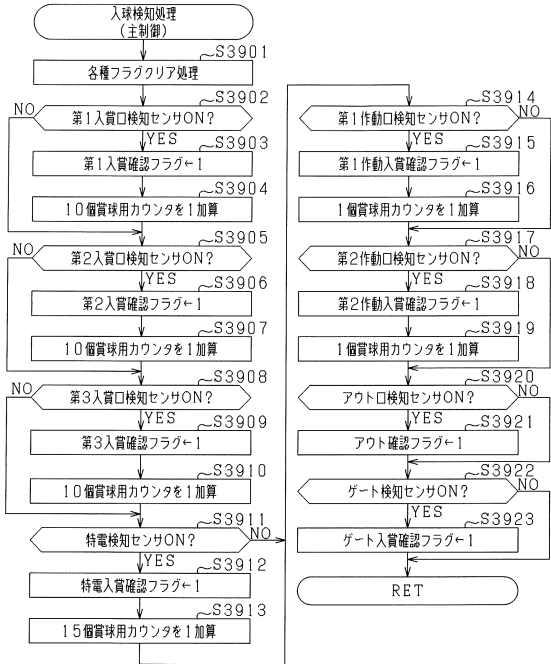
【図 6 9】



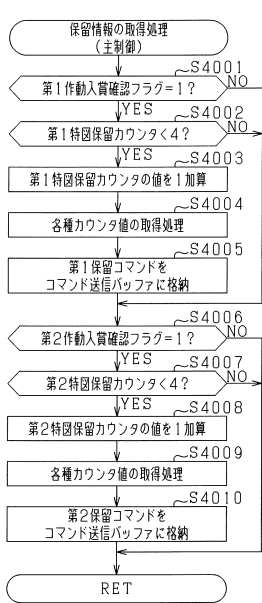
【図 7 0】



【図 7 1】



【図 7 2】



10

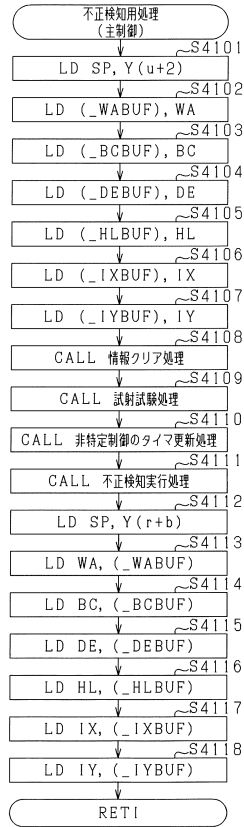
20

30

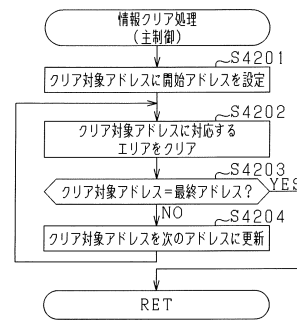
40

50

【図 7 3】



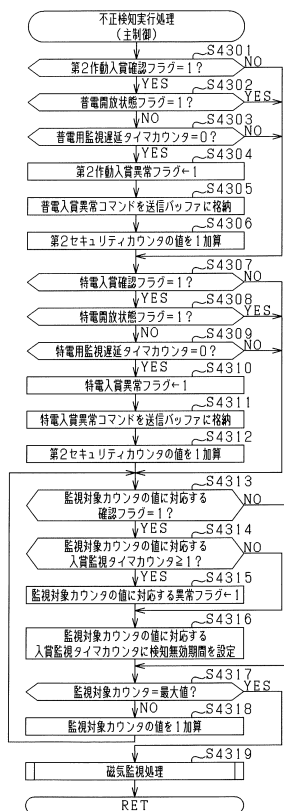
【図 7 4】



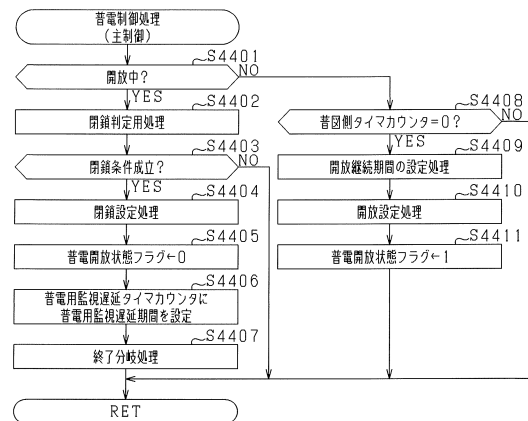
10

20

【図 7 5】



【図 7 6】

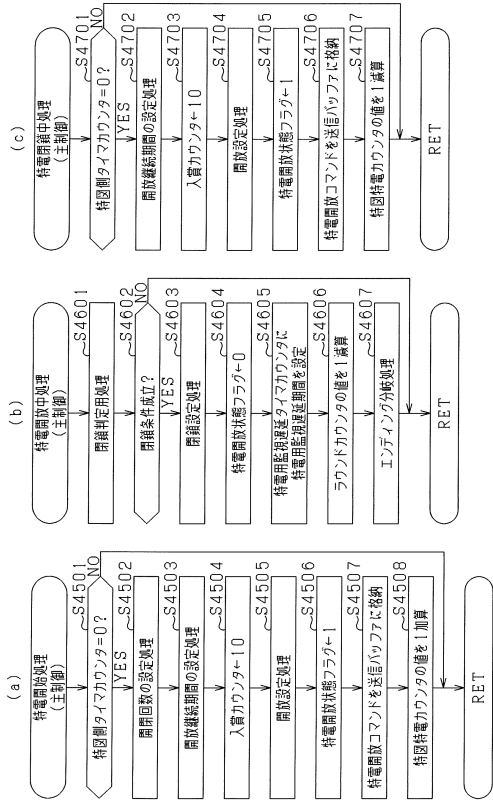


30

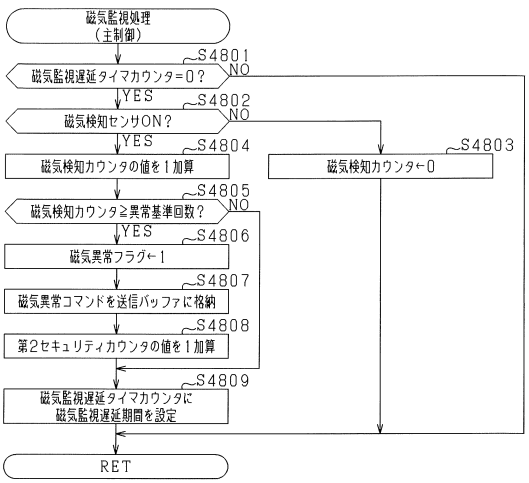
40

50

【図 7 7】



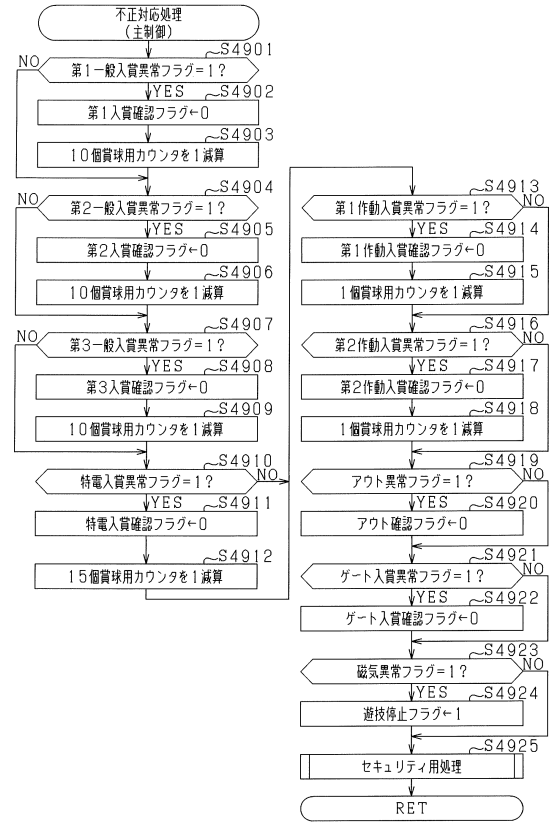
【図 7 8】



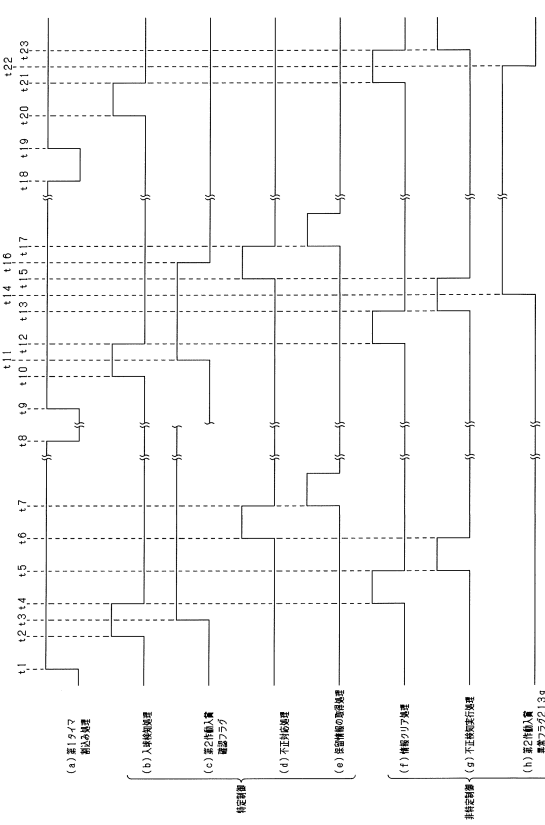
10

20

【図 7 9】



【図 8 0】

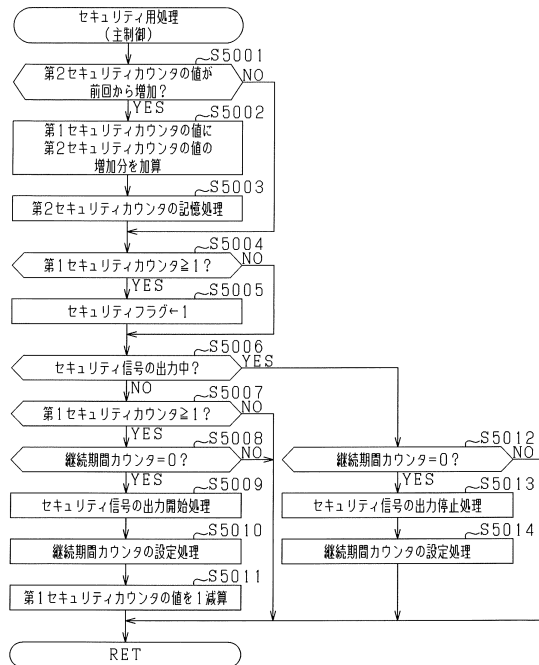


30

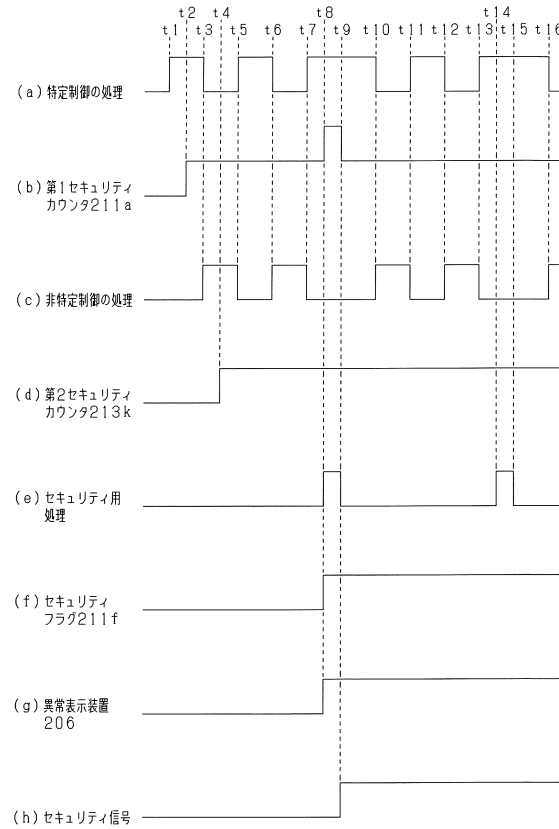
40

50

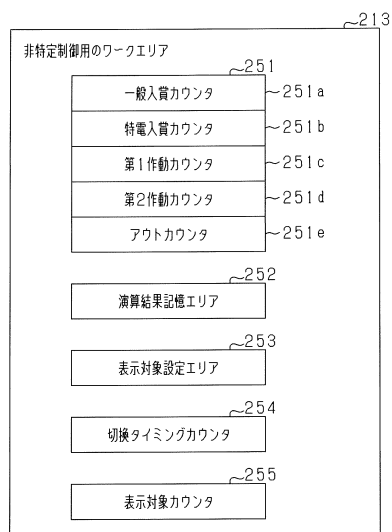
【図 8 1】



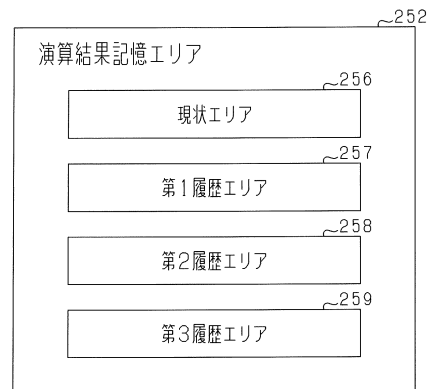
【図 8 2】



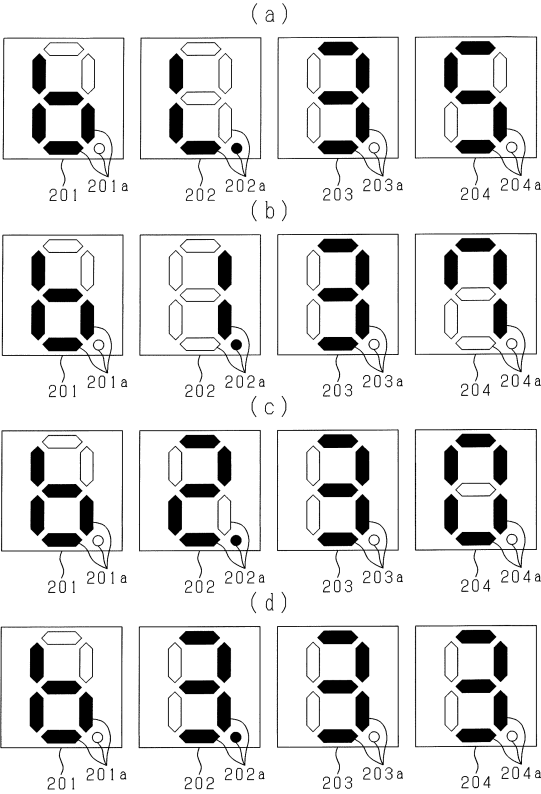
【圖 8 3】



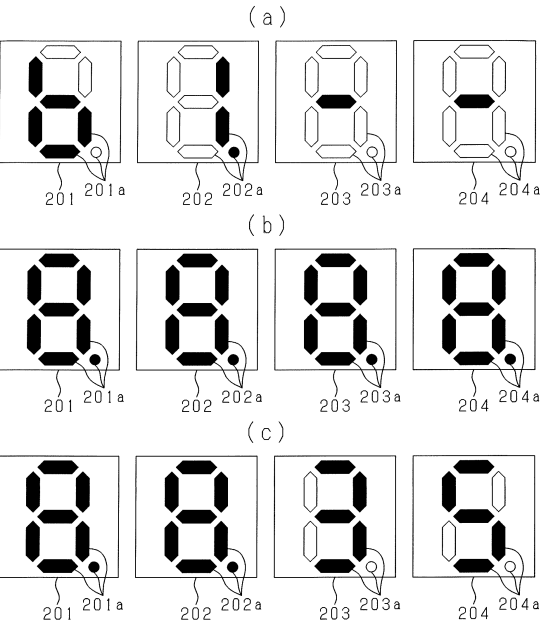
【図 8 4】



【図 8 5】



【図 8 6】



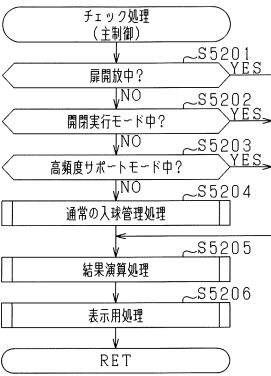
10

20

【図 8 7】



【図 8 8】

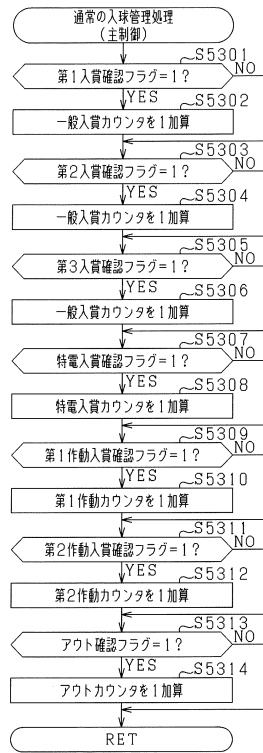


30

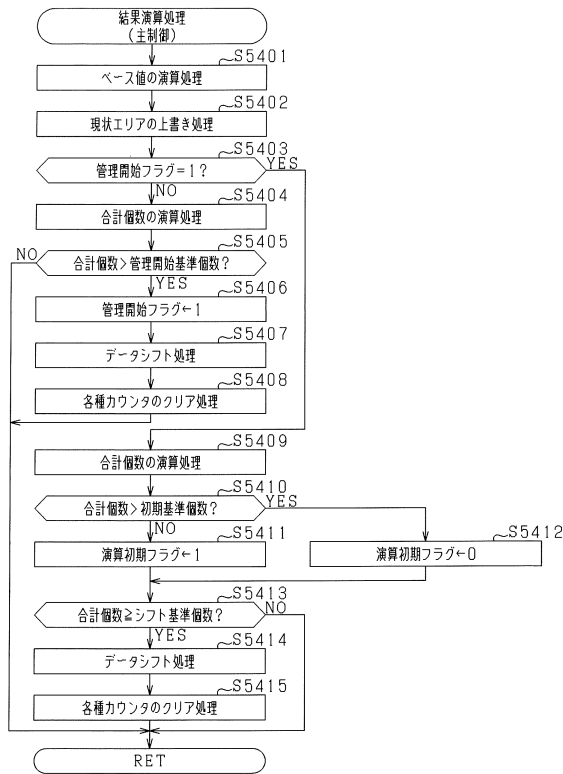
40

50

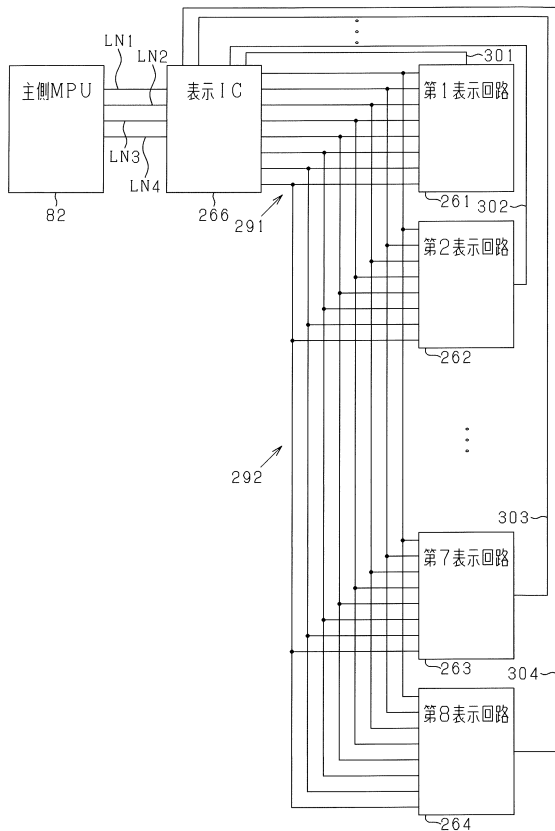
【図 8 9】



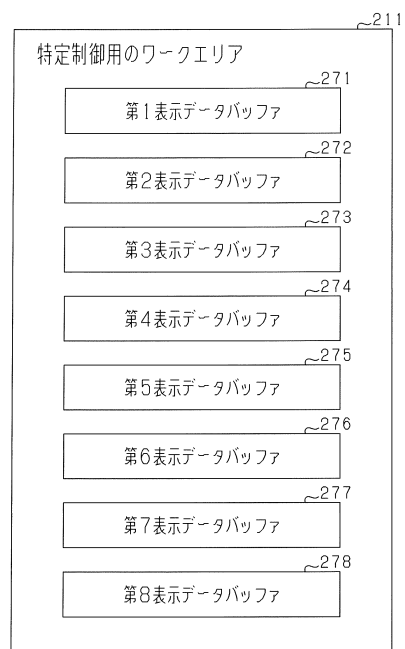
【図 9 0】



【図 9 1】



【図 9 2】



10

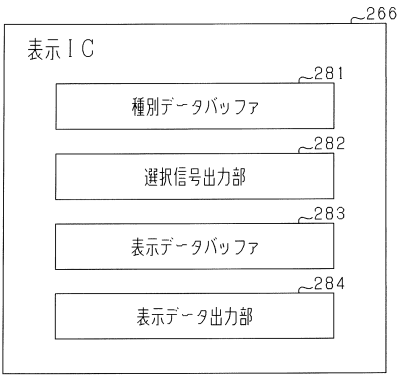
20

30

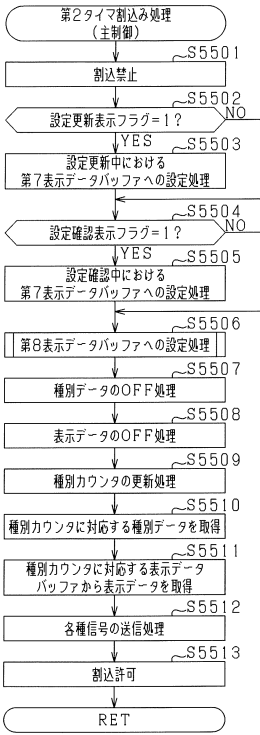
40

50

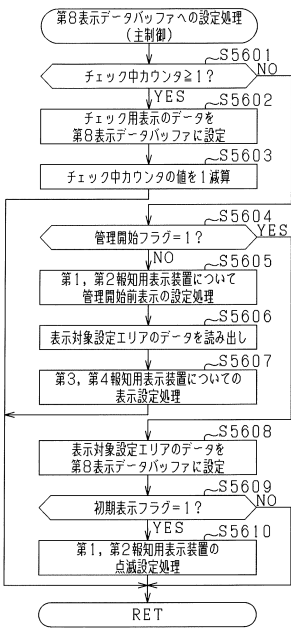
【図 9 3】



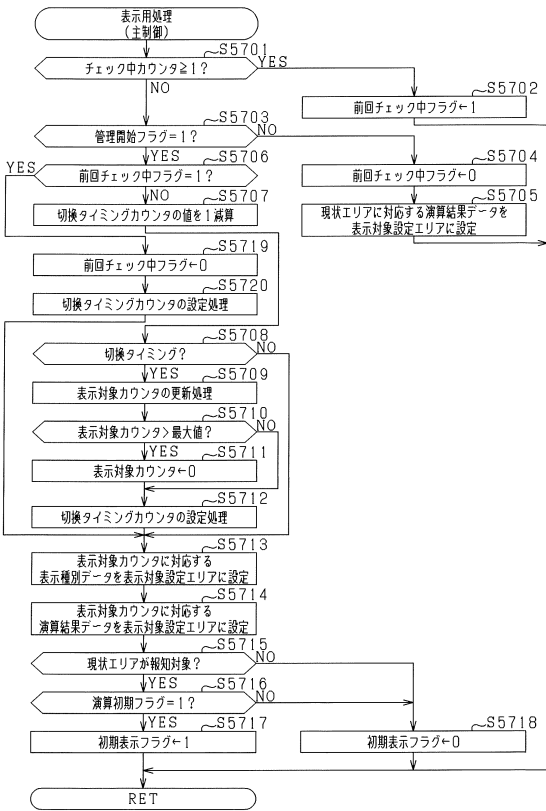
【図 9 4】



【図 9 5】



【図 9 6】



10

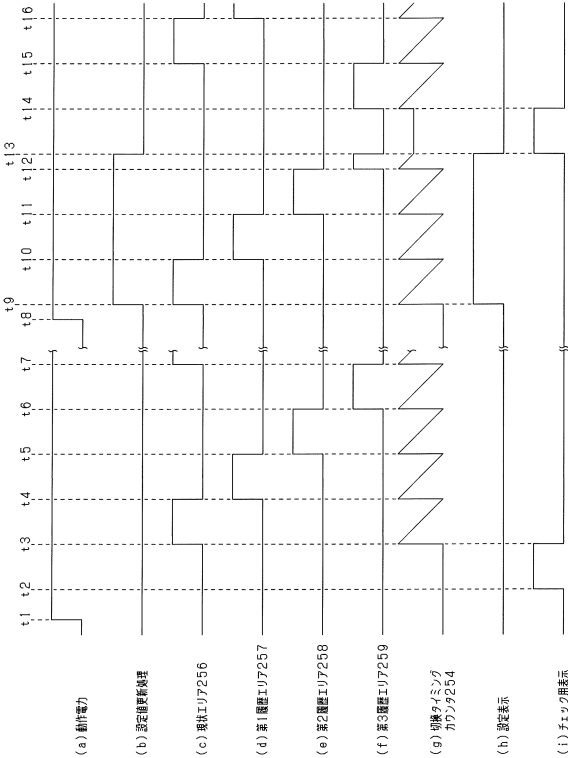
20

30

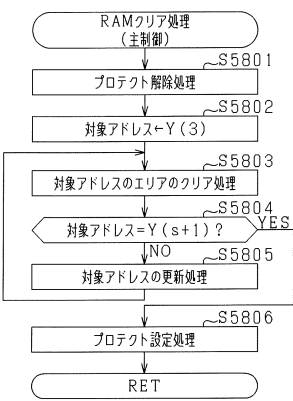
40

50

【図 9 7】



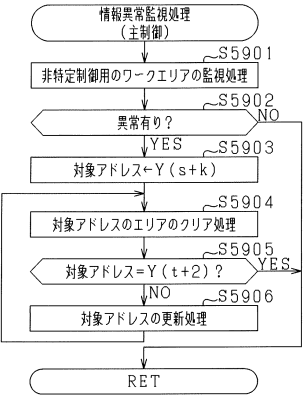
【図 9 8】



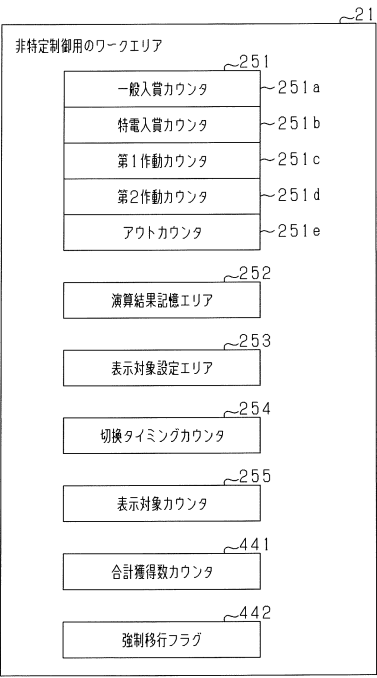
10

20

【図 9 9】



【図 1 0 0】

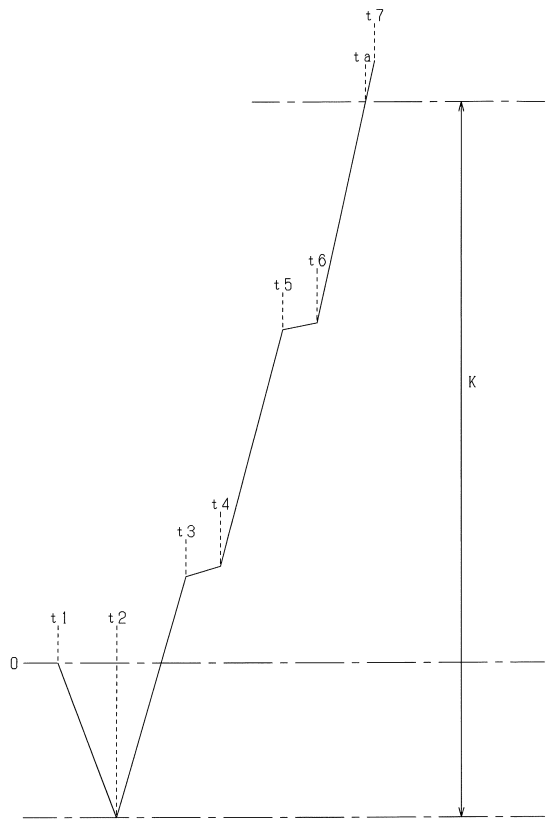


30

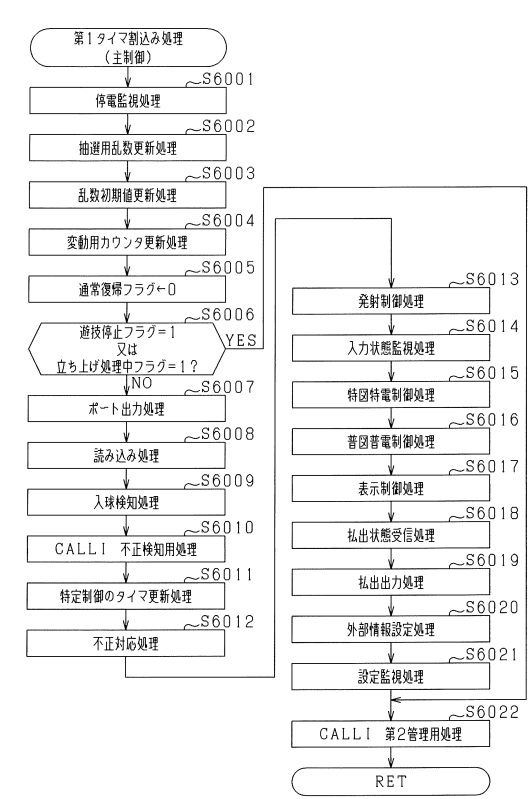
40

50

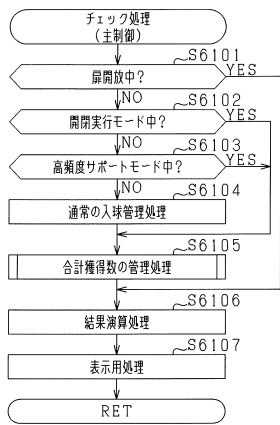
【図 1 0 1】



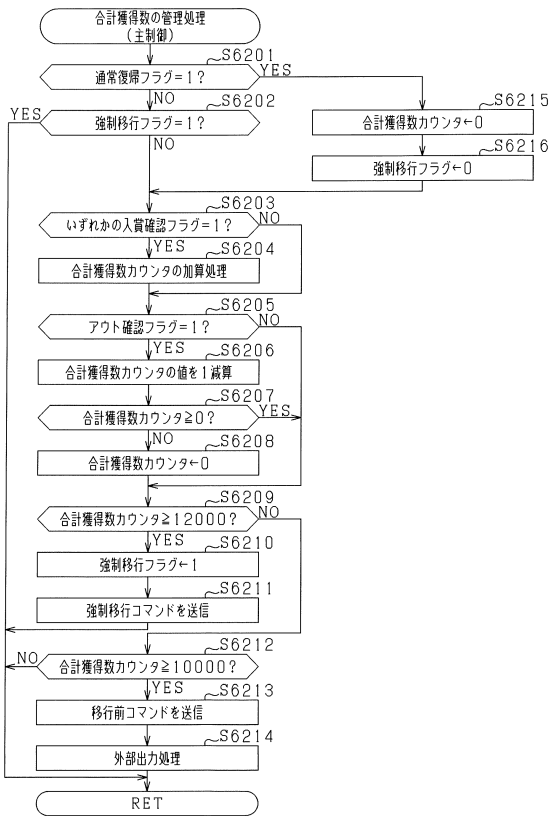
【図 1 0 2】



【図 1 0 3】



【図 1 0 4】



10

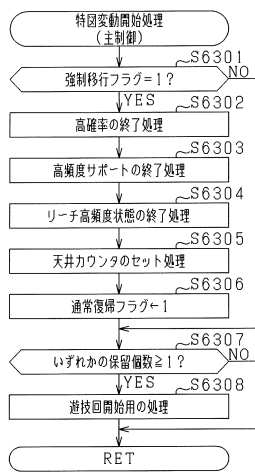
20

30

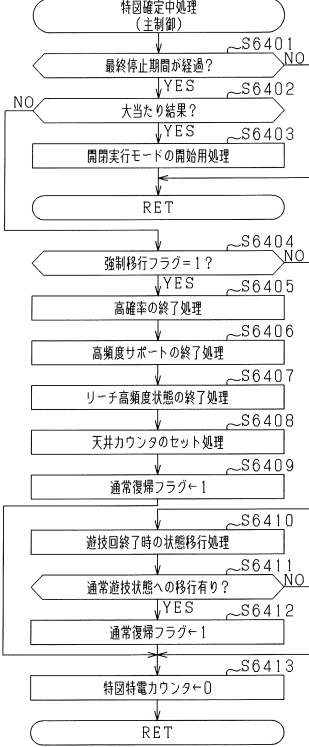
40

50

【図 1 0 5】



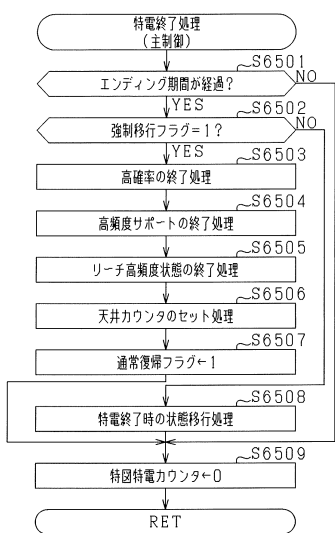
【図 1 0 6】



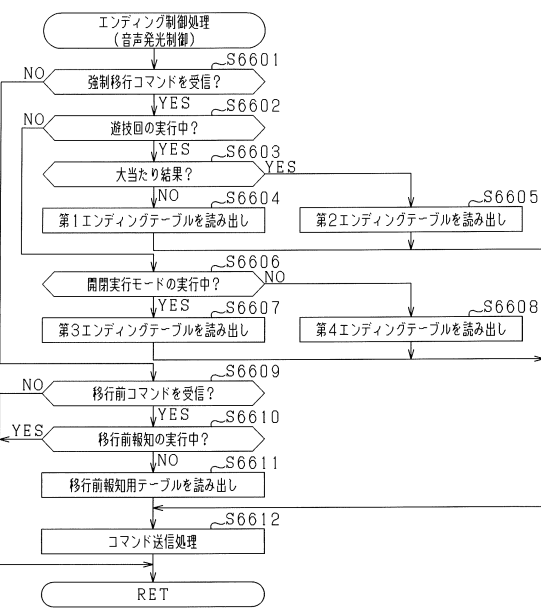
10

20

【図 1 0 7】



【図 1 0 8】

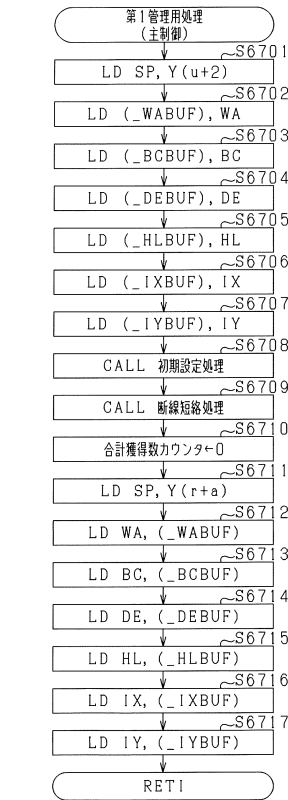


30

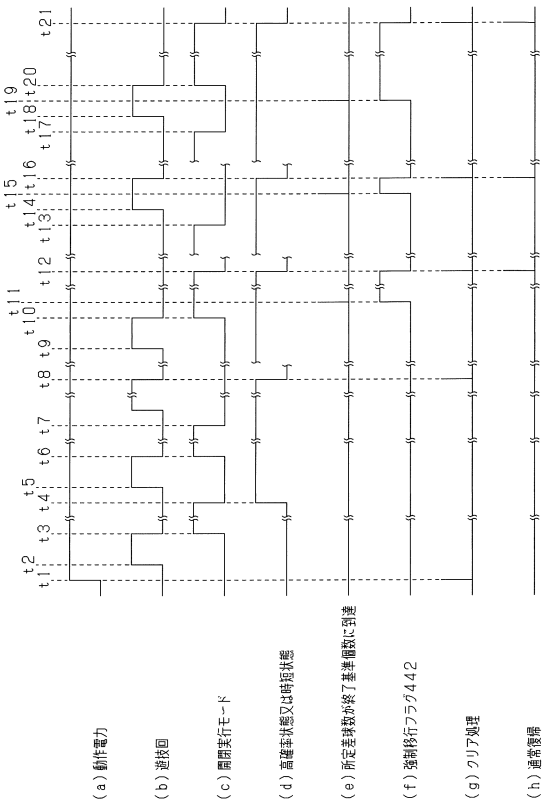
40

50

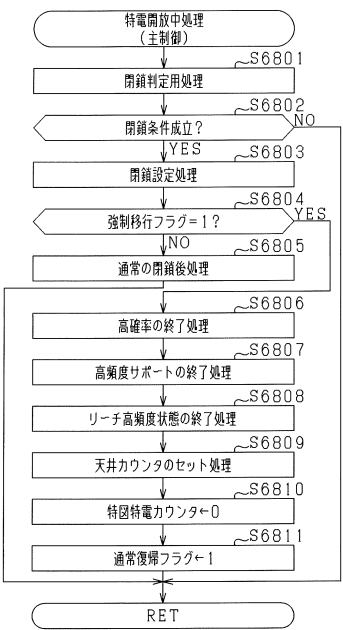
【図 1 0 9】



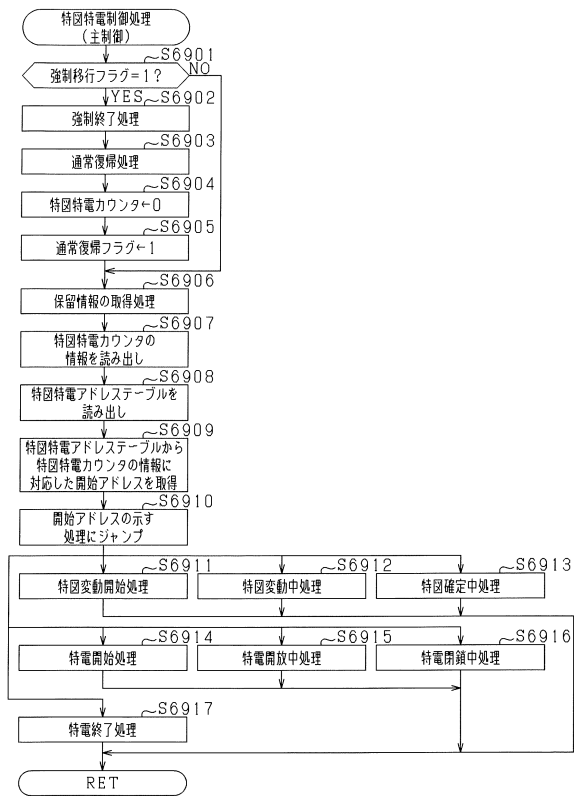
【図 1 1 0】



【図 1 1 1】



【図 1 1 2】



10

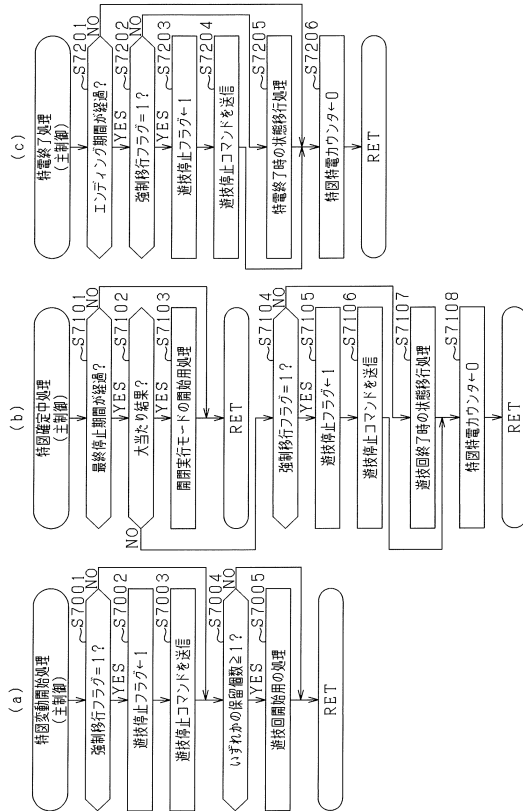
20

30

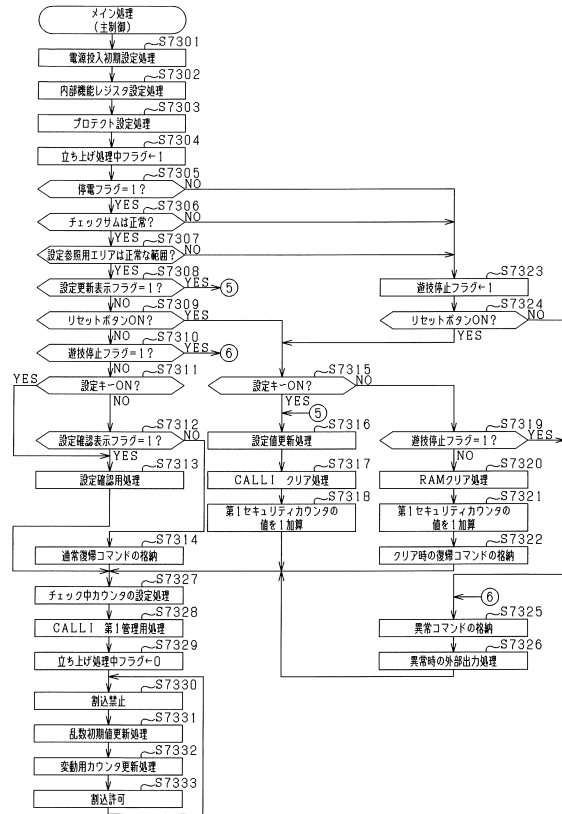
40

50

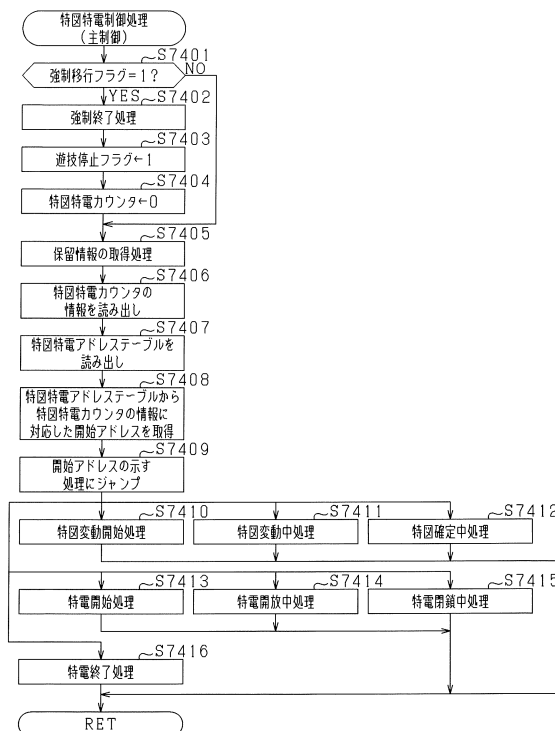
【圖 1 1 3】



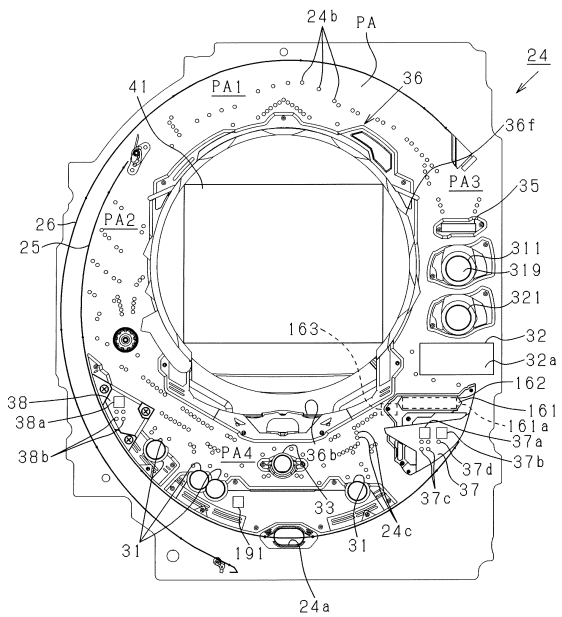
【圖 1 1 4】



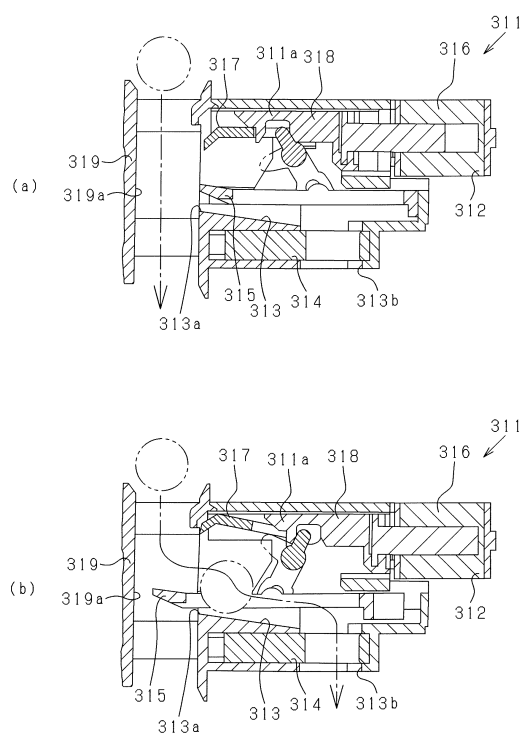
【図 1 1 5】



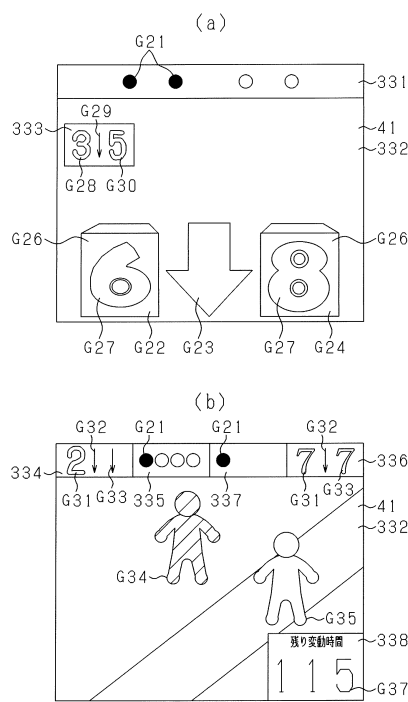
【図 1 1 6】



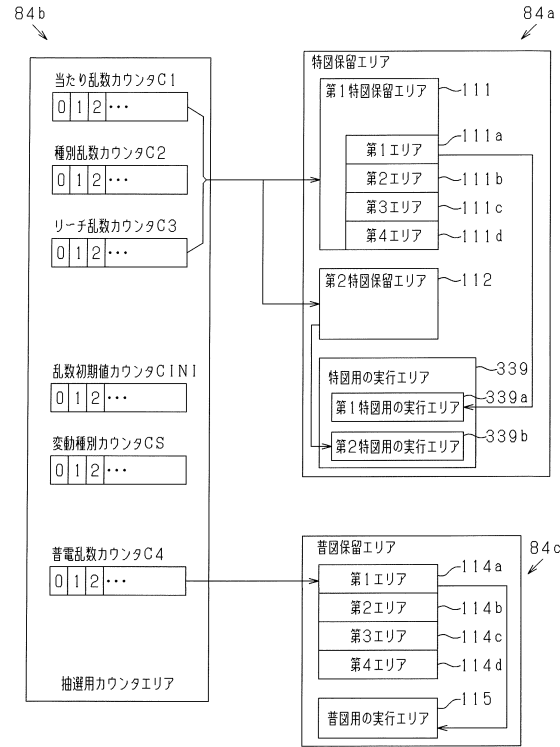
【図 1 1 7】



【図 1 1 8】



【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

(a) 第1当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果
50個	大当たり結果
その他	外れ結果

← 341

(b) 第2当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果
50個	大当たり結果
3283個	小当たり結果
その他	外れ結果

← 342

(c) 大当たり振分テーブル

種別乱数カウンタC2	大当たり結果の種類
0~19	第1大当たり結果
20~29	第2大当たり結果

← 343

(d)

大当たり結果の種類	開閉実行モードのラウンド数	遊技状態を時短状態に設定するための処理
第1大当たり結果	10回	無し
第2大当たり結果	10回	有り

(e) 小当たり振分テーブル

種別乱数カウンタC2	小当たり結果の種類
0~23	第1小当たり結果
24~29	第2小当たり結果

← 344

(f)

小当たり結果の種類	開閉実行モードのラウンド数	遊技状態を時短状態に設定するための処理	
第1小当たり結果	4回	時短状態	有り
		時短状態終了時の保留消化時	無し
		通常遊技状態	
第2小当たり結果	9回	時短状態	
		時短状態終了時の保留消化時	有り
		通常遊技状態	無し

10

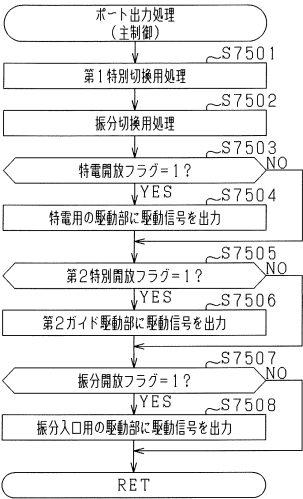
20

30

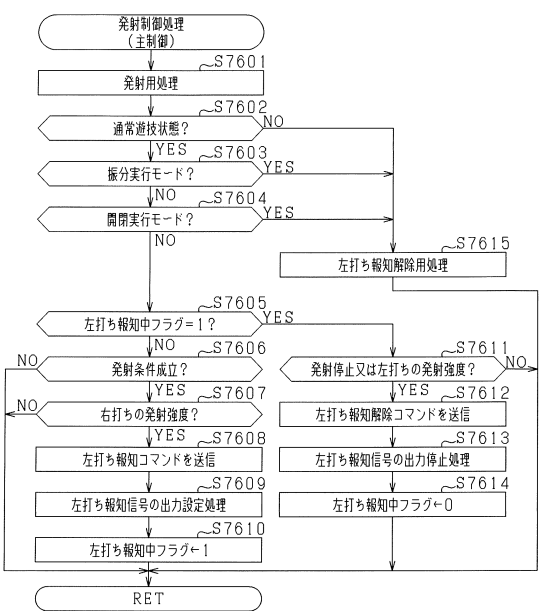
40

50

【図 1 2 1】



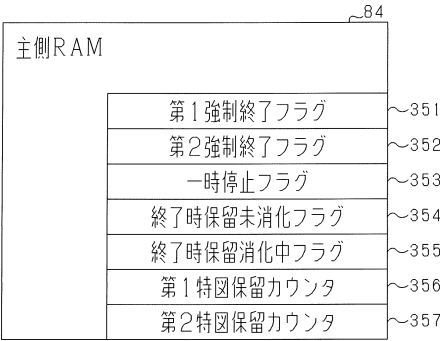
【図 1 2 2】



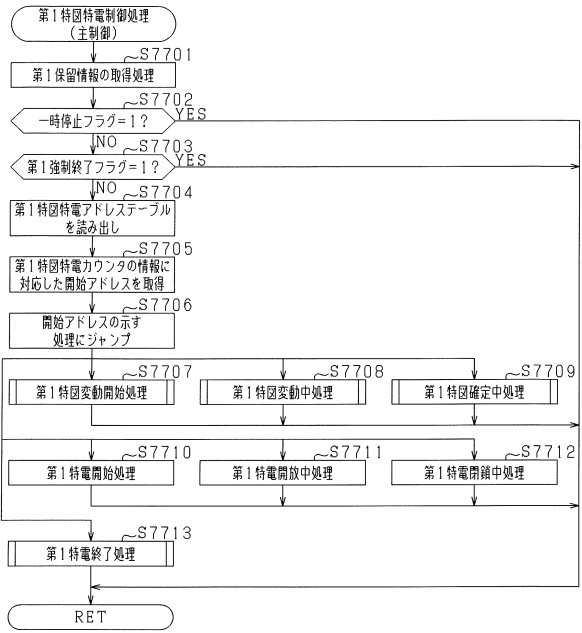
10

20

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】

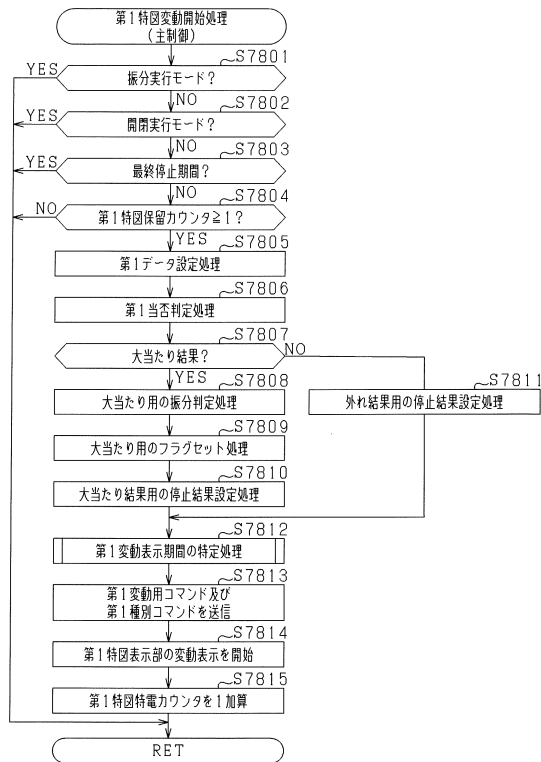


30

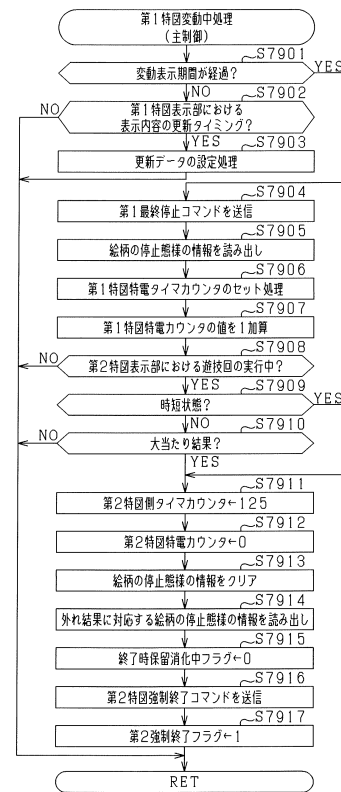
40

50

【図 1 2 5】



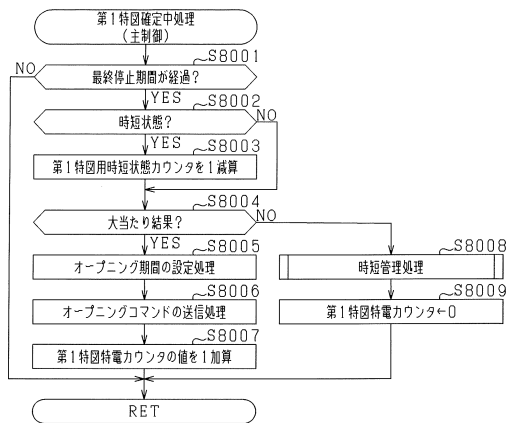
【図 1 2 6】



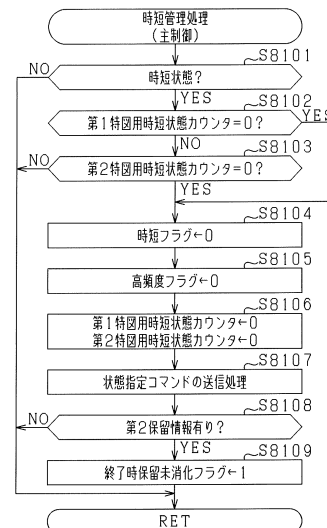
10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

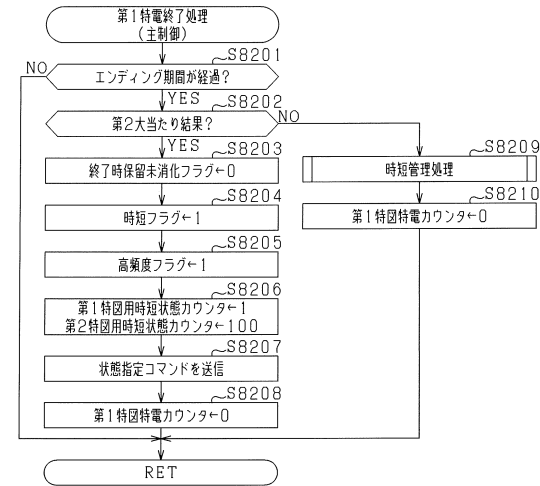


30

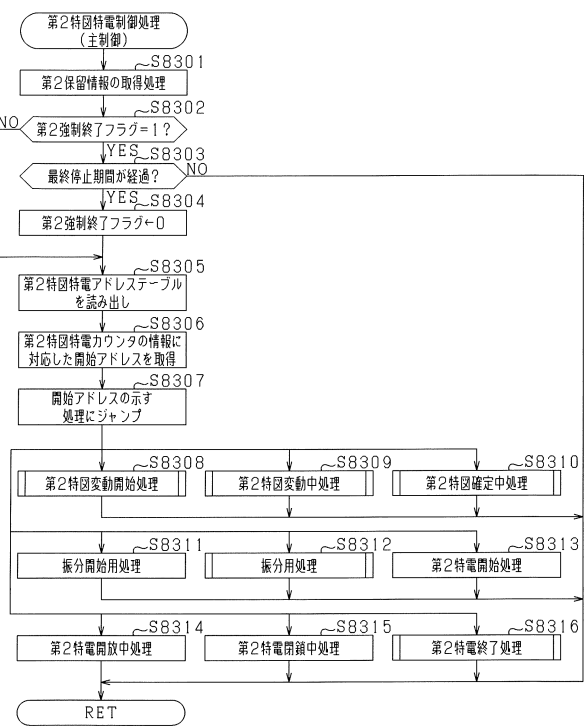
40

50

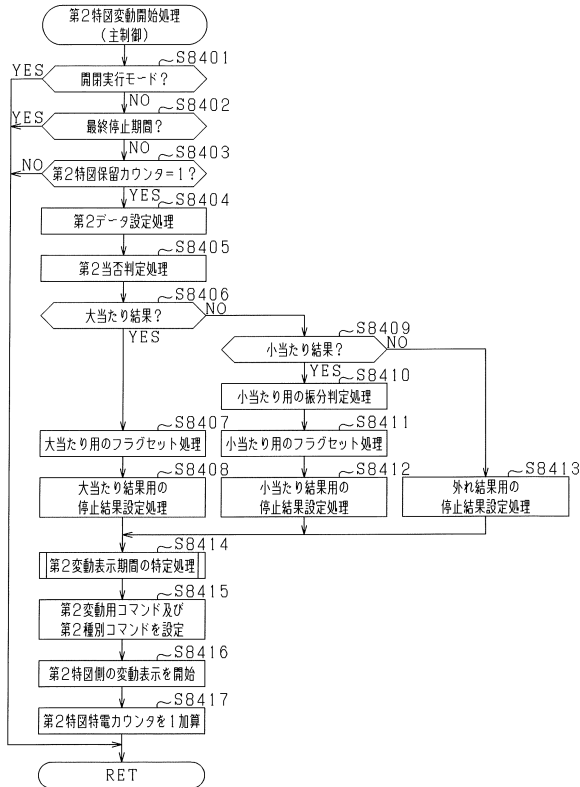
【図 1 2 9】



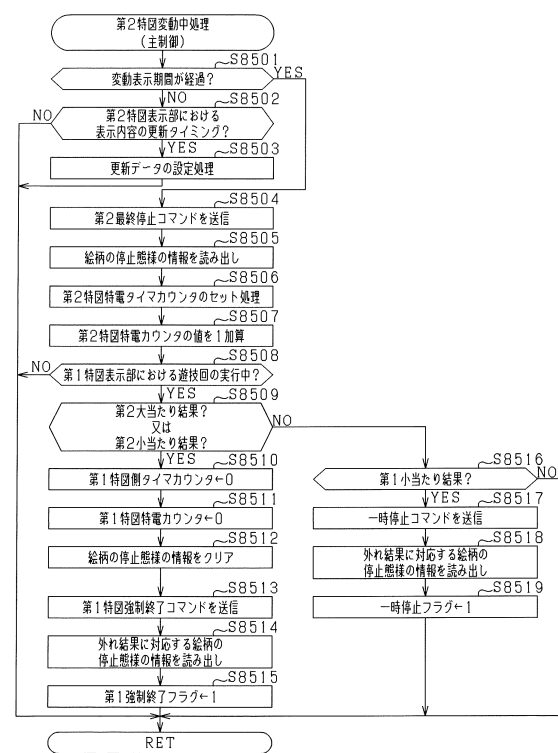
【図 1 3 0】



【図 1 3 1】



【図 1 3 2】



10

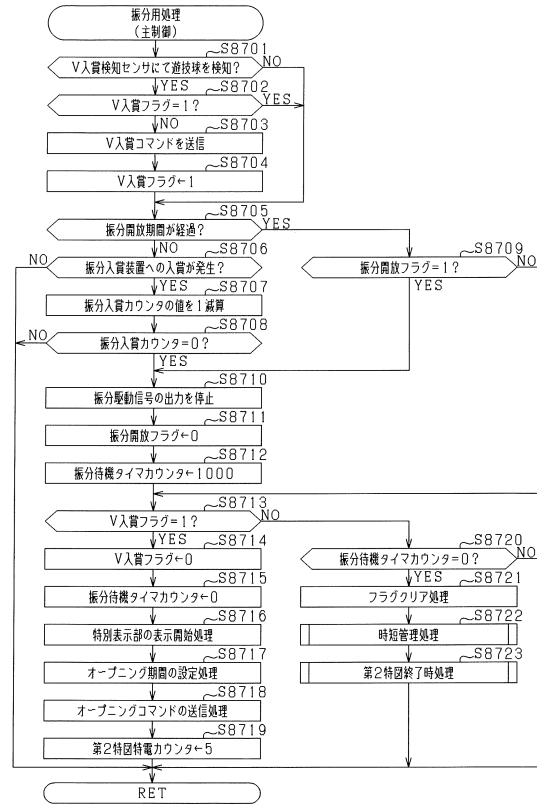
20

30

40

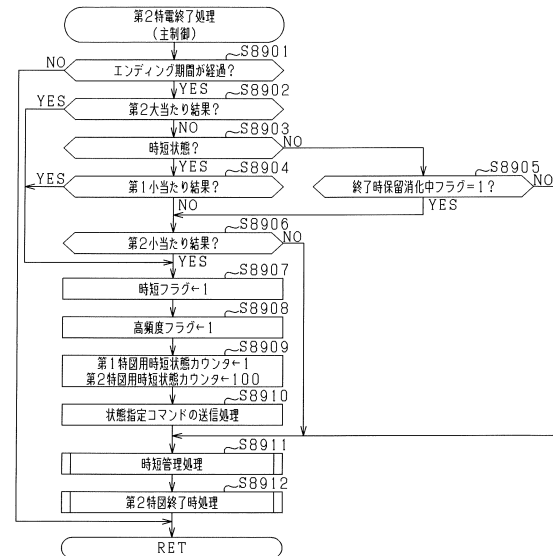
50

【圖 134】



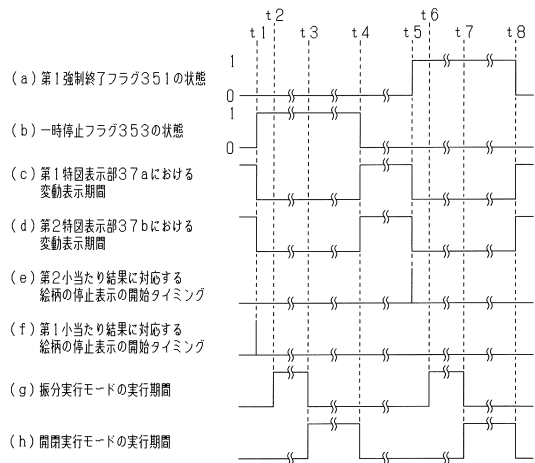
20

【圖 136】

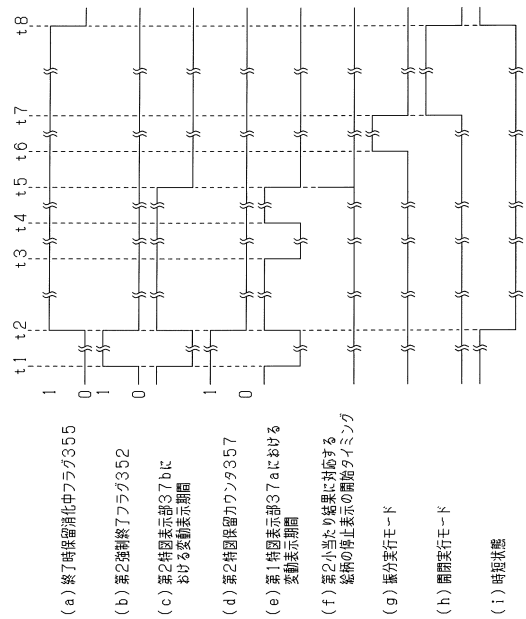


40

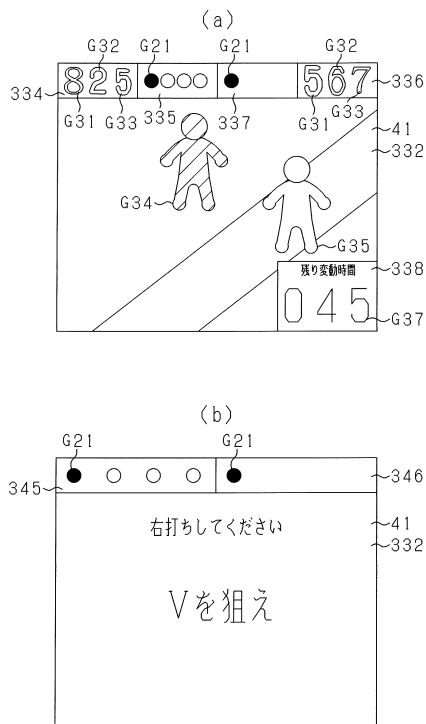
【図 1 3 7】



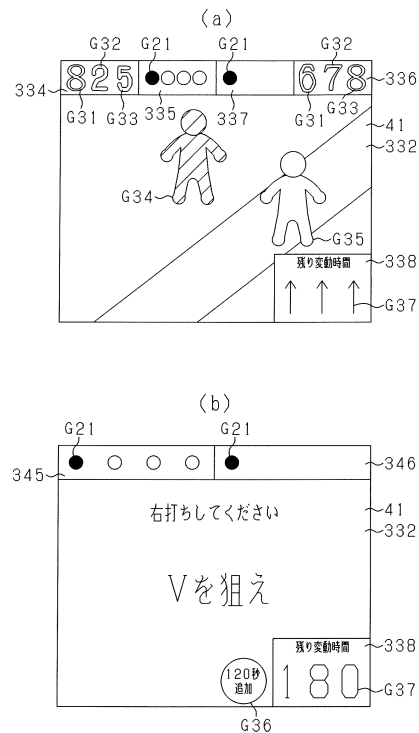
【図 1 3 8】



【図 1 3 9】



【図 1 4 0】



10

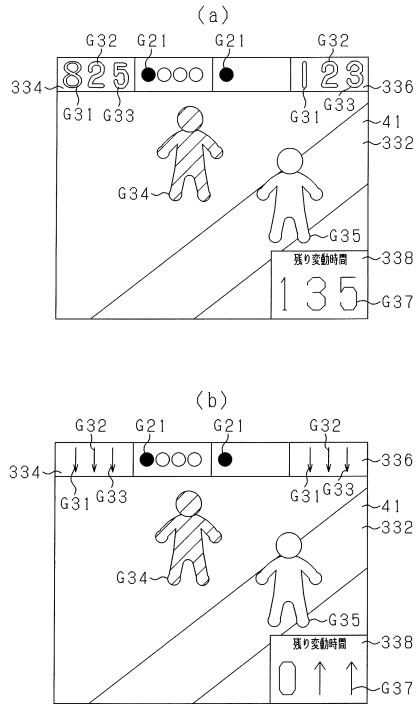
20

30

40

50

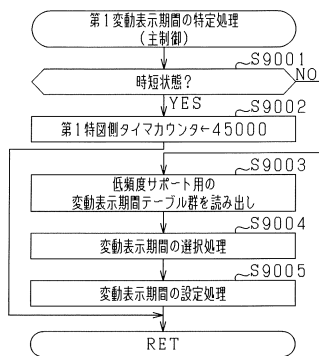
【図 1 4 1】



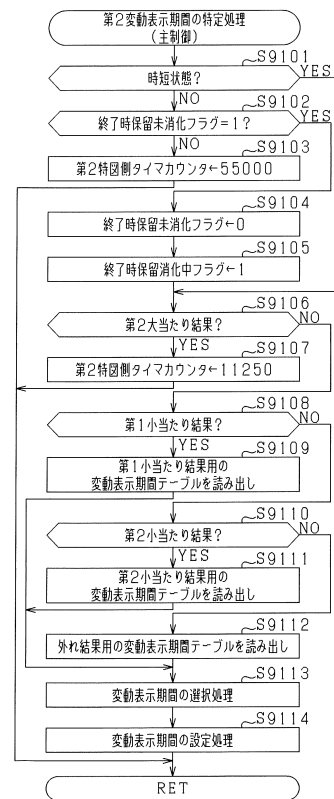
【圖 1 4 2】

変動表示期間	区間	外れ結果		第1小当り結果		第2小当り結果		第3小当り結果		シナリオ
		数値	確率	数値	確率	数値	確率	数値	確率	
5.0秒	第1区間	0~4	1/6	-	-	-	-	-	-	第1
10.0秒		5~9	1/6	-	-	-	-	-	-	第2
14.9秒		10~14	1/6	-	-	-	-	-	-	第3
19.9秒	第2区間	-	-	0~9	1/3	-	-	-	-	-
25.0秒		-	-	10~19	1/3	-	-	-	-	-
29.9秒		-	-	20~29	1/3	-	-	-	-	-
35.0秒	第3区間	15~19	1/6	-	-	0~9	1/3	0	-	-
37.0秒		20~24	1/6	-	-	10~19	1/3	-	-	-
39.9秒		25~29	1/6	-	-	-	-	-	-	-
45.0秒	第4区間	-	-	-	-	20~29	1/3	-	-	-

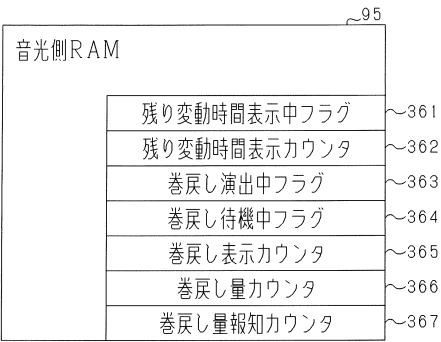
【図 143】



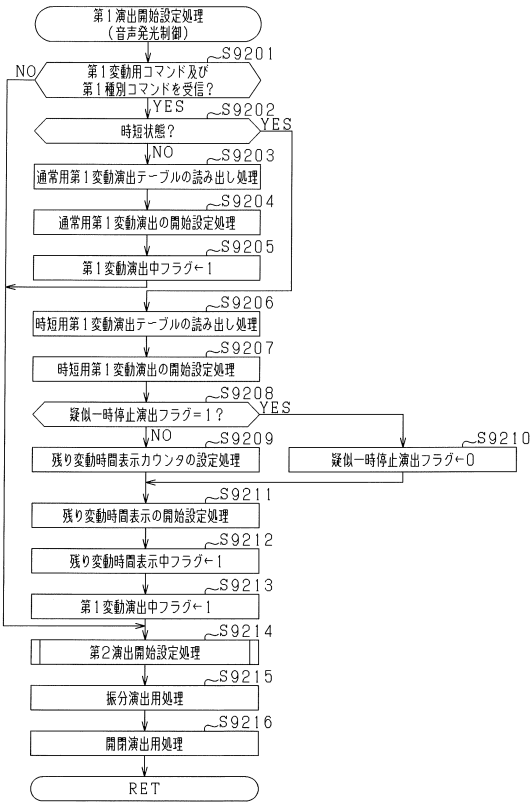
【図 1 4 4】



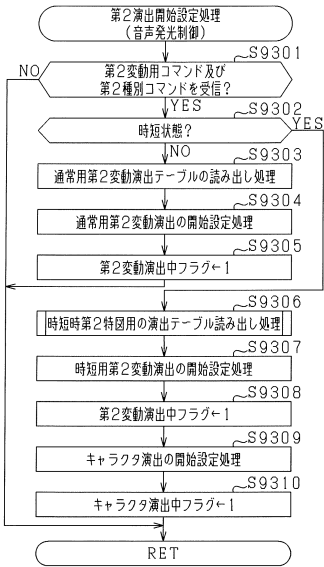
【図 1 4 5】



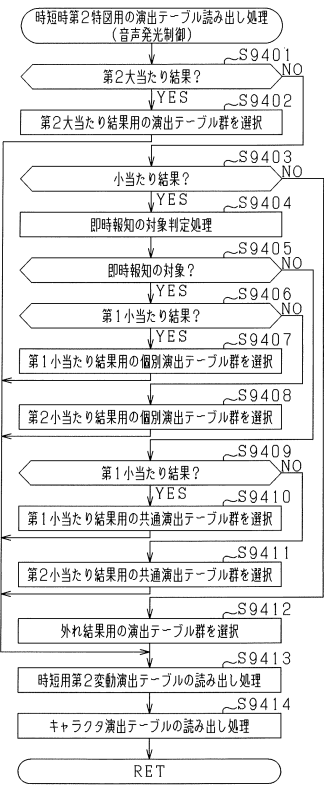
【図 1 4 6】



【図 1 4 7】



【図 1 4 8】



10

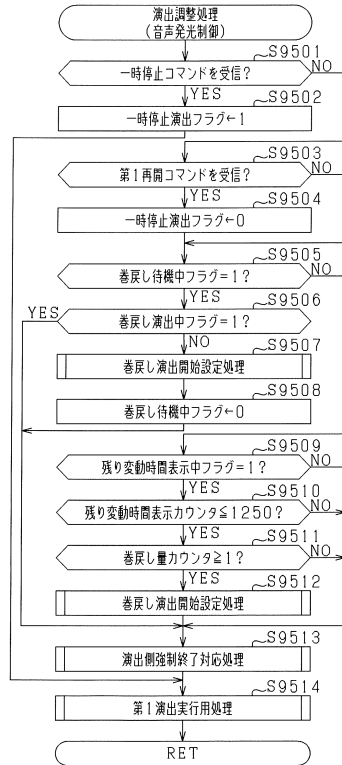
20

30

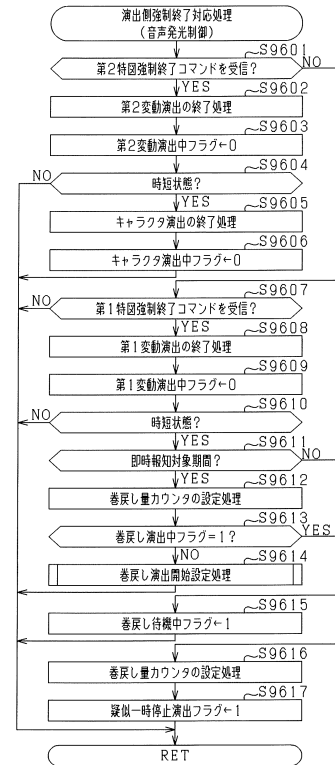
40

50

【図 1 4 9】



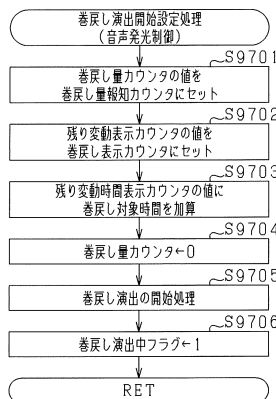
【図 1 5 0】



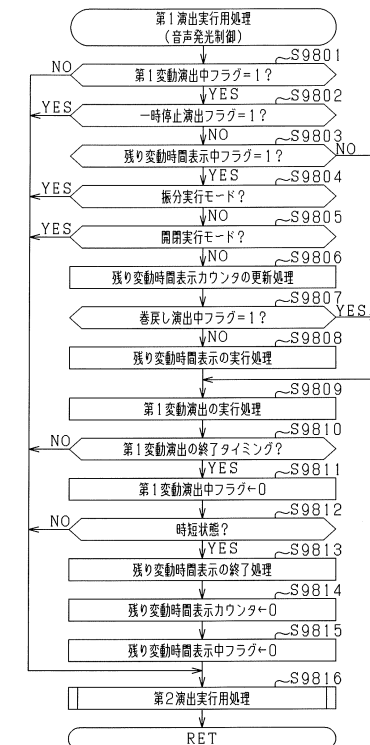
10

20

【図 1 5 1】



【図 1 5 2】

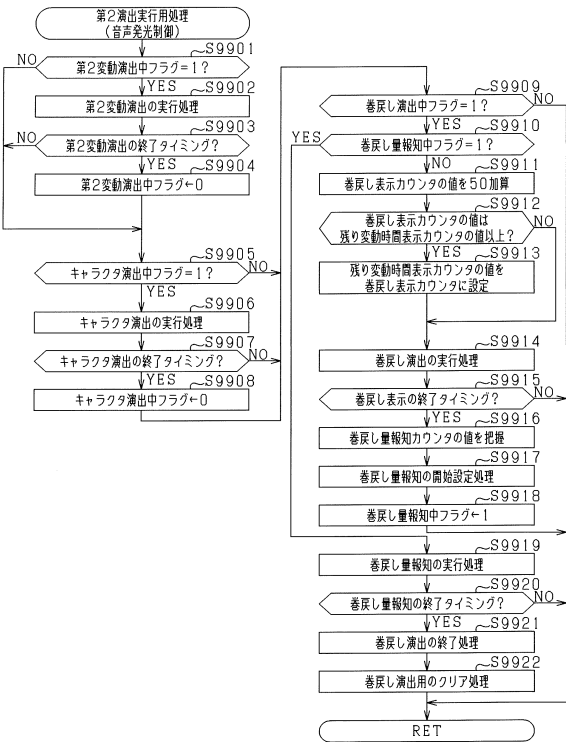


30

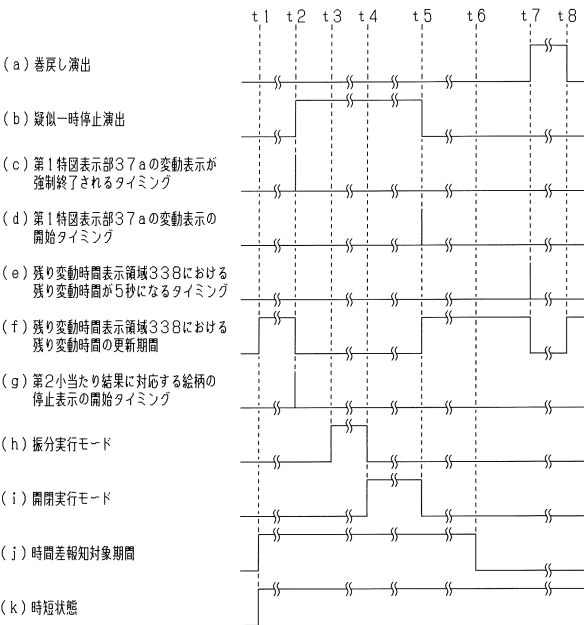
40

50

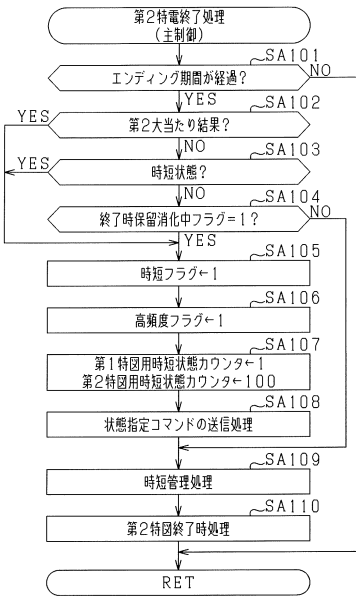
【図 1 5 3】



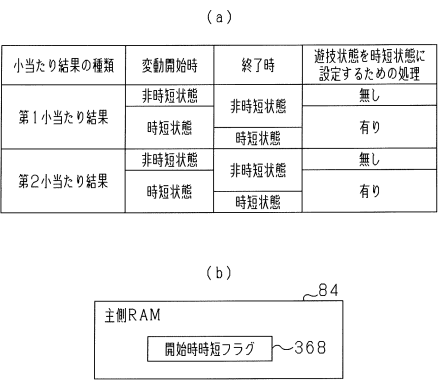
【図 1 5 4】



【図 1 5 5】



【図 1 5 6】



10

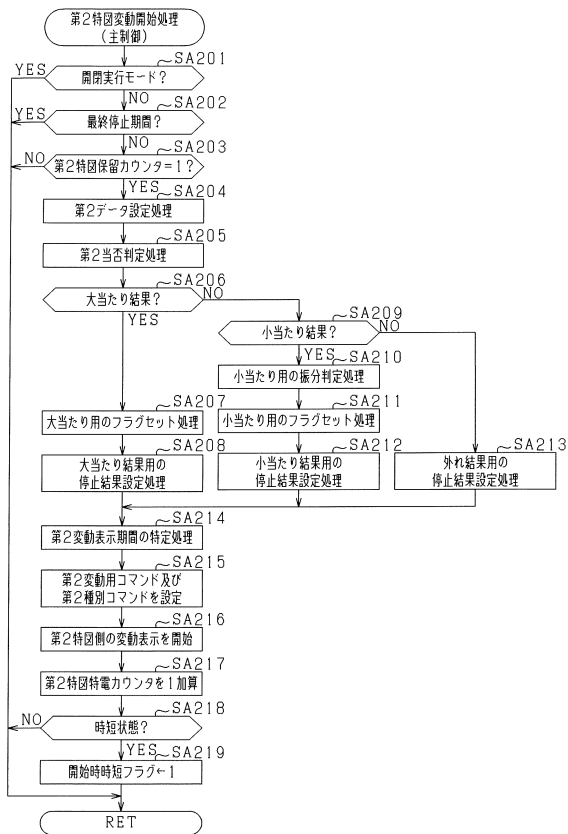
20

30

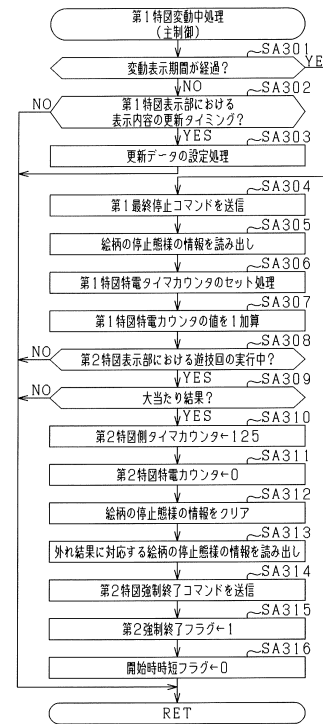
40

50

【図 157】



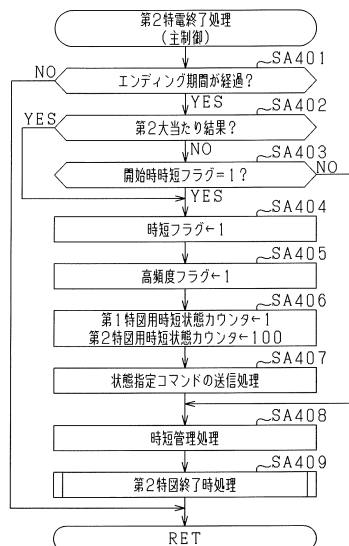
【図 158】



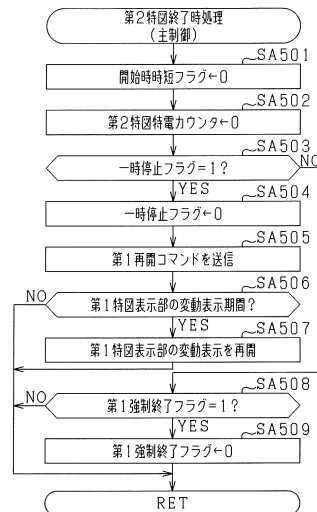
10

20

【図 159】



【図 160】

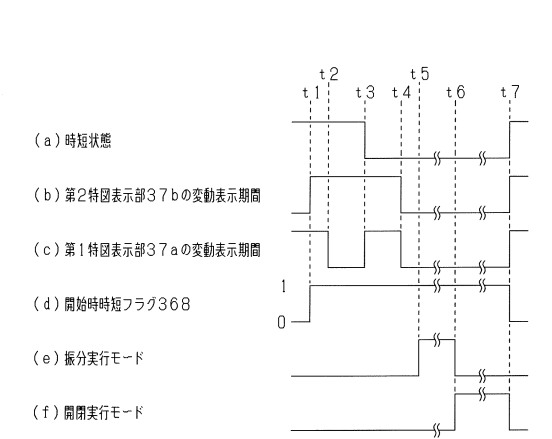


30

40

50

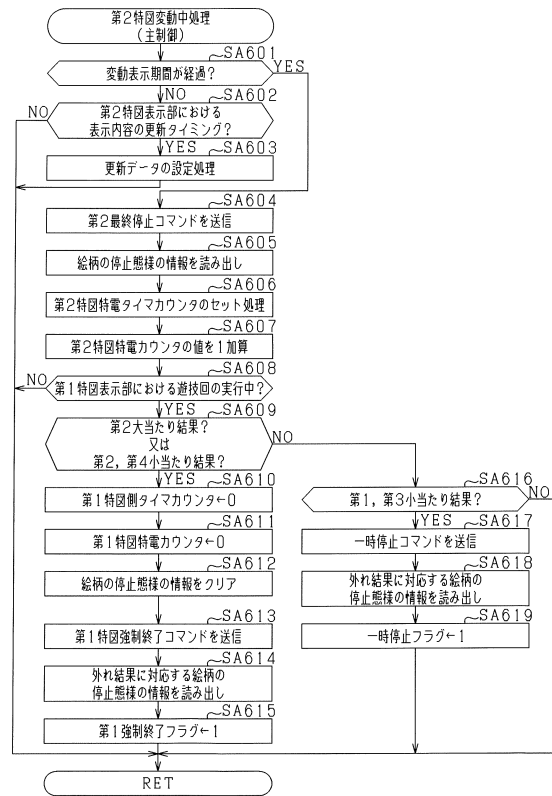
【図 1 6 1】



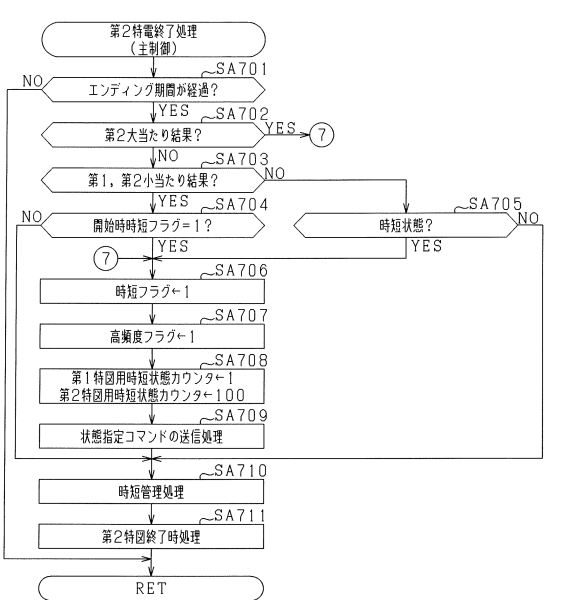
【図 1 6 2】



【図 1 6 3】



【図 1 6 4】



【図 1 6 5】

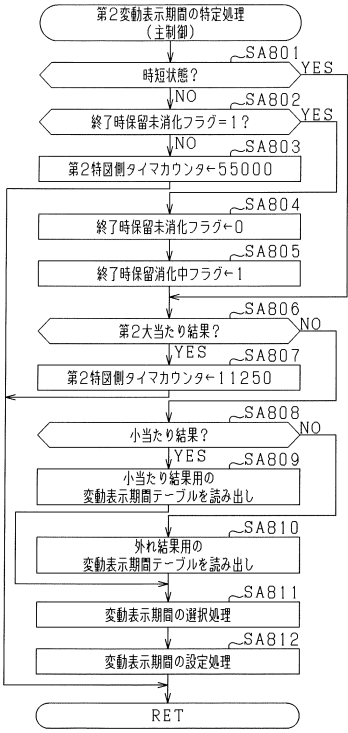
(a)

	遊技結果	時短状態にて設定される変動表示期間
第1特図表示部37a	第1大当たり結果	180秒
	第2大当たり結果	
	外れ結果	
第2特図表示部37b	第2大当たり結果	45.0秒
	第1小当たり結果	19.9秒、29.9秒、 37.0秒又は45.0秒
	第2小当たり結果	5.0秒、14.9秒、 37.0秒又は39.9秒
	外れ結果	

(b)

変動表示期間	区間	外れ結果		小当たり結果		シナリオ	
		数値	確率	数値	確率	第1	第2
5.0秒	第1区間	0~4	1/6	-	-	○	-
14.9秒		5~14	1/3	-	-	-	○
19.9秒	第2区間	-	-	0~4	1/6	○	-
29.9秒		-	-	5~14	1/3	-	○
37.0秒	第3区間	15~24	1/3	15~24	1/3	○	-
39.9秒		25~29	1/6	-	-	-	○
45.0秒	第4区間	-	-	25~29	1/6	-	○

【図 1 6 6】



10

20

【図 1 6 7】

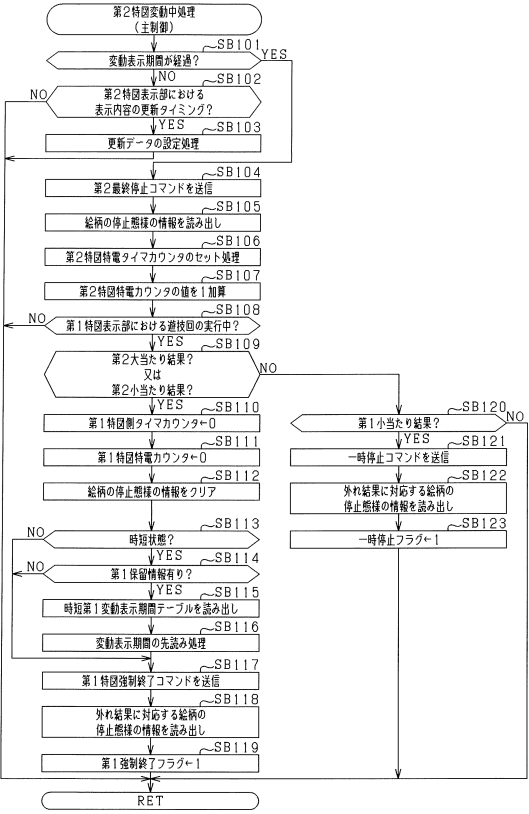
(a)

時短第1変動表示期間テーブル

変動種別カウンタCS	第1特図表示部37aの変動表示期間
0~49	150秒 (「37500」)
50~148	180秒 (「45000」)
149~198	210秒 (「52500」)

(b)

【図 1 6 8】



30

40

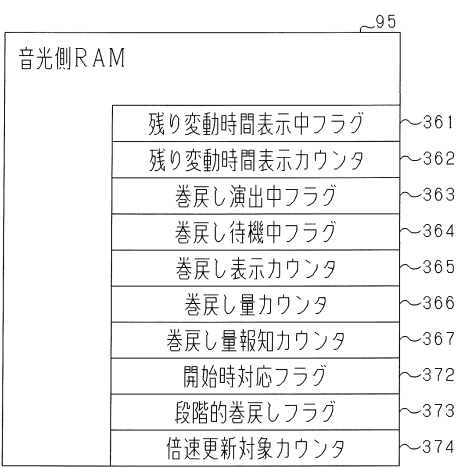
50

【図 1 6 9】

(a)			
第1特図強制終了コマンドの受信タイミング	演出制御開始時の残り変動時間の増減	第1特図表示部37aの変動開始後	残り変動時間の表示が5秒以下となるタイミング
強制終了時より増加	強制終了時と同一	-	残り変動時間表示カウンタ362の値に対応している状態となるまで巻戻し
強制終了時より減少	強制終了時より減少	実際の残り変動時間と一致するまで倍速更新表示	-

(b)			
先読み	変動表示期間	強制終了時	エンディング期間の開始時
あり	150秒	150秒まで巻戻し	-
	180秒	150秒まで巻戻し 180秒まで巻戻し	180秒まで巻戻し (V入量なしの場合のみ)
	210秒	180秒まで巻戻し 210秒まで巻戻し	-
なし	150秒	-	209秒まで巻戻し (V入量なしの場合のみ)
	180秒	-	147秒~149秒まで巻戻し
	210秒	-	176秒~178秒まで巻戻し 205秒~208秒まで巻戻し

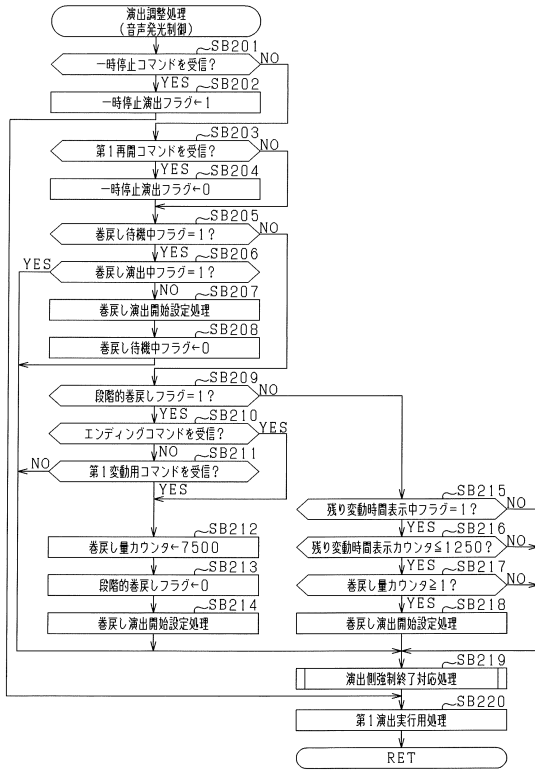
【図 1 7 0】



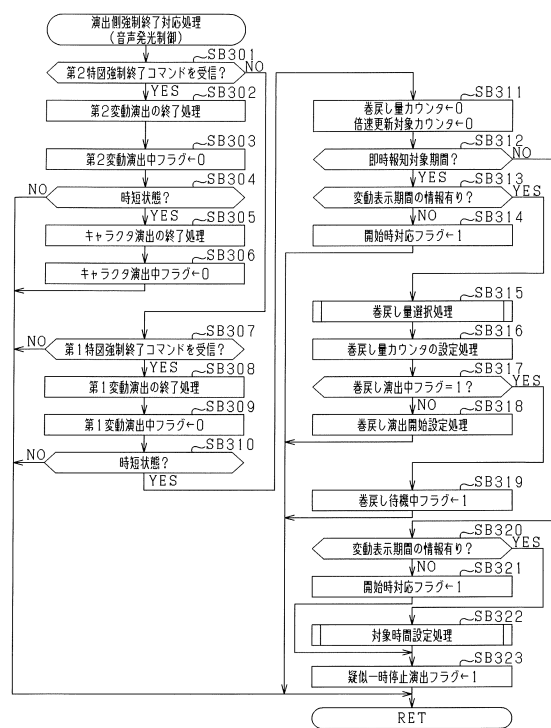
10

20

【図 1 7 1】



【図 1 7 2】

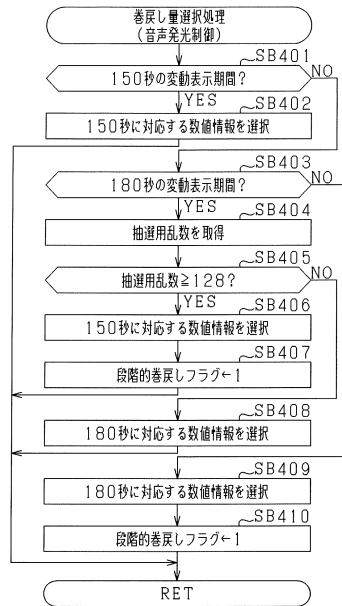


30

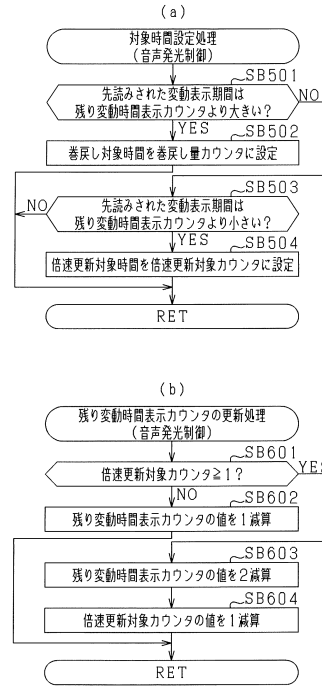
40

50

【図 173】



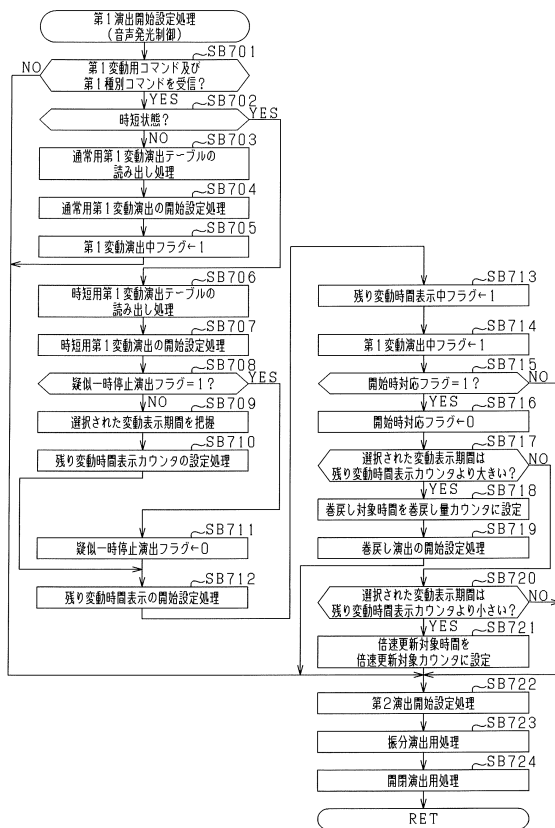
【図 174】



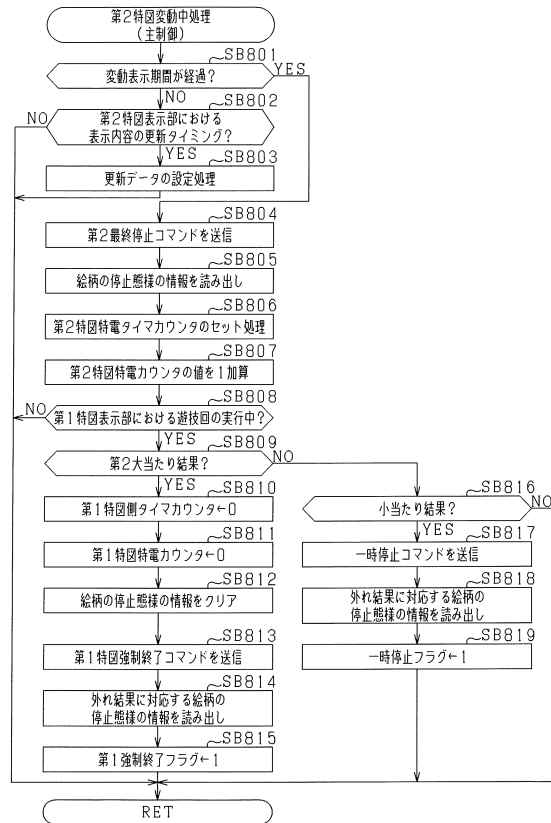
10

20

【図 175】



【図 176】

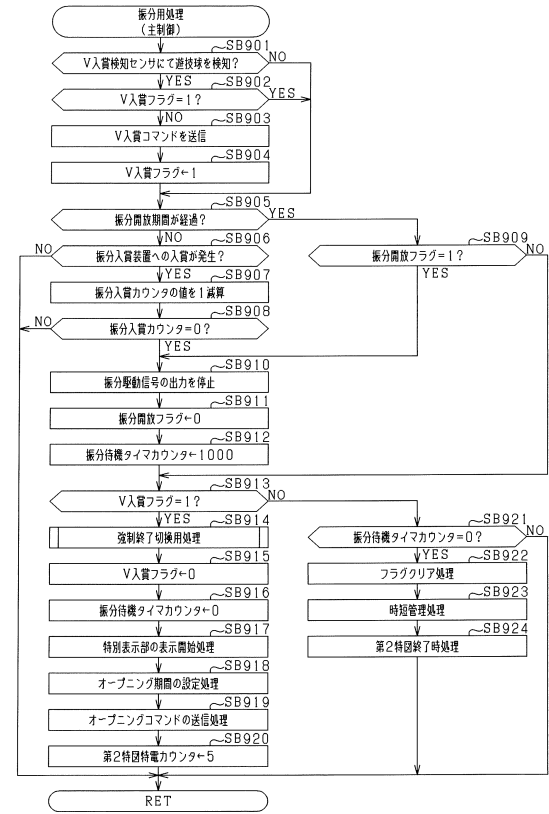


30

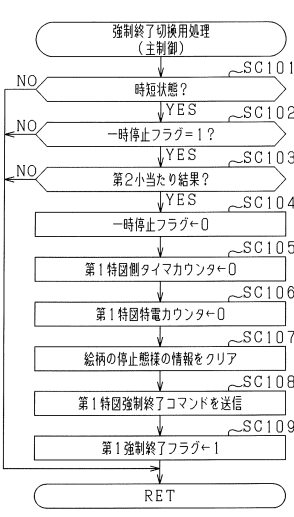
40

50

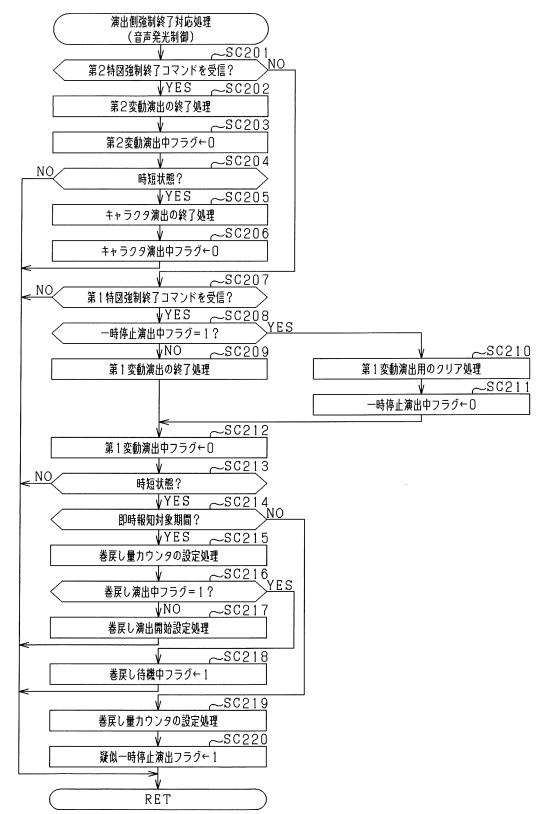
【図 1 7 7】



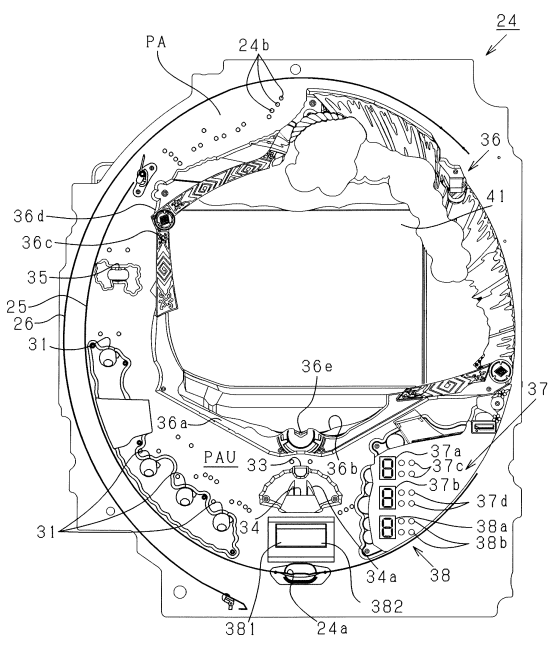
【図 1 7 8】



【図 1 7 9】



【図 1 8 0】



10

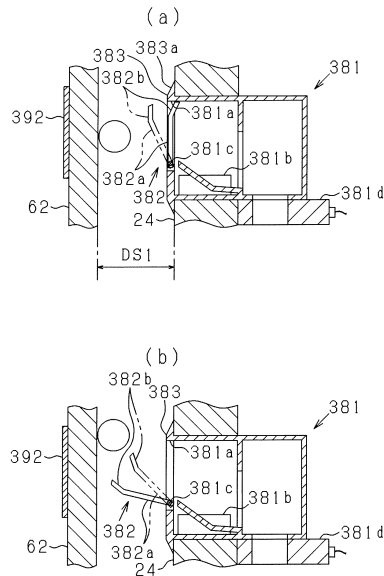
20

30

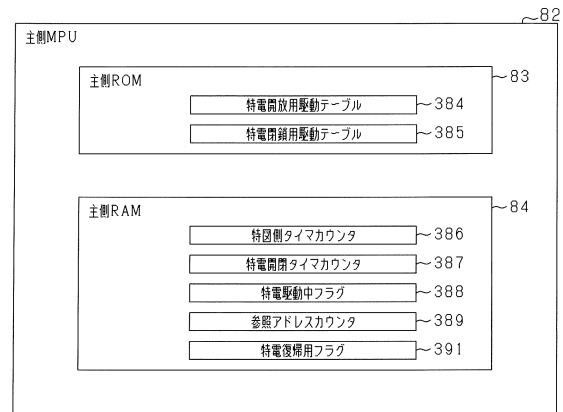
40

50

【図 181】



【圖 182】



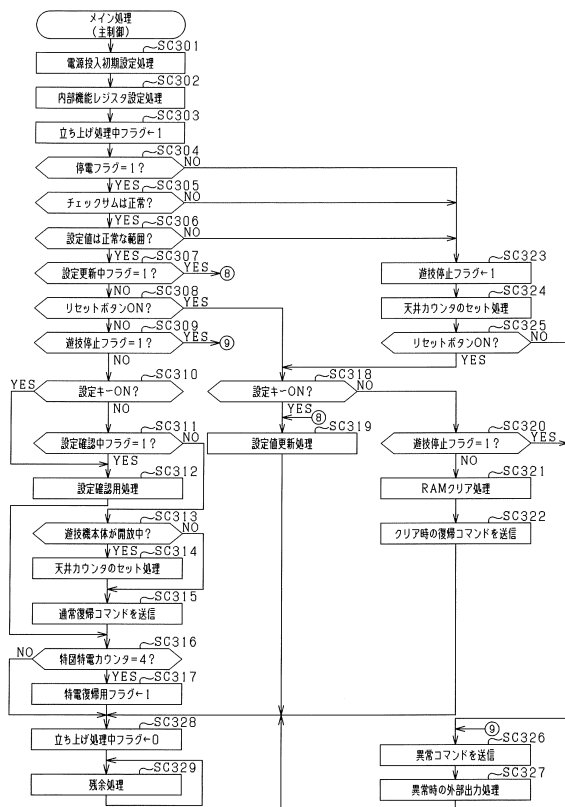
10

20

【図 183】

[illegible]

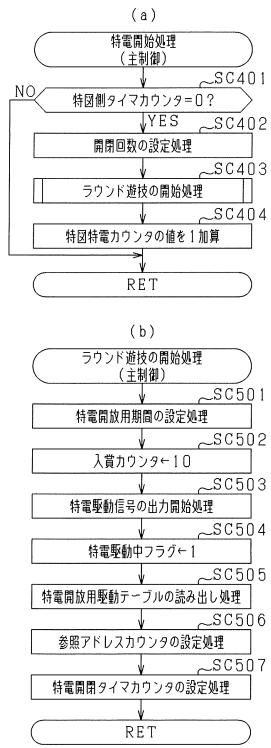
【図 184】



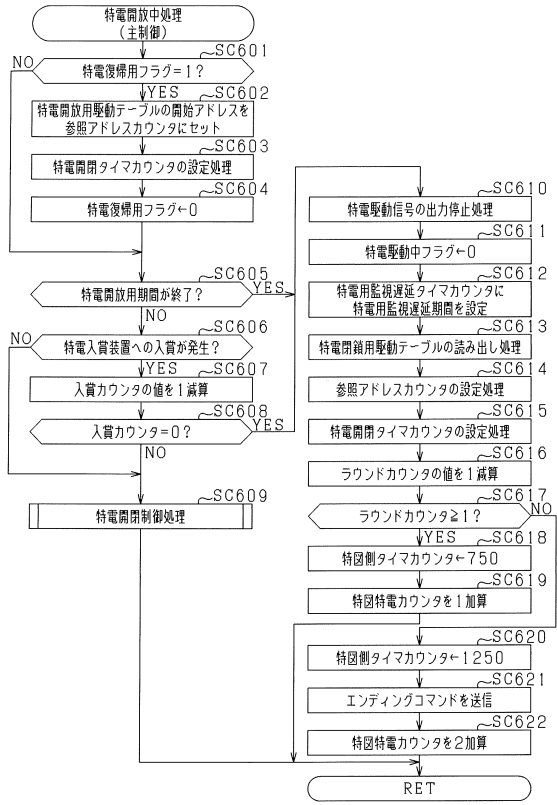
30

40

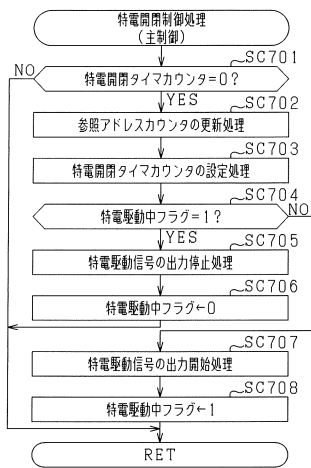
【図 1 8 5】



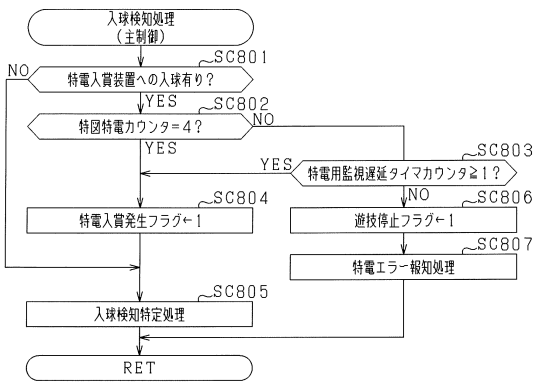
【図 1 8 6】



【図 1 8 7】



【図 1 8 8】



10

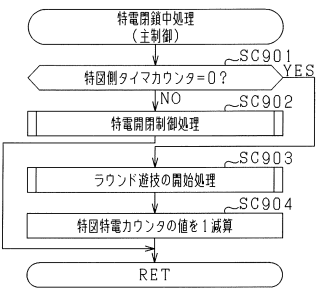
20

30

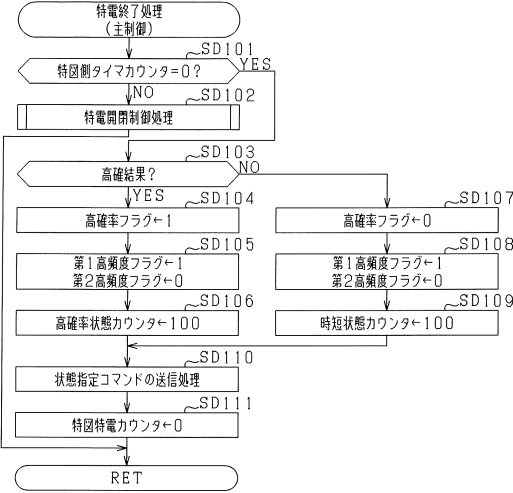
40

50

【図 1 8 9】



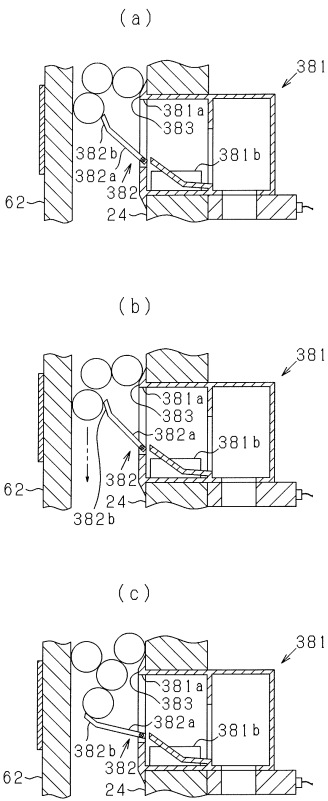
【図 1 9 0】



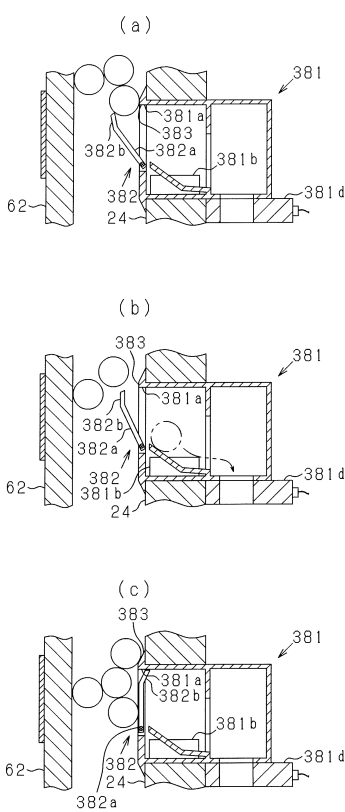
10

20

【図 1 9 1】



【図 1 9 2】

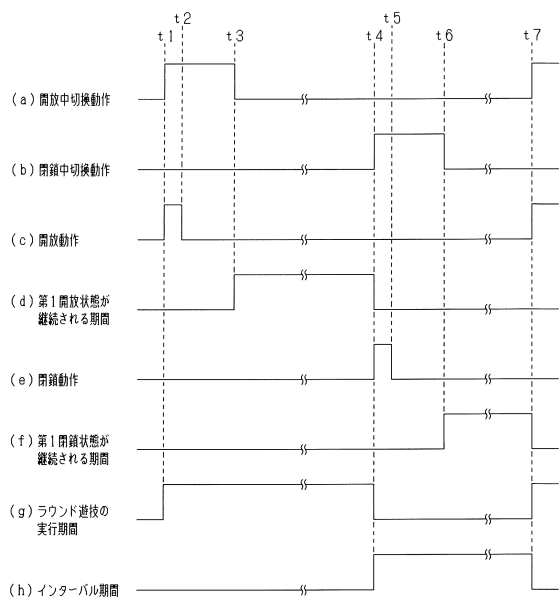


30

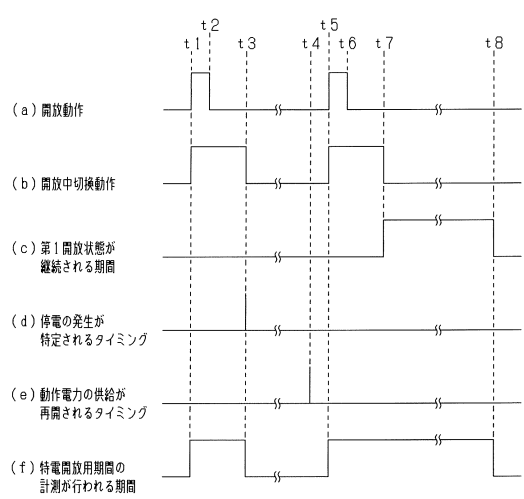
40

50

【図 1 9 3】



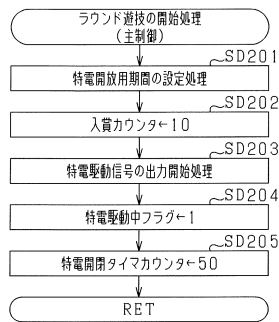
【図 1 9 4】



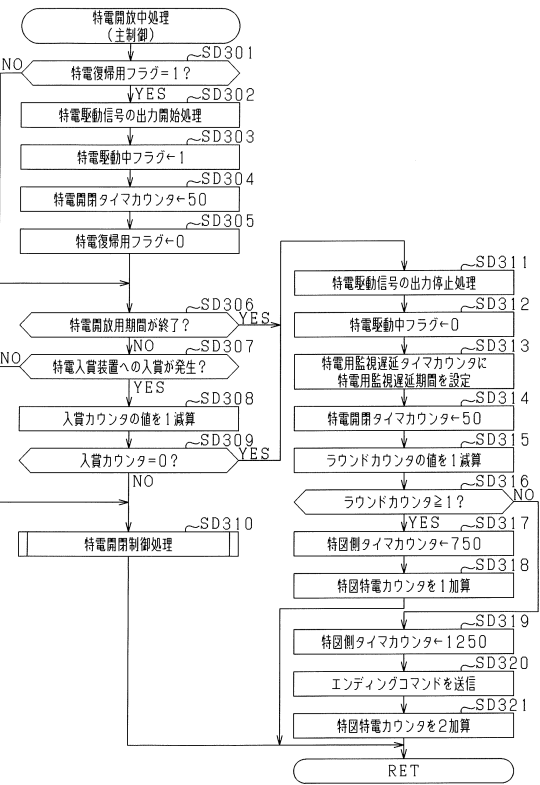
10

20

【図 1 9 5】



【図 1 9 6】

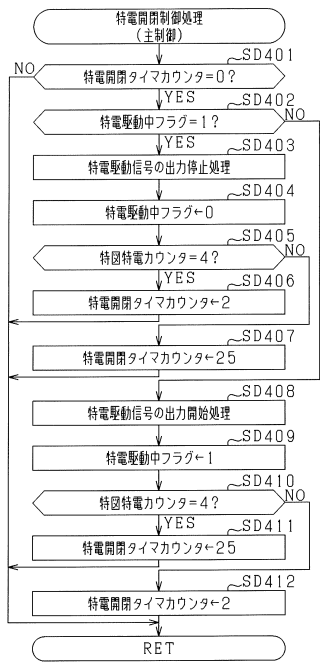


30

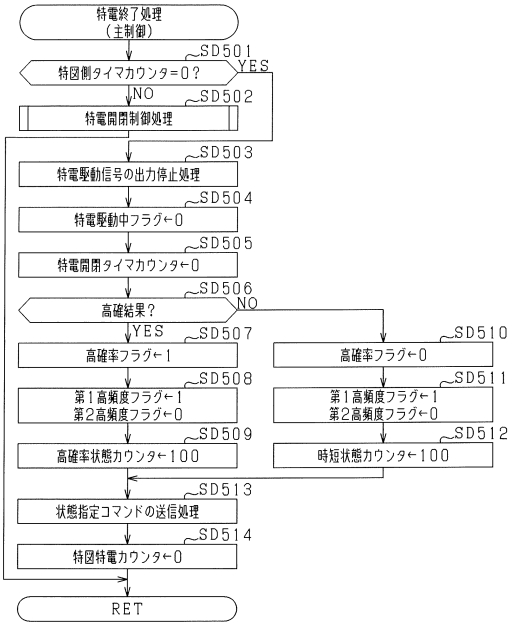
40

50

【図 1 9 7】



【図 1 9 8】



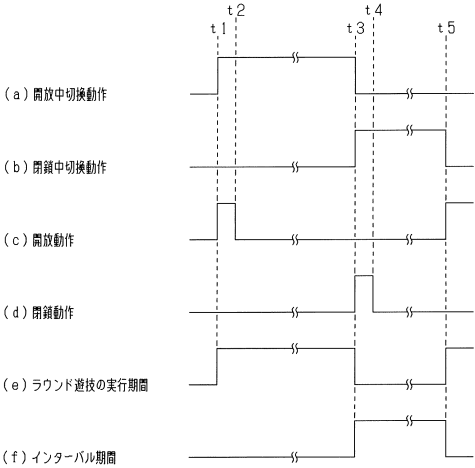
10

20

【図 1 9 9】

	時間 (ms)	数値 情報	駆動 信号	特電入賞装置381
開放中切換 動作期間	200	50	ON	開放動作 (第1閉鎖→第1開放)
	8	2	OFF	第2開放
	100	25	ON	第1開放
	8	2	OFF	第2開放
	100	25	ON	第1開放
	⋮	⋮	⋮	⋮
	⋮	⋮	⋮	⋮
	⋮	⋮	⋮	⋮
閉鎖中切換 動作期間	8	2	OFF	第2閉鎖
	100	25	ON	第1閉鎖
	8	2	ON	第2閉鎖
	100	25	OFF	第1閉鎖
	8	2	ON	第2閉鎖
	100	25	OFF	第1閉鎖
	⋮	⋮	⋮	⋮
	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 2 0 0】

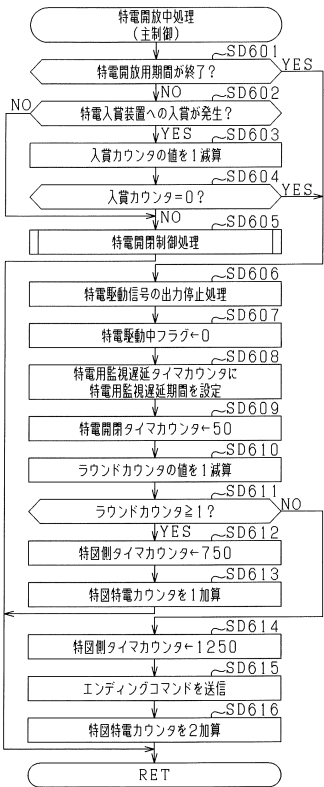


30

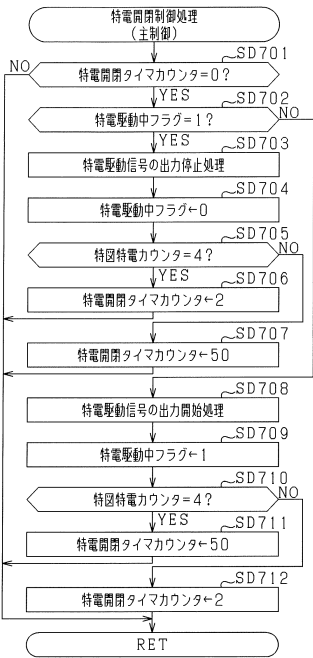
40

50

【図 2 0 1】



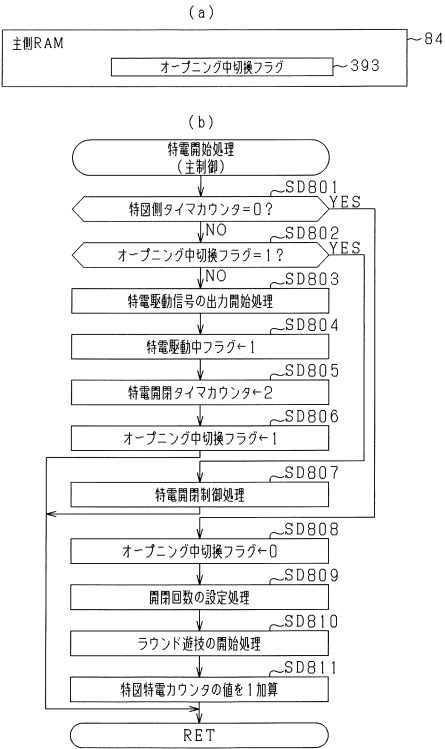
【図 2 0 2】



【図 2 0 3】

	時間 (ms)	数値 情報	駆動 信号	特電入賞装置381
開放中切換 動作期間	200	50	ON	開放動作 (第1閉鎖→第1開放)
	8	2	OFF	第2開放
	200	50	ON	第1開放
	8	2	OFF	第2開放
	200	50	ON	第1開放
	.	.	.	.
	8	2	OFF	第2開放
閉鎖中切換 動作期間	200	50	ON	第1開放
	200	50	OFF	閉鎖動作 (第1開放→第1閉鎖)
	8	2	ON	第2閉鎖
	200	50	OFF	第1閉鎖
	8	2	ON	第2閉鎖
	200	50	OFF	第1閉鎖
	.	.	.	.
	8	2	ON	第2閉鎖
	200	50	OFF	第1閉鎖

【図 2 0 4】



10

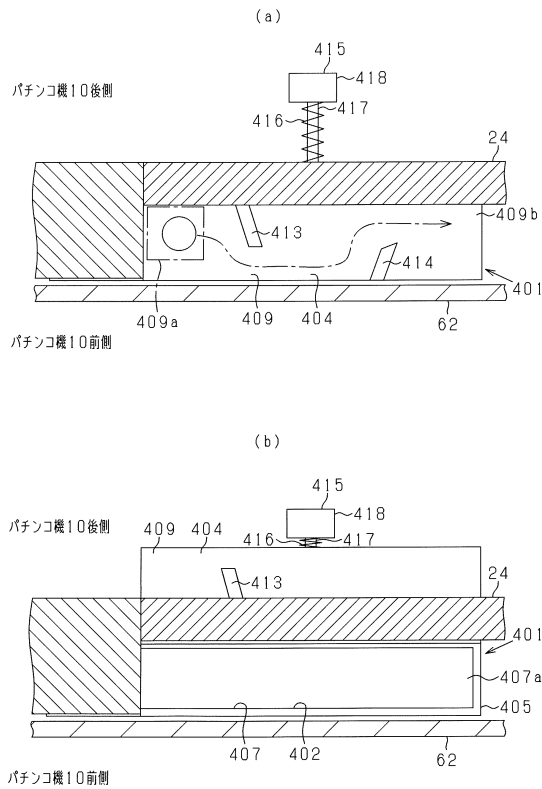
20

30

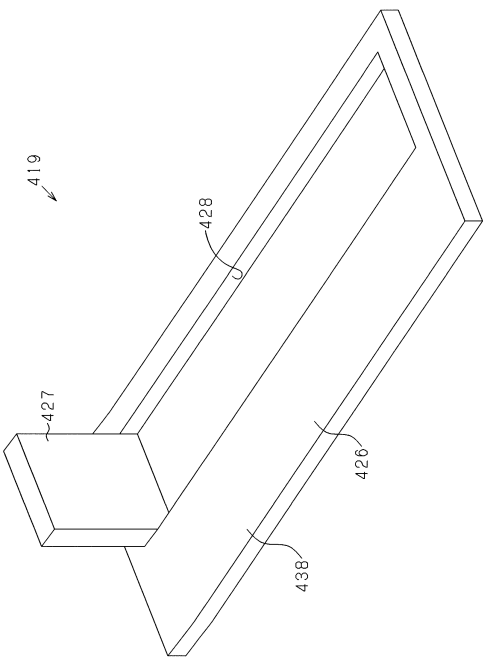
40

50

【図 2 0 9】



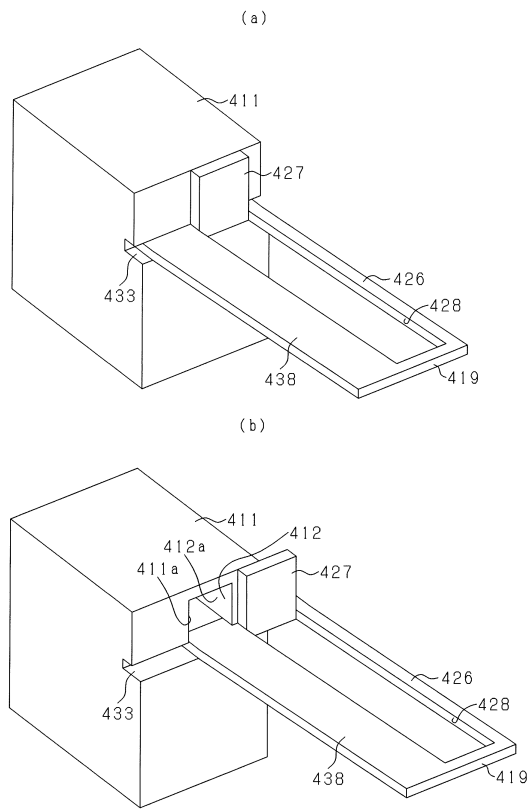
【図 2 1 0】



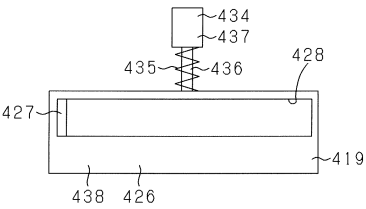
10

20

【図 2 1 1】



【図 2 1 2】

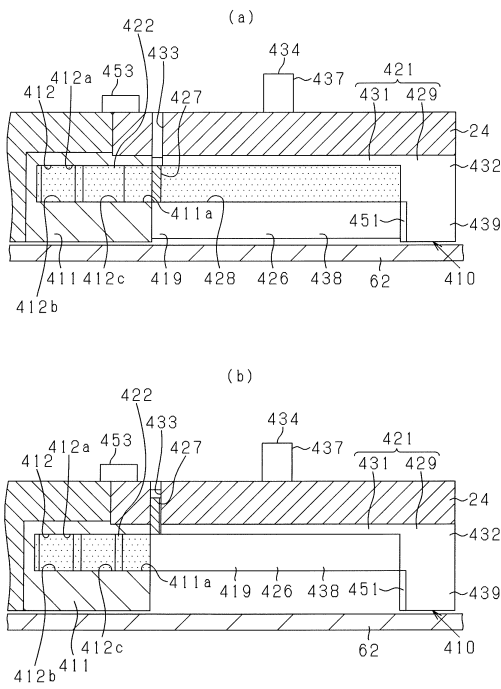


30

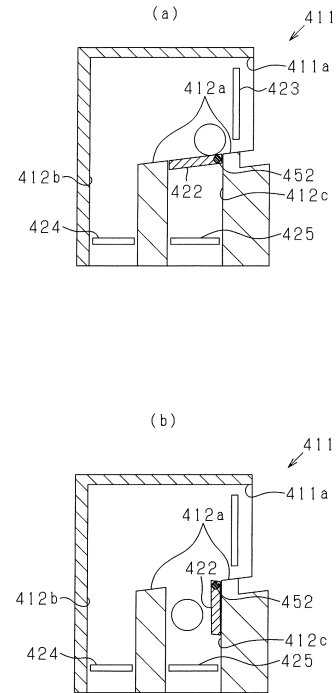
40

50

【図 2 1 3】



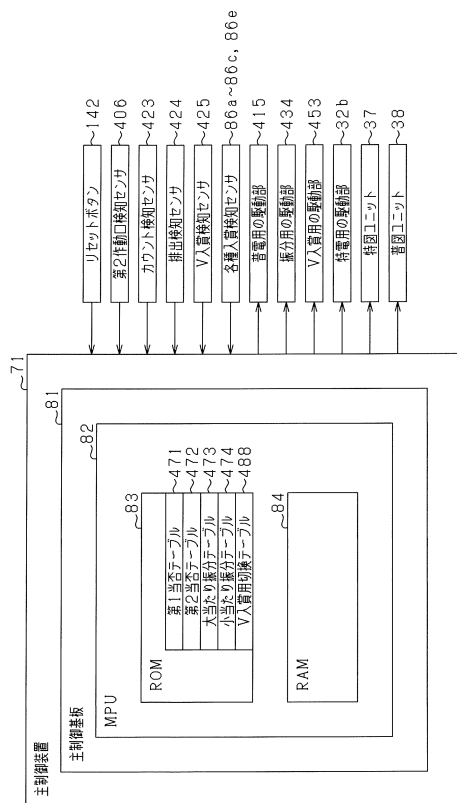
【図 2 1 4】



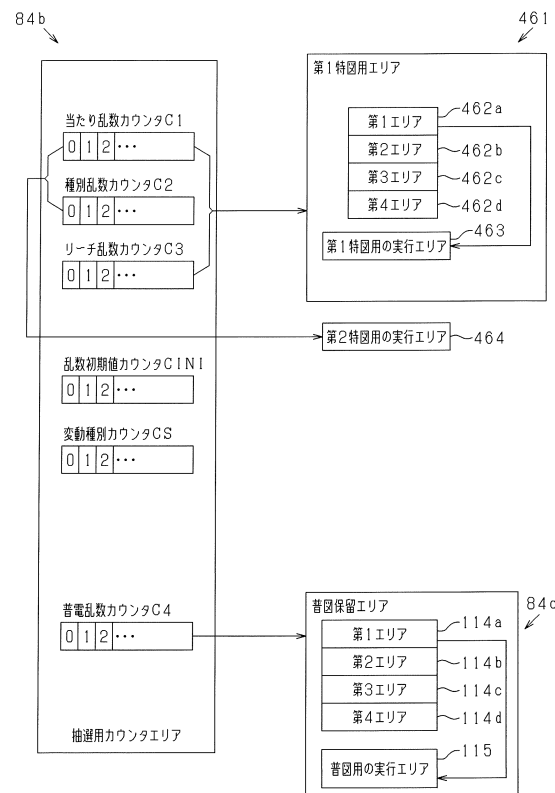
10

20

【図 2 1 5】



【図 2 1 6】

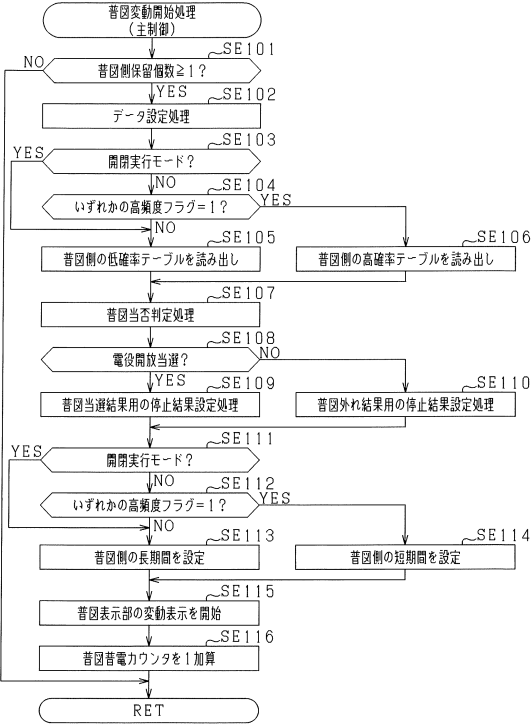


30

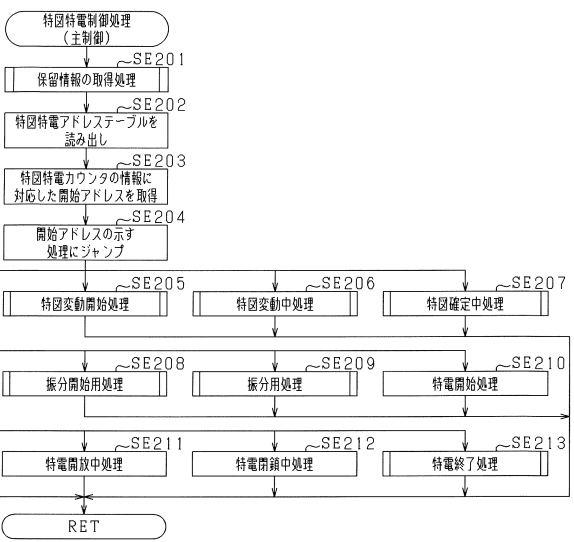
40

50

【図 2 2 1】



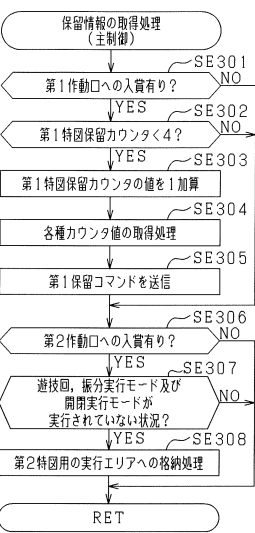
【図 2 2 2】



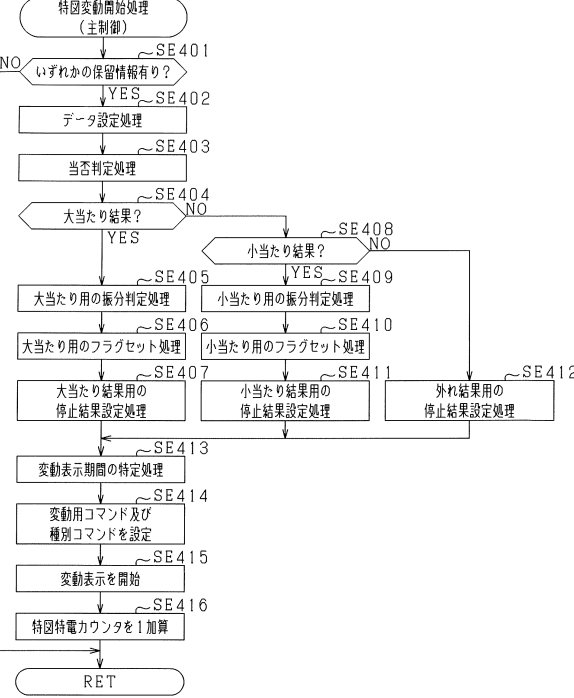
10

20

【図 2 2 3】



【図 2 2 4】

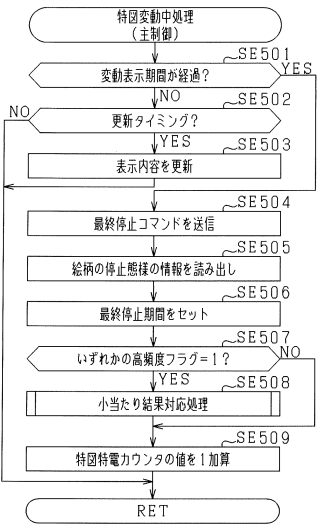


30

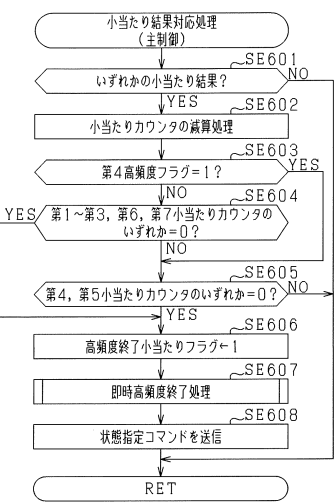
40

50

【図 2 2 5】



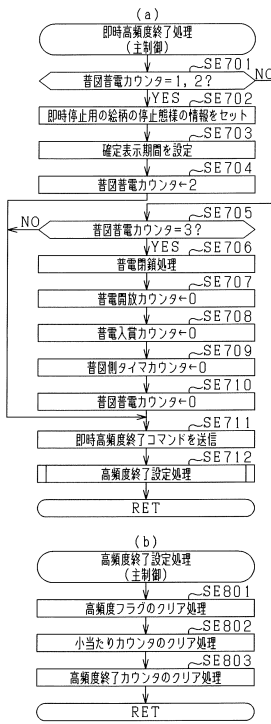
【図 2 2 6】



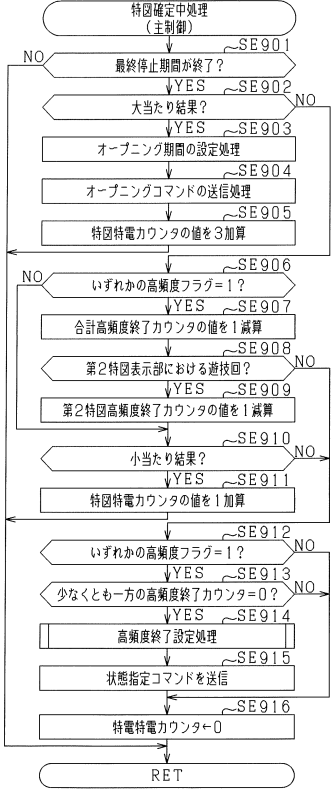
10

20

【図 2 2 7】



【図 2 2 8】

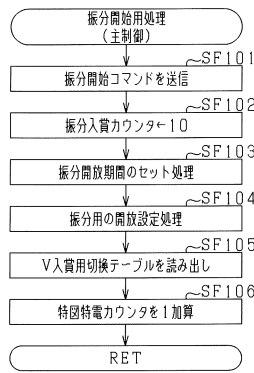


30

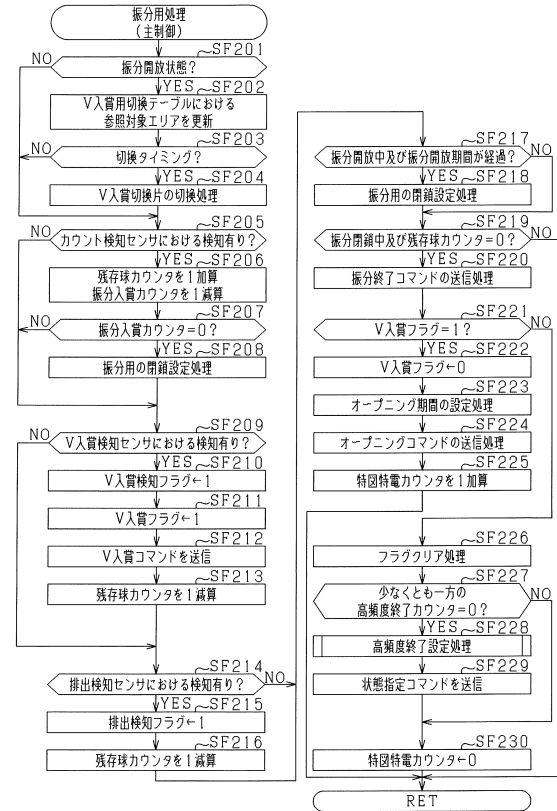
40

50

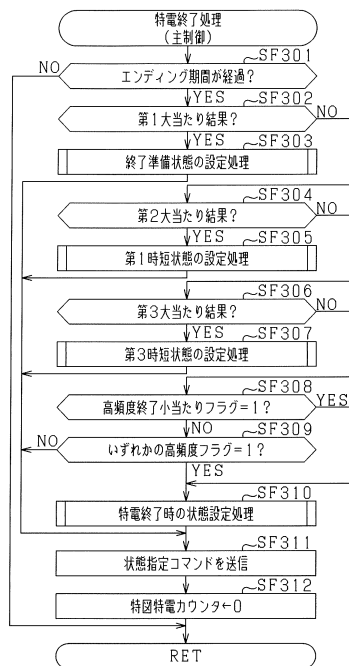
【図 2 2 9】



【図 2 3 0】



【図 2 3 1】



【図 2 3 2】



10

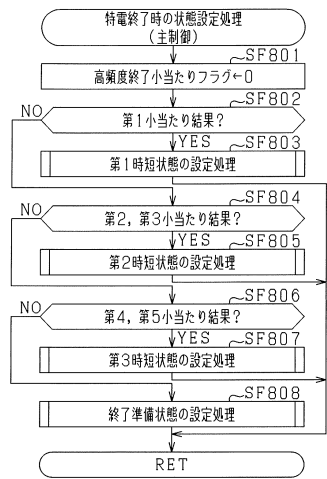
20

30

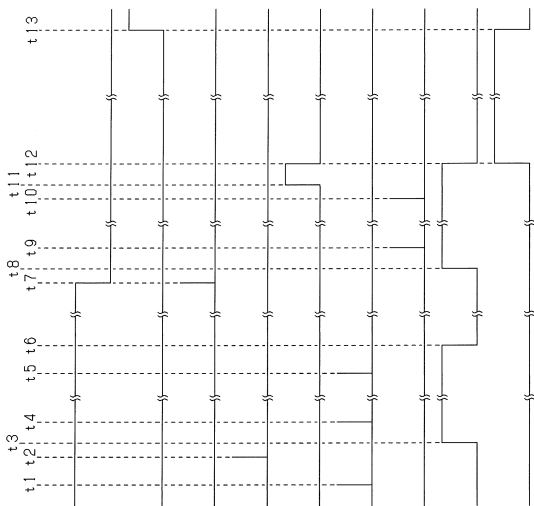
40

50

【図 2 3 3】

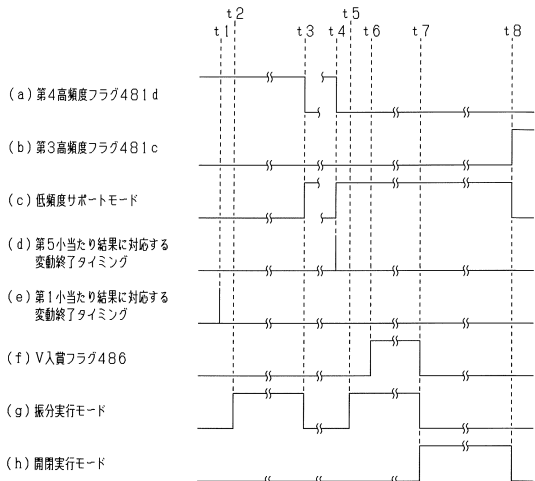


【図 2 3 4】



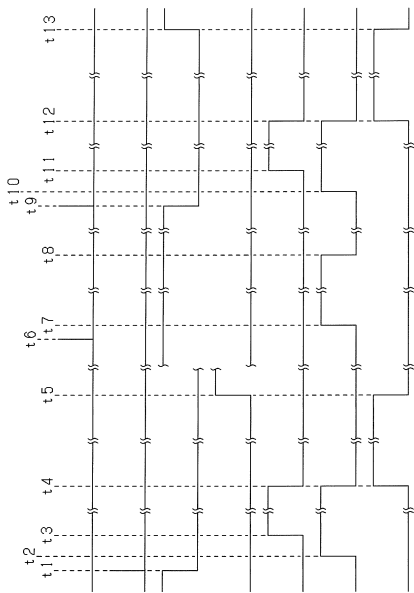
- (a) 第1高周波フラグ481a
- (b) 第2高周波フラグ481b
- (c) 第2小当たり結果に対応する変動終了タイミング
- (d) 第4小当たり結果に対応する変動終了タイミング
- (e) V入賞フラグ486
- (f) 第2作動口402に入賞するタイミング
- (g) 振分基幹部411に入賞するタイミング
- (h) 振分実行モード
- (i) 開閉実行モード

【図 2 3 5】



- (a) 第4高周波フラグ481d
- (b) 第3高周波フラグ481c
- (c) 低周波リポートモード
- (d) 第5小当たり結果に対応する変動終了タイミング
- (e) 第1小当たり結果に対応する変動終了タイミング
- (f) V入賞フラグ486
- (g) 振分実行モード
- (h) 開閉実行モード

【図 2 3 6】



- (a) 第3小当たり結果に対応する変動終了タイミング
- (b) 第5小当たり結果に対応する変動終了タイミング
- (c) 第2高周波フラグ481b
- (d) 第3高周波フラグ481c
- (e) V入賞フラグ486
- (f) 振分実行モード
- (g) 開閉実行モード

10

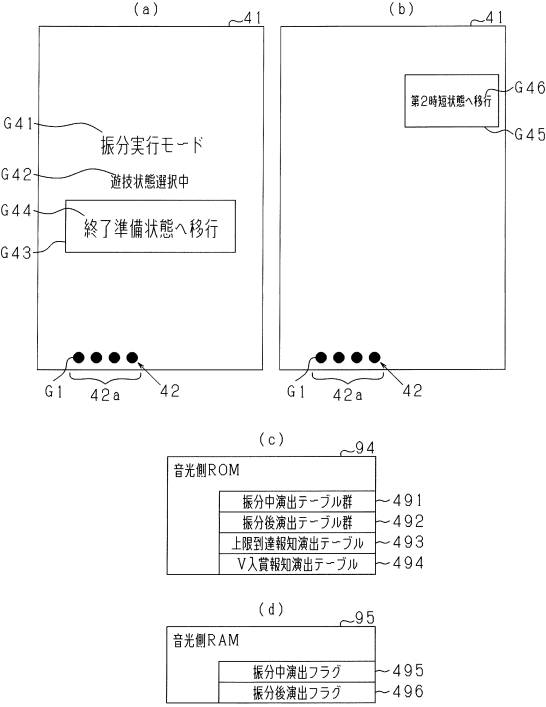
20

30

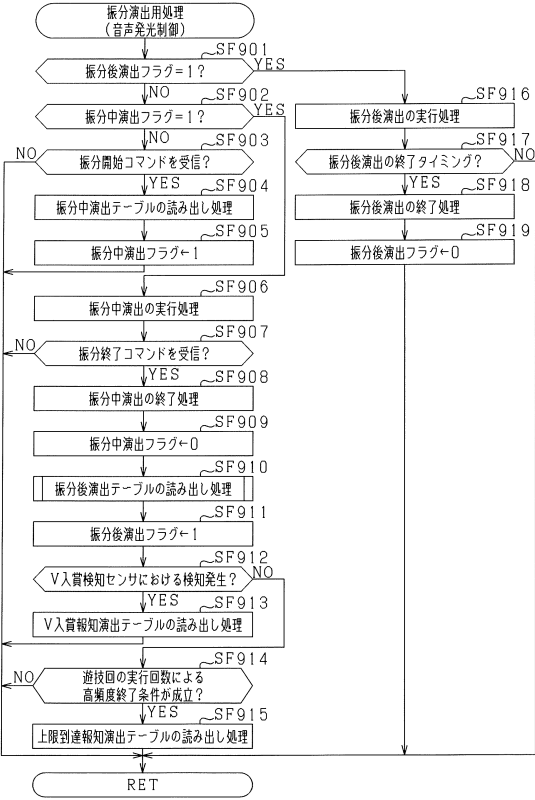
40

50

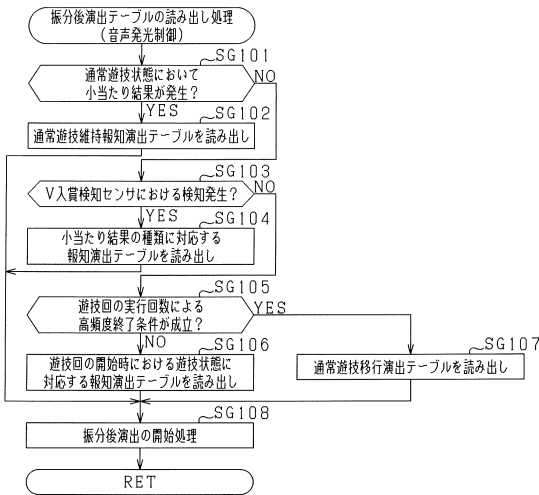
【図 2 3 7】



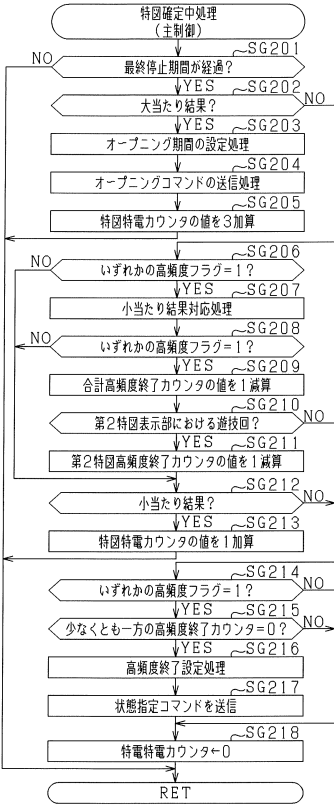
【図 2 3 8】



【図 2 3 9】



【図 2 4 0】



10

20

30

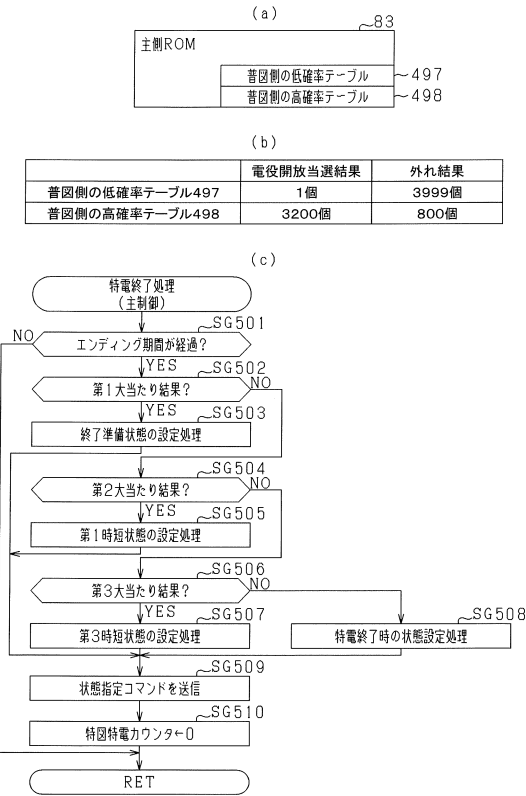
40

50

【図 2 4 1】



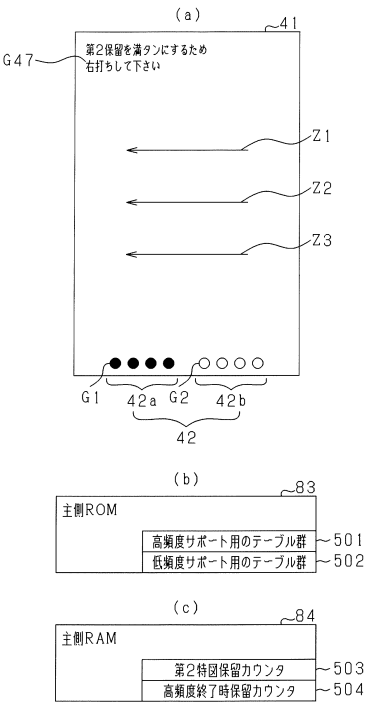
【図 2 4 2】



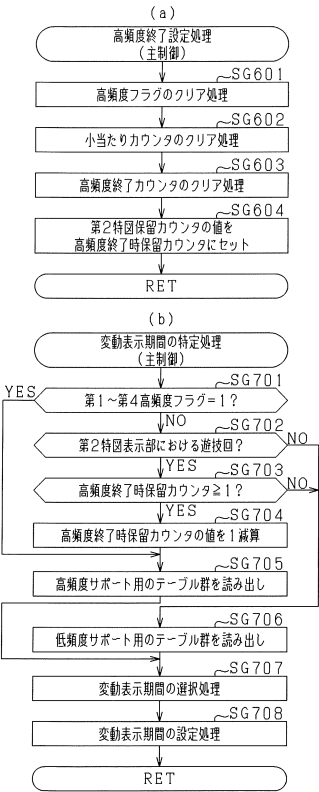
10

20

【図 2 4 3】



【図 2 4 4】

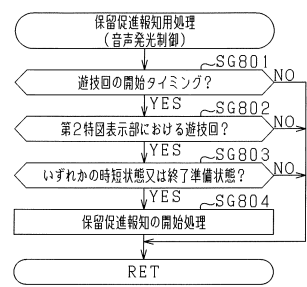


30

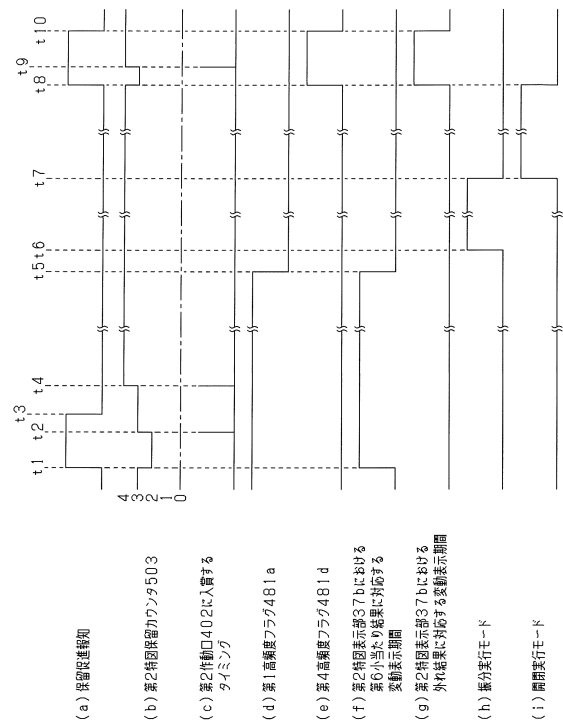
40

50

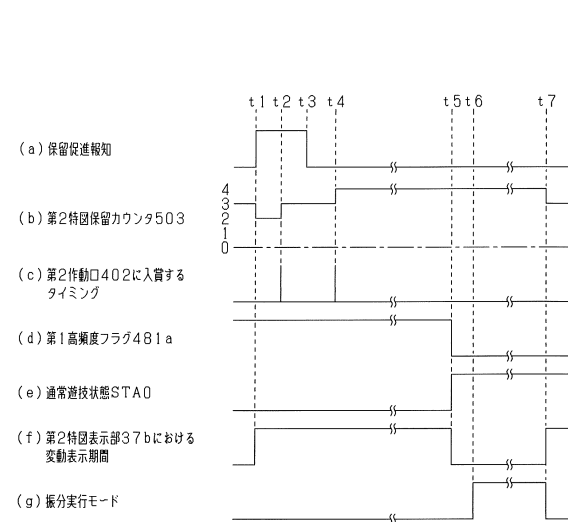
【図 2 4 5】



【図 2 4 6】



【図 2 4 7】



【図 2 4 8】

(a)

大当たり結果の種類	移行先
第1大当たり結果	通常遊技状態STA0
第2大当たり結果	第1時短状態STA1
第3大当たり結果	第3時短状態STA3

(b)

小当たり結果の種類	移行先
第1小当たり結果	第1時短状態STA1
第2小当たり結果	第2時短状態STA2
第3小当たり結果	第2時短状態STA2
第4小当たり結果	第3時短状態STA3
第5小当たり結果	第3時短状態STA3
第6小当たり結果	通常遊技状態STA0
第7小当たり結果	通常遊技状態STA0

10

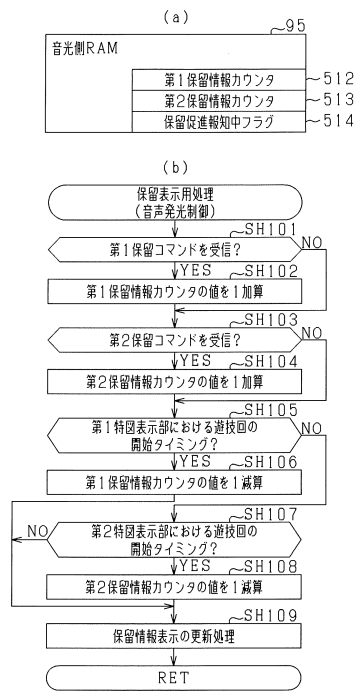
20

30

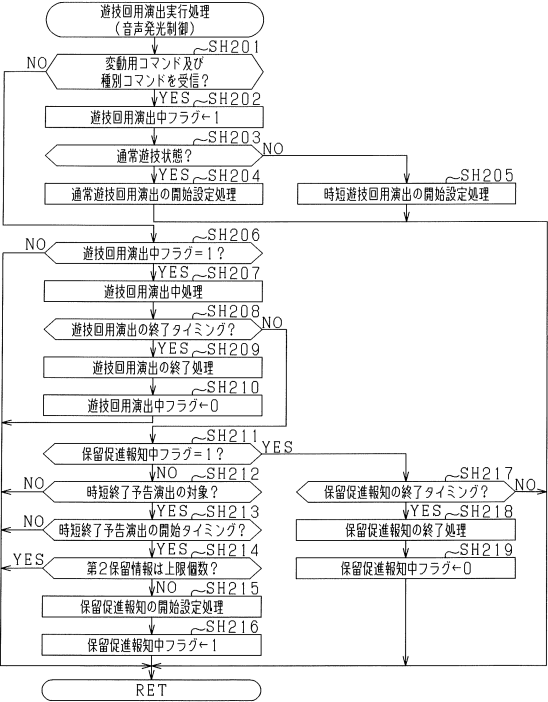
40

50

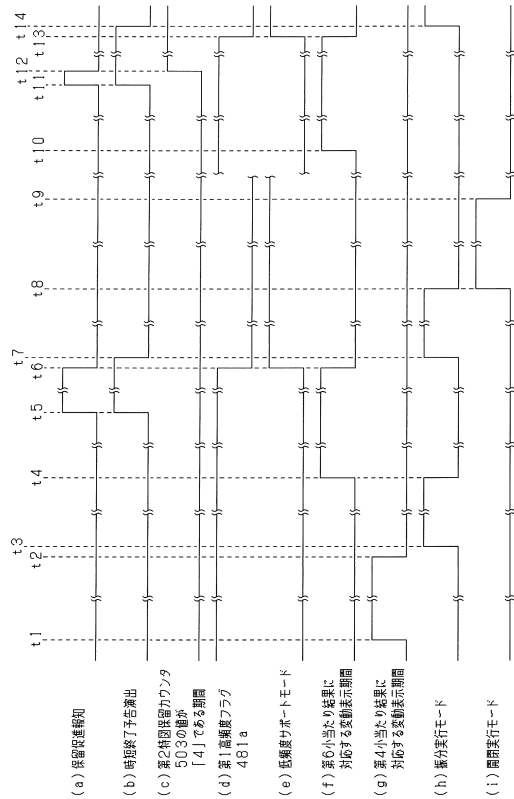
【図 2 5 3】



【図 2 5 4】



【図 2 5 5】



【図 2 5 6】

(a)

小当たり結果の種類	遊技回の種類	種別乱数 カウンタC2	ラウンド 遊技	移行先	遊技回の実行回数による 高頻度終了条件	
					第2特図	第1、第2特図合計
第1小当たり結果	第2特図	0~49	10回	第1時短状態STB1	1000回	10000回
第2小当たり結果		50~99	5回	第2時短状態STB2	1000回	10000回
第3小当たり結果		100~174	7回	第3時短状態STB3	1000回	10000回
第4小当たり結果		175~224	7回	第3時短状態STB3	1000回	10000回
第5小当たり結果		225~274	5回	終了準備状態STB4	1回	5回
第6小当たり結果		275~299	7回	終了準備状態STB4	1回	5回

(b)

小当たり結果の発生回数による遊技度終了条件

小当たり結果の種類				
第1	第2	第3	第4	第5
第1時短 状態STB1	100回	1回	100回	1回
第2時短 状態STB2	100回	1回	100回	1回
第3時短 状態STB3	1回		100回	
終了準備 状態STB4	—	—	1回	—

10

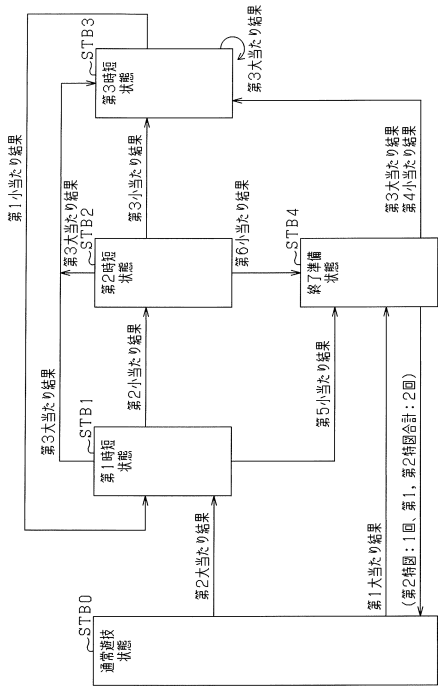
20

30

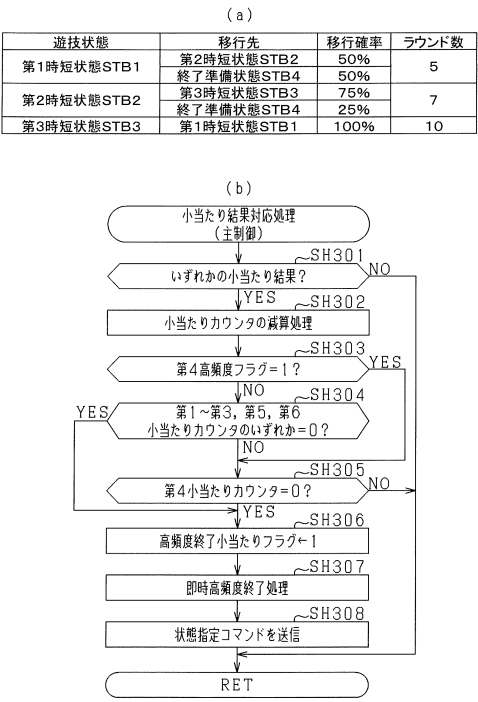
40

50

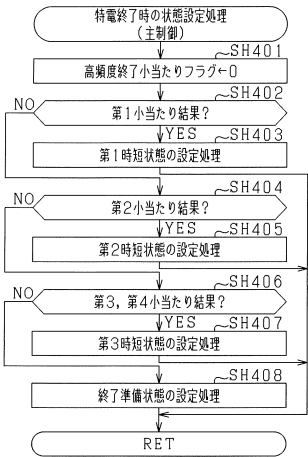
【図 2 5 7】



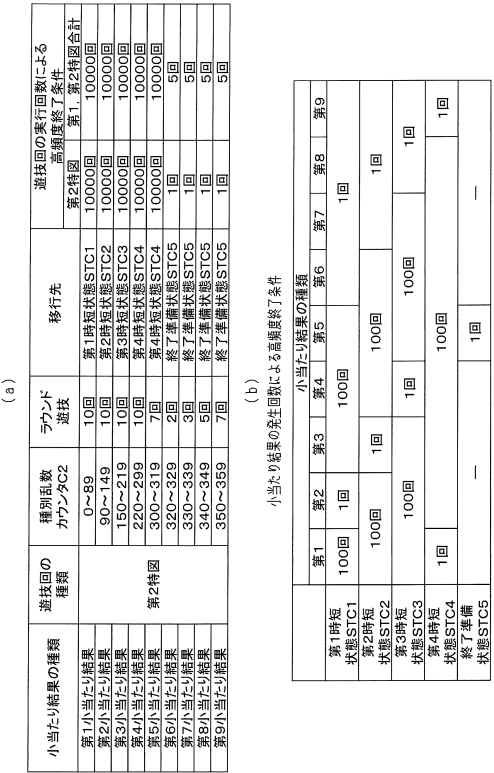
【図 2 5 8】



【図 2 5 9】



【図 2 6 0】



10

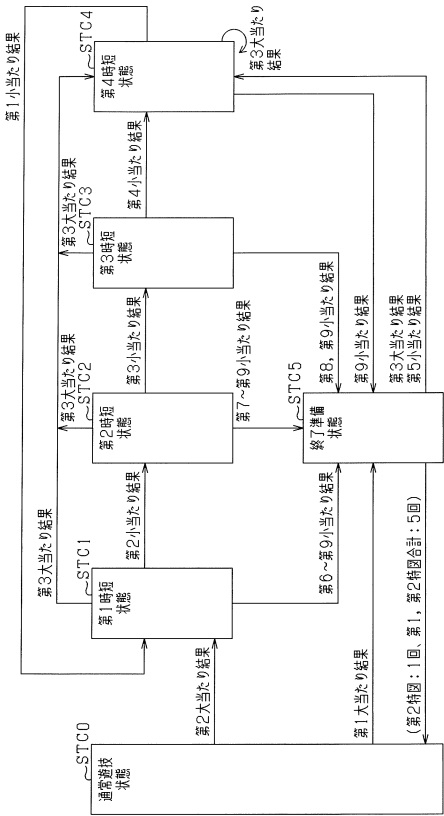
20

30

40

50

【図 2 6 1】



【図 2 6 2】

(a)

遊技状態	移行先	移行確率	ラウンド数
第1時短状態STC1	第2時短状態STC2	60%	10
	終了準備状態STC5	40%	2、3、5又は7
第2時短状態STC2	第3時短状態STC3	70%	10
	終了準備状態STC5	30%	2、3又は5
第3時短状態STC3	第4時短状態STC4	80%	10
	終了準備状態STC5	20%	2又は3
第4時短状態STC4	第1時短状態STC1	90%	10
	終了準備状態STC5	10%	2

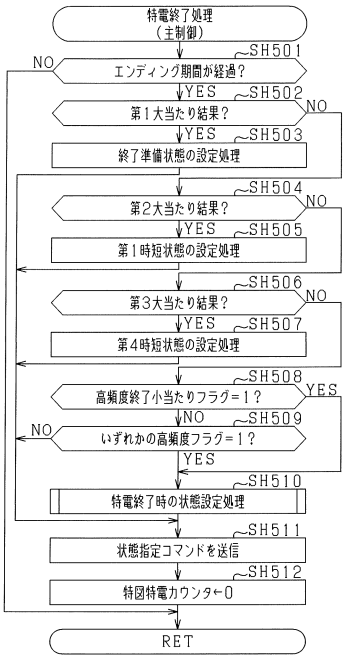
(b)

主制御RAM

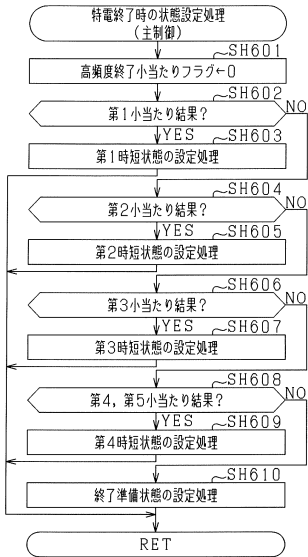
第1高頻度フラグ	516 a	第5小当たりカウンタ	517 e
第2高頻度フラグ	516 b	第6小当たりカウンタ	517 f
第3高頻度フラグ	516 c	第7小当たりカウンタ	517 g
第4高頻度フラグ	516 d	第8小当たりカウンタ	517 h
第5高頻度フラグ	516 e	第9小当たりカウンタ	517 i

第1小当たりカウンタ 517 a
第2小当たりカウンタ 517 b
第3小当たりカウンタ 517 c
第4小当たりカウンタ 517 d

【図 2 6 3】



【図 2 6 4】



10

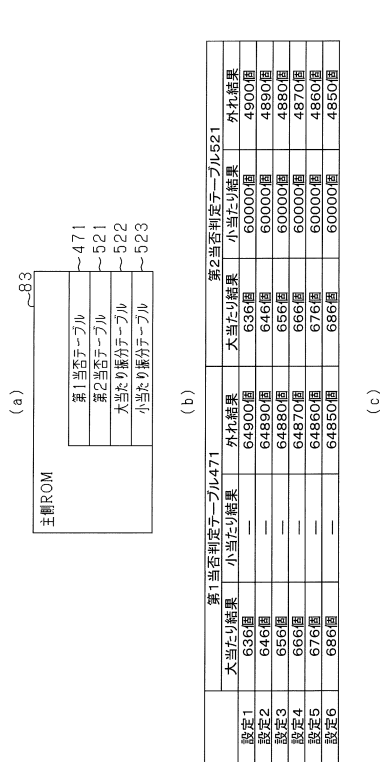
20

30

40

50

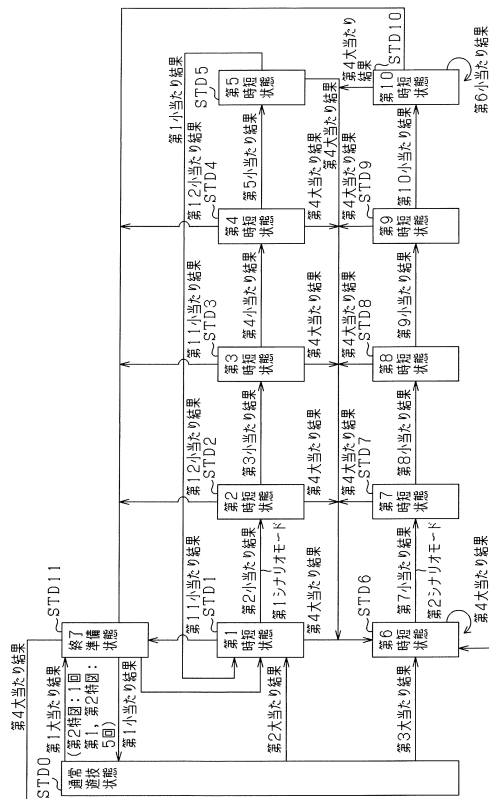
【圖 2 6 5】



【圖 2 6 6】

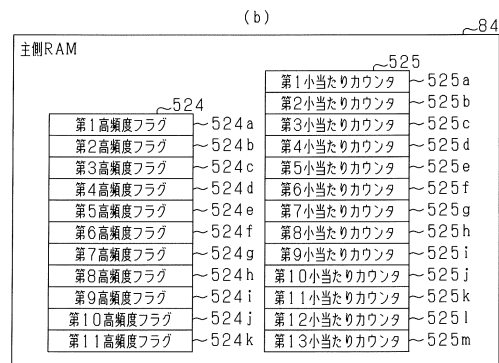
[illegible]

【図 267】

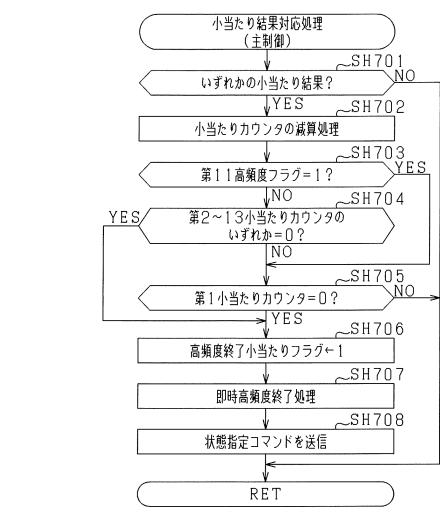


【圖 2 6 8】

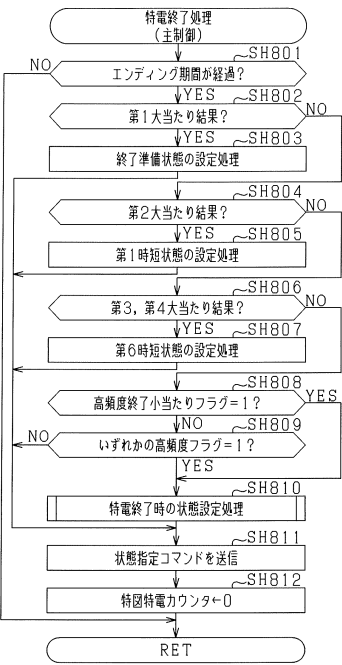
(a)			
遊技状態	移行先	移行確率	ラウンド数
第1時短状態SD1	第2時短状態SD2	50%	5
	終了準備状態SD11	50%	5
第2時短状態SD2	第3時短状態SD3	80%	5
	終了準備状態SD11	20%	5
第3時短状態SD3	第4時短状態SD4	50%	7
	終了準備状態SD11	50%	5
第4時短状態SD4	第5時短状態SD5	80%	7
	終了準備状態SD11	20%	5
第5時短状態SD5	第1時短状態SD1	100%	10
第6時短状態SD6	第7時短状態SD7	100%	5
第8時短状態SD7	第8時短状態SD8	100%	5
第8時短状態SD8	第9時短状態SD9	100%	7
第9時短状態SD9	第10時短状態SD10	100%	7
第10時短状態SD10	第10時短状態SD10	20%	10
	終了準備状態SD11	80%	5



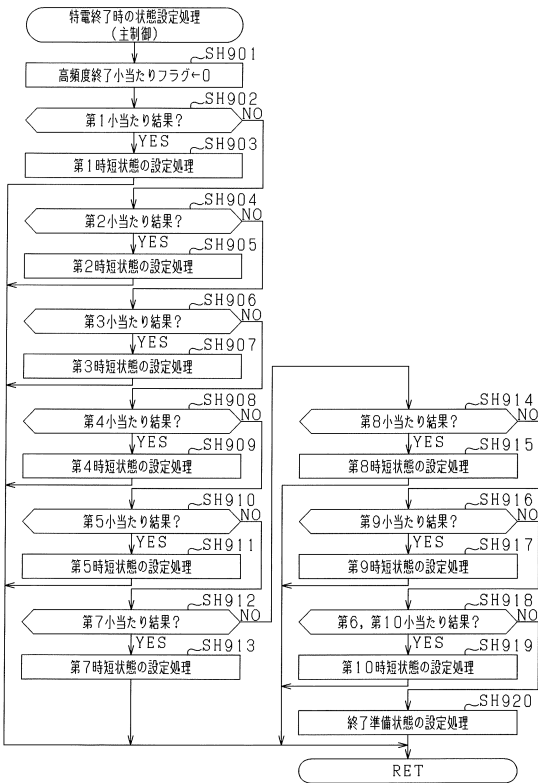
【図 2 6 9】



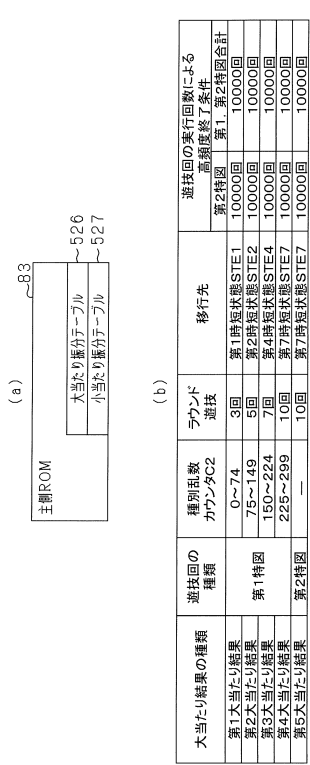
【図 2 7 0】



【図 2 7 1】



【図 2 7 2】



10

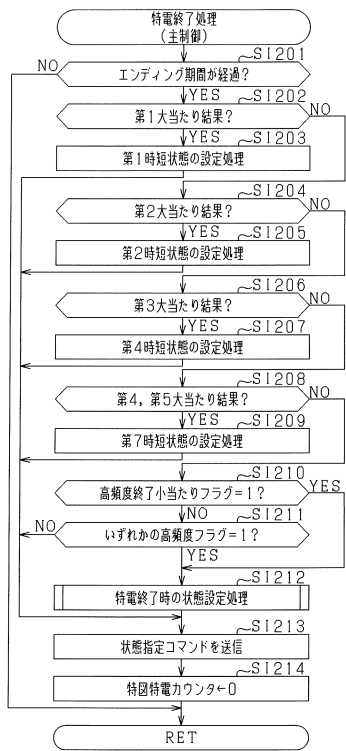
20

30

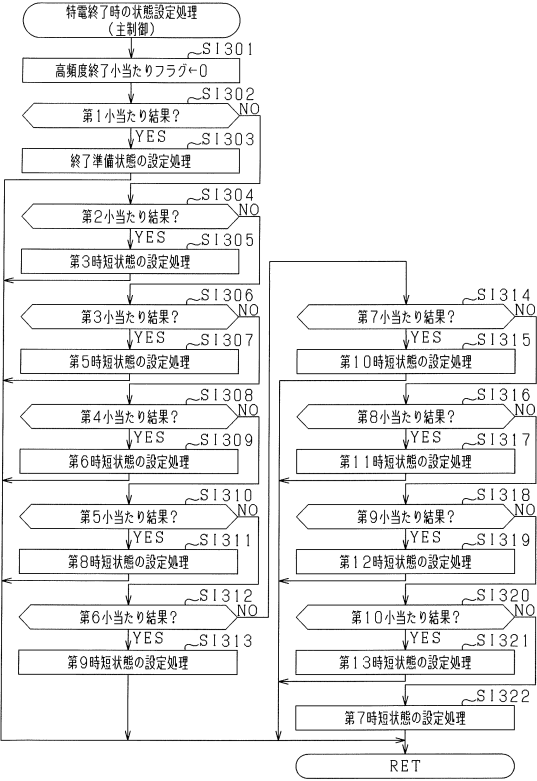
40

50

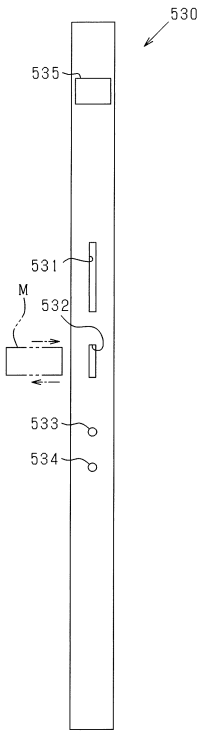
【図 2 7 7】



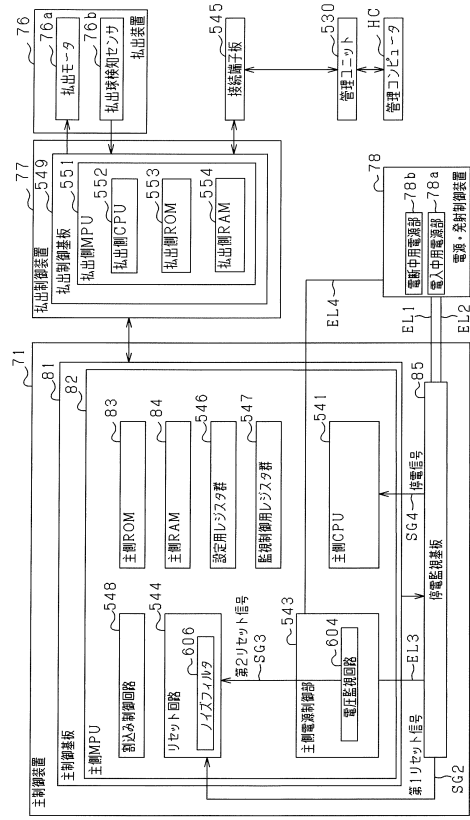
【図 2 7 8】



【図 2 7 9】



【図 2 8 0】



10

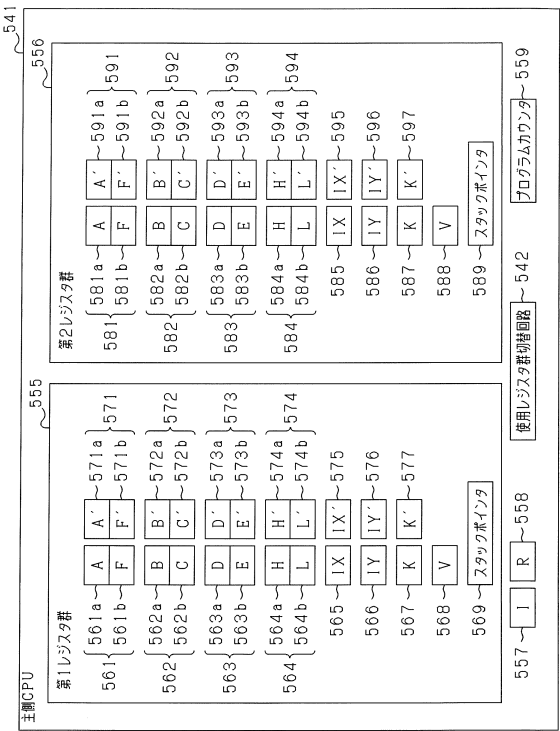
20

30

40

50

【図 281】



【図 282】

(a)

0000H~0FFCH	特定制御用のプログラム	主側ROM83
0FFDH~0FFFH	未使用	
1000H~1FFCH	特定制御用のデータ	
1FFDH~1FFFH	未使用	
2000H~2FFCH	非特定制御用のプログラム	
2FFDH~2FFFH	未使用	
3000H~3FFFH	非特定制御用のデータ	主側RAM84
4000H~9FFFH	未使用	
A000H~A0FFH	特定制御用の第1アドレス範囲	
A100H~A1FCH	ワークエリア211 第2アドレス範囲	
A1FDH~A1FFH	未使用	
A200H~A2FCH	特定制御用のスタックエリア212	
A2FDH~A2FFH	未使用	
A300H~A3FCH	非特定制御用のワークエリア213	
A3FDH~A3FFH	未使用	
A400H~A4FFH	非特定制御用のスタックエリア214	
A500H~A9FFH	未使用	主側CPU541の外部のレジスタ
AA00H~AAFCH	設定用レジスタ群546	
AAF0H~AAFCH	未使用	
AB00H~ABCFH	監視制御用レジスタ群547	

(b)

レジスタ群	インデックスレジスタ	初期値
第1レジスタ群555	IXレジスタ565	1000H
	IYレジスタ566	1100H
	IX'レジスタ575	1200H
	IY'レジスタ576	1300H
第2レジスタ群556	IXレジスタ585	3000H
	IYレジスタ586	3100H
	IX'レジスタ595	3200H
	IY'レジスタ596	3300H

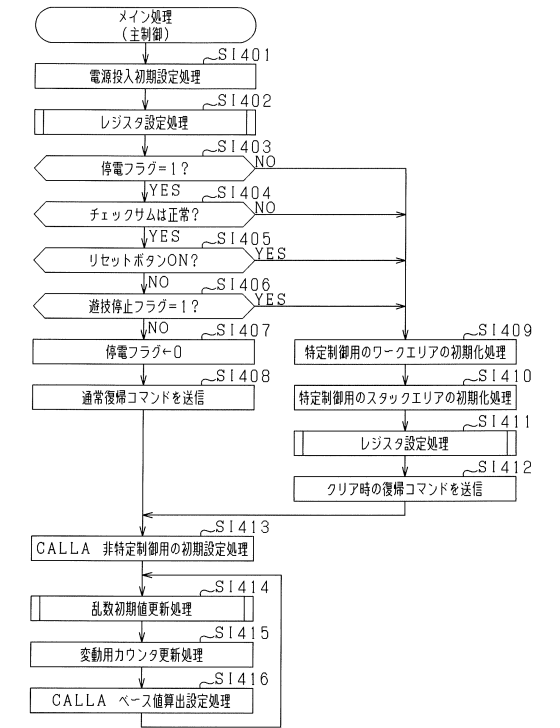
(c)

レジスタ群	レジスタ	初期値	内容
第1レジスタ群555	Kレジスタ567	A0H	特定制御用のワークエリア211の第1アドレス範囲の上位1バイト
	K'レジスタ577	A1H	特定制御用のワークエリア211の第2アドレス範囲の上位1バイト
	VLレジスタ568	AAH	設定用レジスタ群546の上位1バイト
第2レジスタ群556	Kレジスタ587	A3H	非特定制御用のワークエリア213の上位1バイト
	K'レジスタ597	A1H	特定制御用のワークエリア211の第2アドレス範囲の上位1バイト
	VLレジスタ588	ABH	監視制御用レジスタ群547の上位1バイト

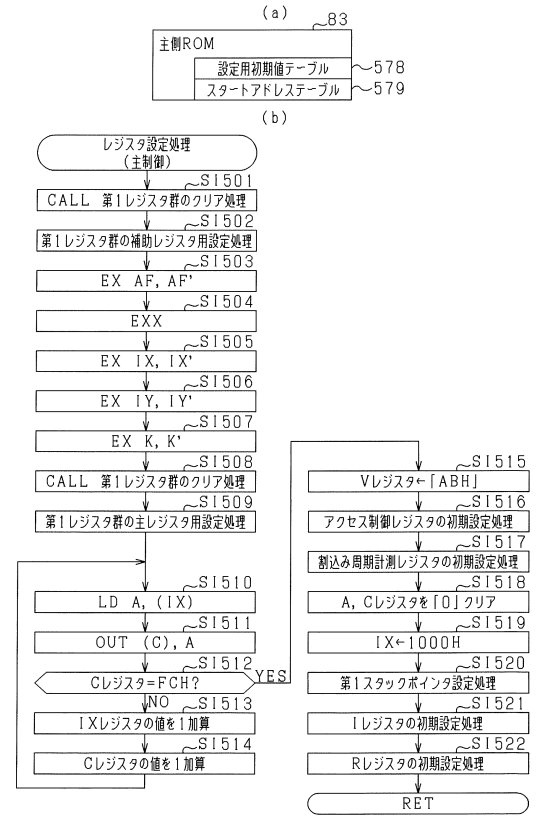
10

20

【図 283】



【図 284】

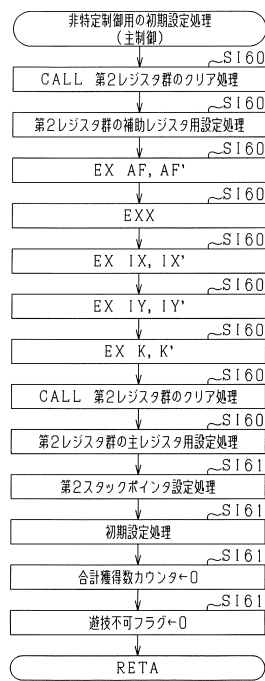


30

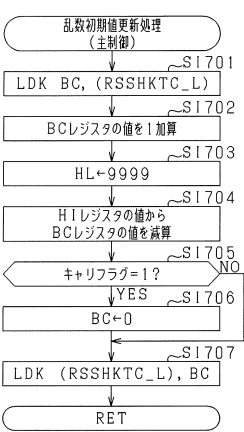
40

50

【図 2 8 5】



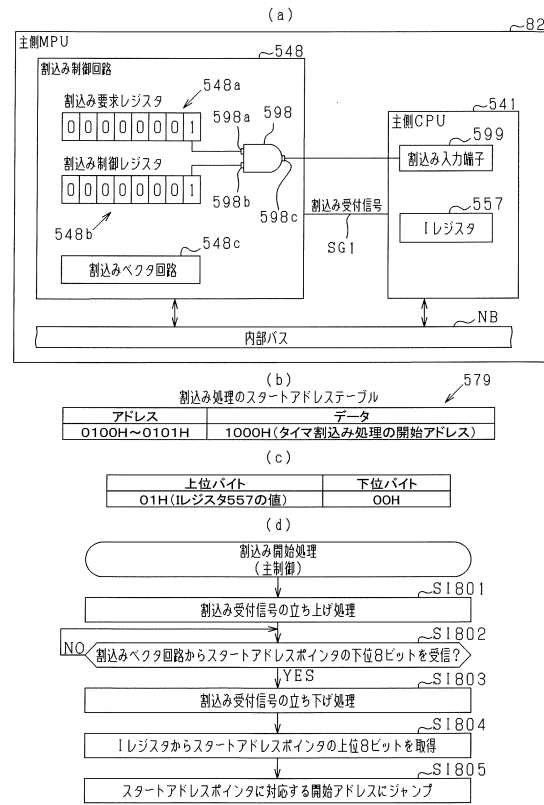
【図 2 8 6】



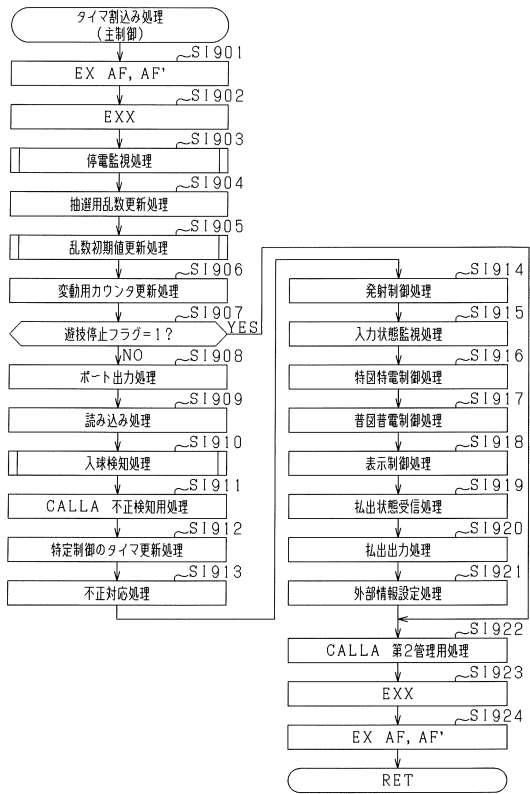
10

20

【図 2 8 7】



【図 2 8 8】

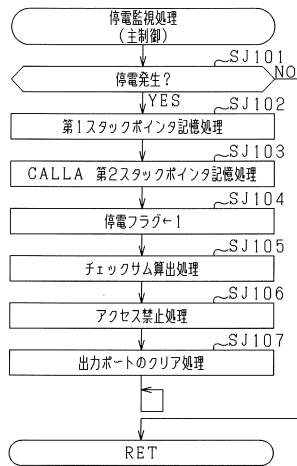


30

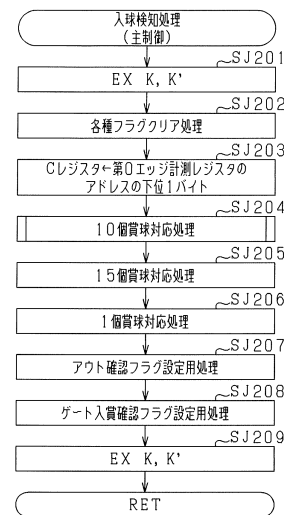
40

50

【図 289】



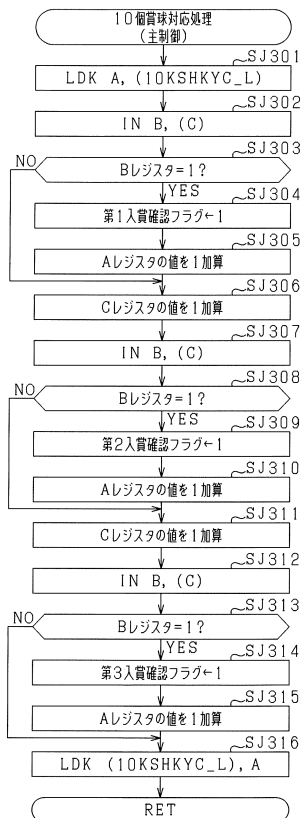
【図 290】



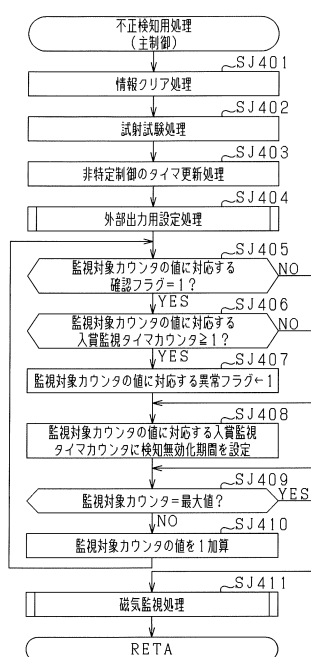
10

20

【図 291】



【図 292】

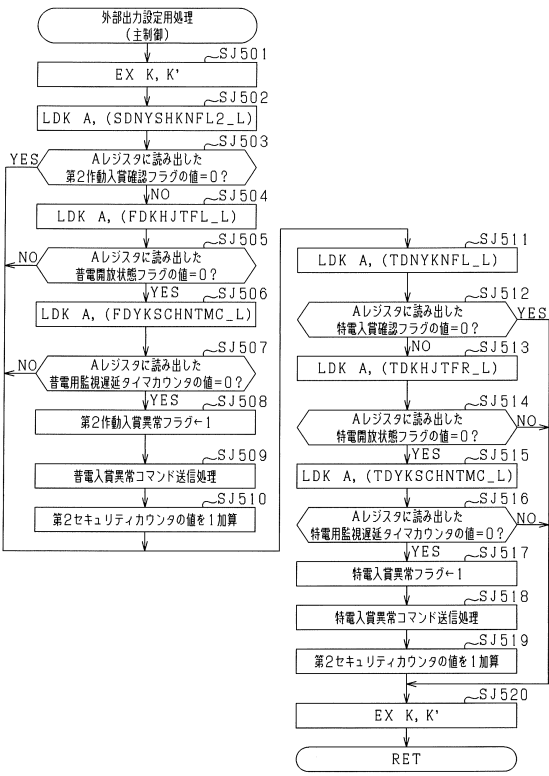


30

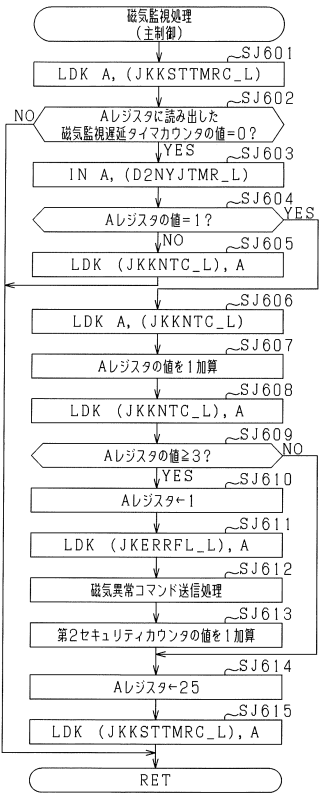
40

50

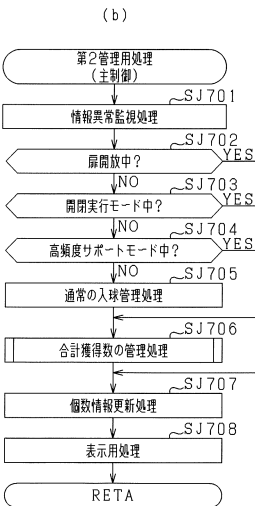
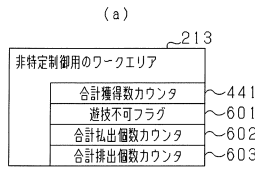
【図 2 9 3】



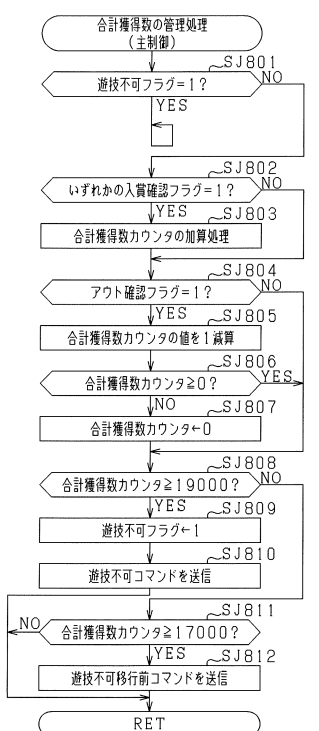
【図 2 9 4】



【図 2 9 5】



【図 2 9 6】



10

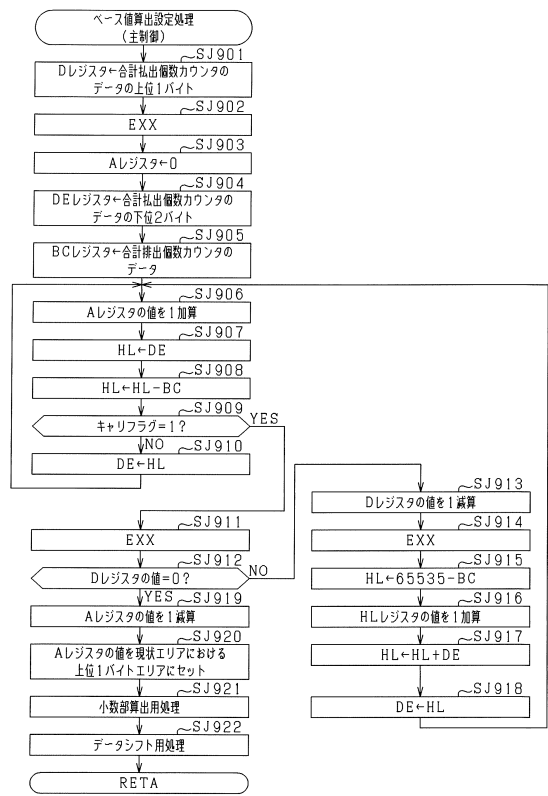
20

30

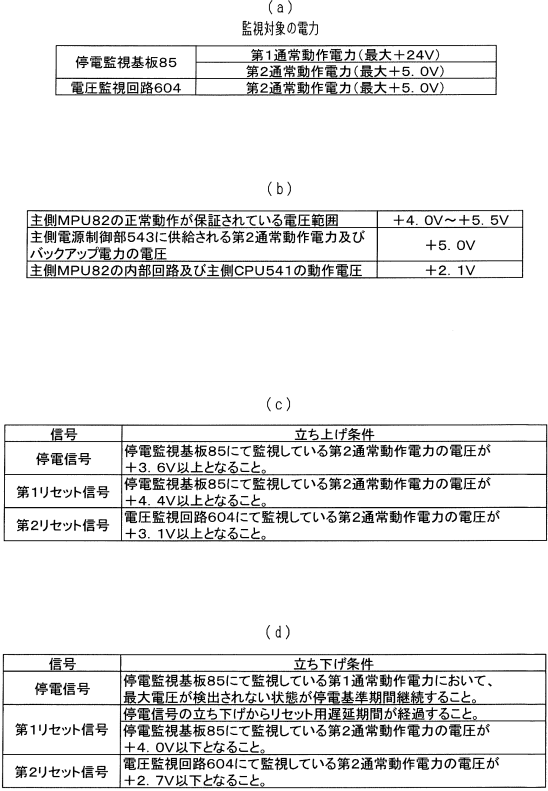
40

50

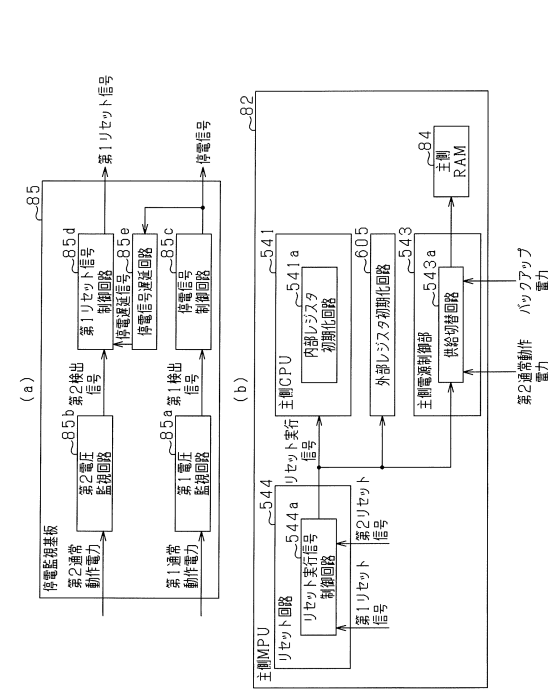
【図 2 9 7】



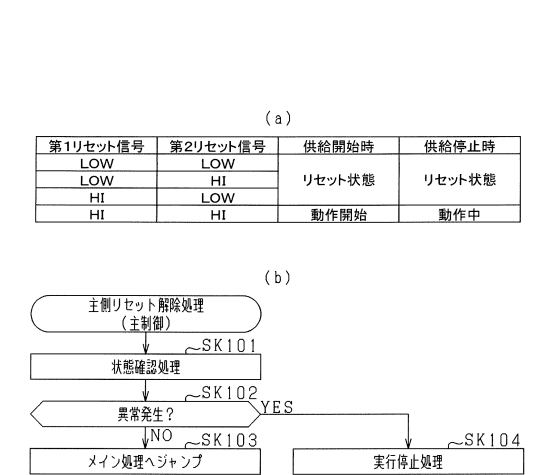
【図 2 9 8】



【図 2 9 9】



【図 3 0 0】



10

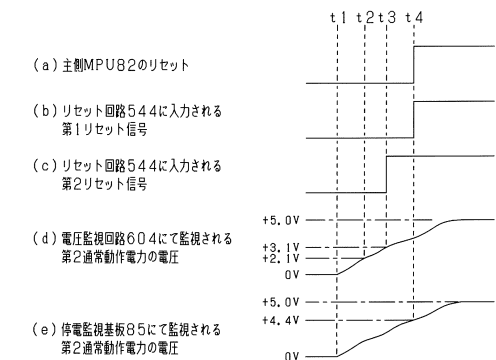
20

30

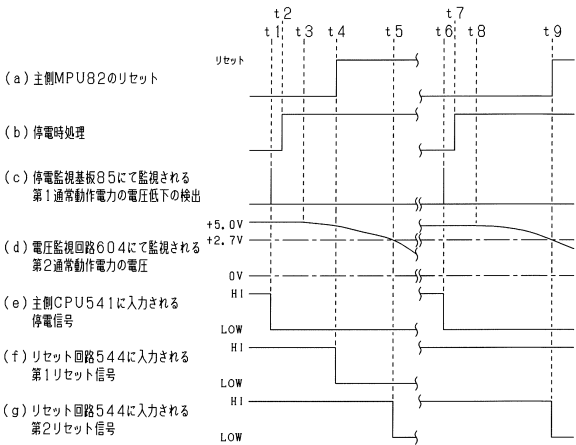
40

50

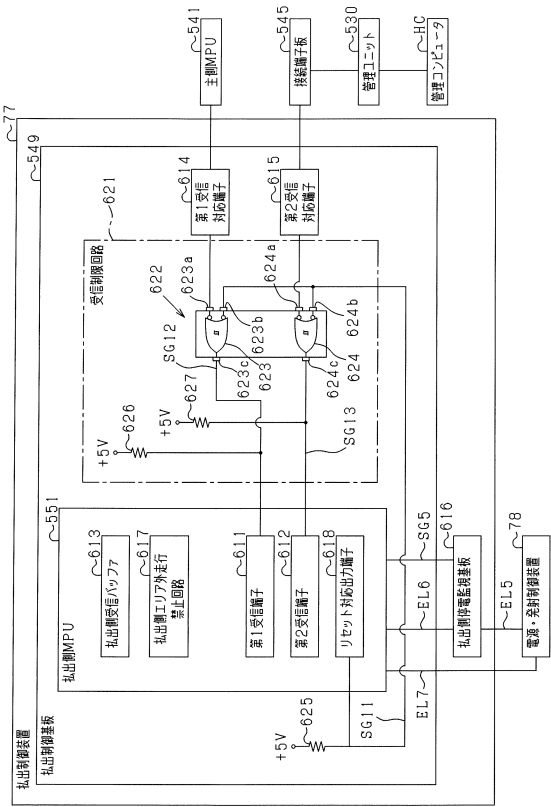
【図 3 0 1】



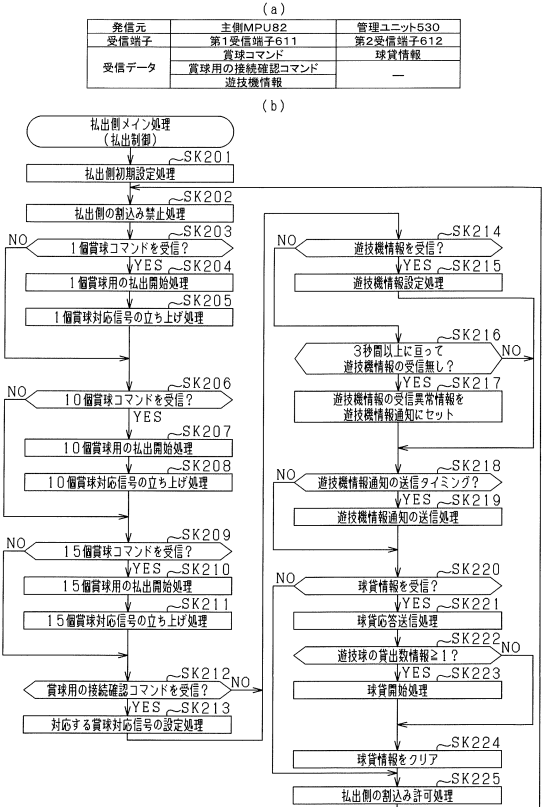
【図 3 0 2】



【図 3 0 3】



【図 3 0 4】



10

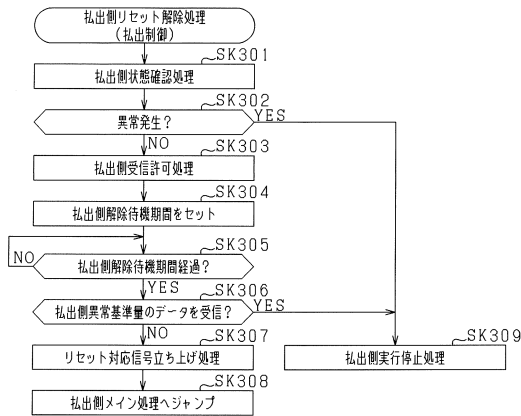
20

30

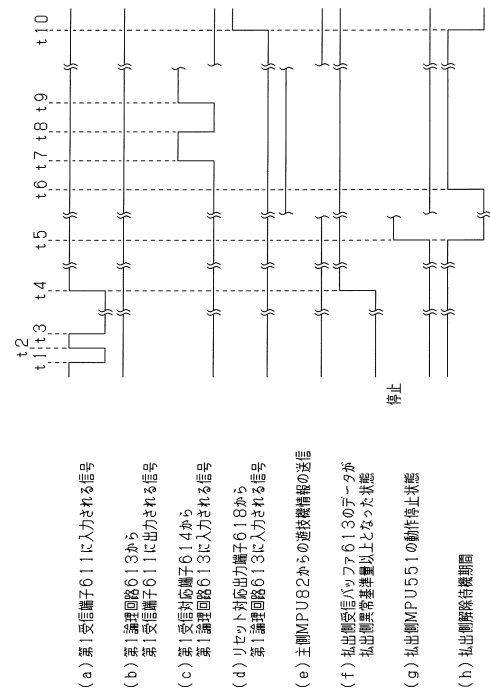
40

50

【図 305】



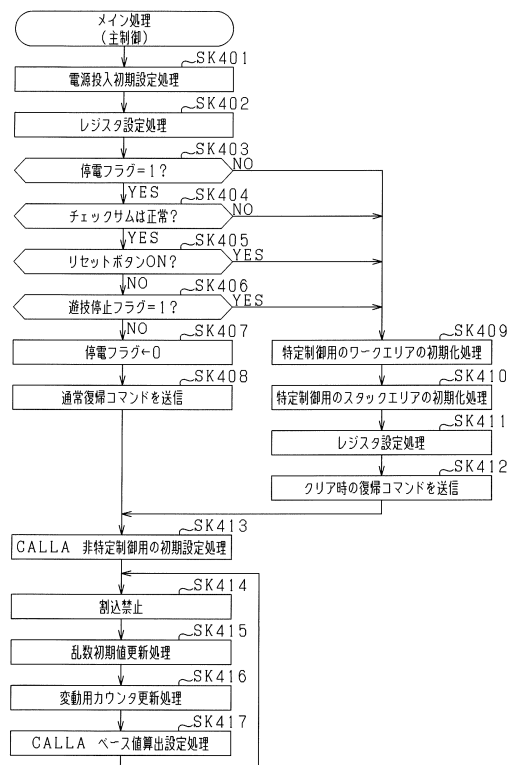
【図 306】



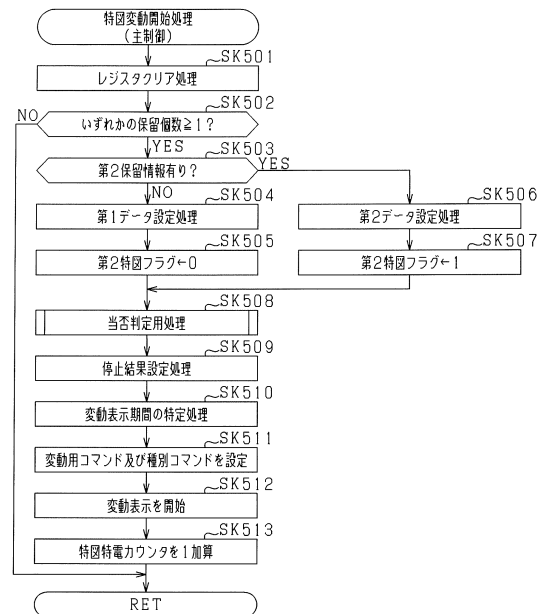
10

20

【図 307】



【図 308】



30

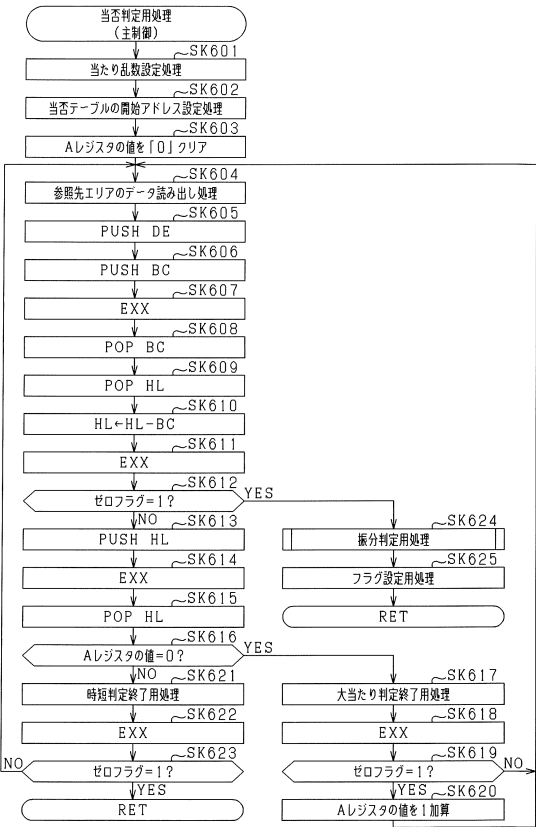
40

50

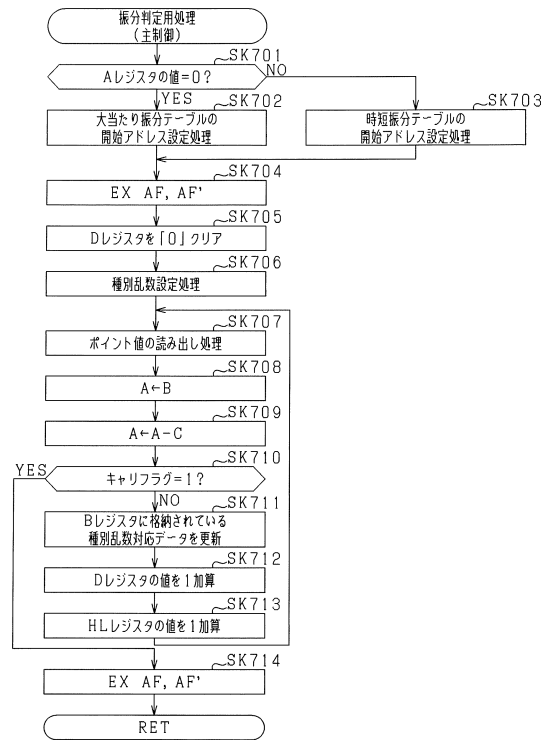
【図 3 0 9】



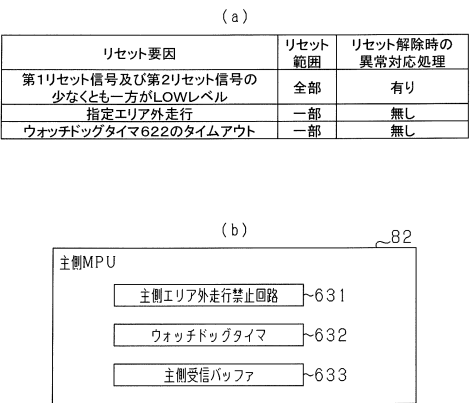
【図 3 1 0】



【図 3 1 1】



【図 3 1 2】



10

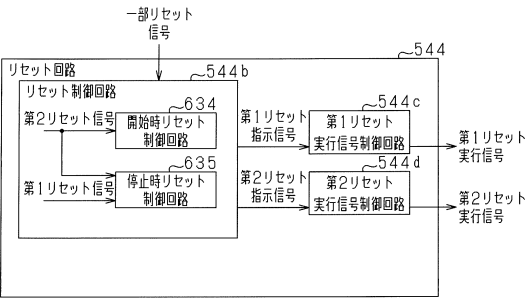
20

30

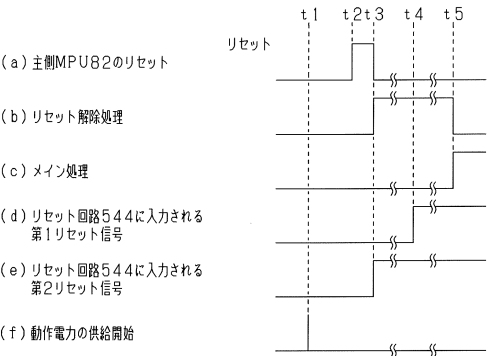
40

50

【図 3 1 7】



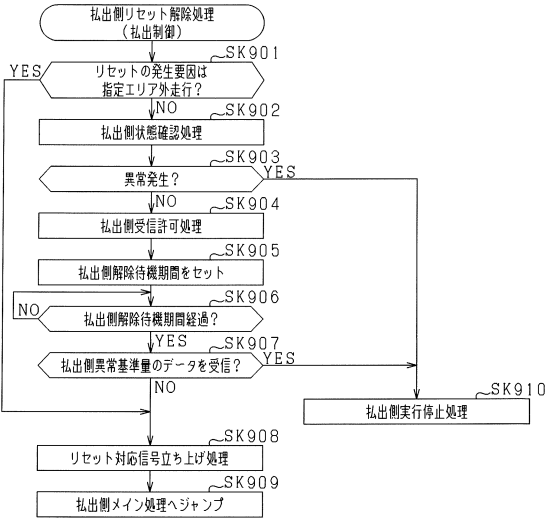
【図 3 1 8】



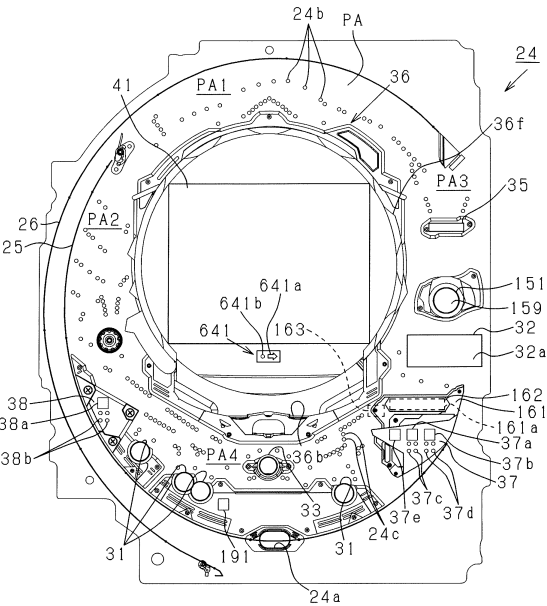
10

20

【図 3 1 9】



【図 3 2 0】

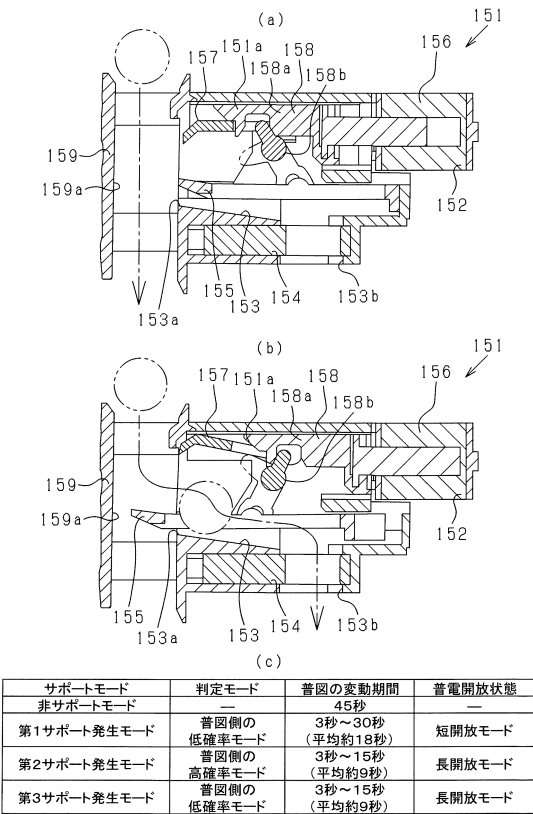


30

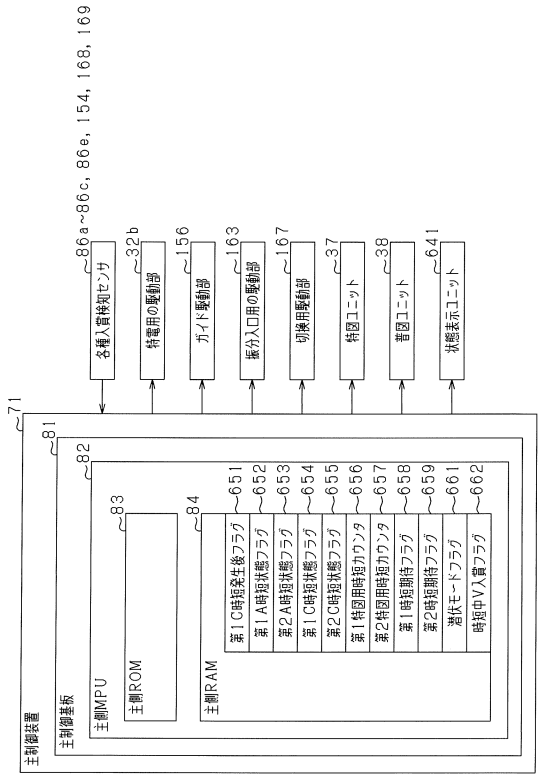
40

50

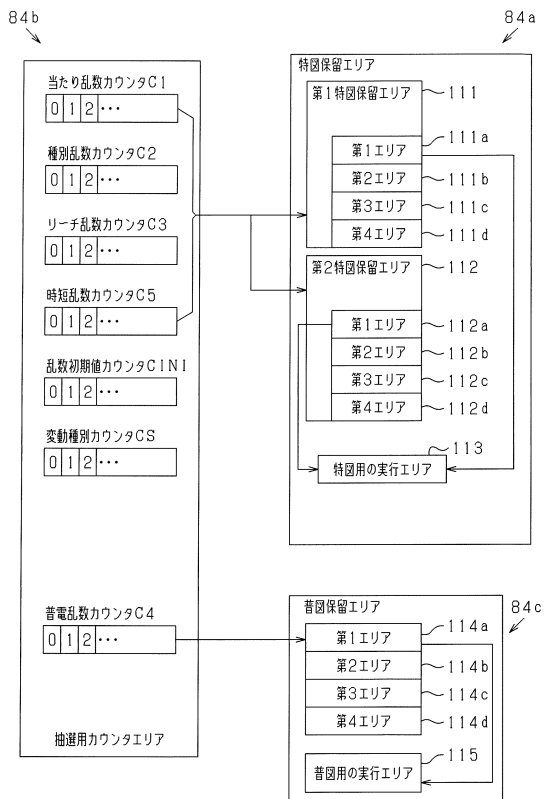
【図 3 2 1】



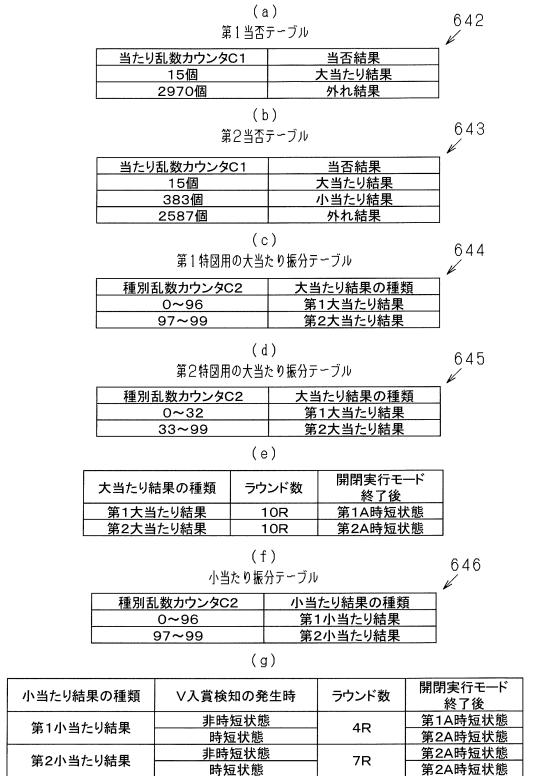
【図 3 2 2】



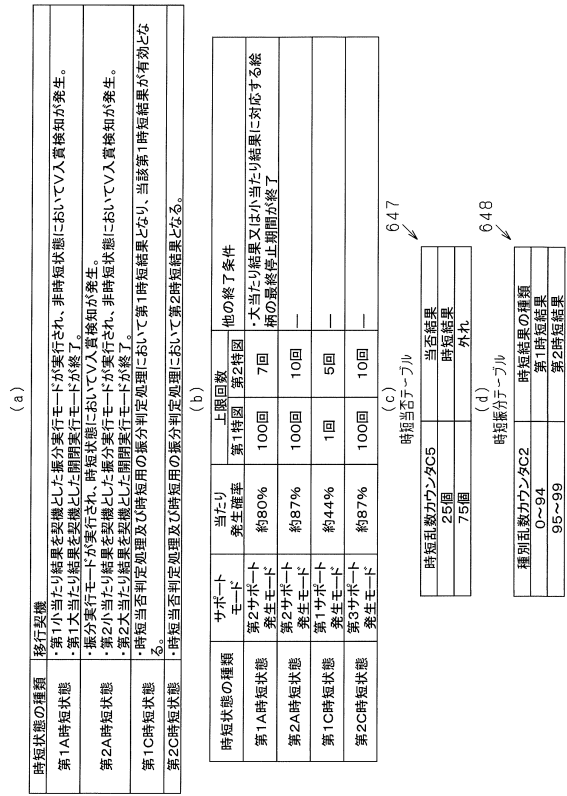
【図 3 2 3】



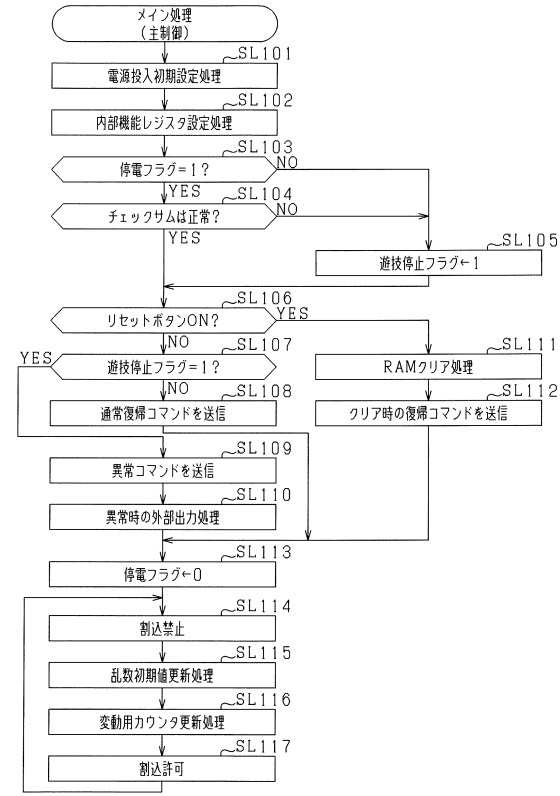
【図 3 2 4】



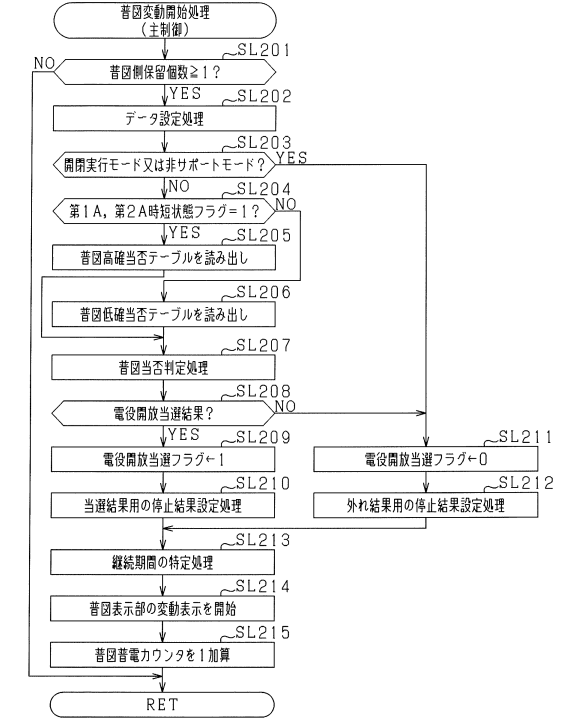
【図 3 2 5】



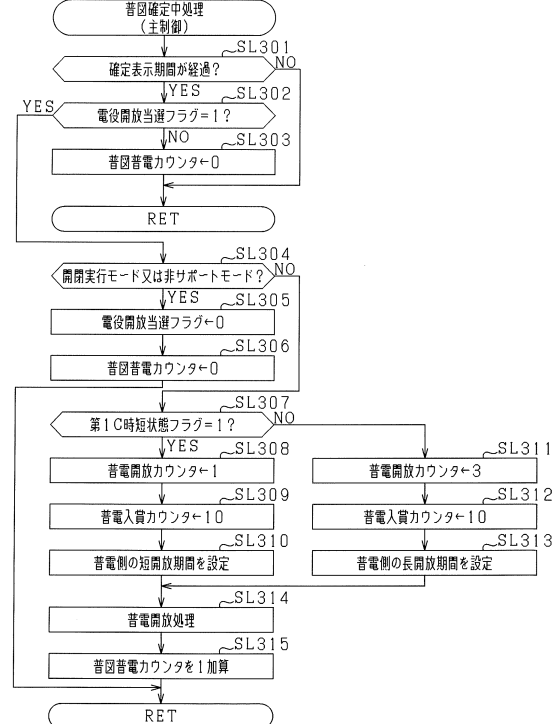
【図 3 2 6】



【図 3 2 7】



【図 3 2 8】



10

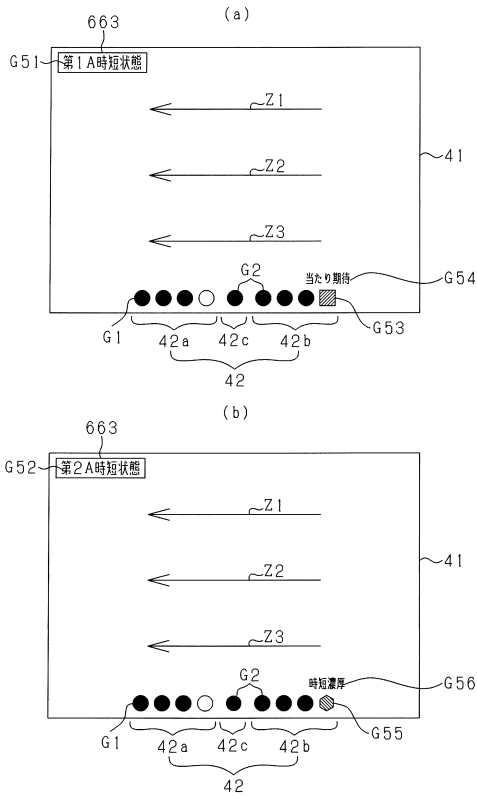
20

30

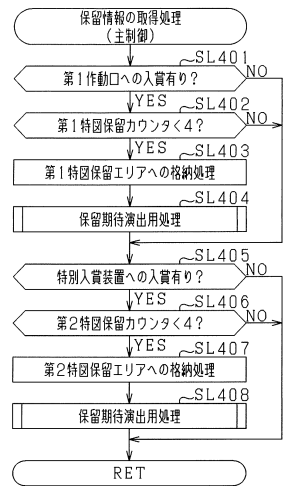
40

50

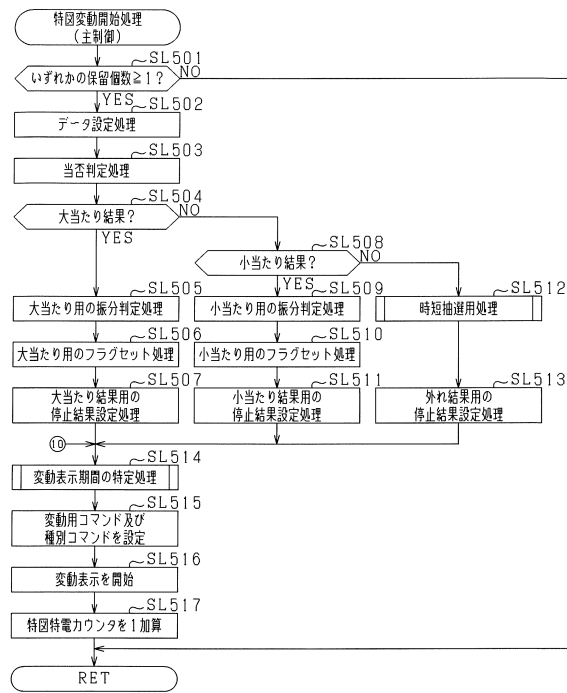
【図 3 2 9】



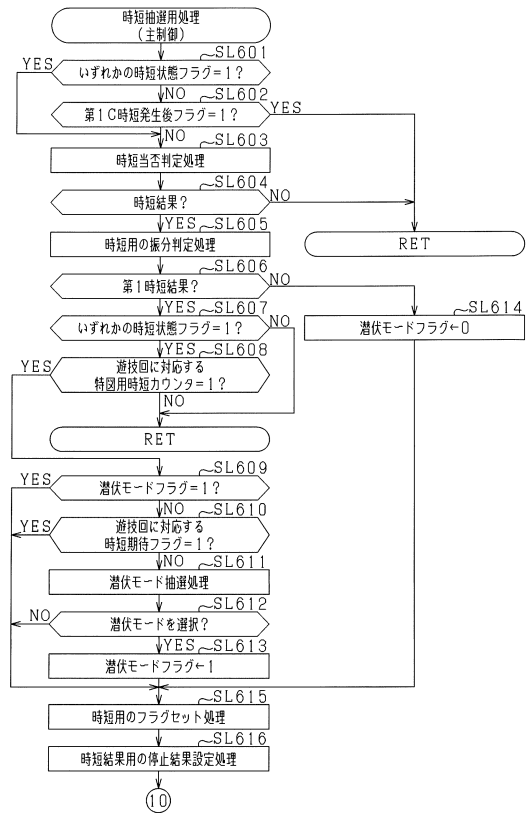
【図 3 3 0】



【図 3 3 1】



【図 3 3 2】



10

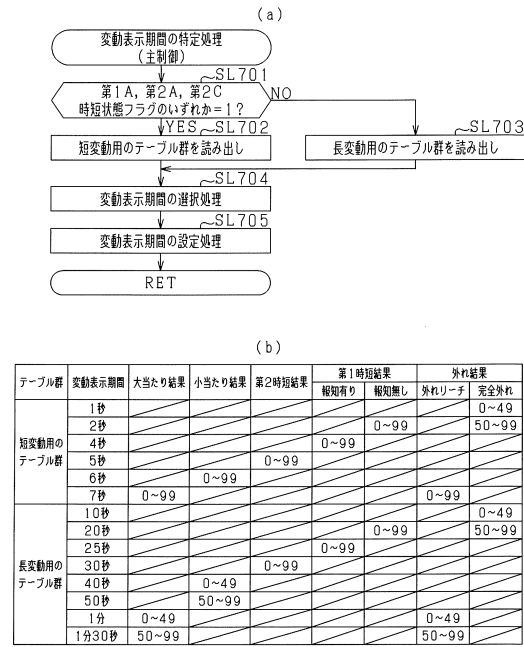
20

30

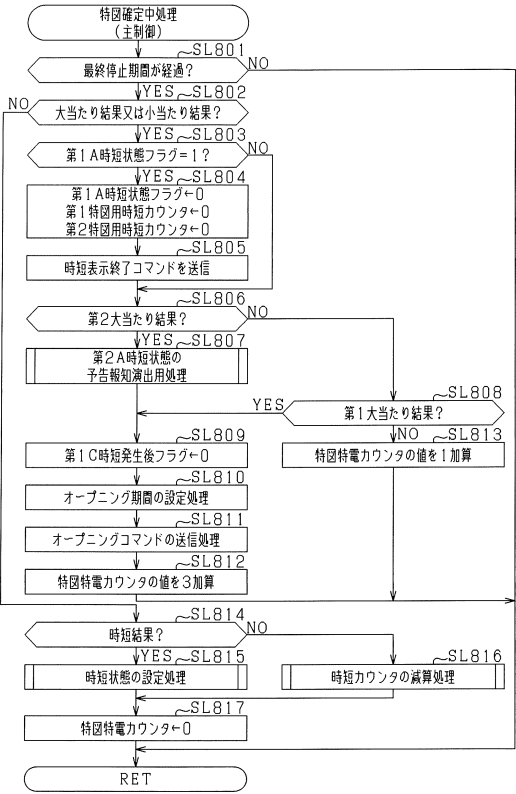
40

50

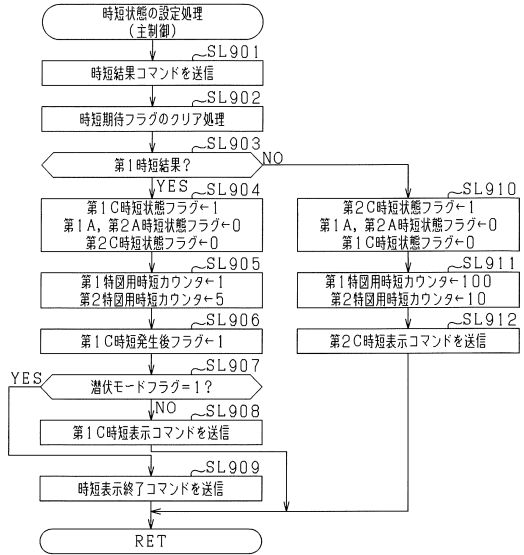
【図 3 3 3】



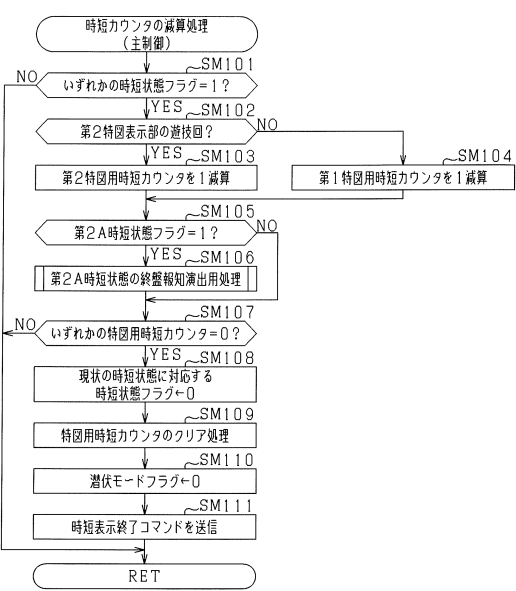
【図 3 3 4】



【図 3 3 5】



【図 3 3 6】



10

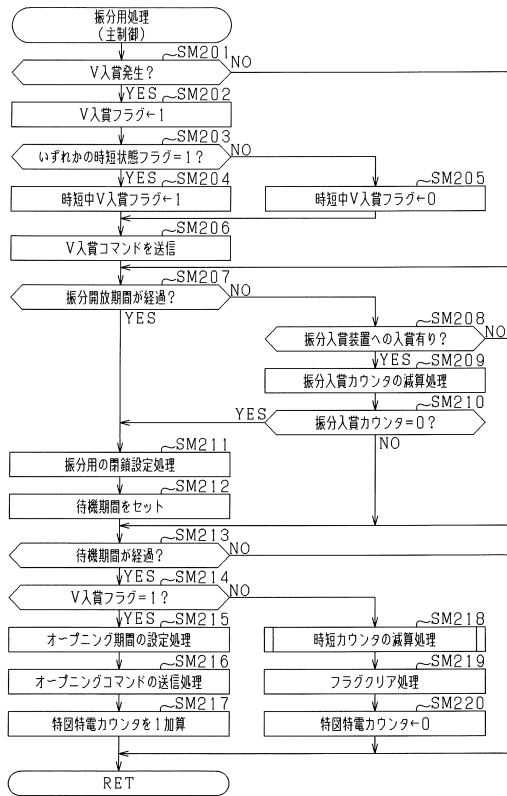
20

30

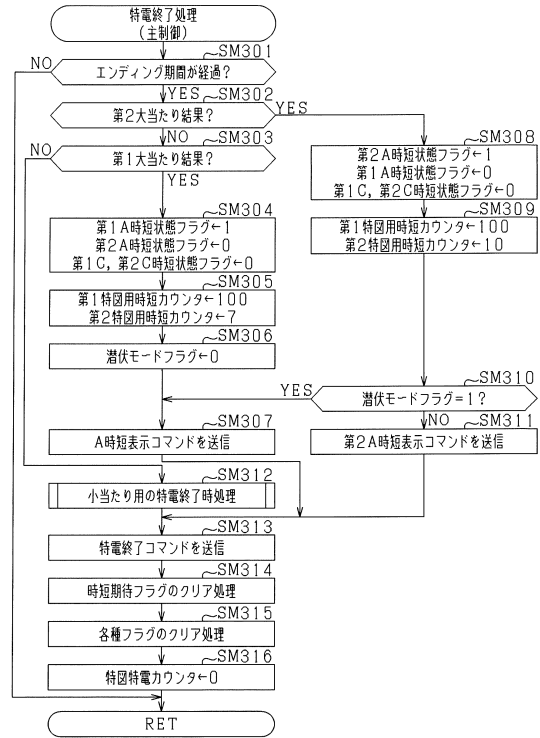
40

50

【圖 3 3 7】



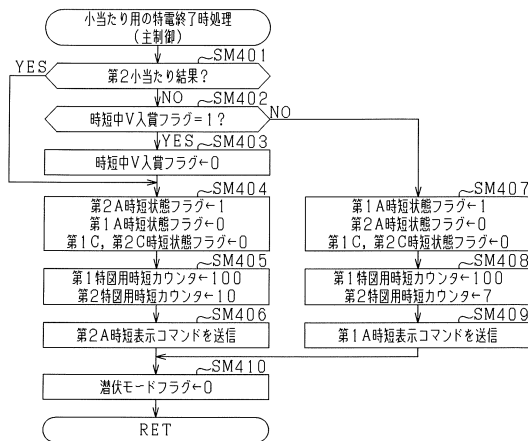
【圖 3 3 8】



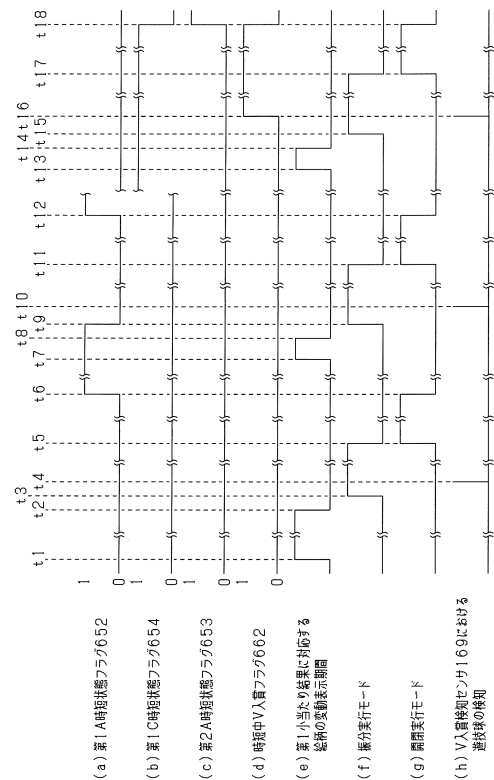
10

20

【図 3 3 9】



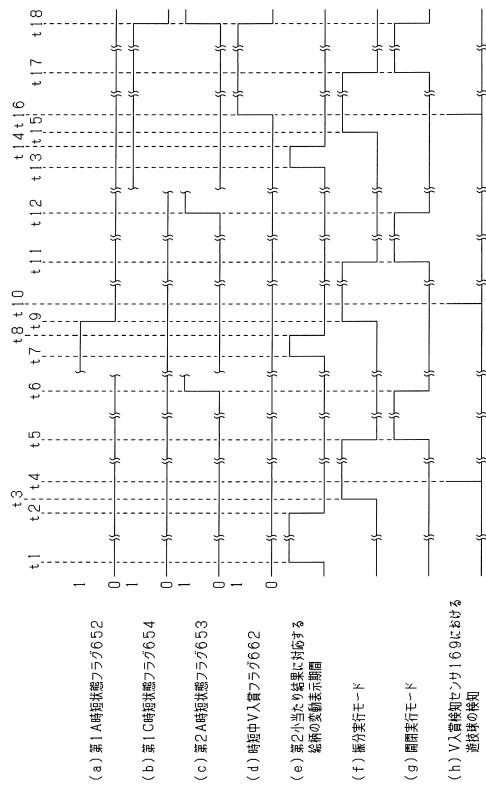
【図 3 4 0】



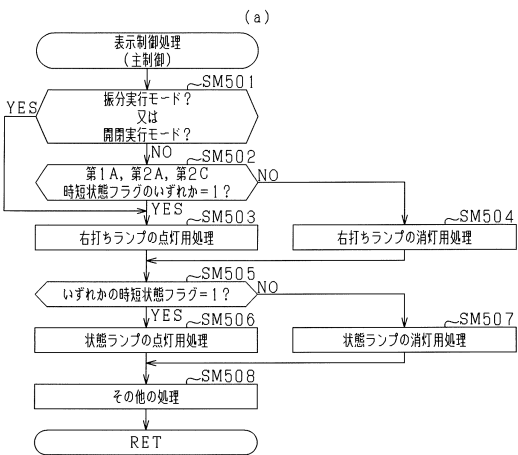
30

40

【図 3 4 1】



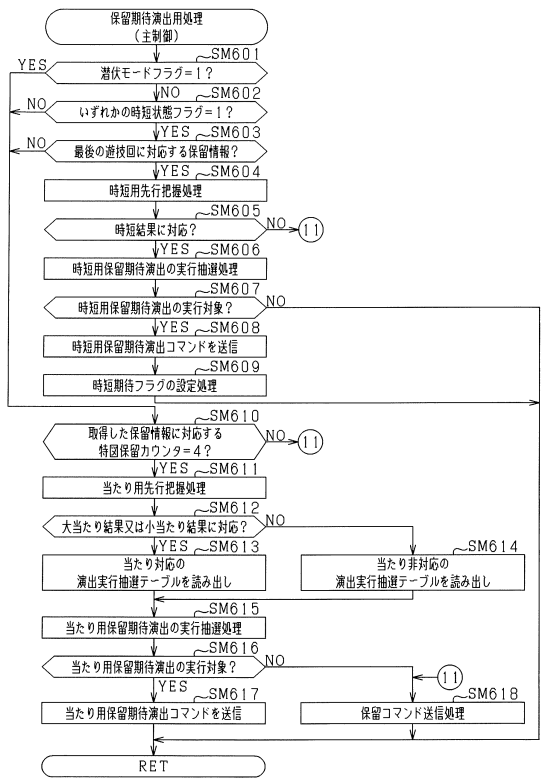
【図 3 4 2】



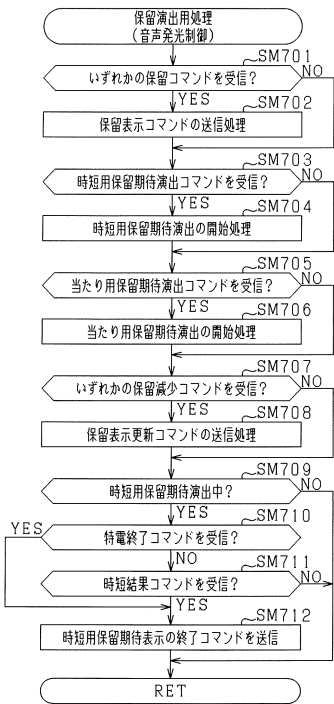
(b)

遊技状態	右打ちランプ641a	状態ランプ641b
振分実行モード	点灯	—
開閉実行モード	消灯	消灯
通常遊技状態	消灯	消灯
第1A時短状態	点灯	点灯
第2A時短状態	消灯	点灯
第1C時短状態	点灯	点灯
第2C時短状態	点灯	点灯

【図 3 4 3】



【図 3 4 4】



10

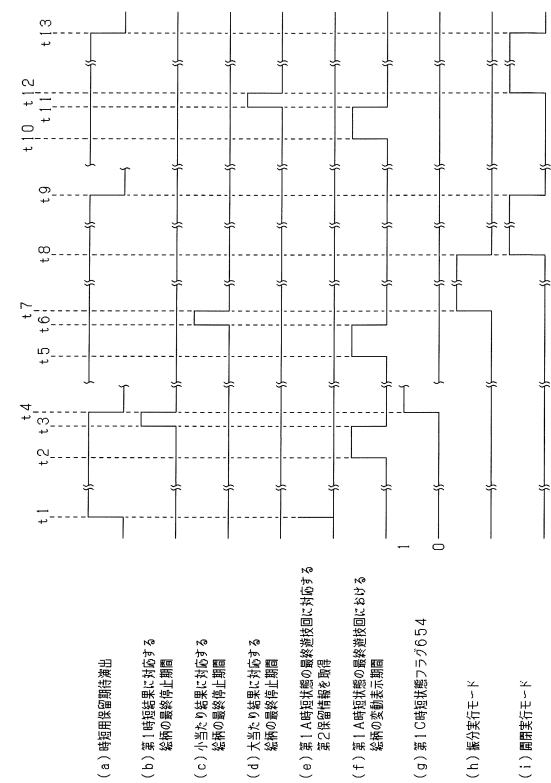
20

30

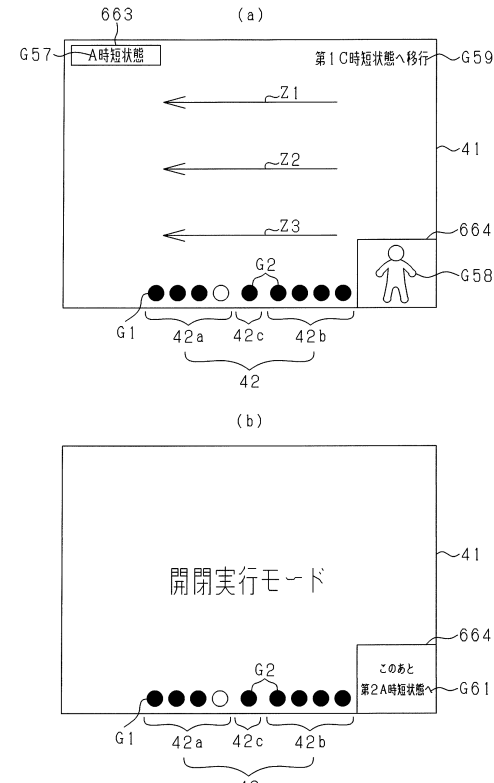
40

50

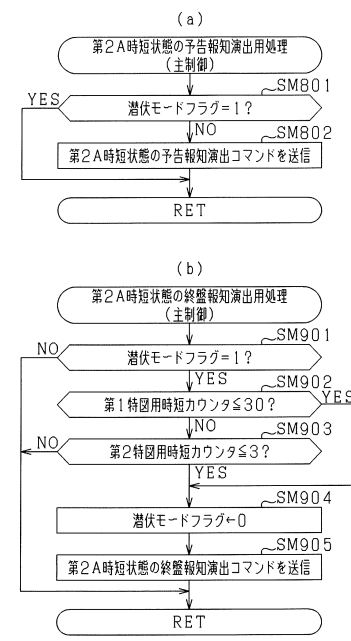
【図 3 4 5】



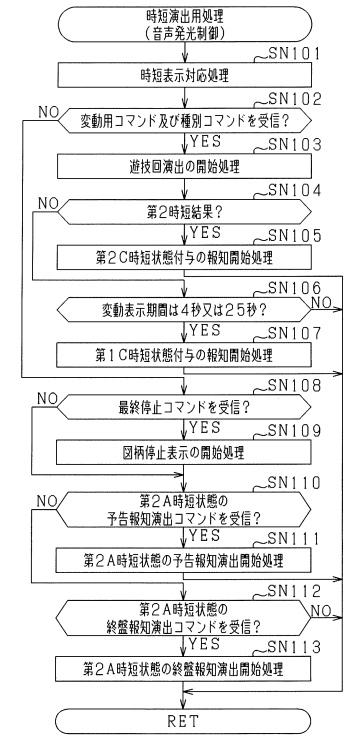
【図 3 4 6】



【図 3 4 7】



【図 3 4 8】



10

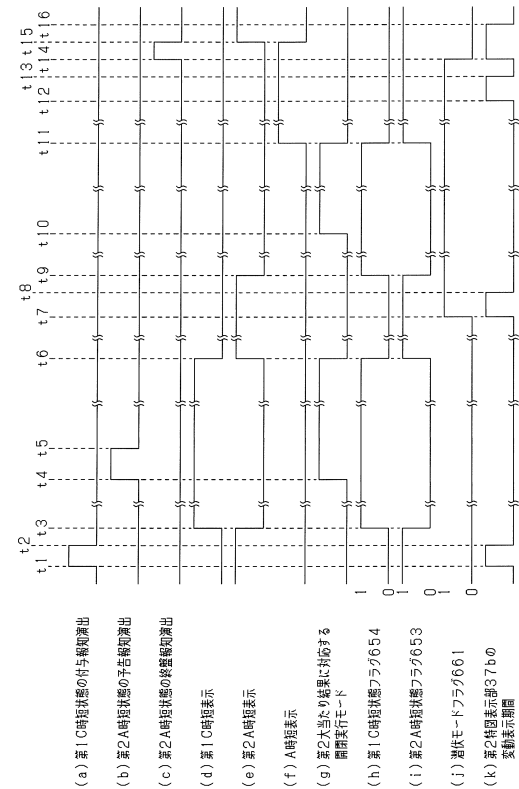
20

30

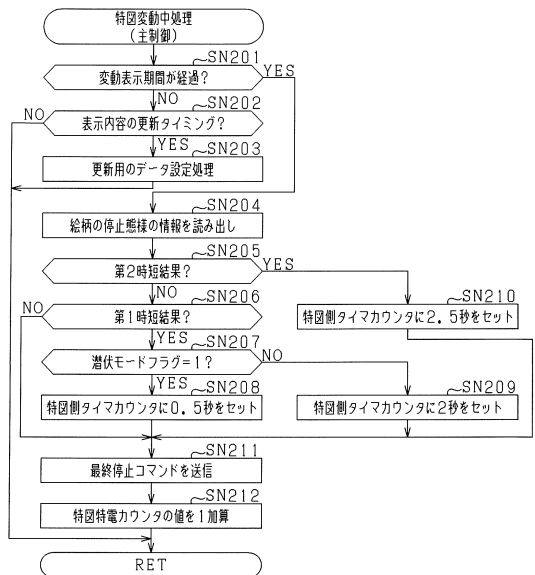
40

50

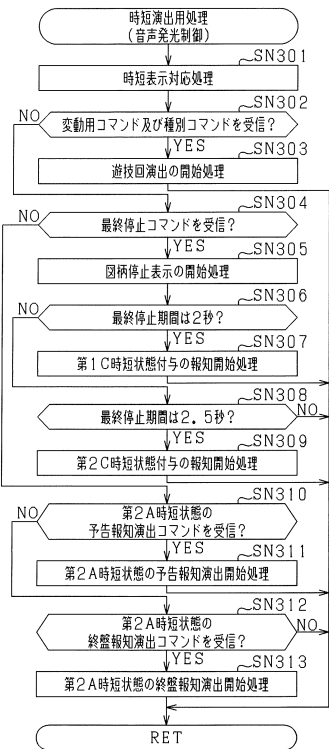
【図 3 4 9】



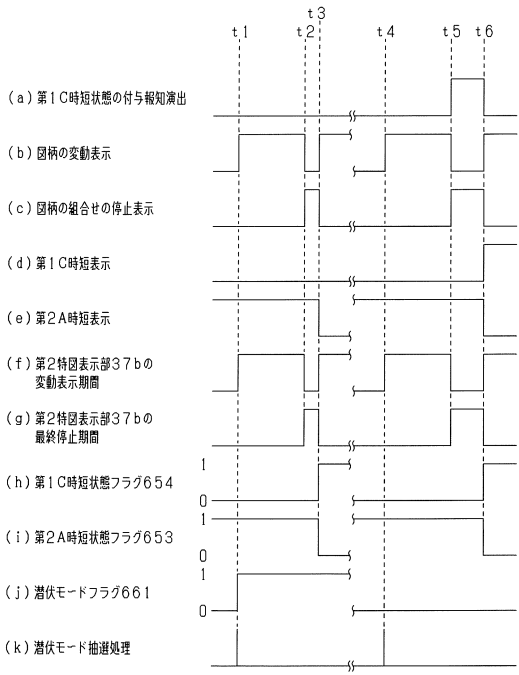
【図 3 5 0】



【図 3 5 1】



【図 3 5 2】



10

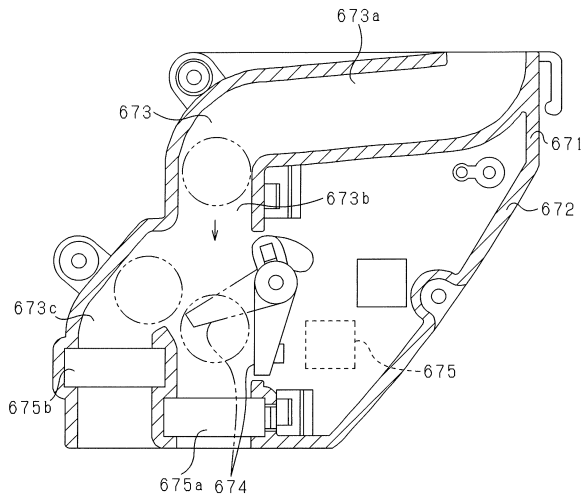
20

30

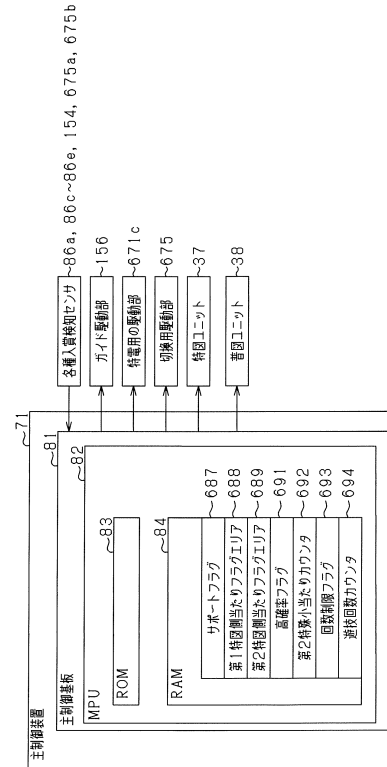
40

50

【圖 3 5 7】



【圖 3 5 8】



【図 3 5 9】

(a)		高専相当テーブル		681
大当たり結果	54回	小当たり結果	1000回	外れ結果 8946回
(b)		高専相当テーブル		682
大当たり結果	540回	小当たり結果	1000回	外れ結果 8460回
(c)		高専相当テーブル		683
大当たり結果	540回	小当たり結果	1000回	外れ結果 8460回

【図 3 6 0】

(a)

第1特図用の大当たり振分テーブル

683

種別乱数カウンタC2	大当たり結果の種類
0～66	低確大当たり結果
67～99	第1高確大当たり結果

(b)

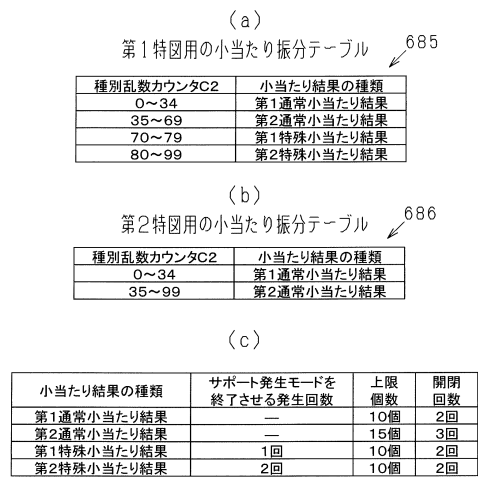
第2特図用の大当たり振分テーブル 684

種別乱数カウンタC2	大当たり結果の種類
0~66	第2高確大当たり結果
67~99	第1高確大当たり結果

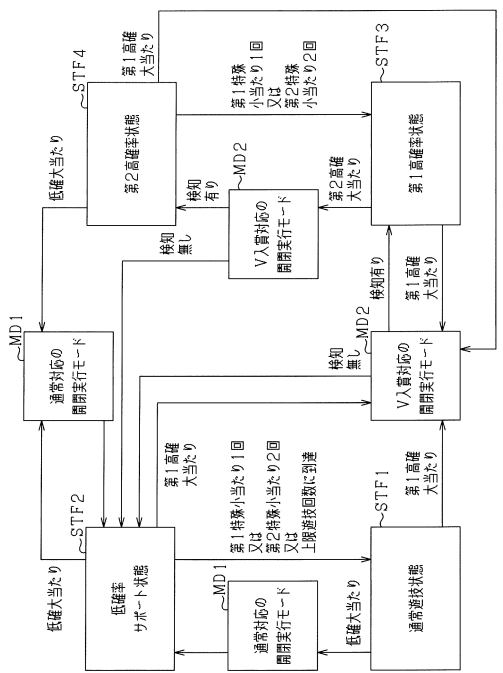
(c)			
大当たり結果	開閉実行 モード	V入賞検知センサ675b による検知	開閉実行モード後の状態
低確 大当たり結果	通常 対応	無し	低確率サポート状態STF2
第1高確 大当たり結果	V入賞 対応	有り	第1高確率状態STF3
第2高確 大当たり結果	V入賞 対応	無し	低確率サポート状態STF2
		有り	第2高確率状態STF4
		無し	低確率サポート状態STF2

(d)	
サポート発生モードの上限遊技回数	
移行態様	上限遊技回数
低確大当たり結果を契機とした通常対応の開閉実行モードの終了後に 低確率サポート状態STF2に移行	25回
第2高確大当たり結果を契機としたV入賞対応の開閉実行モードにおいてV 入賞検知センサ675bにおける遊技球の検知が発生して 第2高確率状態STF4に移行	—
V入賞対応の開閉実行モードにおいてV入賞検知センサ675bにおける遊技 球の検知が発生せずに低確率サポート状態STF2に移行	—

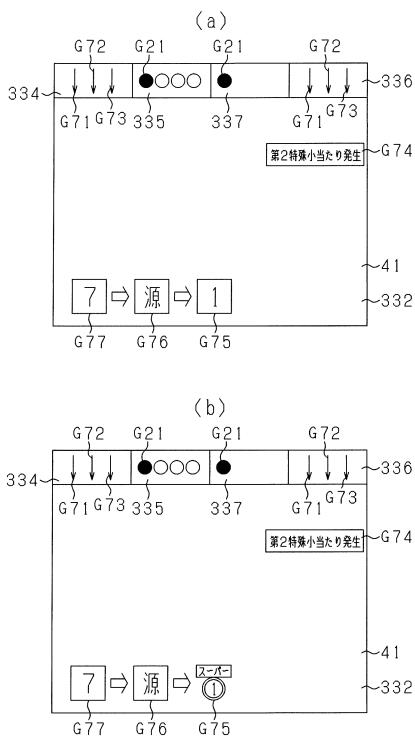
【図 3 6 1】



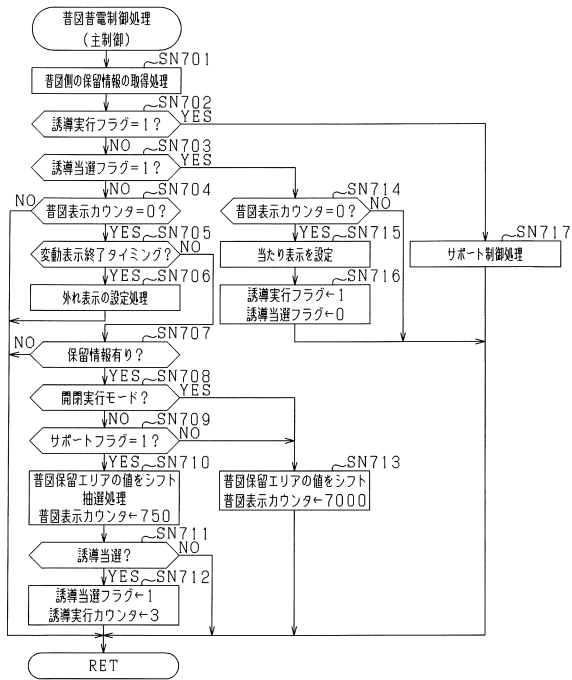
【図 3 6 2】



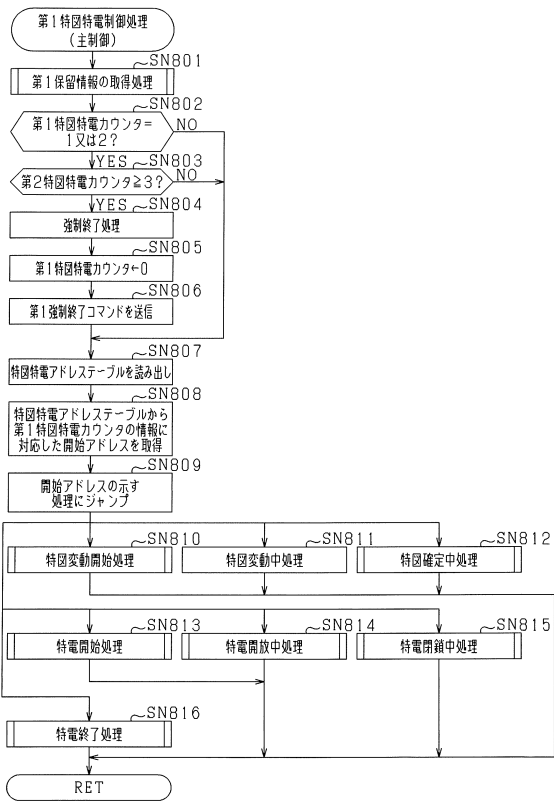
【図 3 6 3】



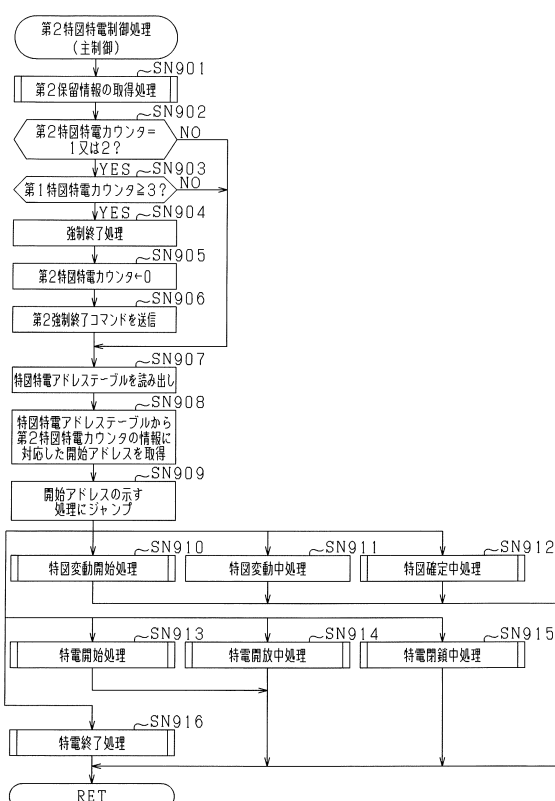
【図 3 6 4】



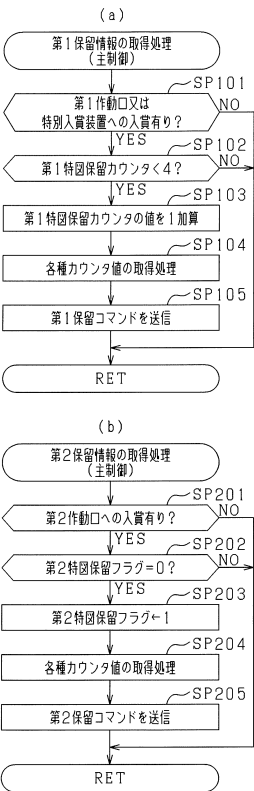
【図 3 6 5】



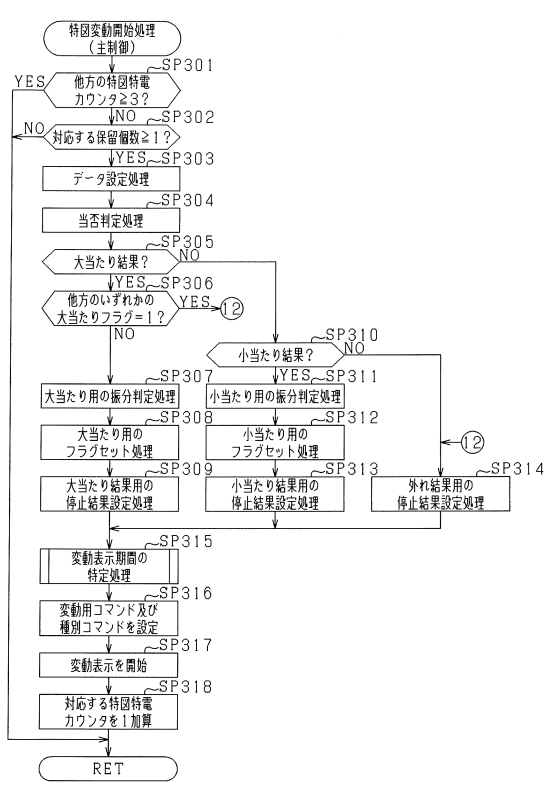
【図 3 6 6】



【図 3 6 7】



【図 3 6 8】



10

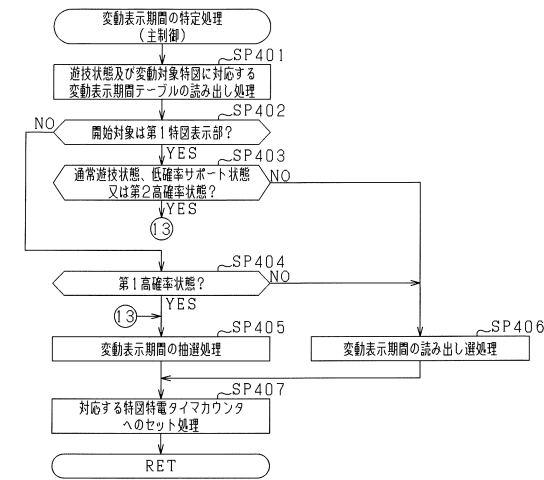
20

30

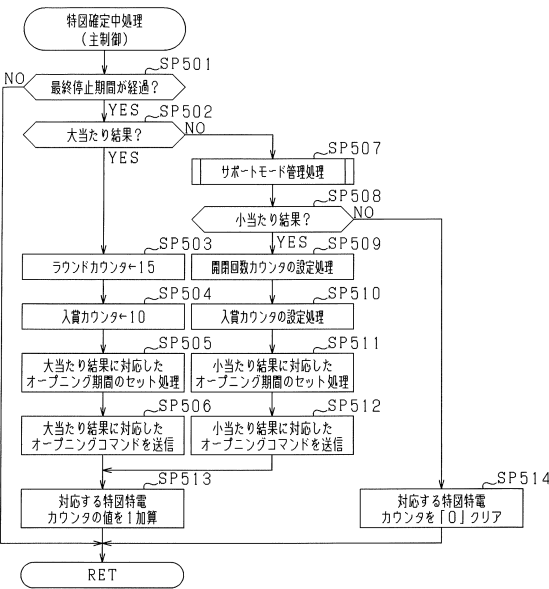
40

50

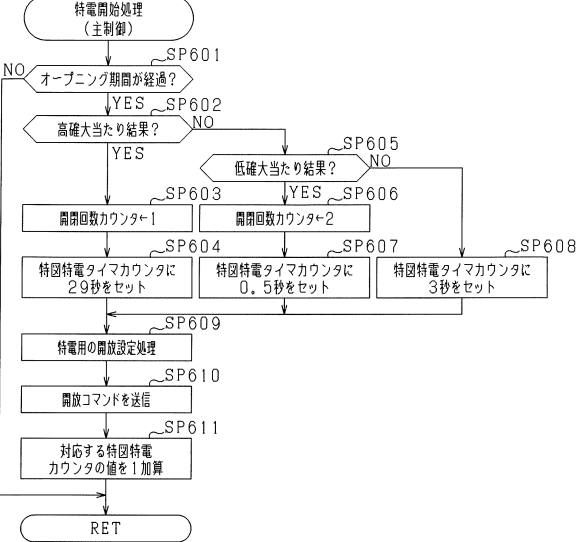
【図 3 6 9】



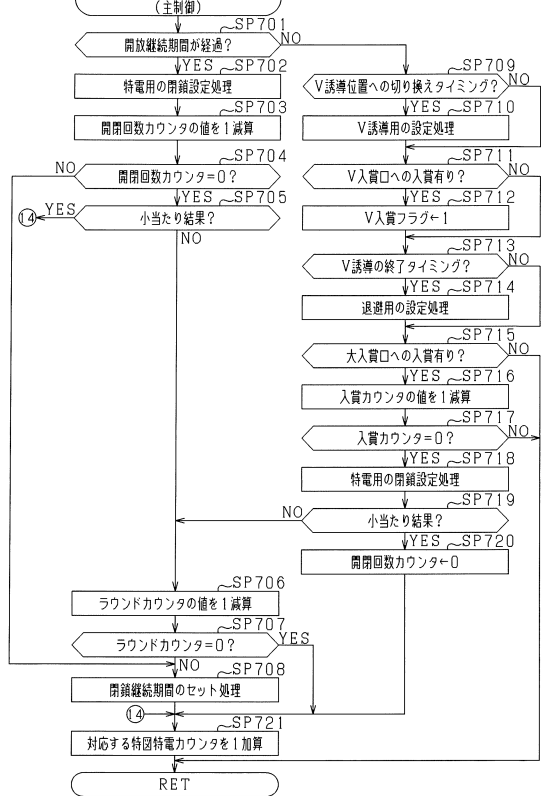
【図 3 7 0】



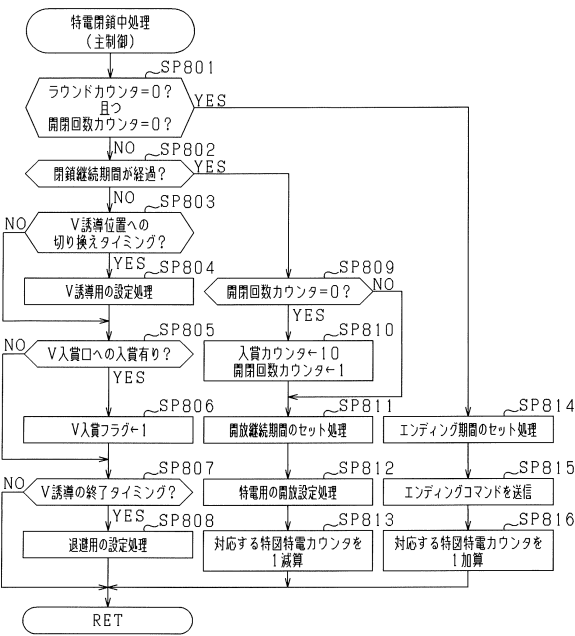
【図 3 7 1】



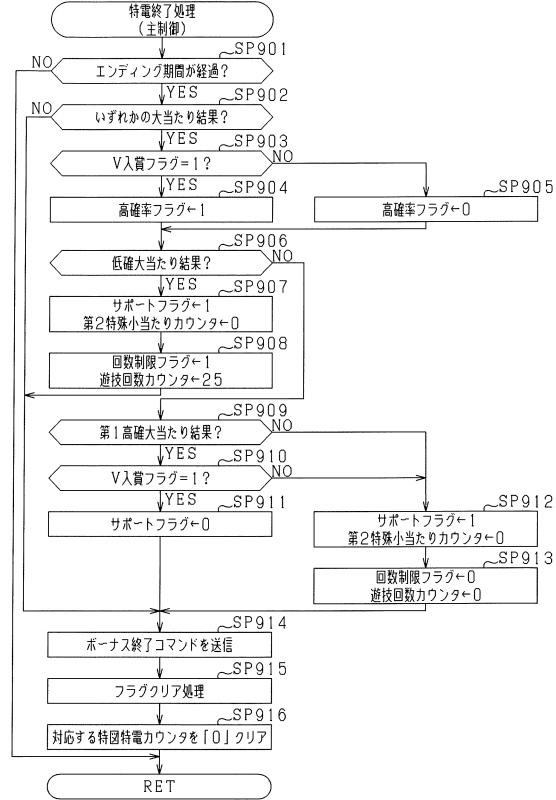
【図 3 7 2】



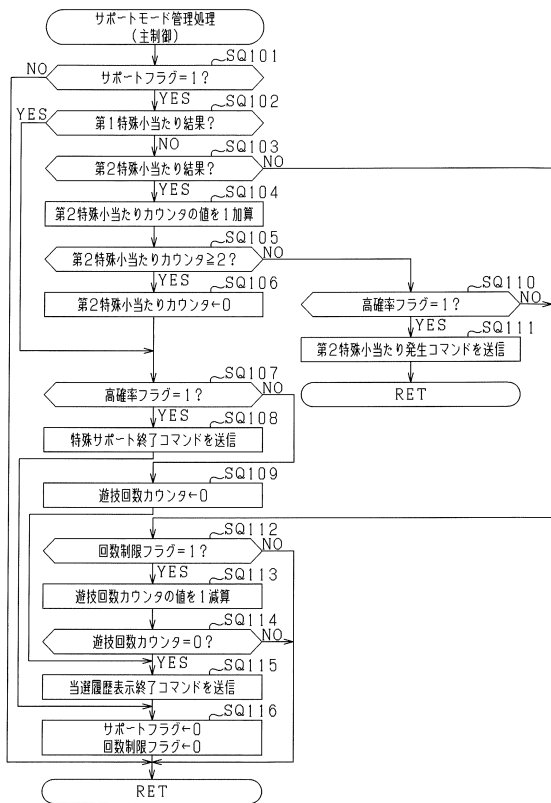
【図 373】



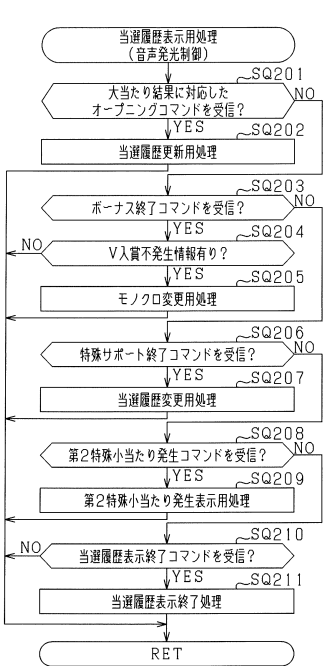
【図 374】



【図 375】



【図 376】



10

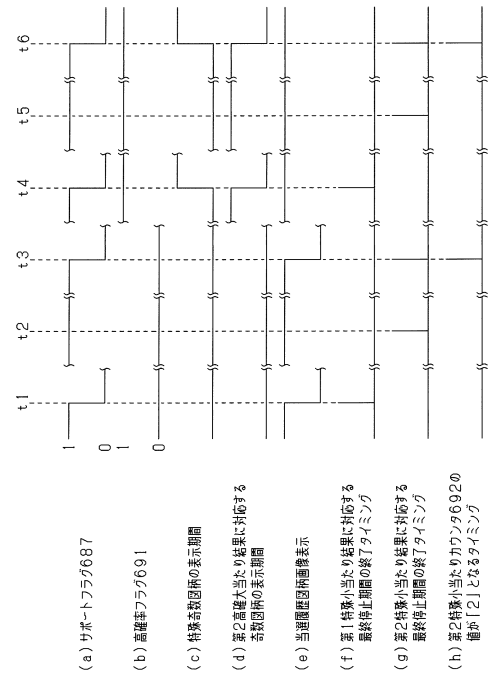
20

30

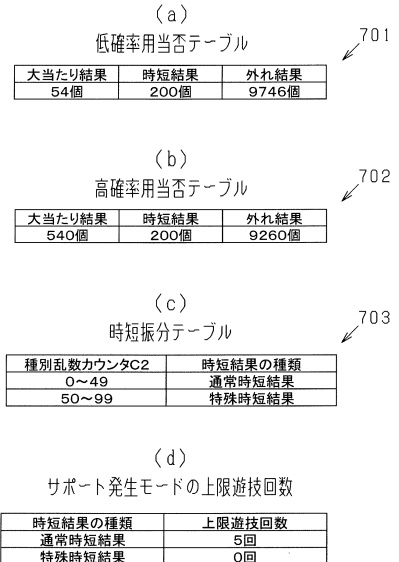
40

50

【図 3 7 7】



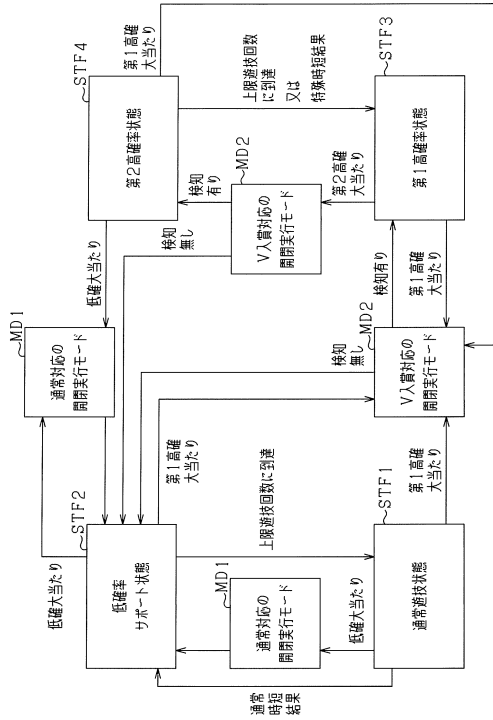
【図 3 7 8】



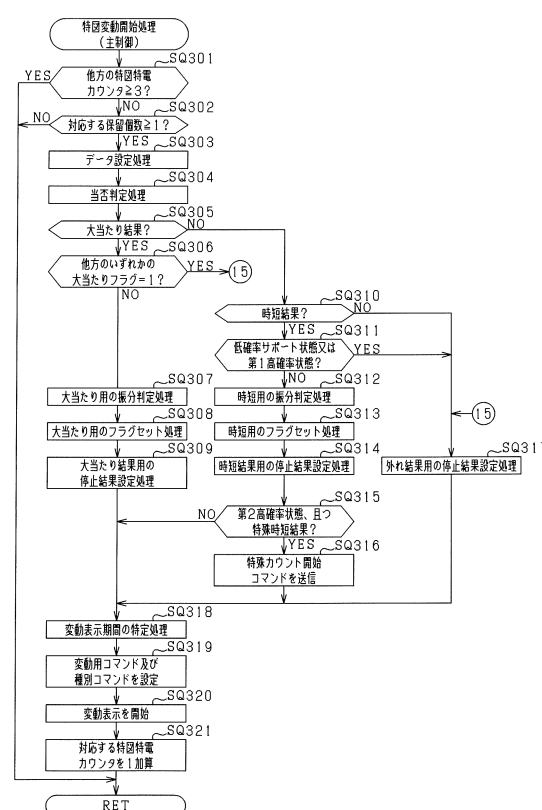
10

20

【図 3 7 9】



【図 3 8 0】

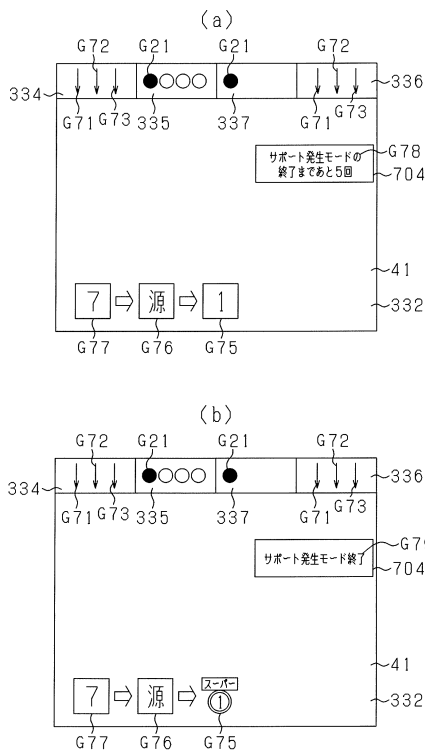


30

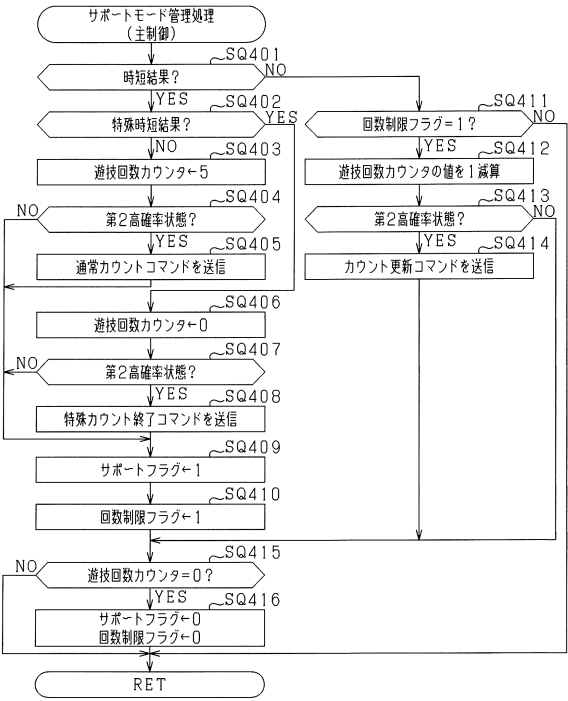
40

50

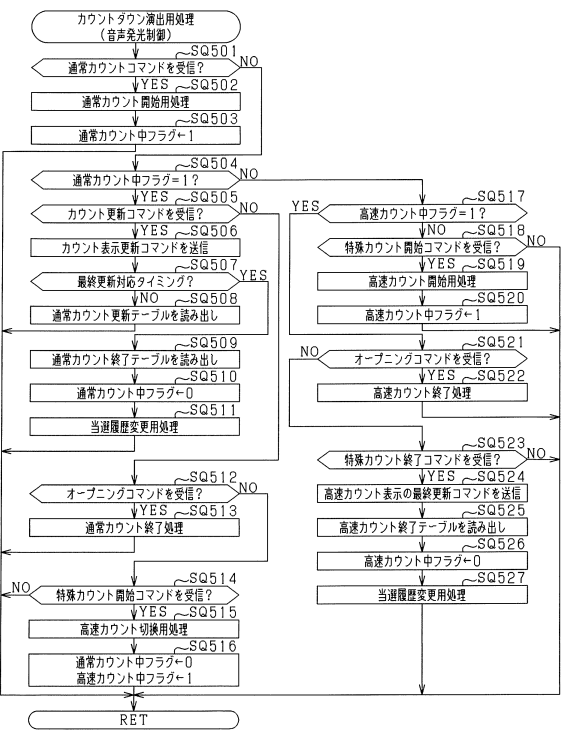
【図 3 8 1】



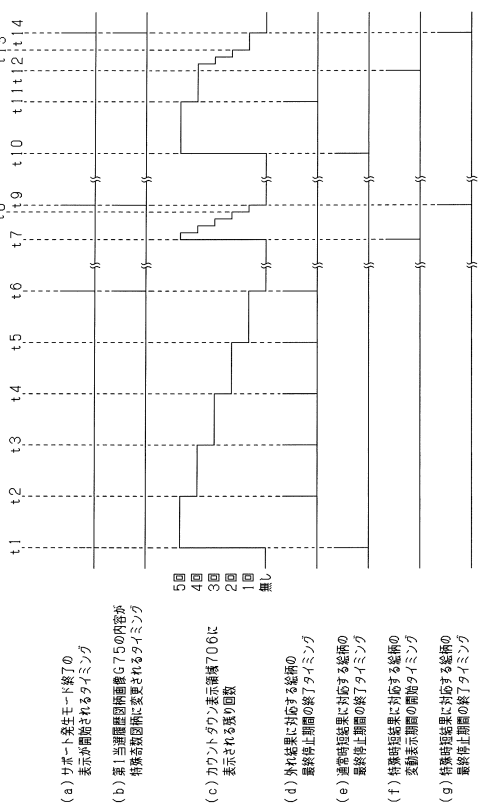
【図 3 8 2】



【図 3 8 3】



【図 3 8 4】



10

20

30

40

50

【図 3 8 5】

(a) 第1低確率用当否テーブル 705

大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
54個	100個	9846個

(b) 第2低確率用当否テーブル 706

大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
54個	3000個	6946個

(c) 第1高確率用当否テーブル 707

大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
540個	100個	9360個

(d) 第2高確率用当否テーブル 708

大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
540個	3000個	6460個

(e) 第1特図用の大当たり振分テーブル 709

種別乱数カウンタC2	大当たり結果の種類
0~34	低確大当たり結果
35~64	第1高確大当たり結果
65~99	第2高確大当たり結果

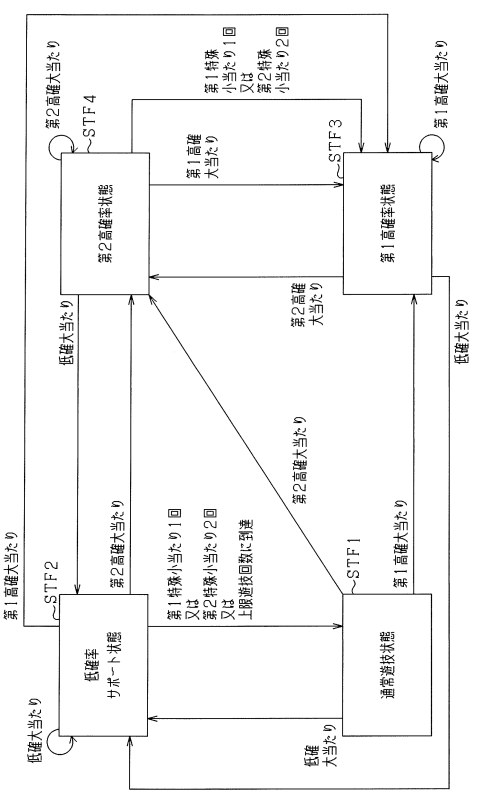
(f) 第2特図用の大当たり振分テーブル 711

種別乱数カウンタC2	大当たり結果の種類
0~34	低確大当たり結果
35~64	第1高確大当たり結果
65~99	第2高確大当たり結果

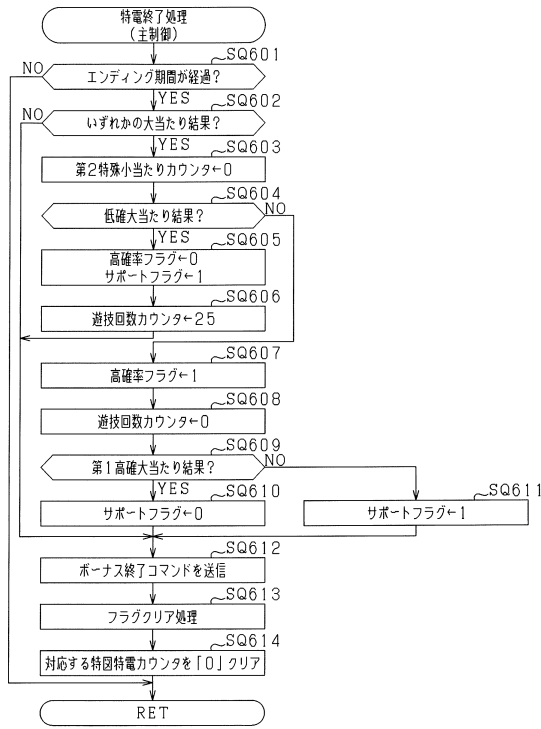
(g)

大当たり結果	開閉実行モード後の状態
低確大当たり結果	低確率サポート状態STF2
第1高確大当たり結果	第1高確率状態STF3
第2高確大当たり結果	第2高確率状態STF4

【図 3 8 6】



【図 3 8 7】



10

20

30

40

50