

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-168484

(P2020-168484A)

(43) 公開日 令和2年10月15日(2020.10.15)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F	7/02	2 C 0 8 8
7/02		
(2006.01)	A 6 3 F	3 1 2 Z
	A 6 3 F	3 1 1 B
	A 6 3 F	3 1 6 A

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 142 頁)

(21) 出願番号	特願2020-118413 (P2020-118413)	(71) 出願人	000144522
(22) 出願日	令和2年7月9日 (2020.7.9)		株式会社三洋物産
(62) 分割の表示	特願2018-143378 (P2018-143378)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
	の分割		
原出願日	平成30年7月31日 (2018.7.31)	(74) 代理人	100167900
			弁理士 福井 仁
		(72) 発明者	加納 達義
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		Fターム(参考)	2C088 EB14 EB42 EB76

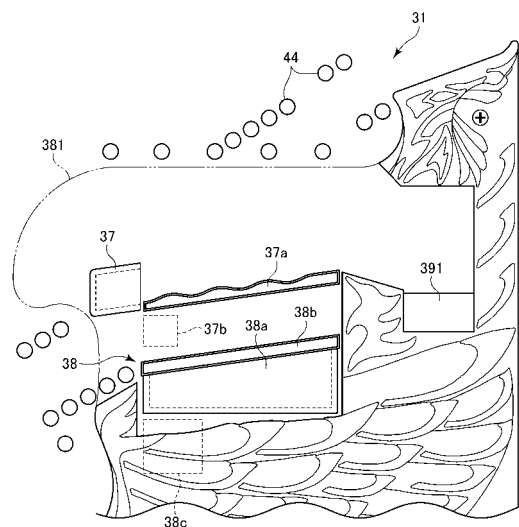
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者の遊技への注目度を向上させることができる遊技機の提供。

【解決手段】遊技機は、可変入賞装置38に入球する遊技球の流路の上流側に位置する電動役物37aと、電動役物37aを駆動する電動役物駆動部37bを備える。電動役物駆動部37bは、電動役物37aを保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持し、電動役物37aを非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして電動役物37aにて保持していた遊技球を解放する。可変入賞装置38は、開閉扉38bを開放状態に設定した後、大入賞口39aへの所定数の遊技球の入球に基づいて開閉扉38bを閉鎖状態に設定する。電動役物37aは、電動役物37aから解放された遊技球の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする。

【選択図】 図3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段と、前記始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段と、前記特定制御状態に移行した場合に遊技球が入球可能な状態に移行する可変入賞装置とを備える遊技機であって、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を流下可能とし、前記可変入賞装置への遊技球の入球を補助する入球補助手段を備え、

10

前記入球補助手段は、

前記可変入賞装置に入球する遊技球の流路の上流側に位置する補助本体手段と、

前記補助本体手段を駆動することによって、流下可能状態または流下不可能状態に設定する補助駆動手段とを備え、

前記補助駆動手段は、

前記補助本体手段を流下可能状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球を流下可能とし、前記補助本体手段を流下不可能状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして前記補助本体手段にて流下可能としていた遊技球を解放し、

前記可変入賞装置は、

20

遊技球の入球に際して所定の遊技球を払い出す大入賞口と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記大入賞口に入球させる開放状態、および前記遊技領域を流下する遊技球を入球させない閉鎖状態を有し、前記補助本体手段を通過した遊技球の流路の下流側に位置する開閉扉と、

前記開閉扉を駆動することによって、開放状態または閉鎖状態に設定する可変入賞駆動手段とを備え、

前記可変入賞駆動手段は、前記開閉扉を開放状態に設定した後、前記大入賞口への所定数の遊技球の入球に基づいて前記開閉扉を閉鎖状態に設定し、

前記補助本体手段は、前記補助本体手段から解放された遊技球の個数が前記所定数の遊技球よりも多くなるように前記遊技領域を流下する複数の遊技球を流下可能とすることを特徴とする遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段を備え、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行する遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に通常制御状態から遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2005-074175号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

50

しかしながら、可変入賞装置は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して所定の遊技球を払い出しているため、遊技球の払い出しは単調になってしまい、ひいては遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の遊技機は、遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段と、遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段と、始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段と、特定制御状態に移行した場合に遊技球が入球可能な状態に移行する可変入賞装置とを備える遊技機であって、遊技領域を流下する複数の遊技球を流下可能とし、可変入賞装置への遊技球の入球を補助する入球補助手段を備え、入球補助手段は、可変入賞装置に入球する遊技球の流路の上流側に位置する補助本体手段と、補助本体手段を駆動することによって、流下可能状態または流下不可能状態に設定する補助駆動手段とを備え、補助駆動手段は、補助本体手段を流下可能状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球を流下可能とし、補助本体手段を流下不可能状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして補助本体手段にて流下可能としていた遊技球を解放し、可変入賞装置は、遊技球の入球に際して所定の遊技球を払い出す大入賞口と、遊技領域を流下する遊技球を大入賞口に入球させる開放状態、および遊技領域を流下する遊技球を入球させない閉鎖状態を有し、補助本体手段を通過した遊技球の流路の下流側に位置する開閉扉と、開閉扉を駆動することによって、開放状態または閉鎖状態に設定する可変入賞駆動手段とを備え、可変入賞駆動手段は、開閉扉を開放状態に設定した後、大入賞口への所定数の遊技球の入球に基づいて開閉扉を閉鎖状態に設定し、補助本体手段は、補助本体手段から解放された遊技球の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を流下可能とすることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】 本発明の第1実施形態に係るパチンコ機の正面図

【図2】 遊技盤の正面図

【図3】 右作動口および可変入賞装置の近傍を拡大した遊技盤の正面図

【図4】 図柄表示装置の表示画面を示す図

【図5】 パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図

【図6】 内部抽選に用いられる各カウンタの内容を示す図

【図7】 大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルを示す図

【図8】 大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図

【図9】 タイマ割込み処理のフローチャートを示す図

【図10】 作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図

【図11】 通常処理のフローチャートを示す図

【図12】 メイン処理のフローチャートを示す図

【図13】 遊技回制御処理のフローチャートを示す図

【図14】 データ設定処理のフローチャートを示す図

【図15】 変動開始処理のフローチャートを示す図

【図16】 表示継続時間の設定処理のフローチャートを示す図

【図17】 遊技状態移行処理のフローチャートを示す図

- 【図 18】大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図
- 【図 19】大入賞口開放処理のフローチャートを示す図
- 【図 20】開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図
- 【図 21】音声発光制御装置および表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図
- 【図 22】音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図
- 【図 23】演出決定処理のフローチャートを示す図
- 【図 24】遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図
- 【図 25】高確率モードに移行した後、当否結果が「特別外れ結果」となった場合の右作動口、可変入賞装置、および図柄表示装置を示す図
- 【図 26】本発明の第 2 実施形態に係る右作動口および可変入賞装置の近傍を拡大した遊技盤の正面図 10
- 【図 27】音声発光制御装置および表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図
- 【図 28】作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図
- 【図 29】通常処理のフローチャートを示す図
- 【図 30】遊技状態移行処理のフローチャートを示す図
- 【図 31】音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図
- 【図 32】遊技球計数処理のフローチャートを示す図
- 【図 33】演出決定処理のフローチャートを示す図
- 【図 34】閉鎖時演出決定処理のフローチャートを示す図
- 【図 35】高確率モードに移行した後、電動役物の板面を 3 個の遊技球が伝っていき、当否結果が「特別外れ結果」となって、小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「50」をセットした場合の右作動口、可変入賞装置、および図柄表示装置を示す図 20
- 【図 36】高確率モードに移行した後、電動役物の板面を 2 個の遊技球が伝っていき、当否結果が「特別外れ結果」となって、小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「50」をセットした場合の右作動口、可変入賞装置、および図柄表示装置を示す図
- 【図 37】高確率モードに移行した後、電動役物の板面を 3 個の遊技球が伝っていき、当否結果が「特別外れ結果」となって、小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「200」をセットした場合の右作動口、可変入賞装置、および図柄表示装置を示す図
- 【図 38】本発明の第 3 実施形態に係る右作動口および可変入賞装置の近傍を拡大した遊技盤の正面図 30
- 【図 39】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図
- 【図 40】作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図
- 【図 41】通常処理のフローチャートを示す図
- 【図 42】電役サポート用処理のフローチャートを示す図
- 【図 43】高確率モードに移行した後、当否結果が「特別外れ結果」となって、上側電動役物抽選に当選した場合の右作動口、可変入賞装置、および図柄表示装置を示す図
- 【図 44】高確率モードに移行した後、当否結果が「特別外れ結果」となって、上側電動役物抽選に当選しなかった場合の右作動口、可変入賞装置、および図柄表示装置を示す図
- 【図 45】本発明の第 4 実施形態に係る右作動口および可変入賞装置の近傍を拡大した遊技盤の正面図 40
- 【図 46】音声発光制御装置および表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図
- 【図 47】高確率モードに移行した後、当否結果が「特別外れ結果」となって、大入賞口に遊技球が入賞した場合の右作動口、可変入賞装置、および図柄表示装置を示す図
- 【図 48】高確率モードに移行した後、当否結果が「特別外れ結果」となって、大入賞口に遊技球が入賞しなかった場合の右作動口、可変入賞装置、および図柄表示装置を示す図
- 【図 49】本発明の第 5 実施形態に係る右作動口および可変入賞装置の近傍を拡大した遊技盤の正面図
- 【図 50】高確率モードに移行した後、当否結果が「特別外れ結果」となった場合の右作動口、可変入賞装置、および図柄表示装置を示す図
- 【発明を実施するための形態】 50

【0009】

〔第1実施形態〕

以下、本発明の第1実施形態を図面に基づいて説明する。

図1は、本発明の第1実施形態に係るパチンコ機の正面図である。

パチンコ機10は、遊技機的一种であるパチンコ遊技機である。このパチンコ機10は、図1に示すように、パチンコ機10の外殻を形成する外枠11と、この外枠11に対して前方（正面側）に回動可能に取り付けられた遊技機本体12とを備えている。

【0010】

遊技機本体12は、左右両側部のうち一方を支持側として回動可能となるように外枠11に支持される内枠（図示略）と、内枠の前方に配置されるとともに、左右両側部のうち一方を支持側として前方へ回動可能となるように内枠に支持される前扉枠13と、内枠の後方に配置されるとともに、左右両側部のうち一方を支持側として後方へ回動可能となるように内枠に支持される裏バックユニット（図示略）とを備えている。

【0011】

なお、遊技機本体12は、その回動先端部に設けられた施錠装置（図示略）を備えている。この施錠装置は、遊技機本体12を外枠11に対して開放不能な施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠13を内枠に対して開放不能な施錠状態とする機能を有している。これらの施錠状態は、パチンコ機10の前面に露出させて設けられたシリンダ錠14に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことによって解除される。

【0012】

前扉枠13は、内枠の前面側全体を覆うようにして設けられた略楕円形状の窓部21と、窓部21に嵌め込まれた窓パネル22とを有している。なお、本実施形態では、窓パネル22は、ガラスによって無色透明に形成されているが、合成樹脂などによって無色透明に形成されていてもよい。

また、前扉枠13は、窓部21の周囲に設けられた各種ランプ部等にて構成される発光手段の一部として窓部21の上方に設けられた表示ランプ部23と、表示ランプ部23の左右両側に設けられるとともに、遊技状況に応じた効果音などを出力するスピーカ部24と、窓部21の下方に設けられた上側膨出部25および下側膨出部26とを備えている。

【0013】

上側膨出部25および下側膨出部26は、上下に並設されるとともに、共に前方へ膨出するように設けられている。

上側膨出部25は、上方に開口するようにして内側に設けられた上皿25aと、上皿25aの中央部に設けられた押ボタン25bとを有している。上皿25aは、裏バックユニットに設けられた払出装置71（図5参照）にて払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構81（図5参照）側へ導くための機能を有している。押ボタン25bは、遊技者に操作されることによって、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような期待演出を実行する操作手段として機能する。

下側膨出部26は、同じく上方に開口するようにして内側に設けられた下皿26aを有している。下皿26aは、上皿25a内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有している。

【0014】

さらに、前扉枠13は、下皿26aの右方に設けられた発射手段としての発射ハンドル27を備えている。この発射ハンドル27は、パチンコ機10の遊技者に操作されることによって、内枠の下方に設けられた遊技球発射機構81から内枠の上方に設けられた遊技領域に向けて遊技球を発射する。発射ハンドル27は、その回転操作量を変更することによって、遊技領域に向けて発射する遊技球の発射強度、すなわち発射の勢いを変更する。

【0015】

図2は、遊技盤の正面図である。

遊技盤31は、図2に示すように、その表面に取り付けられた内レール部32および外

10

20

30

40

50

レール部 3 3 を有し、内枠に搭載されている。前述した遊技領域は、内レール部 3 2 および外レール部 3 3 によって区画されるようにして遊技盤 3 1 に形成されている。この遊技領域は、窓部 2 1 を介して略全域を前方から視認することができる。

内レール部 3 2 および外レール部 3 3 は、遊技領域への遊技球の誘導レール 3 4 を構成し、この誘導レール 3 4 は、遊技者が発射ハンドル 2 7 を回転操作したことによって遊技球発射機構 8 1 から発射された遊技球を遊技領域の上部に案内する。

【0016】

誘導レール 3 4 は、その出口部分が遊技領域の一方の側部に配置されるとともに、遊技領域の上部中央を向くようにして形成されている。このため、遊技領域の上部における遊技球の到達位置は、遊技者による発射ハンドル 2 7 の回転操作量が大きくなるにしたがって、誘導レール 3 4 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトしていく。なお、本実施形態では、誘導レール 3 4 の出口部分は、遊技領域の左側部に設けられている。

10

【0017】

遊技盤 3 1 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように形成された大小複数の開口部を遊技領域に有している。また、遊技盤 3 1 は、各開口部に設けられた一般入賞口 3 5、中央作動口（第 1 始動入球部）3 6、右作動口（第 2 始動入球部）3 7、可変入賞装置 3 8、およびアウト口 3 9 を有している。また、遊技盤 3 1 は、中央部左側および中央部右側のそれぞれに設けられたスルーゲート 4 1 と、上部右側に設けられた主表示装置 4 2 と、中央部に設けられた可変表示ユニット 4 3 等を有している。さらに、遊技盤 3 1 は、遊技球の落下方向を適宜分散させるために、または調整等するために植設された多数の釘 4 4 や、風車等の各種部材（役物）を遊技領域に有している。

20

【0018】

一般入賞口 3 5、中央作動口 3 6、右作動口 3 7、および可変入賞装置 3 8 の各種入賞口のそれぞれは、遊技球の入球を検知する検知センサ 4 0 a ~ 4 0 d（図 5 参照）を備え、これらの検知センサ 4 0 a ~ 4 0 d は、遊技盤 3 1 の背面側に配設されている。具体的には、一般入賞口 3 5 は、検知センサ 4 0 a を備え、中央作動口 3 6 は、検知センサ 4 0 b を備え、右作動口 3 7 は、検知センサ 4 0 c を備え、可変入賞装置 3 8 は、検知センサ 4 0 d を備えている。パチンコ機 1 0 は、検知センサ 4 0 a ~ 4 0 d の検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。なお、検知センサ 4 0 a ~ 4 0 d は、遊技球の入賞を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近接センサなどを採用することができる。

30

【0019】

具体的には、パチンコ機 1 0 は、一般入賞口 3 5 への入球が発生した場合には 1 0 個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機 1 0 は、中央作動口 3 6 への入球が発生した場合および右作動口 3 7 への入球が発生した場合には 3 個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機 1 0 は、可変入賞装置 3 8 への入球が発生した場合には 1 5 個の賞球の払い出しを実行する。なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、各作動口 3 6、3 7 の賞球個数を相違させてもよい。

【0020】

アウト口 3 9 は、遊技盤 3 1 の遊技領域の最下部に設けられている。各種入賞口等に入球しなかった遊技球は、このアウト口 3 9 を通って遊技領域から排出される。また、アウト口 3 9 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 4 0 e（図 5 参照）を備え、この検知センサ 4 0 e は、遊技盤 3 1 の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 1 0 は、アウト口 3 9 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

40

【0021】

各スルーゲート 4 1 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 4 0 f（図 5 参照）を備え、この検知センサ 4 0 f は、遊技盤 3 1 の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 1 0 は、各スルーゲート 4 1 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した

50

場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【0022】

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することをいい、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。ただし、以下の説明では、アウト口39への遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球を入賞とも表現する。また、スルーゲート41への入球とは、遊技領域に設けられたゲートを通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続することをいう。このスルーゲート41への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞とも表現する。

【0023】

中央作動口36および右作動口37は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤31に設置されている。中央作動口36は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口するようにして設けられている。右作動口37は、遊技領域を流下する遊技球を入球不能とすべく右向きに開口するようにして設けられている。

【0024】

図3は、右作動口および可変入賞装置の近傍を拡大した遊技盤の正面図である。

右作動口37は、図3に示すように、鉛直上方側の板面を波状に形成された略平板状の可動片によって構成されたガイド片（サポート片）としての電動役物37aを有している。

なお、遊技者は、発射ハンドル27の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール34の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット43等を避けて右作動口37に遊技球を導くことができる。

【0025】

電動役物37aは、右作動口37に向かうにしたがって下降するように傾斜して設けられるとともに、遊技盤31の背面側に搭載された電動役物駆動部37bに連結されている。この電動役物37aは、電動役物駆動部37bにて駆動されることによって、閉鎖状態（非サポート状態または非ガイド状態）および開放状態（サポート状態またはガイド状態）のいずれかに設定される。閉鎖状態は、電動役物37aを遊技盤31の内部に向かって後退させることによって、右作動口37に遊技球を入球させないようにして右作動口37を閉鎖した状態である。開放状態は、電動役物37aを窓パネル22に向かって前進させて遊技盤31から突出させることによって、右作動口37に遊技球を入球させるようにして右作動口37を開放した状態である。

【0026】

ここで、電動役物37aを閉鎖状態に設定した場合には、遊技球は、電動役物37aを通過し、落下していくことになる。

また、電動役物37aを開放状態に設定した場合には、遊技球は、電動役物37aの鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝って右作動口37に入球することになる。この際、電動役物37aの鉛直上方側の板面は、波状に形成されているので、遊技球は、この板面にて揺られながら時間をかけて右作動口37に入球することになる。

したがって、遊技球は、電動役物37aを閉鎖状態に設定した場合には、右作動口37に入賞することができず、電動役物37aを開放状態に設定した場合には、右作動口37に入賞することができる。

【0027】

なお、遊技盤31は、電動役物37aの右側に設けられた右側アウト口391を備えている。この右側アウト口391は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。また、右側アウト口391は、遊技盤31の遊技領域の最下部に設けられたアウト口39と同様の機能を有している。具体的には、右側アウト口391に入球した遊技球は、アウト口39に入球した遊技球と合流した後、遊技盤31の背面側に配設された検知センサ40eにて検知されるようになっ

10

20

30

40

50

ている。

【0028】

可変入賞装置38は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する大入賞口38aと、大入賞口38aを開閉するための開閉扉38bと、開閉扉38bを駆動する可変入賞駆動部38cとを備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル27の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導ルール34の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット43等を避けて可変入賞装置38に遊技球を導くことができる。

【0029】

ここで、遊技盤31は、可変入賞装置38の前面側を覆うようにして設けられたカバー381を備えている。このカバー381は、可変入賞装置38を前面側から視認可能とすべく透明（または半透明）に形成された透明パネル381aと、この透明パネル381aの周囲に設けられるとともに、不透明に形成された不透明パネル381bとを備えている（図2参照）。

したがって、遊技者は、透明パネル381aおよび窓部21を介して可変入賞装置38を前方から視認することができる。

【0030】

大入賞口38aは、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この大入賞口38aは、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ40dを備えている。パチンコ機10は、その検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。

【0031】

開閉扉38bは、矩形板状に形成されるとともに、大入賞口38aの開口を閉鎖するようにして遊技盤31に設けられている。この開閉扉38bは、窓パネル22に向かって前進して遊技盤31から突出することによって、大入賞口38aの開口を閉鎖する閉鎖状態と、遊技盤31の内部に向かって後退して遊技盤31に埋没することによって、大入賞口38aの開口を開放する開放状態とを有している。ここで、開閉扉38bを閉鎖状態に設定した場合には、遊技球は、開閉扉38bの鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝ってアウト口39側に流下していくことになる。この際、開閉扉38bの鉛直上方側の板面は、平面状に形成されているので、遊技球は、電動役物37aの鉛直上方側の板面を伝って流下していく場合と比較して、時間をかけることなく直ぐにアウト口39側に流下していくことになる。

可変入賞駆動部38cは、開閉扉38bを駆動することによって、開閉扉38bを開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。

【0032】

具体的には、開閉扉38bは、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉38bは、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。

なお、開閉実行モード（特定制御状態）とは、開閉扉38bを開放状態に設定し、大入賞口38aに遊技球を入球可能とするモードをいう。また、開閉実行モードにおいて、開閉扉38bを開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでを1回のラウンド遊技という。

【0033】

なお、本実施形態では、開閉扉38bは、矩形板状に形成されるとともに、大入賞口38aの開口を閉鎖するようにして遊技盤31に設けられていた。そして、開閉扉38bは、窓パネル22に向かって前進して遊技盤31から突出することによって、大入賞口38aの開口を閉鎖する閉鎖状態と、遊技盤31の内部に向かって後退して遊技盤31に埋没することによって、大入賞口38aの開口を開放する開放状態とを有していた。

これに対して、開閉扉は、これ以外の構成を採用してもよい。例えば、開閉扉は、矩形

10

20

30

40

50

板状に形成されるとともに、下方側の一边を中心軸として回動自在に遊技盤 3 1 に設けられていてもよい。この場合には、開閉扉は、窓パネル 2 2 に向かって回動して遊技盤 3 1 から突出することによって、大入賞口 3 8 a の開口を開放する開放状態と、遊技盤 3 1 の内部に向かって回動して遊技盤 3 1 に埋没することによって、大入賞口 3 8 a の開口を閉鎖する閉鎖状態とを有していればよい。

【0034】

主表示装置 4 2 は、図 2 に示すように、メイン表示部 4 5 と、役物用表示部 4 6 とを有し、複数のセグメント発光部を所定の態様で配列したセグメント表示器や、ドット表示器などの複数の表示装置を配置して構成されている。

なお、主表示装置 4 2 は、その前面側に設けられた窓パネル 2 2 に向かって膨出するようにして遊技盤 3 1 に設けられている。すなわち、主表示装置 4 2 は、窓パネル 2 2 を介してパチンコ機 1 0 の前方から視認可能となっている。また、主表示装置 4 2 と、窓パネル 2 2 との間の距離は、遊技球 1 個分よりも狭くなっている。これによって、パチンコ機 1 0 は、主表示装置 4 2 と、窓パネル 2 2 との間を遊技球が落下していくのを防止している。換言すれば、パチンコ機 1 0 は、主表示装置 4 2 の前方を遊技球が落下していくのを防止している。

【0035】

メイン表示部 4 5 は、中央作動口 3 6 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第 1 結果表示部 4 5 a と、右作動口 3 7 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第 2 結果表示部 4 5 b とを備えている（図 5 参照）。なお、メイン表示部 4 5 は、開閉実行モードとなった場合（または開閉実行モードとなる場合）に、その開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数を明示するためのラウンド表示部を更に備えていてもよい。

【0036】

第 1 結果表示部 4 5 a は、中央作動口 3 6 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、中央作動口 3 6 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第 1 結果表示部 4 5 a は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 0 は、開閉実行モードへ移行する。

第 2 結果表示部 4 5 b は、右作動口 3 7 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、右作動口 3 7 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第 2 結果表示部 4 5 b は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 0 は、開閉実行モードへ移行する。

【0037】

このように、本実施形態では、中央作動口 3 6 および右作動口 3 7 は、遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段として機能する。

また、本実施形態では、右作動口 3 7 は、遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する抽選手段として機能する。この右作動口 3 7 は、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、右作動口 3 7 に入球させる開放状態、および遊技領域を流下する遊技球を右作動口 3 7 に入球させない閉鎖状態を有する電動役物 3 7 a（ガイド片）と、電動役物 3 7 a を駆動することによって、開放状態または閉鎖状態に設定する電動役物駆動部 3 7 b（ガイド片駆動部）とを備えている。

【0038】

役物用表示部 4 6 は、各スルーゲート 4 1 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、各スルーゲート 4 1 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。役物用表示部 4 6 は、内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 0 は、電役開放状態へ移行する。この電役開放状態では、右作動口 3 7 に設け

られた電動役物 37a は、所定の態様で開放状態となる。

【0039】

なお、本実施形態では、メイン表示部 45 および役物用表示部 46 は、セグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT、ドットマトリックス等の他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、メイン表示部 45 および役物用表示部 46 に変動表示させる絵柄としては、複数種の文字を変動表示させる構成、複数種の記号を変動表示させる構成、複数種のキャラクタを変動表示させる構成、または複数種の色を切り換えて表示させる構成などを採用できる。

【0040】

可変表示ユニット 43 は、絵柄の一種である図柄を変動表示（可変表示または切換表示）する図柄表示装置 47 を備えている。また、可変表示ユニット 43 は、図柄表示装置 47 を囲むようにして配設されたセンターフレーム 48 を備えている。このセンターフレーム 48 の上部は、その前面側に設けられた窓パネル 22 に向かって膨出するようにして設けられている。これによって、パチンコ機 10 は、図柄表示装置 47 の表示画面 G の前方を遊技球が落下していくのを防止し、遊技球の落下によって表示画面 G の視認性が低下するといった不都合を生じない構成となっている。

【0041】

図柄表示装置 47 は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されている。この図柄表示装置 47 は、中央作動口 36 または右作動口 37 への入賞に基づいて図柄の変動表示を開始する。すなわち、図柄表示装置 47 は、メイン表示部 45 の第 1 結果表示部 45a にて変動表示を実行する場合およびメイン表示部 45 の第 2 結果表示部 45b にて変動表示を実行する場合には、それに合わせて変動表示を実行する。

なお、図柄表示装置 47 は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機 EL 表示装置、または CRT 等の他の表示装置であってもよい。

【0042】

センターフレーム 48 は、図柄表示装置 47 の左下側の領域に設けられた第 1 保留ランプ部 49a と、図柄表示装置 47 の右下側の領域に設けられた第 2 保留ランプ部 49b と、図柄表示装置 47 の上側の領域に設けられた第 3 保留ランプ部 49c とを備えている。

【0043】

第 1 保留ランプ部 49a は、中央作動口 36 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 1 保留ランプ部 49a は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、第 1 結果表示部 45a および図柄表示装置 47 の変動表示に対応している。

第 2 保留ランプ部 49b は、右作動口 37 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 2 保留ランプ部 49b は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、第 2 結果表示部 45b および図柄表示装置 47 の変動表示に対応している。

第 3 保留ランプ部 49c は、各スルーゲート 41 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 3 保留ランプ部 49c は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、役物用表示部 46 の変動表示に対応している。

なお、各保留ランプ部 49a～49c は、後述する図柄表示装置 47 の一部に画像として表示される等の他の構成であってもよい。

【0044】

図 4 は、図柄表示装置の表示画面を示す図である。

図柄表示装置 47 の表示画面 G は、図 4 に示すように、3 列の表示領域に区画されており、各表示領域には、左から順に左図柄列 Z1、中図柄列 Z2、および右図柄列 Z3 が表示される。各図柄列 Z1～Z3 は、「1」～「8」の数字からなる 8 種類の図柄を下方から上方に向かって昇順となるとともに、「8」の次は「1」となるように配列して構成さ

10

20

30

40

50

れている。なお、図4では、各表示領域の中心線を一点鎖線で示している。

【0045】

図柄表示装置47は、中央作動口36または右作動口37への入賞に基づいて、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面Gにおいて遊技回用の演出を実行する。この遊技回用の演出は、左図柄列Z1→右図柄列Z3→中図柄列Z2の順に変動表示から停止表示に切り換わり、最終的には、有効ラインL上に所定の図柄を停止表示した状態で終了する。

すなわち、遊技回とは、各作動口36、37への入賞に基づいて、メイン表示部45および図柄表示装置47にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示するまでをいう。

10

【0046】

なお、図柄表示装置47における図柄の変動表示の態様は、これに限定されることはなく任意である。例えば、図柄列の列数、各図柄列のスクロールの方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、各図柄列の図柄は、数字のみの態様に代えて、絵と数字とを組み合わせた態様としてもよく、絵のみの態様としてもよい。

【0047】

＜パチンコ機10の電氣的構成＞

図5は、パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

パチンコ機10は、図5に示すように、主制御装置60と、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備え、これらの装置は、内枠の背面側に搭載されている。また、パチンコ機10は、前述した払出装置71に遊技球の払い出しをさせる払出制御を実行する払出制御装置70と、前述した遊技球発射機構81に遊技球を発射させる発射制御を実行する電源・発射制御装置80とを備え、これらの装置は、裏パックユニットに搭載されている。

20

【0048】

主制御装置60は、遊技の主たる制御（主制御）を司る主制御基板61と、電源を監視する停電監視基板65とを備えている。なお、主制御装置60は、主制御基板61などを収容する基板ボックスを備えている。この基板ボックスは、その開放に際して痕跡を残す痕跡手段を備えていてもよく、その開放に際して痕跡を残す痕跡構造を備えていてもよい。具体的には、痕跡手段としては、複数のケース体を結合することによって基板ボックスを構成し、各ケース体の分離に際して所定部位の破壊を要する結合部（カシメ部）を設ける構成や、引き剥がしに際して粘着層が接着対象に残ることで剥がされたことの痕跡を残す封印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成などを採用することができる。また、痕跡構造としては、これらのケース体間の境界に対して接着剤を塗布する構成などを採用することができる。

30

【0049】

主制御基板61は、主制御基板61に実装されたMPU62と、このMPU62を構成しているROM63およびRAM64とを備えている。ここで、MPU62は、ROM63およびRAM64の他、CPU、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、および乱数発生器としてのカウンタ回路などを複合的にチップ化した素子である。

40

なお、本実施形態では、ROM63およびRAM64は、MPU62に対して1チップ化されているが、個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置60以外の他の制御装置のMPUについても同様である。

【0050】

ROM63は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。このROM63は、当否テーブル記憶エリア63aや、振分テーブル記憶エリア63bや、リーチ用テーブル記憶エリア63c、表示継続時間テーブル記憶エリア63dなどの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

50

R A M 6 4 は、R O M 6 3 に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。この R A M 6 4 は、各種カウンタエリア 6 4 a や、保留球格納エリア 6 4 b や、電役保留エリア 6 4 c などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

【0051】

M P U 6 2 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。M P U 6 2 の入力ポートは、主制御装置 6 0 に設けられた停電監視基板 6 5 と、複数の検知センサ 4 0 a ~ 4 0 f とに接続されている。M P U 6 2 の出力ポートは、停電監視基板 6 5 と、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 とに接続されている。また、M P U 6 2 の出力ポートは、右作動口 3 7 の電動役物 3 7 a を開閉動作させる電動役物駆動部 3 7 b と、可変入賞装置 3 8 の開閉扉 3 8 b を開閉動作させる可変入賞駆動部 3 8 c と、メイン表示部 4 5 と、役物用表示部 4 6 とに接続されている。

10

【0052】

なお、主制御基板 6 1 は、ドライバ回路を有している。M P U 6 2 は、このドライバ回路を通じて各種駆動部などの駆動制御を実行する。具体的には、電役開放状態では、M P U 6 2 は、電動役物駆動部 3 7 b の駆動制御を実行して電動役物 3 7 a を開閉させる。また、開閉実行モードでは、M P U 6 2 は、可変入賞駆動部 3 8 c の駆動制御を実行して大入賞口 3 8 a を開閉させる。また、各遊技回では、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 の表示制御を実行して各作動口 3 6, 3 7 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。さらに、M P U 6 2 は、役物用表示部 4 6 の表示制御を実行して各スルーゲート 4 1 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。

20

【0053】

停電監視基板 6 5 は、主制御基板 6 1 と、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置 8 0 とを中継し、電源・発射制御装置 8 0 から出力される直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。したがって、M P U 6 2 は、停電監視基板 6 5 を介して電力を受給する。

検知センサ 4 0 a ~ 4 0 f は、一般入賞口 3 5、中央作動口 3 6、右作動口 3 7、および可変入賞装置 3 8 の各種入賞口や、アウト口 3 9 や、各スルーゲート 4 1 に 1 対 1 で対応して設けられている。M P U 6 2 は、検知センサ 4 0 a ~ 4 0 f の検知結果に基づいて、各種入賞口や、アウト口 3 9 や、各スルーゲート 4 1 への入賞判定（入球判定）を行っている。なお、M P U 6 2 は、中央作動口 3 6 または右作動口 3 7 への入賞判定に基づいて、内部抽選を実行する。

30

【0054】

払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から送信されるコマンド（制御命令）に基づいて、払出装置 7 1 に賞球や貸し球（遊技に際して遊技者に貸し出す遊技球）の払い出しをさせる払出制御を実行する。

【0055】

電源・発射制御装置 8 0 は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、電源・発射制御装置 8 0 は、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板 6 1 や払出制御装置 7 0 等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。なお、電源・発射制御装置 8 0 は、バックアップ用コンデンサなどの電断時電源部を備えている。この電断時電源部は、パチンコ機 1 0 への電力供給が遮断された電断時においても主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に記憶保持用の電力を供給する。

40

【0056】

また、電源・発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 に遊技球を発射させる発射制御を実行する。ここで、遊技球発射機構 8 1 は、遊技盤 3 1 の誘導レール 3 4 に向けて延びる発射レールと、上皿 2 5 a に貯留されている遊技球を発射レール上に供給する球送り装置と、発射レール上に供給された遊技球を誘導レール 3 4 に向けて発射させる電動アクチ

50

ューエータであるソレノイドとを備えている。電源・発射制御装置 80 は、所定の発射条件が整っている場合に、このソレノイドに対して駆動信号（発射許可信号）を供給し、遊技球を発射させる。

【0057】

＜主制御装置 60 の MPU 62 にて内部抽選を実行するための電氣的構成＞

図 6 は、内部抽選に用いられる各カウンタの内容を示す図である。

MPU 62 は、図 6 に示すように、各カウンタ C1～C3、CINI、CS、C4 の値（情報）を用いることによって、内部抽選などを実行する。具体的には、MPU 62 は、大当たり発生の抽選に大当たり乱数カウンタ C1 を使用し、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり種別カウンタ C2 を使用し、リーチ表示を発生させるか否かの抽選にリーチ乱数カウンタ C3 を使用する。また、MPU 62 は、大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に乱数初期値カウンタ CINI を使用し、メイン表示部 45 および図柄表示装置 47 における表示継続時間の決定に変動種別カウンタ CS を使用する。さらに、MPU 62 は、右作動口 37 の電動役物 37a を電役開放状態とするか否かの抽選に電動役物開放カウンタ C4 を使用する。なお、各カウンタ C1～C3、CINI、CS、C4 は、RAM 64 の各種カウンタエリア 64a（図 5 参照）に設けられている。

【0058】

各カウンタ C1～C3、CINI、CS、C4 は、その更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値に達した後、0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、RAM 64 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファに格納された値のうち、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、およびリーチ乱数カウンタ C3 の各値は、中央作動口 36 または右作動口 37 に遊技球が入賞したタイミングで RAM 64 に取得情報記憶手段として設けられた保留球格納エリア 64b（図 5 参照）に格納される。また、抽選カウンタ用バッファに格納された値のうち、電動役物開放カウンタ C4 の値は、各スルーゲート 41 に遊技球が入賞したタイミングで RAM 64 の電役保留エリア 64c（図 5 参照）に格納される。

【0059】

保留球格納エリア 64b は、第 1 結果表示部用保留エリア Ra と、第 2 結果表示部用保留エリア Rb と、実行エリア AE とを備えている。

【0060】

第 1 取得情報記憶手段として設けられた第 1 結果表示部用保留エリア Ra は、第 1 エリア Ra1～第 4 エリア Ra4 の 4 つの記憶エリアを備えている。各エリア Ra1～Ra4 は、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、およびリーチ乱数カウンタ C3 の各値の組を格納可能な記憶容量に設定されている。MPU 62 は、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、およびリーチ乱数カウンタ C3 の各値の組を保留情報として中央作動口 36 への遊技球の入賞に合わせて各エリア Ra1～Ra4 に時系列的に格納していく。具体的には、MPU 62 は、中央作動口 36 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア Ra1→第 2 エリア Ra2→第 3 エリア Ra3→第 4 エリア Ra4 の順に保留情報を時系列的に格納していく。

【0061】

このように、第 1 結果表示部用保留エリア Ra は、4 つの記憶エリアを備えているので、中央作動口 36 への遊技球の入賞は、最大 4 個まで保留されるようになっている。また、第 1 結果表示部用保留エリア Ra は、各エリア Ra1～Ra4 に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

なお、中央作動口 36 に係る保留個数は、4 個に限定されることはなく任意であり、2 個、3 個、または 5 個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【0062】

第 2 取得情報記憶手段として設けられた第 2 結果表示部用保留エリア Rb は、第 1 エリ

10

20

30

40

50

ア R b 1 ～ 第 4 エリア R b 4 の 4 つの記憶エリアを備えている。各エリア R b 1 ～ R b 4 は、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を格納可能な記憶容量に設定されている。MP U 6 2 は、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を保留情報として右作動口 3 7 への遊技球の入賞に合わせて各エリア R b 1 ～ R b 4 に時系列的に格納していく。具体的には、MP U 6 2 は、右作動口 3 7 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア R b 1 → 第 2 エリア R b 2 → 第 3 エリア R b 3 → 第 4 エリア R b 4 の順に保留情報を時系列的に格納していく。

【0063】

このように、第 2 結果表示部用保留エリア R b は、4 つの記憶エリアを備えているので、右作動口 3 7 への遊技球の入賞は、最大 4 個まで保留されるようになっている。また、第 2 結果表示部用保留エリア R b は、各エリア R b 1 ～ R b 4 に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

なお、右作動口 3 7 に係る保留個数は、4 個に限定されることはなく任意であり、2 個、3 個、または 5 個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【0064】

実行エリア A E は、各結果表示部 4 5 a、4 5 b の変動表示を開始する際に、第 1 結果表示部用保留エリア R a、または第 2 結果表示部用保留エリア R b の記憶エリアに格納された保留情報を移動させるためのエリアである。

【0065】

電役保留エリア 6 4 c は、第 1 結果表示部用保留エリア R a および第 2 結果表示部用保留エリア R b と同様に 4 つの記憶エリアを備えている。したがって、各スルーゲート 4 1 への遊技球の入賞は、最大 4 個まで保留されるようになっている。

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

【0066】

<各カウンタの詳細な説明>

以下、各カウンタの詳細について説明する。

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

電動役物開放カウンタ C 4 は、定期的に更新され、その更新された値は、各スルーゲート 4 1 に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介して R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 c に格納される。

そして、MP U 6 2 は、電役保留エリア 6 4 c に格納された電動役物開放カウンタ C 4 の値に基づいて、右作動口 3 7 の電動役物 3 7 a を電役開放状態とするか否かの抽選（電動役物開放抽選）を実行する。

【0067】

ここで、パチンコ機 1 0 は、電動役物 3 7 a を開放状態に設定することによって、右作動口 3 7 への遊技球の入賞を可能とする頻度が互いに異なる複数のサポートモードを有している。具体的には、パチンコ機 1 0 は、電動役物 3 7 a を開放状態に設定する頻度が相対的に低い低頻度サポートモード（低頻度ガイド状態）と、電動役物 3 7 a を開放状態に設定する頻度が相対的に高い高頻度サポートモード（高頻度ガイド状態）とを有している。

【0068】

低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選において、電役開放状態に当選する確率は同一（例えば、共に 4 / 5）となっている。しかしながら、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、電役開放状態に当選した際に、電動役物 3 7 a を開放状態に設定する回数が多く、電動役物 3 7 a を開放状態に設定

10

20

30

40

50

する1回の開放時間も長くなっている。また、高頻度サポートモードでは、1回の電役開放状態における各回の開放の間に、電動役物37aを閉鎖状態に設定する閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短くなっている。さらに、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、電動役物開放抽選を終えてから次の電動役物開放抽選を行うまでに待機する時間として最低限確保される確保時間（役物用表示部46における1回の変動表示の継続時間）が短くなっている。

【0069】

したがって、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比較して、遊技球は、右作動口37に入賞しやすくなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル27の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール34の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、右作動口37よりも中央作動口36に入賞する確率を高くすることができる。また、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル27の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール34の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、中央作動口36よりも右作動口37に入賞する確率を高くすることができる。

そして、右作動口37への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【0070】

このように、本実施形態では、パチンコ機10は、中央作動口36への遊技球の入球を発生させやすく、右作動口37への遊技球の入球を発生させにくい左打ちルート（第1の経路）と、右作動口37への遊技球の入球を発生させやすく、中央作動口36への遊技球の入球を発生させにくい右打ちルート（第2の経路）とを備えている。

【0071】

なお、低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードの構成は、これに限定されることはない。例えば、高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選にて電役開放状態に当選する確率を低頻度サポートモードと比較して高くするように構成してもよい。また、例えば、複数種類の確保時間を用意し、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、短い確保時間を選択し易いように構成してもよく、選択される確保時間の平均を短くするように構成してもよい。さらに、電動役物37aを開放状態に設定する回数、開放時間、および確保時間の各条件を組み合わせることによって、高頻度サポートモードは、電動役物37aを開放状態に設定する頻度を低頻度サポートモードと比較して相対的に高くするように構成してもよい。

【0072】

次に、大当たり乱数カウンタC1について説明する。大当たり乱数カウンタC1は、例えば、その更新の都度、前回値に1が加算され、最大値599に達した後、0に戻ることで、0～599の範囲内でループするループカウンタとなっている。また、大当たり乱数カウンタC1は、1周ループするごとに、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値を初期値として読み込む。なお、乱数初期値カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC1と同様に0～599の範囲内でループするループカウンタである。

【0073】

大当たり乱数カウンタC1は、定期的に更新され、その更新された値は、中央作動口36または右作動口37に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してRAM64の保留球格納エリア64bに格納される。具体的には、大当たり乱数カウンタC1の値は、中央作動口36に遊技球が入賞したタイミングでRAM64の第1結果表示部用保留エリアRaに格納され、右作動口37に遊技球が入賞したタイミングでRAM64の第2結果表示部用保留エリアRbに格納される。

そして、MPU62は、保留球格納エリア64bに格納された大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行する。

【0074】

図7は、大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルを示す図である。

大当たり乱数カウンタC1の値のうち、大当たり発生に当選する乱数の値は、図7に示すように、当否情報群記憶手段として設けられたROM63の当否テーブル記憶エリア63a（図5参照）に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。

【0075】

ここで、パチンコ機10は、大当たり発生に当選しにくい低確率モード（低確率状態）と、大当たり発生に当選しやすい高確率モード（高確率状態）との2つの当否抽選モードを有している。また、当否テーブルは、図7（a）に示す低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、図7（b）に示す高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とを備えている。

10

MPU62は、これらの当否テーブルと、保留球格納エリア64bに格納された大当たり乱数カウンタC1の値とを比較することによって、大当たり発生の抽選を実行する。

【0076】

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

具体的には、大当たり発生の抽選に際して低確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、図7（a）に示すように、「大当たり当選」となる乱数の値は2個であり、「特別外れ結果」となる乱数の値は2個であり、「通常外れ結果」となる乱数の値は、その他の値である。したがって、大当たり発生の抽選に際して低確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、当否結果が「大当たり当選」および「特別外れ結果」となる確率は、各 $1/300$ であり、当否結果が「通常外れ結果」となる確率は、 $298/300$ である。

20

【0077】

これに対して、大当たり発生の抽選に際して高確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、図7（b）に示すように、「大当たり当選」となる乱数の値は21個であり、「通常外れ結果」となる乱数の値は28個であり、「特別外れ結果」となる乱数の値は、その他の値である。したがって、大当たり発生の抽選に際して高確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、当否結果が「大当たり当選」となる確率は、約 $1/30$ であり、当否結果が「特別外れ結果」となる確率は、約 $11/12$ であり、当否結果が「通常外れ結果」となる確率は、約 $1/20$ である。

30

【0078】

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

【0079】

また、各当否抽選モードにおいて、「大当たり当選」となる乱数の値以外は、大当たり発生に当選せずに外れ結果となる。

40

ここで、パチンコ機10は、前述したように、「特別外れ結果（小当たり結果）」と、「通常外れ結果」との2種類の外れ結果を有している。これらの外れ結果は、いずれも当否抽選モードや、サポートモードの移行契機とはならない点で共通している。しかしながら、「特別外れ結果」は、開閉実行モードへの移行契機となるのに対して、「通常外れ結果」は、開閉実行モードへの移行契機とはならない点で異なっている。

【0080】

次に、大当たり種別カウンタC2について説明する。大当たり種別カウンタC2は、例えば、その更新の都度、前回値に1が加算され、最大値29に達した後、0に戻ることにによって、0～29の範囲内でループするループカウンタとなっている。

50

大当たり種別カウンタC 2は、定期的に更新され、その更新された値は、中央作動口3 6または右作動口3 7に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してRAM 6 4の保留球格納エリア6 4 bに格納される。具体的には、大当たり種別カウンタC 2の値は、中央作動口3 6に遊技球が入賞したタイミングでRAM 6 4の第1結果表示部用保留エリアRaに格納され、右作動口3 7に遊技球が入賞したタイミングでRAM 6 4の第2結果表示部用保留エリアRbに格納される。

そして、MPU 6 2は、保留球格納エリア6 4 bに格納された大当たり種別カウンタC 2の値に基づいて、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選（振分抽選）を実行する。

【0081】

図8は、大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図である。

大当たりの種別の振分先に係る乱数の値は、図8に示すように、振分情報群記憶手段として設けられたROM 6 3の振分テーブル記憶エリア6 3 b（図5参照）に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。振分テーブルは、図8（a）に示す第1振分テーブル（第1振分情報群）と、図8（b）に示す第2振分テーブル（第2振分情報群）とを備えている。

MPU 6 2は、これらの振分テーブルと、保留球格納エリア6 4 bに格納された大当たり種別カウンタC 2の値とを比較することによって、大当たりの種別の抽選を実行する。

【0082】

第1振分テーブルは、第1結果表示部用保留エリアRaから実行エリアAEにシフトされた大当たり種別カウンタC 2の値、すなわち中央作動口3 6への入賞に基づく大当たり種別カウンタC 2の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。

第1振分テーブルは、図8（a）に示すように、「低確結果（低確率対応の特別振分結果）」、「明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の高確率結果）」、および「最有利結果（高確率対応の特別振分結果）」の複数の振分結果を振分先としている。具体的には、第1振分テーブルでは、大当たり種別カウンタC 2の値「0～29」のうち、「0～9」を「低確結果」に振り分け、「10～19」を「明示少ラウンド高確結果」に振り分け、「20～29」を「最有利結果」に振り分けている。

【0083】

第2振分テーブルは、第2結果表示部用保留エリアRbから実行エリアAEにシフトされた大当たり種別カウンタC 2の値、すなわち右作動口3 7への入賞に基づく大当たり種別カウンタC 2の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。

第2振分テーブルは、図8（b）に示すように、「低確結果」および「最有利結果」の2つの振分結果を振分先としている。具体的には、第2振分テーブルでは、大当たり種別カウンタC 2の値「0～29」のうち、「0～9」を「低確結果」に振り分け、「10～29」を「最有利結果」に振り分けている。

【0084】

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

- （1）開閉実行モード終了後の当否抽選モード
- （2）開閉実行モード終了後のサポートモード
- （3）開閉実行モードにおける可変入賞装置38の開閉制御の態様

【0085】

まず、（1）の当否抽選モードの相違について説明する。

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

10

20

30

40

50

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

【0086】

次に、(2)のサポートモードの相違について説明する。

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

【0087】

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

【0088】

なお、(3)の開閉実行モードにおける可変入賞装置38の開閉制御の態様の相違については後に詳細に説明する。

【0089】

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

リーチ乱数カウンタC3は、定期的に更新され、その更新された値は、中央作動口36または右作動口37に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してRAM64の保留球格納エリア64bに格納される。具体的には、リーチ乱数カウンタC3の値は、中央作動口36に遊技球が入賞したタイミングでRAM64の第1結果表示部用保留エリアRaに格納され、右作動口37に遊技球が入賞したタイミングでRAM64の第2結果表示部用保留エリアRbに格納される。

そして、MPU62は、保留球格納エリア64bに格納されたリーチ乱数カウンタC3の値に基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行する。

【0090】

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

具体的には、MPU62は、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合に、リーチ用テーブルと、保留球格納エリア64bに格納されたリーチ乱数カウンタC3の値とを比較することによって、リーチ表示を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選においてリーチ表示を発生させるとなった場合にリーチ表示を発生させる。なお、リーチ用テーブルは、リーチ表示の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ROM63のリーチ用テーブル記憶エリア63c（図5参照）に記憶されている。

【0091】

ここで、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合には、図柄表示装置47は、停止結果として、同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示する。また、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「低確結果」に振り分けられた場合には、図柄表示装置47は、停止結果として、同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示する。さらに、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「明示少ラウンド高確結果」に振り分けられた場合や、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合には、図柄表示装置47は、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせではな

10

20

30

40

50

く、当否抽選において「通常外れ結果」となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示する。

【0092】

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

10

【0093】

リーチ表示の態様は、図柄表示装置47の表示画面Gに表示される複数の図柄列Z1～Z3のうち、一部の図柄列（例えば、図柄列Z1および図柄列Z3）を有効ラインL上に停止表示させることによって、同一の図柄の組み合わせを表示して停止結果を示唆し、その状態で残りの図柄列（例えば、図柄列Z2）を変動表示する。

したがって、パチンコ機10は、リーチ表示を発生させることによって、図柄表示装置47にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する前に、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「低確結果」または「最有利結果」に振り分けられたのではないかと遊技者に期待させることができる。

【0094】

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

20

【0095】

ここで、パチンコ機10は、図柄表示装置47の変動表示の一種として期待演出を有している。期待演出とは、図柄表示装置47にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する前に、当否抽選において「大当たり当選」となったのではないかと遊技者に期待させるような演出をいう。具体的には、パチンコ機10は、前述したリーチ表示と、予告表示との2種類の期待演出を有している。

30

【0096】

予告表示は、当否抽選において「大当たり当選」となった場合や、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合に、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合よりも演出を発生しやすくする期待演出である。この予告表示は、演出を発生しやすくする代わりに、出現率の低い演出を選択しやすくするようにしてもよく、これらを組み合わせるようにしてもよい。

なお、リーチ表示を発生させるか否かの抽選は、主制御装置60にて実行されていたのに対し、予告表示を発生させるか否かの抽選は、音声発光制御装置90にて実行される。

【0097】

予告表示の態様は、図柄表示装置47の表示画面Gに表示される複数の図柄列Z1～Z3のうち、全ての図柄列Z1～Z3を変動表示させている、一部の図柄列（例えば、図柄列Z1）を有効ラインL上に停止表示させた上で複数の図柄列（例えば、図柄列Z2、Z3）を変動表示させている、またはリーチ表示を発生させている状況において、所定のキャラクタなどを動画として表示画面Gに表示する。この予告表示は、リーチ表示を発生させる場合およびリーチ表示を発生させない場合のいずれの場合においても発生するが、リーチ表示を発生させない場合よりもリーチ表示を発生させる場合に発生しやすくなるように設定されている。

40

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

【0098】

50

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

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

そして、MPU62は、抽選カウンタ用バッファに格納された変動種別カウンタC Sの値に基づいて、メイン表示部45における絵柄の表示継続時間と、図柄表示装置47における図柄の表示継続時間とを決定する。

【0099】

＜主制御装置60にて実行される各種処理について＞

10

主制御装置60のMPU62は、遊技を進行させるタイマ割込み処理および通常処理や、電源投入に伴って起動するメイン処理を実行する。以下、タイマ割込み処理、通常処理、およびメイン処理について順に説明する。

なお、MPU62は、タイマ割込み処理、通常処理、およびメイン処理の他、NMI端子（ノンマスクابل端子）への停電信号の入力によって起動するNMI割込み処理を実行するが、この処理についての説明は省略する。

【0100】

＜タイマ割込み処理＞

図9は、タイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

タイマ割込み処理では、MPU62は、図9に示すように、ステップS101～S105を定期的に（例えば、2msec周期で）実行する。

20

【0101】

ステップS101では、MPU62は、複数の検知センサ40a～40fの読み込み処理を実行する。この読み込み処理では、MPU62は、複数の検知センサ40a～40fの状態を読み込み、その状態を判定して入賞検知情報としてRAM64に保存する。MPU62は、各種入賞口に対応した検知センサ40a～40dが遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、賞球の払い出し指示を行うための賞球コマンドを設定し、この設定したコマンドを払出制御装置70に送信する。例えば、MPU62は、可変入賞装置38に対応した検知センサ40dが遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、特定単位個数である15個の賞球を指示するための賞球コマンドを払出制御装置70に送信する。

30

なお、払出制御装置70は、MPU62から送信される賞球コマンドに基づいて、払出装置71に賞球の払い出しを実行させる払出制御を行う。

【0102】

ステップS102では、MPU62は、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、MPU62は、前述したように、乱数初期値カウンタCINIの前回値に1を加算して更新するとともに、更新後の値をRAM64の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、MPU62は、乱数初期値カウンタCINIの前回値に1を加算する際に最大値に達していた場合には、乱数初期値カウンタCINIの値を0に戻してクリアする。

40

【0103】

ステップS103では、MPU62は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および電動役物開放カウンタC4の更新を実行する。具体的には、MPU62は、前述したように、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および電動役物開放カウンタC4の前回値にそれぞれ1を加算して更新するとともに、更新後の値をRAM64の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、MPU62は、各カウンタC1～C4の前回値にそれぞれ1を加算する際に最大値に達していた場合には、各カウンタC1～C4の値を0に戻してクリアする。

【0104】

50

ステップ S 1 0 4 では、M P U 6 2 は、スルー用の入賞処理を実行する。このスルー用の入賞処理では、M P U 6 2 は、各スルーゲート 4 1 に対応した検知センサ 4 0 f が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、ステップ S 1 0 3 にて更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を電役保留エリア 6 4 c に格納する。また、M P U 6 2 は、第 3 保留ランプ部 4 9 c を点灯させるためのコマンドを設定し、この設定したコマンドを音声発光制御装置 9 0 に送信する。

なお、音声発光制御装置 9 0 は、M P U 6 2 から送信されるコマンドに基づいて、第 3 保留ランプ部 4 9 c を点灯させる。また、スルーゲート 4 1 に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大 4 個であり、第 3 保留ランプ部 4 9 c は、この保留個数に対応する数だけ点灯する。

【 0 1 0 5 】

ステップ S 1 0 5 では、M P U 6 2 は、作動口用の入賞処理を実行する。

以下、作動口用の入賞処理について詳細に説明する。

【 0 1 0 6 】

< 作動口用の入賞処理 >

図 1 0 は、作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

作動口用の入賞処理では、M P U 6 2 は、図 1 0 に示すように、ステップ S 2 0 1 ~ S 2 0 9 を実行する。

【 0 1 0 7 】

ステップ S 2 0 1 では、M P U 6 2 は、中央作動口 3 6 に対応した検知センサ 4 0 b が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、中央作動口 3 6 に遊技球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 1 にて中央作動口 3 6 に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップ S 2 0 2 において、第 1 結果表示部用保留エリア R a に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 1 始動保留記憶数 R a N として第 1 結果表示部用保留エリア R a における所定の記憶エリアにセットする。その後、M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 7 以降の処理を実行する。

【 0 1 0 8 】

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 1 にて中央作動口 3 6 に遊技球が入賞していないと判定した場合には、ステップ S 2 0 3 において、右作動口 3 7 に対応した検知センサ 4 0 c が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、右作動口 3 7 に遊技球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 3 にて右作動口 3 7 に遊技球が入賞していないと判定した場合には、作動口用の入賞処理を終了する。また、M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 3 にて右作動口 3 7 に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップ S 2 0 4 において、第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 2 始動保留記憶数 R b N として第 2 結果表示部用保留エリア R b における所定の記憶エリアにセットする。

【 0 1 0 9 】

ステップ S 2 0 5 では、M P U 6 2 は、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 5 にて当否抽選モードが高確率モードでないと判定した場合には、ステップ S 2 0 7 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 5 にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、ステップ S 2 0 6 において、右作動口の閉鎖実行処理を実行する。この右作動口の閉鎖実行処理では、M P U 6 2 は、電動役物駆動部 3 7 b の駆動制御を実行して電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定する。換言すれば、高確率モードでは、M P U 6 2 は、電動役物開放抽選に当選した場合に電動役物 3 7 a を開放状態に設定し、その後、右作動口 3 7 への遊技球の入球に基づいて電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定する。その後、M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 7 以降の処理を実行する。

10

20

30

40

50

【0110】

ステップS202またはステップS206の処理を実行した後、またはステップS205にて当否抽選モードが高確率モードでないと判定した場合には、MPU62は、ステップS207において、ステップS202またはステップS204にてセットした始動保留記憶数N（RaNまたはRbN）が上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。

MPU62は、ステップS207にて始動保留記憶数Nが上限値未満でないと判定した場合には、作動口用の入賞処理を終了する。また、MPU62は、ステップS207にて始動保留記憶数Nが上限値未満であると判定した場合には、ステップS208において、その始動保留記憶数Nの値に1を加算して更新する。

10

【0111】

ステップS209では、MPU62は、タイマ割込み処理のステップS103にて更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、およびリーチ乱数カウンタC3の各値の組を結果表示部用保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS208にて更新した始動保留記憶数Nと対応する記憶エリアに保留情報として格納する。

【0112】

例えば、MPU62は、ステップS202にて第1始動保留記憶数RaNをセットした場合には、タイマ割込み処理のステップS103にて更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、およびリーチ乱数カウンタC3の各値の組を第1結果表示部用保留エリアRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS208にて更新した第1始動保留記憶数RaNと対応する記憶エリアに保留情報として格納する。例えば、MPU62は、ステップS202にて第1始動保留記憶数RaNに「3」をセットした場合には、ステップS208にて更新した第1始動保留記憶数RaNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアRa4に保留情報を格納する。

20

【0113】

また、例えば、MPU62は、ステップS204にて第2始動保留記憶数RbNをセットした場合には、タイマ割込み処理のステップS103にて更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、およびリーチ乱数カウンタC3の各値の組を第2結果表示部用保留エリアRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS208にて更新した第2始動保留記憶数RbNと対応する記憶エリアに保留情報として格納する。例えば、MPU62は、ステップS204にて第2始動保留記憶数RbNに「3」をセットした場合には、ステップS208にて更新した第2始動保留記憶数RbNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアRb4に保留情報を格納する。

30

【0114】

また、ステップS209では、MPU62は、第1保留ランプ部49aまたは第2保留ランプ部49bを点灯させるためのコマンドを設定し、この設定したコマンドを音声発光制御装置90に送信する。その後、MPU62は、作動口用の入賞処理を終了する。

なお、音声発光制御装置90は、MPU62から送信されるコマンドに基づいて、第1保留ランプ部49aまたは第2保留ランプ部49bを点灯させる。また、中央作動口36または右作動口37に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大4個であり、第1保留ランプ部49aまたは第2保留ランプ部49bは、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

40

【0115】

<通常処理>

図11は、通常処理のフローチャートを示す図である。

MPU62は、電源投入に伴って起動する後述のメイン処理を実行した後、遊技を進行させるための主要な処理である通常処理を実行する。この通常処理では、MPU62は、図11に示すように、ステップS301～S314を実行する。具体的には、MPU62は、ステップS301～S309を4msec周期で定期的に行い、残余時間が発生し

50

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

【0116】

ステップ S 3 0 1 では、M P U 6 2 は、タイマ割込み処理または前回の通常処理で設定したコマンドをサブ側の各制御装置に送信するための外部出力処理を実行する。この外部出力処理では、例えば、M P U 6 2 は、賞球コマンドが設定されているか否かを判定し、賞球コマンドが設定されていると判定した場合には、その賞球コマンドを払出制御装置 7 0 に送信する。また、例えば、M P U 6 2 は、遊技回用の演出に対応したコマンドや、開閉実行モード用の演出に対応したコマンドなどの演出用のコマンドが設定されているか否かを判定し、演出用のコマンドが設定されていると判定した場合には、その演出用のコマンドを音声発光制御装置 9 0 に送信する。

10

【0117】

ステップ S 3 0 2 では、M P U 6 2 は、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、M P U 6 2 は、前述したように、変動種別カウンタ C S の前回値に 1 を加算して更新するとともに、更新後の値を R A M 6 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、M P U 6 2 は、変動種別カウンタ C S の前回値に 1 を加算する際に最大値に達していた場合には、変動種別カウンタ C S の値を 0 に戻してクリアする。

【0118】

ステップ S 3 0 3 では、M P U 6 2 は、遊技回を進行させるための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、M P U 6 2 は、当否抽選および振分抽選を実行するとともに、図柄表示装置 4 7 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定およびメイン表示部 4 5 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定などを実行する。

20

ステップ S 3 0 4 では、M P U 6 2 は、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、M P U 6 2 は、開閉実行モード、高確率モード、および高頻度サポートモードなどの各遊技状態への移行処理を実行する。

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

【0119】

ステップ S 3 0 5 では、M P U 6 2 は、デモ表示実行判定処理を実行する。このデモ表示実行判定処理では、M P U 6 2 は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、3 0 s e c）を経過したか否かを判定し、開始待ち期間を経過していると判定した場合には、デモ表示を開始させるためのデモコマンドを音声発光制御装置 9 0 に送信する。

30

なお、音声発光制御装置 9 0 は、M P U 6 2 から送信されるデモコマンドに基づいて、デモ表示実行処理を開始する。

【0120】

ここで、M P U 6 2 は、ステップ S 3 0 5 の処理の実行回数をカウントすることによって開始待ち期間が経過したか否かを判定する。例えば、開始待ち期間を 3 0 s e c とし、ステップ S 3 0 5 の処理を繰り返し実行する間隔が 4 m s e c である場合には、M P U 6 2 は、ステップ S 3 0 5 の処理の実行回数をカウントして 7 5 0 0 回に達したときに開始待ち期間を経過したと判定する。なお、開始待ち期間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロックを用いて開始待ち期間を測定してもよい。また、M P U 6 2 は、ステップ S 3 0 5 の処理の実行回数をカウントしているときに新たな遊技回を開始した場合には、そのカウントの値をリセットする。

40

【0121】

ステップ S 3 0 6 では、M P U 6 2 は、右作動口 3 7 に設けられた電動役物 3 7 a の駆動制御を実行するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、M P U 6 2 は、R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 c に格納された電動役物開放カウンタ C 4 の値に基づいて、電動役物開放抽選を実行するとともに、電動役物開放抽選に当選した場合には、電動役物 3 7 a の開閉処理を実行する。具体的には、M P U 6 2 は、電動役物

50

開放抽選に当選した場合には、電動役物駆動部 37b の駆動制御を実行して電動役物 37a を開放状態に設定する。そして、MPU 62 は、電動役物 37a を開放状態に設定した後、右作動口 37 に遊技球が入賞することなく所定の時間を経過したと判定した場合には、電動役物駆動部 37b の駆動制御を実行して電動役物 37a を閉鎖状態に設定する。また、MPU 62 は、電動役物開放抽選の結果を表示するように、役物用表示部 46 の表示制御を実行する。

【0122】

ステップ S 307 では、MPU 62 は、遊技球発射制御処理を実行する。この遊技球発射制御処理では、MPU 62 は、遊技者が発射ハンドル 27 を回転操作したことに基づいて、電源・発射制御装置 80 に遊技球を発射させる発射制御を実行させる。具体的には、電源・発射制御装置 80 は、所定の周期（本実施形態では 0.6 sec）で遊技球発射機構 81 のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構 81 に遊技球を発射させる。なお、ソレノイドは、発射ハンドル 27 の回転操作量に応じた発射強度で遊技球を発射するように励磁される。また、電源・発射制御装置 80 は、所定の発射条件が整っている場合に、遊技球発射機構 81 のソレノイドに対して駆動信号を供給し、遊技球を発射させる。

10

【0123】

ステップ S 308 では、MPU 62 は、RAM 64 の停電フラグ格納エリア（図示略）に停電フラグがセットされているか否かを判定する。この停電フラグは、MPU 62 の NMI 端子に対して停電監視基板 65 から停電信号が入力されることによって RAM 64 にセットされる。停電監視基板 65 は、停電の発生を確認した場合に、この停電信号を出力する。なお、この停電フラグは、次のメイン処理の実行時にクリアされる。

20

【0124】

ここで、パチンコ機 10 は、RAM 64 等の所定のエリアに 1 を代入することによって各種のフラグをセットし、0 を代入することによって各種のフラグをクリアする。例えば、パチンコ機 10 は、RAM 64 の停電フラグ格納エリアに 1 を代入することによって停電フラグをセットし、RAM 64 の停電フラグ格納エリアに 0 を代入することによって停電フラグをクリアする。

【0125】

MPU 62 は、ステップ S 308 にて停電フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 309 以降の処理を実行することなく、ステップ S 312 以降の電断時処理を実行する。具体的には、ステップ S 312 では、MPU 62 は、タイマ割込み処理の発生を禁止する。ステップ S 313 では、MPU 62 は、RAM 判定値（RAM 64 のチェックサム）を算出して保存する。ステップ S 314 では、MPU 62 は、RAM 64 へのアクセスを禁止する。その後、MPU 62 は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

30

【0126】

これに対して、MPU 62 は、ステップ S 308 にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 309 において、次の通常処理を実行するタイミングに至ったか否か、すなわち現在の通常処理を開始したときから所定時間（本実施形態では 4 msec）が経過したか否かを判定する。

40

MPU 62 は、ステップ S 309 にて次の通常処理を実行するタイミングに至っていないと判定した場合、すなわち残余時間が発生した場合には、ステップ S 310 において、乱数初期値カウンタ CINI の更新を実行し、ステップ S 311 において、変動種別カウンタ CS の更新を実行する。なお、MPU 62 は、ステップ S 309 にて次の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定するまでステップ S 308 ～ S 311 を繰り返し実行する。

【0127】

これに対して、MPU 62 は、ステップ S 309 にて次の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定した場合、すなわち残余時間が発生していない場合には、ステップ S

50

301を再び実行することによって、次の通常処理を開始する。

【0128】

<メイン処理>

図12は、メイン処理のフローチャートを示す図である。

メイン処理では、MPU62は、図12に示すように、ステップS401～S412を実行する。

ステップS401では、MPU62は、電源投入に伴って立ち上げ処理を実行する。この立ち上げ処理では、MPU62は、サブ側の制御基板（音声発光制御装置90の制御基板等）が動作可能な状態になるのを待つために、電源投入後、所定の時間（例えば、500msec程度）が経過するまで待機する。

10

【0129】

ステップS402では、MPU62は、許可禁止用期間である1secが経過したか否かを判定する。MPU62は、ステップS402にて1secが経過していないと判定した場合には、ステップS402の処理を繰り返し実行する。また、MPU62は、ステップS402にて1secが経過したと判定した場合には、ステップS403以降の処理を実行する。

【0130】

ここで、MPU62は、ステップS402の処理の実行回数をカウントすることによって1secが経過したか否かを判定する。例えば、ステップS402の処理を繰り返し実行する間隔が0.1msecである場合には、MPU62は、ステップS402の処理の実行回数をカウントして10000回に達したときに1secが経過したと判定する。なお、許可禁止用期間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロックを用いて許可禁止用期間を測定してもよい。

20

【0131】

ステップS403では、MPU62は、RAM64へのアクセスを許可する。

ステップS404では、MPU62は、電源・発射制御装置80に設けられたRAM消去スイッチ（図示略）がオンになっているか否かを判定する。

MPU62は、ステップS404にてRAM消去スイッチがオンになっていると判定した場合には、ステップS409以降の処理を実行する。

これに対して、MPU62は、ステップS404にてRAM消去スイッチがオンになっていないと判定した場合には、ステップS405において、RAM64の停電フラグ格納エリアに停電フラグがセットされているか否かを判定する。

30

【0132】

そして、MPU62は、ステップS405にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS409以降の処理を実行する。

これに対して、MPU62は、ステップS405にて停電フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS406において、RAM判定値を算出する。

ステップS407では、MPU62は、ステップS406にて算出したRAM判定値が正常であるか否かを判定することによって、RAM64に記憶されたデータの有効性を確認する。具体的には、MPU62は、ステップS406にて算出したRAM判定値と、通常処理のステップS313（電断時処理）にて保存されたRAM判定値とを比較し、これらが一致した場合には、RAM判定値は正常であると判定し、一致しない場合には、RAM判定値は異常であると判定する。

40

【0133】

そして、MPU62は、ステップS407にてRAM判定値が正常でないと判定した場合には、ステップS409以降の処理を実行する。

これに対して、MPU62は、ステップS407にてRAM判定値が正常であると判定した場合には、ステップS408において、RAM64の停電フラグ格納エリアに格納されている停電フラグをクリアする。

【0134】

50

なお、RAM 64に記憶されたデータの有効性は、RAM判定値の整合性を確認する方法とは異なる方法によって判定してもよく、例えば、電断時処理にてRAM 64の所定のエリアにキーワードを書き込み、このキーワードが正常に書き込まれているか否かをメイン処理にて判定することによって、RAM 64に記憶されたデータの有効性を確認してもよい。

【0135】

前述したように、MPU 62は、ステップS 404にてRAM消去スイッチがオンになっていると判定した場合、ステップS 405にて停電フラグがセットされていないと判定した場合、またはステップS 407にてRAM判定値が正常でないと判定した場合には、ステップS 409以降の処理を実行する。

具体的には、MPU 62は、ステップS 409において、RAM 64の作業領域をクリアし、ステップS 410において、RAM 64の初期化を実行する。

【0136】

したがって、例えば、遊技場の管理者は、遊技場の営業開始時にRAM消去スイッチを押下しながらパチンコ機10の電源を投入することによって、RAM 64に記憶されたデータを初期化することができる。また、パチンコ機10は、停電監視基板65にて停電の発生を確認していない場合や、RAM判定値が異常であった場合には、RAM 64に記憶されたデータを初期化する。

【0137】

ステップS 408またはステップS 410の処理を実行した後、MPU 62は、ステップS 411において、サブ側の制御基板（音声発光制御装置90の制御基板等）に対して初期コマンドを送信し、ステップS 412において、タイマ割込み処理の発生を許可し、前述した通常処理に移行する。

なお、サブ側の制御基板は、ステップS 411にて送信された初期コマンドを受信することによって、主制御基板61との通信が正常に行われていることを認識するとともに、自己の初期化を実行する。

【0138】

<遊技回制御処理>

図13は、遊技回制御処理のフローチャートを示す図である。

遊技回制御処理では、MPU 62は、図13に示すように、ステップS 501～S 509を実行する。

ステップS 501では、MPU 62は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。MPU 62は、ステップS 501にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップS 502以降の処理を実行することなく、遊技回制御処理を終了する。したがって、開閉実行モード中であると判定した場合には、MPU 62は、各作動口36、37への遊技球の入賞を検知しているか否かに関わらず遊技回の進行を開始しない。

なお、MPU 62は、RAM 64に記憶された開閉実行モード中フラグを参照することによって、開閉実行モード中であるか否かを判定している。以下の各処理においても同様である。MPU 62は、開閉実行モードへの移行時に開閉実行モード中フラグをセットし、開閉実行モードの終了時に開閉実行モード中フラグをクリアする。

【0139】

これに対して、MPU 62は、ステップS 501にて開閉実行モード中でないと判定した場合には、ステップS 502において、メイン表示部45が変動表示中であるか否か、すなわち遊技回を進行中であるか否かを判定する。

MPU 62は、ステップS 502にてメイン表示部45が変動表示中でないと判定した場合には、ステップS 503～S 505の遊技回開始用処理を実行する。

これに対して、MPU 62は、ステップS 502にてメイン表示部45が変動表示中であると判定した場合には、ステップS 506～S 509の遊技回進行用処理を実行する。

【0140】

まず、ステップS 503～S 505の遊技回開始用処理について説明する。

ステップS503では、MPU62は、第1結果表示部用保留エリアRaに記憶されている保留個数と、第2結果表示部用保留エリアRbに記憶されている保留個数とを把握し、これらの保留個数の合計数CRNが「0」以下であるか否かを判定する。MPU62は、ステップS503にて合計数CRNが「0」以下であると判定した場合には、遊技回制御処理を終了する。

【0141】

これに対して、MPU62は、ステップS503にて合計数CRNが「0」以下でないと判定した場合には、ステップS504において、第1結果表示部用保留エリアRaまたは第2結果表示部用保留エリアRbに記憶されている保留情報を遊技回の消化用に設定するためのデータ設定処理を実行する。その後、MPU62は、ステップS505において、メイン表示部45および図柄表示装置47に変動表示を開始させて遊技回を消化するための変動開始処理を実行し、遊技回制御処理を終了する。

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

【0142】

図14は、データ設定処理のフローチャートを示す図である。

データ設定処理では、MPU62は、図14に示すように、ステップS601～S611を実行する。

ステップS601では、MPU62は、作動口用の入賞処理のステップS204にてセットされた第2結果表示部用保留エリアRbの第2始動保留記憶数RbNが「0」以下であるか否かを判定する。MPU62は、ステップS601にて第2始動保留記憶数RbNが「0」以下であると判定した場合には、ステップS602～S606の第1結果表示部用のデータ設定処理を実行し、ステップS601にて第2始動保留記憶数RbNが「0」以下でないと判定した場合には、ステップS607～S611の第2結果表示部用のデータ設定処理を実行する。

【0143】

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

そして、MPU62は、ステップS601にて第2始動保留記憶数RbNが「0」以下でないと判定した場合には、第1結果表示部用のデータ設定処理を実行することなく、第2結果表示部用のデータ設定処理を実行する。換言すれば、MPU62は、右作動口37への遊技球の入賞に基づいて第2結果表示部用保留エリアRbに記憶された保留情報があると判定した場合には、中央作動口36への遊技球の入賞に基づいて第1結果表示部用保留エリアRaに記憶された保留情報があるか否かに関わらず第2結果表示部用保留エリアRbに記憶された保留情報を優先的に遊技回の消化用に設定する。

【0144】

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

ステップS602では、MPU62は、第1結果表示部用保留エリアRaの第1始動保留記憶数RaNの値に1を減算して更新する。

ステップS603では、MPU62は、第1結果表示部用保留エリアRaの第1エリアRa1に格納された保留情報を実行エリアAEに移動する。

ステップS604では、MPU62は、第1結果表示部用保留エリアRaの記憶エリアに格納された保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアRa1～Ra4に格納されている保留情報を第1エリアRa1側に順にシフトする処理である。具体的には、MPU62は、第2エリアRa2の保留情報を第1エリアRa1にシフトし、第3エリアRa3の保留情報を第2エリアRa2にシフトし、第4エリアRa4の保留情報を第3エリアRa3にシフトする。

【0145】

ステップS605では、MPU62は、RAM64に記憶された第2結果表示部フラグをクリアする。この第2結果表示部フラグは、遊技回の消化に際して第1結果表示部45aおよび第2結果表示部45bのうち、どちらのメイン表示部45に変動表示を開始させているかを特定するためのフラグである。このステップS605では、MPU62は、第2結果表示部フラグをクリアしているので、遊技回の消化に際し、中央作動口36への遊技球の入賞に基づいて、第1結果表示部45aに変動表示を開始させることを示している。

【0146】

ステップS606では、MPU62は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるためのシフト時コマンドを設定し、この設定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90に送信し、データ設定処理を終了する。このシフト時コマンドは、中央作動口36への遊技球の入賞に基づいて第1結果表示部用保留エリアRaに記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置90に認識させるための情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置90は、MPU62から送信されるシフト時コマンドに基づいて、第1保留ランプ部49aの点灯状態を変更する。具体的には、音声発光制御装置90は、中央作動口36に入賞した遊技球の保留個数の減少に伴って、第1保留ランプ部49aの点灯個数を減少させる。

【0147】

次に、ステップS607～S611の第2結果表示部用のデータ設定処理について説明する。

ステップS607では、MPU62は、第2結果表示部用保留エリアRbの第2始動保留記憶数RbNの値に1を減算して更新する。

ステップS608では、MPU62は、第2結果表示部用保留エリアRbの第2エリアRb1に格納された保留情報を実行エリアAEに移動する。

ステップS609では、MPU62は、第2結果表示部用保留エリアRbの記憶エリアに格納された保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアRb1～Rb4に格納されている保留情報を第1エリアRb1側に順にシフトする処理である。具体的には、MPU62は、第2エリアRb2の保留情報を第1エリアRb1にシフトし、第3エリアRb3の保留情報を第2エリアRb2にシフトし、第4エリアRb4の保留情報を第3エリアRb3にシフトする。

【0148】

ステップS610では、MPU62は、RAM64に第2結果表示部フラグをセットする。このステップS610では、MPU62は、第2結果表示部フラグをセットしているので、遊技回の消化に際し、右作動口37への遊技球の入賞に基づいて、第2結果表示部45bに変動表示を開始させることを示している。

【0149】

ステップS611では、MPU62は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるためのシフト時コマンドを設定し、この設定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90に送信し、データ設定処理を終了する。このシフト時コマンドは、右作動口37への遊技球の入賞に基づいて第2結果表示部用保留エリアRbに記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置90に認識させるための情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置90は、MPU62から送信されるシフト時コマンドに基づいて、第2保留ランプ部49bの点灯状態を変更する。具体的には、音声発光制御装置90は、右作動口37に入賞した遊技球の保留個数の減少に伴って、第2保留ランプ部49bの点灯個数を減少させる。

【0150】

図15は、変動開始処理のフローチャートを示す図である。

10

20

30

40

50

変動開始処理では、MPU 62は、図15に示すように、ステップS701～S718を実行する。

ステップS701では、MPU 62は、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。

MPU 62は、ステップS701にて当否抽選モードが高確率モードでないと判定した場合には、ステップS702において、低確率モード用の当否テーブル（図7（a）参照）をROM 63の当否テーブル記憶エリア63aから読み出し、ステップS701にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、ステップS703において、高確率モード用の当否テーブル（図7（b）参照）をROM 63の当否テーブル記憶エリア63aから読み出す。

10

【0151】

ステップS702またはステップS703の処理を実行した後、MPU 62は、ステップS704において、当否判定処理を実行する。この当否判定処理では、MPU 62は、実行エリアAEに格納された大当たり乱数カウンタC1の値と、ステップS702またはステップS703にて読み出した当否テーブルとを比較することによって、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。なお、前述したように、当否結果は、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」のいずれかであり、当否抽選モードが低確率モードであっても高確率モードであっても同様である。

【0152】

ステップS705では、MPU 62は、ステップS704にて判定した当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。MPU 62は、ステップS705にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップS706以降の処理を実行し、ステップS705にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップS712以降の処理を実行する。

20

【0153】

まず、ステップS705において、MPU 62にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップS706以降の処理）について説明する。

ステップS706では、MPU 62は、RAM 64に第2結果表示部フラグがセットされているか否かを判定する。

【0154】

30

MPU 62は、ステップS706にてRAM 64に第2結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合には、中央作動口36への遊技球の入賞に基づく第1結果表示部45aに変動表示を開始させることを示しているので、ステップS707において、第1振分テーブル（図8（a）参照）をROM 63の振分テーブル記憶エリア63bから読み出す。

これに対して、MPU 62は、ステップS706にてRAM 64に第2結果表示部フラグがセットされていると判定した場合には、右作動口37への遊技球の入賞に基づく第2結果表示部45bに変動表示を開始させることを示しているので、ステップS708において、第2振分テーブル（図8（b）参照）をROM 63の振分テーブル記憶エリア63bから読み出す。

40

【0155】

ステップS707またはステップS708の処理を実行した後、MPU 62は、ステップS709において、振分判定処理を実行する。この振分判定処理では、MPU 62は、実行エリアAEに格納された大当たり種別カウンタC2の値と、ステップS707またはステップS708にて読み出した振分テーブルとを比較することによって、振分抽選の結果（振分結果）を判定する。

【0156】

ステップS710では、MPU 62は、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。この大当たり結果用の停止結果設定処理では、MPU 62は、メイン表示部45の第1結果表示部45aまたは第2結果表示部45bに最終的に停止表示させる絵柄に係る情報

50

をステップ S 7 0 9 にて判定した振分結果に応じて決定し、その決定した情報を R A M 6 4 に記憶させる。ここで、M P U 6 2 は、ステップ S 7 0 9 にて判定した振分結果と、R O M 6 3 に予め記憶された大当たり結果用の停止結果テーブルとを比較することによって、メイン表示部 4 5 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この大当たり結果用の停止結果テーブルは、メイン表示部 4 5 に停止表示させる絵柄の態様を振分結果ごとに相違させて規定している。

【0157】

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

なお、以下の各処理において、M P U 6 2 は、これらのフラグを参照することによって、振分結果の判定を実行する。

【0158】

次に、ステップ S 7 0 5 において、M P U 6 2 にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップ S 7 1 2 以降の処理）について説明する。

ステップ S 7 1 2 では、M P U 6 2 は、ステップ S 7 0 4 にて判定した当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 7 1 2 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップ S 7 1 3 以降の処理を実行し、ステップ S 7 1 2 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップ S 7 1 5 以降の処理を実行する。

【0159】

ステップ S 7 1 3 では、M P U 6 2 は、特別外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この特別外れ結果用の停止結果設定処理では、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 の第 1 結果表示部 4 5 a または第 2 結果表示部 4 5 b に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定し、その決定した情報を R A M 6 4 に記憶させる。ここで、M P U 6 2 は、R O M 6 3 に予め記憶された特別外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部 4 5 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様とは異なっている。

ステップ S 7 1 4 では、M P U 6 2 は、特別外れフラグを R A M 6 4 にセットする。

なお、以下の各処理において、M P U 6 2 は、この特別外れフラグを参照することによって、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かの判定を実行する。

【0160】

これに対して、ステップ S 7 1 5 では、M P U 6 2 は、通常外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この通常外れ結果用の停止結果設定処理では、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 の第 1 結果表示部 4 5 a または第 2 結果表示部 4 5 b に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定し、その決定した情報を R A M 6 4 に記憶させる。ここで、M P U 6 2 は、R O M 6 3 に予め記憶された通常外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部 4 5 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この通常外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルおよび特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様とは異なっている。

【0161】

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

【0162】

図 16 は、表示継続時間の設定処理のフローチャートを示す図である。

表示継続時間の設定処理では、MPU62 は、図 16 に示すように、ステップ S801 ~ S808 を実行する。

ステップ S801 では、MPU62 は、RAM64 に特別外れフラグがセットされているか否かを判定する。

【0163】

MPU62 は、RAM64 に特別外れフラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S802 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU62 は、RAM64 に特別外れフラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S806 以降の処理を実行する。

10

【0164】

まず、ステップ S801 において、MPU62 にて RAM64 に特別外れフラグがセットされていないと判定された場合の処理（ステップ S802 以降の処理）について説明する。

ステップ S802 では、MPU62 は、RAM64 の抽選カウンタ用バッファにおける変動種別カウンタ用バッファに格納された変動種別カウンタ CS の値を取得する。

【0165】

ステップ S803 では、MPU62 は、図柄表示装置 47 にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、MPU62 は、ステップ S709 にて判定した振分結果が「低確結果」または「最有利結果」である場合、並びにステップ S704 にて判定した当否結果が「通常外れ結果」であるとともに、リーチ発生抽選に当選した場合には、リーチ表示が発生すると判定する。なお、MPU62 は、前述したように、ROM63 のリーチ用テーブル記憶エリア 63c に予め記憶されたリーチ用テーブルと、保留球格納エリア 64b に格納されたリーチ乱数カウンタ C3 の値とを比較することによって、リーチ発生抽選を実行する。

20

【0166】

MPU62 は、ステップ S803 にてリーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップ S804 において、ROM63 の表示継続時間テーブル記憶エリア 63d に記憶されたリーチ発生用表示継続時間テーブルを読み出す。

これに対して、MPU62 は、ステップ S803 にてリーチ表示が発生しないと判定した場合には、ステップ S805 において、ROM63 の表示継続時間テーブル記憶エリア 63d に記憶されたリーチ非発生用表示継続時間テーブルを読み出す。

30

【0167】

次に、ステップ S801 において、MPU62 にて RAM64 に特別外れフラグがセットされていると判定された場合の処理（ステップ S806 以降の処理）について説明する。

ステップ S806 では、MPU62 は、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。

【0168】

MPU62 は、ステップ S806 にて当否抽選モードが高確率モードでないと判定された場合（当否抽選モードが低確率モードであると判定された場合）には、前述したステップ S802 以降の処理を実行する。

40

これに対して、MPU62 は、ステップ S806 にて当否抽選モードが高確率モードであると判定された場合には、ステップ S807 において、ROM63 の表示継続時間テーブル記憶エリア 63d に記憶された特別表示継続時間を読み出す。

【0169】

ステップ S804、ステップ S805、およびステップ S807 のいずれかの処理を実行した後、MPU62 は、ステップ S808 において、表示継続時間を決定する。具体的には、MPU62 は、リーチ発生用表示継続時間テーブルまたはリーチ非発生用表示継続時間テーブルを読み出した場合には、各表示継続時間テーブルを参照することによって、

50

変動種別カウンタ用バッファから取得した変動種別カウンタCSの値に対応した表示継続時間を決定し、その決定した表示継続時間をRAM64の各種カウンタエリア64aに設けられた表示継続時間カウンタにセットする。また、MPU62は、特別表示継続時間を読み出した場合には、この特別表示継続時間（本実施形態では0.1sec）をRAM64の各種カウンタエリア64aに設けられた表示継続時間カウンタにセットする。

なお、特別表示継続時間は、リーチ発生用表示継続時間テーブルおよびリーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照して決定される表示継続時間よりも短くなっている。

【0170】

ここで、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、保留個数が多くなるほど表示継続時間を短くするように設定されている。したがって、中央作動口36に係る保留情報を消化する際の表示継続時間は、中央作動口36に係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。そして、右作動口37に係る保留情報を消化する際の表示継続時間は、右作動口37に係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。また、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、サポートモードが高頻度サポートモードである場合には、低頻度サポートモードである場合と比較して、表示継続時間を短くするように設定されている。換言すれば、保留個数が同じであれば、高頻度サポートモードである場合の表示継続時間は、低頻度サポートモードである場合のそれよりも短い。

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

【0171】

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

【0172】

変動開始処理の説明に戻り、図15を参照してステップS717以降の処理について説明する。

ステップS717では、MPU62は、変動用コマンドおよび種別コマンドを設定する。MPU62は、通常処理のステップS301において、ステップS717にて設定した変動用コマンドおよび種別コマンドを音声発光制御装置90に送信する。

なお、音声発光制御装置90は、MPU62から送信される変動用コマンドおよび種別コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。

【0173】

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

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

したがって、リーチ表示が発生するか否かの情報を変動用コマンドに含めなかったとしても、表示継続時間に係る情報に基づいて、サブ側の制御装置である音声発光制御装置90にてリーチ表示が発生するか否かを判定することは可能である。この意味では、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を間接的に含んでいるとも言える。なお、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を直接的に含んでいてもよい。

【0174】

また、特別表示継続時間は、リーチ発生用表示継続時間テーブルおよびリーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照して決定される表示継続時間よりも短くなっている。表示継続時間に係る情報に基づいて、サブ側の制御装置である音声発光制御装置90にて表示継続時間が特別表示継続時間であるか否かを判定することは可能である。この意味では、変動用コマンドは、特別表示継続時間の情報を間接的に含んでいるとも言える。なお、

変動用コマンドは、特別表示継続時間の情報を直接的に含んでいてもよい。

【0175】

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

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

【0176】

ステップS718では、MPU62は、RAM64に第2結果表示部フラグがセットされているか否かを判定し、その判定結果に基づいてメイン表示部45に変動表示を開始させる。その後、MPU62は、変動開始処理を終了する。

具体的には、MPU62は、RAM64に第2結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合には、遊技回の消化に際し、中央作動口36への遊技球の入賞に基づいて、第1結果表示部45aに変動表示を開始させることを示しているので、第1結果表示部45aに変動表示を開始させる。

これに対して、MPU62は、RAM64に第2結果表示部フラグがセットされていると判定した場合には、遊技回の消化に際し、右作動口37への遊技球の入賞に基づいて、第2結果表示部45bに変動表示を開始させることを示しているので、第2結果表示部45bに変動表示を開始させる。

【0177】

遊技回制御処理の説明に戻り、図13を参照してステップS506～S509の遊技回進行用処理について説明する。

MPU62は、ステップS502において、メイン表示部45が変動表示中であるか否かを判定し、メイン表示部45が変動表示中であると判定した場合には、ステップS506～S509の遊技回進行用処理を実行する。

【0178】

ステップS506では、MPU62は、変動開始処理のステップS716にてセットした表示継続時間が経過したか否かを判定する。具体的には、MPU62は、RAM64の表示継続時間カウンタにセットされた値が「0」以下になったか否かを判定する。なお、この表示継続時間カウンタの値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。

【0179】

MPU62は、ステップS506にて表示継続時間が経過していないと判定した場合には、ステップS507において、変動表示用処理を実行する。この変動表示用処理では、MPU62は、変動表示中のメイン表示部45の表示を更新する。その後、MPU62は、遊技回制御処理を終了する。

【0180】

これに対して、MPU62は、ステップS506にて表示継続時間が経過していると判定した場合には、ステップS508において、変動終了処理を実行する。この変動終了処理では、MPU62は、メイン表示部45に変動表示を開始させる際に実行された変動開始処理のステップS710、ステップS713、およびステップS715のいずれかの処理においてRAM64に記憶した情報（メイン表示部45に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報）を特定する。そして、MPU62は、遊技回の終了に際し、この特定した情報に対応した絵柄を変動表示中のメイン表示部45に表示させるようにメイン表示部45の表示制御を実行する。

【0181】

ここで、メイン表示部45に最終的に停止表示させる絵柄は、遊技結果の種類ごとに異なっている。したがって、遊技場の管理者などは、遊技回の終了に際してメイン表示部4

10

20

30

40

50

5を目視することによって、遊技結果を確認することができる。これによれば、遊技場の管理者などは、例えば、大当たり発生の抽選に当選した場合と同様の挙動をパチンコ機10に行わせようとする不正行為が行われているか否かの確認を簡易的に行うことができる。

また、メイン表示部45は、図柄表示装置47の表示画面Gと比較して表示領域が狭く、メイン表示部45に停止表示させる絵柄は、図柄表示装置47の表示画面Gに停止表示させる図柄列Z1～Z3と比較して遊技者にとって認識しにくいものとなっている。したがって、遊技者は、遊技回の終了に際し、メイン表示部45ではなく図柄表示装置47の表示画面Gを確認することによって、大当たり発生に当選したか否か等を判断することになるので、表示画面Gへの注目度を高めることができる。

10

【0182】

ステップS509では、MPU62は、変動終了コマンドを設定する。MPU62は、通常処理のステップS301において、ステップS509にて設定した変動終了コマンドを音声発光制御装置90に送信する。その後、MPU62は、遊技回制御処理を終了する。

なお、音声発光制御装置90は、MPU62から送信される変動終了コマンドに基づいて、その遊技回の演出を終了させるための処理を実行する。ここで、音声発光制御装置90は、変動終了コマンドの受信を必要とすることなく、独自に遊技回の演出を終了するように構成されていてもよい。

【0183】

20

<遊技状態移行処理>

図17は、遊技状態移行処理のフローチャートを示す図である。

遊技状態移行処理では、MPU62は、図17に示すように、ステップS901～S917を実行する。

ステップS901では、MPU62は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。

MPU62は、ステップS901にて開閉実行モード中でないと判定した場合には、ステップS902以降の処理を実行する。

これに対して、MPU62は、ステップS901にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップS914以降の処理を実行する。

【0184】

30

まず、ステップS901において、MPU62にて開閉実行モード中でないと判定された場合の処理（ステップS902以降の処理）について説明する。

ステップS902では、MPU62は、メイン表示部45の変動表示が終了したか否かを判定する。MPU62は、ステップS902にてメイン表示部45の変動表示が終了していないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、MPU62は、ステップS902にてメイン表示部45の変動表示が終了したと判定した場合には、ステップS903において、当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、MPU62は、当否結果が「大当たり当選」または「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【0185】

40

MPU62は、ステップS903にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、RAM64に開閉実行モード中フラグをセットした後、ステップS904以降の処理を実行する。

これに対して、MPU62は、ステップS903にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものでないと判定した場合（当否結果が「通常外れ結果」であると判定した場合）には、遊技状態移行処理を終了する。

【0186】

ステップS904では、MPU62は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

MPU62は、ステップS904にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場

50

合には、ステップS905以降の処理を実行する。

これに対して、MPU62は、ステップS904にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップS911以降の処理を実行する。

【0187】

まず、ステップS904において、MPU62にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合の処理（ステップS905以降の処理）について説明する。

ステップS905では、MPU62は、RAM64の各種カウンタエリア64aに設けられた開閉カウンタSOCに「2」をセットする。この開閉カウンタSOCは、開閉実行モードへの移行に際して可変入賞装置38の大入賞口38aを開閉する総回数をMPU62にて特定するためのカウンタである。

10

【0188】

ステップS906では、MPU62は、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。

MPU62は、ステップS906にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、ステップS907において、RAM64の各種カウンタエリア64aに設けられたタイマカウンタTに小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「50」をセットする。このタイマカウンタTにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、小当たり開始用の待機時間は0.1secとなる。なお、小当たり開始用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。

【0189】

20

ステップS908では、MPU62は、小当たりコマンドを設定する。その後、MPU62は、遊技状態移行処理を終了する。この小当たりコマンドは、開閉実行モードへの移行の契機となった遊技結果の情報を含んでいる。MPU62は、通常処理のステップS301において、ステップS908にて設定した小当たりコマンドを音声発光制御装置90に送信する。

なお、音声発光制御装置90は、MPU62から送信される小当たりコマンドに基づいて、開閉実行モードへの移行を認識し、所定の処理を実行する。この処理については、後に詳細に説明する。

【0190】

これに対して、MPU62は、ステップS906にて当否抽選モードが高確率モードでないと判定した場合（当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合）には、ステップS909において、RAM64の各種カウンタエリア64aに設けられたタイマカウンタTにオープニング用の待機時間（待機期間）として「1000」をセットする。このタイマカウンタTにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、オープニング用の待機時間は2secとなる。なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。

30

【0191】

ステップS910では、MPU62は、オープニングコマンドを設定する。その後、MPU62は、遊技状態移行処理を終了する。このオープニングコマンドは、開閉実行モードへの移行の契機となった遊技結果の情報を含んでいる。MPU62は、通常処理のステップS301において、ステップS910にて設定したオープニングコマンドを音声発光制御装置90に送信する。

40

なお、音声発光制御装置90は、MPU62から送信されるオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードへの移行を認識し、所定の処理を実行する。この処理については、後に詳細に説明する。

【0192】

次に、ステップS904において、MPU62にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合の処理（ステップS911以降の処理）について説明する。

ステップS911では、MPU62は、振分結果が少ラウンド高確結果（「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。

50

【0193】

MPU62は、ステップS911にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、ステップS912において、RAM64の各種カウンタエリア64aに設けられたラウンドカウンタRCに「2」をセットする。また、MPU62は、ステップS911にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合、すなわち振分結果が「低確結果」または「最有利結果」であると判定した場合には、ステップS913において、ラウンドカウンタRCに「15」をセットする。このラウンドカウンタRCは、開閉実行モードへの移行に際してラウンド遊技の回数をMPU62にて特定するためのカウンタである。

【0194】

ここで、パチンコ機10は、終了条件が互いに異なる複数の開閉実行モードを有している。具体的には、パチンコ機10は、開閉実行モードとして、当否結果が「大当たり当選」である場合に移行するラウンド数規定モードと、当否結果が「特別外れ結果」である場合に移行する開閉数規定モードとを有している。

【0195】

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

開閉数規定モードは、予め定められた総回数の大入賞口38aの開閉を実行したこと、または予め定められた個数の遊技球が大入賞口38aに入賞したことを条件として終了する。ここで、大入賞口38aの開閉の総回数は、開閉カウンタSOCにセットした値に対応している。この開閉数規定モードは、ラウンド遊技の実行回数を条件として終了することはない。

【0196】

なお、パチンコ機10は、1回のラウンド遊技につき、1回の大入賞口38aの開閉を実行する。また、1回のラウンド遊技は、以下の2つの条件のうち、いずれかの条件を満たすまで継続する。換言すれば、パチンコ機10は、開閉扉38bを開放状態に設定した後、以下の2つの条件のうち、いずれかの条件を満たすことによって、開閉扉38bを再び閉鎖状態に設定する。

(1) 予め定められた上限継続時間（上限継続期間）が経過すること

(2) 大入賞口38aへの遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達すること

【0197】

ステップS912またはステップS913の処理を実行した後、MPU62は、前述したステップS909以降の処理を実行する。

【0198】

このように、MPU62は、ステップS903において、当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、高確率モードの特別外れ結果を除き、遊技結果の種類に関わらずタイマカウンタTにオープニング用の待機時間をセットする。換言すれば、オープニング用の待機時間は、高確率モードの特別外れ結果を除き、遊技結果の種類に関わらず同一である。

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

【0199】

次に、ステップS901において、MPU62にて開閉実行モード中であると判定された場合の処理（ステップS914以降の処理）について説明する。

ステップS914では、MPU62は、大入賞口開閉処理を実行する。

【0200】

図 18 は、大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図である。

大入賞口開閉処理では、MPU62 は、図 18 に示すように、ステップ S1001～S1025 を実行する。

ステップ S1001 では、MPU62 は、大入賞口 38a が開放中であるか否かを判定する。

MPU62 は、ステップ S1001 にて大入賞口 38a が開放中でないと判定した場合には、ステップ S1002 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU62 は、ステップ S1001 にて大入賞口 38a が開放中であると判定した場合には、ステップ S1006 以降の処理を実行する。

【0201】

10

まず、ステップ S1001 において、MPU62 にて大入賞口 38a が開放中でないと判定された場合の処理（ステップ S1002 以降の処理）について説明する。

ステップ S1002 では、MPU62 は、開閉カウンタ SOC の値が「0」以下であり、かつラウンドカウンタ RC の値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU62 は、ステップ S1002 にて開閉カウンタ SOC の値およびラウンドカウンタ RC の値の双方が「0」以下であると判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

【0202】

20

これに対して、MPU62 は、ステップ S1002 にて開閉カウンタ SOC の値およびラウンドカウンタ RC の値の少なくともいずれか一方が「0」以下ではないと判定した場合には、ステップ S1003 において、タイマカウンタ T の値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU62 は、ステップ S1003 にてタイマカウンタ T の値が「0」以下ではないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

【0203】

これに対して、MPU62 は、ステップ S1003 にてタイマカウンタ T の値が「0」以下であると判定した場合には、ステップ S1004 において、大入賞口開放処理を実行する。

以下、ステップ S1004 の大入賞口開放処理について詳細に説明する。

【0204】

30

図 19 は、大入賞口開放処理のフローチャートを示す図である。

大入賞口開放処理では、MPU62 は、図 19 に示すように、ステップ S1101～S1107 を実行する。

ステップ S1101 では、MPU62 は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【0205】

MPU62 は、ステップ S1101 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップ S1102 において、RAM64 の各種カウンタエリア 64a に設けられた入賞カウンタ PC に「1」をセットし、ステップ S1103 において、タイマカウンタ T に「85」をセットする。前述したように、タイマカウンタ T は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、タイマカウンタ T にセットされた時間は 0.17 sec となる。

40

【0206】

これに対して、MPU62 は、ステップ S1101 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップ S1104 において、入賞カウンタ PC に「8」をセットし、ステップ S1105 において、振分結果が少ラウンド高確結果（「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。

【0207】

MPU62 は、ステップ S1105 にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、前述したステップ S1103 において、タイマカウンタ T に「85」をセッ

50

トする。

これに対して、MPU62は、ステップS1105にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合には、ステップS1106において、タイマカウンタTに「15000」をセットする。前述したように、タイマカウンタTは、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、タイマカウンタTにセットされた時間は30secとなる。

【0208】

ステップS1103またはステップS1106の処理を実行した後、MPU62は、ステップS1107において、大入賞口38aの開放実行処理を実行する。この開放実行処理では、MPU62は、可変入賞駆動部38cの駆動制御を実行することによって、開閉扉38bを開放状態に設定する。その後、MPU62は、大入賞口開放処理を終了する。

【0209】

なお、ステップS1102またはステップS1104にて入賞カウンタPCにセットされた値は、大入賞口38aへの遊技球の総入賞個数の上限を規定している。

また、ステップS1103またはステップS1106にてタイマカウンタTにセットされた値は、開閉扉38bを開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの上限継続時間を規定している。したがって、MPU62は、前述したように、タイマカウンタTに「85」または「15000」をセットすることによって、長さの異なる2種類の上限継続時間を設定している。具体的には、MPU62は、上限継続時間を30secに設定した長時間態様（長期間態様）と、上限継続時間を長時間態様のそれよりも短い0.17secに設定した短時間態様（短期間態様）とを設定している。

【0210】

ここで、パチンコ機10は、前述したように、0.6secの周期で遊技球発射機構81のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構81に遊技球を発射させる。また、MPU62は、ステップS1101にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、前述したように、入賞カウンタPCに「8」をセットすることによって、大入賞口38aへの遊技球の総入賞個数の上限を8個に設定している。

したがって、長時間態様の上限継続時間は、大入賞口38aへの遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも十分に長いので、上限である8個の遊技球を大入賞口38aに入賞させることは容易である。

これに対して、短時間態様の上限継続時間は、大入賞口38aへの遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも短い（更に言及すれば遊技球の発射周期よりも短い）ので、遊技球を大入賞口38aに入賞させることは困難である。なお、タイミングによっては1個程度の遊技球を大入賞口38aに入賞させることは可能である。

【0211】

また、MPU62は、ステップS1101にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、前述したように、入賞カウンタPCに「1」をセットすることによって、大入賞口38aへの遊技球の総入賞個数の上限を1個に設定している。そして、短時間態様の上限継続時間は、大入賞口38aへの遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも短い（更に言及すれば遊技球の発射周期よりも短い）ので、遊技球を大入賞口38aに入賞させることは困難である。なお、タイミングによっては1個程度の遊技球を大入賞口38aに入賞させることは可能である。

【0212】

大入賞口開閉処理の説明に戻り、図18を参照してステップS1005以降の処理について説明する。

MPU62は、ステップS1004の大入賞口開放処理を実行した後、ステップS1005において、開放コマンドを設定する。この開放コマンドは、ラウンドカウンタRCに係る情報を含んでいる。ラウンドカウンタRCの値は、ラウンド遊技を実行する都度、ラウンドカウンタRCの値に1を減算して更新される。換言すれば、開放コマンドは、ラウンド遊技の実行回数に係る情報を含んでいる。また、MPU62は、通常処理のステップ

S 3 0 1において、ステップS 1 0 0 5にて設定した開放コマンドを音声発光制御装置 9 0に送信する。その後、MP U 6 2は、大入賞口開閉処理を終了する。

なお、音声発光制御装置 9 0は、MP U 6 2から送信される開放コマンドに基づいて、開閉扉 3 8 bを開放状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【0 2 1 3】

次に、ステップS 1 0 0 1において、MP U 6 2にて大入賞口 3 8 aが開放中であると判定された場合の処理（ステップS 1 0 0 6以降の処理）について説明する。

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

10

【0 2 1 4】

MP U 6 2は、ステップS 1 0 0 6にてタイマカウンタTの値が「0」以下でないと判定した場合には、ステップS 1 0 0 7以降の処理を実行する。

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

【0 2 1 5】

まず、ステップS 1 0 0 6において、MP U 6 2にてタイマカウンタTの値が「0」以下でないと判定された場合の処理（ステップS 1 0 0 7以降の処理）について説明する。

ステップS 1 0 0 7では、MP U 6 2は、大入賞口 3 8 aへの入賞が発生したか否かを判定する。なお、大入賞口 3 8 aへの入賞が発生したか否かの判定は、大入賞口 3 8 aに対応した検知センサ 4 0 dの検知結果に基づいて実行される。

20

【0 2 1 6】

MP U 6 2は、ステップS 1 0 0 7にて大入賞口 3 8 aへの入賞が発生していないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

これに対して、MP U 6 2は、ステップS 1 0 0 7にて大入賞口 3 8 aへの入賞が発生したと判定した場合には、ステップS 1 0 0 8において、入賞カウンタP Cの値に1を減算して更新する。

【0 2 1 7】

ステップS 1 0 0 9では、MP U 6 2は、入賞カウンタP Cの値が「0」以下であるか否かを判定する。

30

MP U 6 2は、ステップS 1 0 0 9にて入賞カウンタP Cの値が「0」以下でないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

これに対して、MP U 6 2は、ステップS 1 0 0 9にて入賞カウンタP Cの値が「0」以下であると判定した場合には、ステップS 1 0 1 0において、閉鎖実行処理を実行する。この閉鎖実行処理では、MP U 6 2は、可変入賞駆動部 3 8 cの駆動制御を実行することによって、開閉扉 3 8 bを閉鎖状態に設定する。

【0 2 1 8】

ステップS 1 0 1 1では、MP U 6 2は、閉鎖コマンドを設定する。この閉鎖コマンドは、ラウンドカウンタR Cに係る情報を含んでいる。ラウンドカウンタR Cの値は、ラウンド遊技を実行する都度、ラウンドカウンタR Cの値に1を減算して更新される。換言すれば、閉鎖コマンドは、ラウンド遊技の実行回数に係る情報を含んでいる。MP U 6 2は、通常処理のステップS 3 0 1において、ステップS 1 0 1 1にて設定した閉鎖コマンドを音声発光制御装置 9 0に送信する。

40

なお、音声発光制御装置 9 0は、MP U 6 2から送信される閉鎖コマンドに基づいて、開閉扉 3 8 bを閉鎖状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【0 2 1 9】

ステップS 1 0 1 2では、MP U 6 2は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

MP U 6 2は、ステップS 1 0 1 2にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した

50

場合には、開閉カウンタSOCの値に「0」をセットした後、後述するステップS1024以降の処理を実行する。

【0220】

これに対して、MPU62は、ステップS1012にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップS1013以降の処理を実行する。

ステップS1013では、MPU62は、ラウンドカウンタRCの値に1を減算して更新する。

【0221】

ステップS1014では、MPU62は、ラウンドカウンタRCの値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU62は、ステップS1014にてラウンドカウンタRCの値が「0」以下でないと判定した場合には、ステップS1015において、タイマカウンタTの値に「500」をセットする。その後、MPU62は、大入賞口開閉処理を終了する。

【0222】

ここで、ステップS1015にてタイマカウンタTにセットされた値は、開閉扉38bを開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定してから再び開閉扉38bを開放状態に設定するまでの開放待機時間を規定している。なお、本実施形態では、開放待機時間は1secである。この開放待機時間は、開閉実行モードの種類や進行状況に関わらず同一である。

【0223】

これに対して、MPU62は、ステップS1014にてラウンドカウンタRCの値が「0」以下であると判定した場合には、ステップS1016以降の処理を実行する。

ステップS1016では、MPU62は、タイマカウンタTにエンディング用の待機時間（待機期間）として「2000」をセットする。このタイマカウンタTにセットされた値は、前述したように、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、エンディング用の待機時間は4secとなる。なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。

【0224】

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

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

【0225】

ステップS1017では、MPU62は、エンディングコマンドを設定する。MPU62は、通常処理のステップS301において、ステップS1017にて設定したエンディングコマンドを音声発光制御装置90に送信する。その後、MPU62は、大入賞口開閉処理を終了する。

なお、音声発光制御装置90は、MPU62から送信されるエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モードの終了を認識し、所定の処理を実行する。

【0226】

次に、ステップS1006において、MPU62にてタイマカウンタTの値が「0」以下であると判定された場合の処理（ステップS1018以降の処理）について説明する。

ステップS1018では、MPU62は、前述したステップS1010と同様に閉鎖実行処理を実行する。

ステップS1019では、MPU62は、前述したステップS1011と同様に閉鎖コ

10

20

30

40

50

マンドを設定する。

【0227】

ステップS1020では、MPU62は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

MPU62は、ステップS1020にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合、すなわち当否結果が「大当たり当選」と判定した場合には、ステップS1021以降の処理を実行する。

これに対して、MPU62は、ステップS1020にて当否結果が「特別外れ結果」と判定した場合には、ステップS1023以降の処理を実行する。

【0228】

まず、ステップS1020において、MPU62にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定された場合の処理（ステップS1021以降の処理）について説明する。

ステップS1021では、MPU62は、ラウンドカウンタRCの値に1を減算して更新する。

【0229】

ステップS1022では、MPU62は、ラウンドカウンタRCの値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU62は、ステップS1022にてラウンドカウンタRCの値が「0」以下でないと判定した場合には、前述したステップS1015以降の処理を実行する。

これに対して、MPU62は、ステップS1022にてラウンドカウンタRCの値が「0」以下であると判定した場合には、前述したステップS1016以降の処理を実行する。

【0230】

次に、ステップS1020において、MPU62にて当否結果が「特別外れ結果」と判定された場合の処理（ステップS1023以降の処理）について説明する。

ステップS1023では、MPU62は、開閉カウンタSOCの値に1を減算して更新する。

【0231】

ステップS1024では、MPU62は、開閉カウンタSOCの値が「0」以下であるか否かを判定する。ここで、ステップS1012において、MPU62にて当否結果が「特別外れ結果」と判定された場合、またはステップS1023を実行した後、MPU62は、ステップS1024を実行する。

MPU62は、ステップS1024にて開閉カウンタSOCの値が「0」以下でないと判定した場合には、前述したステップS1015以降の処理を実行する。

これに対して、MPU62は、ステップS1024にて開閉カウンタSOCの値が「0」以下であると判定した場合には、ステップS1025において、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。

【0232】

MPU62は、ステップS1025にて当否抽選モードが高確率モードでないと判定した場合（当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合）には、前述したステップS1016以降の処理を実行する。

これに対して、MPU62は、ステップS1025にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。換言すれば、高確率モードの特別外れ結果では、エンディング用の待機時間は0secとなる。

【0233】

遊技状態移行処理の説明に戻り、図17を参照してステップS915以降の処理について説明する。

MPU62は、ステップS914の大入賞口開閉処理を実行した後、ステップS915において、開閉カウンタSOCの値が「0」以下であり、かつラウンドカウンタRCの値が「0」以下であるか否かを判定する。

10

20

30

40

50

【0234】

MPU62は、ステップS915にて開閉カウンタSOCの値およびラウンドカウンタRCの値の少なくともいずれか一方が「0」以下ではないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、MPU62は、ステップS915にて開閉カウンタSOCの値およびラウンドカウンタRCの値の双方が「0」以下であると判定した場合には、ステップS916において、タイマカウンタTの値が「0」以下であるか否かを判定する。

【0235】

MPU62は、ステップS916にてタイマカウンタTの値が「0」以下でないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、MPU62は、ステップS916にてタイマカウンタTの値が「0」以下であると判定した場合には、ステップS917において、RAM64に記憶された開閉実行モード中フラグをクリアした後、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。その後、MPU62は、遊技状態移行処理を終了する。

以下、開閉実行モード終了時の移行処理について詳細に説明する。

【0236】

図20は、開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図である。

開閉実行モード終了時の移行処理では、MPU62は、図20に示すように、ステップS1201～S1209を実行する。

ステップS1201では、MPU62は、振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」であるか否かを判定する。

【0237】

MPU62は、ステップS1201にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、ステップS1202以降の処理を実行する。

これに対して、MPU62は、ステップS1201にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」でないと判定した場合には、ステップS1205以降の処理を実行する。

【0238】

まず、ステップS1201において、MPU62にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」であると判定された場合の処理（ステップS1202以降の処理）について説明する。

ステップS1202では、MPU62は、高頻度サポートフラグをRAM64にセットする。MPU62は、RAM64に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、MPU62は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。

【0239】

ステップS1203では、MPU62は、RAM64に記憶された回数制限フラグをクリアする。

ここで、高頻度サポートモードは、RAM64に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされていない場合には、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【0240】

ステップS1204では、MPU62は、高確率モードフラグをRAM64にセットする。MPU62は、RAM64に既に高確率モードフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、MPU62は、当否抽選モードを高確率モードに設定する。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。その後、MPU62は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【0241】

なお、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する際には、MPU62は、振分結果に応じてRAM64にセットしたフラグ（低確結果フラグ、明示少ラウンド高確結果フラグ

10

20

30

40

50

、および最有利結果フラグ)や、特別外れフラグをクリアする。また、前述した作動口用の入賞処理のステップS205や、変動開始処理のステップS701や、表示継続時間の設定処理のステップS806や、遊技状態移行処理のステップS906や、大入賞口開閉処理のステップS1025では、MPU62は、RAM64に高確率モードフラグがセットされているか否かを判定することによって、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定している。

【0242】

次に、ステップS1201において、MPU62にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」でないと判定された場合の処理(ステップS1205以降の処理)について説明する。

ステップS1205では、MPU62は、振分結果が「低確結果」であるか否かを判定する。

【0243】

MPU62は、ステップS1205にて振分結果が「低確結果」でないと判定した場合(当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合)には、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

これに対して、MPU62は、ステップS1205にて振分結果が「低確結果」であると判定した場合には、ステップS1206以降の処理を実行する。

【0244】

ステップS1206では、MPU62は、高確率モードフラグをクリアする。これによって、MPU62は、当否抽選モードを低確率モードに設定する。この低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となって、振分結果が「低確結果」以外になるまで継続する。

【0245】

ステップS1207では、MPU62は、高頻度サポートフラグをRAM64にセットする。MPU62は、RAM64に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、MPU62は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。

ステップS1208では、MPU62は、RAM64の各種カウンタエリア64aに設けられた遊技回数カウンタの値に「100」をセットする。

ステップS1209では、MPU62は、回数制限フラグをRAM64にセットする。MPU62は、RAM64に既に回数制限フラグがセットされている場合には、これを維持する。その後、MPU62は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【0246】

ここで、高頻度サポートモードは、RAM64に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされている場合には、遊技回数カウンタにセットされた終了基準回数である100回の遊技回を消化するまで継続する。MPU62は、100回の遊技回を消化した場合には、高頻度サポートフラグおよび回数制限フラグをクリアする。これによって、MPU62は、サポートモードを低頻度サポートモードに設定する。

なお、MPU62は、これらの処理を通常処理のステップS306において、電役サポート用処理として実行するが、詳細な説明は省略する。

【0247】

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

【0248】

また、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「低確結果」となった場合には、遊技状態は、現在の遊技状態に関わらず開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、低確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続し、高頻度サポートモードは、当否抽選において「大当たり当選」となることなく、100回の遊技回を消化した場合には、低頻度サポートモードに移行する。

【0249】

また、当否抽選において「大当たり当選」とならなかった場合、すなわち当否抽選において当否結果が「特別外れ結果」または「通常外れ結果」となった場合には、遊技状態は移行しない。

10

【0250】

このように、本実施形態では、主制御装置60は、中央作動口36および右作動口37への遊技球の入球を契機として実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な開閉実行モードに通常制御状態（低確率モードおよび高確率モード）から遊技状態を移行する遊技状態移行手段として機能する。

【0251】

＜音声発光制御装置90および表示制御装置100の電氣的構成＞

図21は、音声発光制御装置および表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

20

音声発光制御装置90は、図21に示すように、音声発光制御基板91と、この音声発光制御基板91に実装されたMPU92と、このMPU92を構成しているROM93およびRAM94とを備えている。ここで、MPU92は、ROM93およびRAM94の他、CPU、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

【0252】

ROM93は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

RAM94は、ROM93に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このRAM94は、コマンドリスト格納エリア94aなどの各種エリアを有している。

30

【0253】

MPU92は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。MPU92の入力ポートは、前述したように、主制御装置60に接続されている。また、MPU92の入力ポートは、押ボタン25bに接続されている。MPU92の出力ポートは、各種ランプ部23、49a～49cと、スピーカ部24と、表示制御装置100とに接続されている。

MPU92は、主制御装置60から送信されるコマンドに基づいて、各種ランプ部23、49a～49cや、スピーカ部24の駆動制御を実行する。

40

また、MPU92は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置100に送信する。なお、音声発光制御装置90は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置100と電氣的に接続されている。

【0254】

表示制御装置100は、表示制御基板101と、MPU102と、このMPU102を構成しているプログラムROM103およびワークRAM104と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）105と、キャラクタROM106と、ビデオRAM107とを備えている。ここで、MPU102は、プログラムROM103およびワークRAM104の他、CPU、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化

50

した素子である。なお、MPU102、VDP105、キャラクタROM106、およびビデオRAM107は、表示制御基板101に実装されている。

【0255】

MPU102は、音声発光制御装置90から送信されるコマンドを解析するとともに、このコマンドに基づいて所定の演算処理を行ってVDP105の制御を実行する。具体的には、MPU102は、VDP105に対するコマンドを生成することによってVDP105の制御を実行する。

【0256】

プログラムROM103は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

ワークRAM104は、プログラムROM103に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。

【0257】

VDP105は、図柄表示装置47に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP105は、ICチップ化されているため、「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。このVDP105は、MPU102にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM106から画像データを読み出し、この画像データをビデオRAM107に記憶させる。

【0258】

キャラクタROM106は、図柄表示装置47に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとして機能する。このキャラクタROM106は、各種図柄のビットマップ形式画像データや、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等を保持している。

ビデオRAM107は、図柄表示装置47に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、図柄表示装置47の表示内容は、このビデオRAM107の内容を書き替えることによって変更される。

【0259】

<音声発光制御装置90にて実行されるタイマ割込み処理について>

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

音声発光制御装置90のMPU92は、遊技を進行させるタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理では、MPU92は、図22に示すように、ステップS2001～S2005を定期的に（例えば、2msec周期で）実行する。

【0260】

ステップS2001では、MPU92は、コマンド格納処理を実行する。このコマンド格納処理では、MPU92は、MPU62からコマンドを受信した場合に、そのコマンドをRAM94に格納する。具体的には、RAM94は、MPU62から受信したコマンドの格納および読み出しをするためのリングバッファを有し、MPU92は、MPU62から受信した順序にしたがってコマンドをリングバッファに格納していく。なお、MPU92は、リングバッファに格納した順序にしたがってリングバッファからコマンドを読み出す。

【0261】

ステップS2002では、MPU92は、MPU62から受信したコマンドに基づいて演出決定処理を実行する。演出決定処理では、MPU92は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを決定する。この演出決定処理については後に詳細に説明する。

ステップS2003では、MPU92は、ステップS2002の演出決定処理の内容に基づいて、演出実行処理を実行する。具体的には、演出実行処理では、MPU92は、各

種ランプ部 23, 49a~49c の発光制御を実行し、スピーカ部 24 の音声制御を実行する。

【0262】

ステップ S2004 では、MPU92 は、MPU62 から受信したデモコマンドに基づいてデモ表示実行処理を実行する。デモ表示実行処理では、MPU92 は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、30sec）を経過した場合にデモ表示を実行する。具体的には、デモ表示実行処理では、MPU92 は、各種ランプ部 23 の発光制御を実行し、スピーカ部 24 の音声制御を実行する。

【0263】

ステップ S2005 では、ステップ S2002 の演出決定処理で設定したコマンドを表示制御装置 100 に送信するためのコマンド送信処理を実行する。このコマンド送信処理では、MPU92 は、RAM94 のコマンドリスト格納エリア 94a にコマンドリストとして格納された各種コマンドを表示制御装置 100 に送信するタイミングに至ったか否かを判定し、各種コマンドを表示制御装置 100 に送信するタイミングに至ったと判定した場合には、そのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。

その後、MPU92 は、タイマ割込み処理を終了する。

【0264】

< 音声発光制御装置 90 にて実行される演出決定処理について >

図 23 は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 90 の MPU92 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、MPU92 は、図 23 に示すように、ステップ S2101~S2116 を実行する。

【0265】

ステップ S2101 では、MPU92 は、MPU62 から送信された変動用コマンドおよび種別コマンドを受信しているか否かを判定する。

MPU92 は、ステップ S2101 にて各コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S2109 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU92 は、ステップ S2101 にて各コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S2102 において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」であるか否かを判定する。

【0266】

MPU92 は、ステップ S2102 にて遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」とであると判定した場合には、ステップ S2103 において、遊技結果の種類に対応した図柄決定処理を実行する。この図柄決定処理では、MPU92 は、遊技結果が「最有利結果」とであると判定した場合には、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定し、遊技結果が「低確結果」とであると判定した場合には、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、奇数および偶数の数字は、抽選などによってランダムに決定される。

【0267】

これに対して、MPU92 は、ステップ S2102 にて遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」でないと判定した場合には、ステップ S2104 において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「通常外れ結果」であるか否かを判定する。

MPU92 は、ステップ S2104 にて遊技結果が「通常外れ結果」でないと判定した場合、すなわち遊技結果が「特別外れ結果」および「明示少ラウンド高確結果」のいずれかである場合には、ステップ S2105 において、共通用の図柄決定処理を実行する。この共通用の図柄決定処理では、MPU92 は、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、MPU92 は、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、当否抽選において「通常外れ結果」

10

20

30

40

50

となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄の組み合わせ（例えば「3・4・1」）を決定する。なお、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一である。

【0268】

これに対して、MPU92は、ステップS2104にて遊技結果が「通常外れ結果」であると判定した場合には、ステップS2106において、通常外れ用の図柄決定処理を実行する。この通常外れ用の図柄決定処理では、MPU92は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定する。

【0269】

MPU92は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果としてリーチ表示の図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、リーチ表示の図柄の組み合わせは、抽選などによってランダムに決定される。

これに対して、MPU92は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果として前述した各図柄の組み合わせとは異なる図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、MPU92は、同一の数字を有する図柄の組み合わせ、特別な図柄の組み合わせ、およびリーチ表示の図柄の組み合わせのいずれとも異なる組み合わせの図柄を抽選などによってランダムに決定する。

【0270】

ステップS2103、ステップS2105、およびステップS2106のいずれかの処理を実行した後、MPU92は、ステップS2107において、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU92は、ROM93に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、MPU92は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップS2107では、MPU92は、予告表示が発生させるか否かの抽選も実行する。

【0271】

また、MPU92は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップS2003の演出実行処理において、表示ランプ部23の発光制御を実行するとともに、スピーカ部24の音声制御を実行する。

【0272】

ステップS2108では、MPU92は、変動開始コマンドと、ステップS2103、ステップS2105、およびステップS2106のいずれかの処理にて決定した停止結果に係る情報を含む停止結果コマンドとを設定する。そして、MPU92は、RAM94のコマンドリスト格納エリア94aに格納されたコマンドリストに変動開始コマンドおよび停止結果コマンドを記憶する。これらの変動開始コマンドおよび停止結果コマンドは、前述したステップS2005のコマンド送信処理において、表示制御装置100に送信される。

【0273】

表示制御装置100のMPU102は、MPU92から送信された変動開始コマンドおよび停止結果コマンドに基づいて、変動表示の開始および停止結果の表示を図柄表示装置47にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM103から読み出す。そして、MPU102は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP105に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置47は、変動表示を開始した後、MPU92にて決定された停止結果を有効ラインL上に最終的に停止表示させる。

【0274】

MPU92は、ステップS2108の処理を実行した後、またはステップS2101にて変動用コマンドおよび種別コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2109以降の処理を実行する。

ステップS2109では、MPU92は、オープニングコマンドを受信しているか否か

10

20

30

40

50

を判定する。

【0275】

MPU92は、ステップS2109にてオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2113以降の処理を実行する。

これに対して、MPU92は、ステップS2109にてオープニングコマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2110において、オープニングコマンドの内容に基づいて、遊技結果の種類を判定する。

【0276】

ステップS2111では、MPU92は、ステップS2110にて判定した遊技結果の種類に対応する開閉実行モード用の演出の決定処理を実行する。開閉実行モード用の演出の決定処理では、MPU92は、ステップS2110にて遊技結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Aを選択する。また、MPU92は、遊技結果が「明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Bを選択する。また、MPU92は、遊技結果が「最有利結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Cまたは演出Dを選択する。また、MPU92は、遊技結果が「低確結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Dを選択する。

なお、演出Aおよび演出Bの継続時間は、開閉実行モードに際して大入賞口38aの開閉を短時間態様で2回実行する場合の時間と対応している。また、演出Cおよび演出Dの継続時間は、開閉実行モードに際して大入賞口38aの開閉を長時間態様で15回実行する場合の時間と対応している。

【0277】

また、MPU92は、演出A～演出Dの選択結果に基づいて、前述したステップS2003の演出実行処理において、表示ランプ部23の発光制御を実行するとともに、スピーカ部24の音声制御を実行する。

【0278】

ステップS2112では、MPU92は、ステップS2111にて選択した開閉実行モード用の演出に係る情報を含む開閉実行モード用コマンドを設定する。そして、MPU92は、RAM94のコマンドリスト格納エリア94aに格納されたコマンドリストに開閉実行モード用コマンドを記憶する。この開閉実行モード用コマンドは、前述したステップS2005のコマンド送信処理において、表示制御装置100に送信される。

【0279】

表示制御装置100のMPU102は、MPU92から送信された開閉実行モード用コマンドに基づいて、開閉実行モード用の演出を図柄表示装置47にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM103から読み出す。そして、MPU102は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP105に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置47は、音声発光制御装置90のMPU92にて選択された開閉実行モード用の演出を実行する。

【0280】

MPU92は、ステップS2112の処理を実行した後、またはステップS2109にてオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2113以降の処理を実行する。

ステップS2113では、MPU92は、MPU92は、小当たりコマンドを受信しているか否かを判定する。

【0281】

MPU92は、ステップS2113にて小当たりコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2116以降の処理を実行する。

これに対して、MPU92は、ステップS2113にて小当たりコマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2114において、小当たり演出の決定処理を実行す

10

20

30

40

50

る。この小当たり演出の決定処理では、MPU92は、ROM93に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、小当たり演出の内容を選択する。

【0282】

また、MPU92は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップS2003の演出実行処理において、表示ランプ部23の発光制御を実行するとともに、スピーカ部24の音声制御を実行する。

【0283】

ステップS2115では、MPU92は、ステップS2114の小当たり演出の決定処理にて決定した小当たり演出に係る小当たり演出コマンドを設定する。そして、MPU92は、RAM94のコマンドリスト格納エリア94aに格納されたコマンドリストに小当たり演出コマンドを記憶する。この小当たり演出コマンドは、前述したステップS2005のコマンド送信処理において、表示制御装置100に送信される。

10

【0284】

表示制御装置100のMPU102は、MPU92から送信された小当たり演出コマンドに基づいて、小当たり演出を図柄表示装置47にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM103から読み出す。そして、MPU102は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP105に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置47は、小当たり演出を実行する。

【0285】

20

MPU92は、ステップS2115の処理を実行した後、またはステップS2113にて小当たりコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2116以降の処理を実行する。

ステップS2116では、MPU92は、その他の処理を実行する。その他の処理では、MPU92は、例えば、MPU62から送信された開放コマンド、閉鎖コマンドおよびエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モード用の演出を進行させるための処理を実行する。その後、MPU92は、演出決定処理を終了する。

【0286】

＜遊技結果と遊技状態等との関係について＞

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

30

図24は、遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図である。具体的には、図24は、「通常外れ結果」を除く遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図であり、遊技結果を列方向に並べ、遊技状態等を行方向に並べている。

パチンコ機10は、図24に示すように、「通常外れ結果」を除く遊技結果として、「大当たり当選」および「特別外れ結果」の当否結果と、「明示少ラウンド高確結果」、「最有利結果」、および「低確結果」の振分結果とを有している。

【0287】

ここで、「特別外れ結果」は、図24の表2列目に示すように、当否抽選において「大当たり当選」とならなかった場合（図中記号×）に選択される遊技結果である。また、振分結果は、当否抽選において「大当たり当選」となった場合（図中記号○）に選択される遊技結果である。

40

以下、「通常外れ結果」を除く遊技結果と、遊技状態等との関係について説明する。なお、本実施形態では、パチンコ機10は、遊技結果と、遊技状態等との関係を以下のように設定しているが、遊技結果と、遊技状態等との組み合わせ、遊技結果の内容、および遊技状態等の内容については任意である。

【0288】

「特別外れ結果」では、開閉実行モードは、ラウンド数規定モードではなく、開閉数規定モードに移行し、大入賞口38aの開閉は、短時間態様で2回実行される。また、「特別外れ結果」では、当否抽選モードは移行しない。

また、低確率モードの「特別外れ結果」では、停止結果は、特別な図柄の組み合わせと

50

なるとともに、開閉実行モード用の演出は、演出Aとなり、高確率モードの「特別外れ結果」では、停止結果は、特別な図柄の組み合わせとなるとともに、開閉実行モード用の演出に代えて小当たり演出となる。

【0289】

「明示少ラウンド高確結果」では、開閉実行モードは、2回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口38aの開閉は、短時間態様で2回実行される。また、「明示少ラウンド高確結果」では、当否抽選モードは、高確率モードに移行する。また、「明示少ラウンド高確結果」では、停止結果は、特別な図柄の組み合わせとなるとともに、開閉実行モード用の演出は、演出Bとなる。また、「明示少ラウンド高確結果」では、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。さらに、開閉実行モード終了後の遊技回では、図柄表示装置47は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面Gに表示する。

10

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

【0290】

「最有利結果」および「低確結果」では、開閉実行モードは、15回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口38aの開閉は、長時間態様で15回実行される。

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

20

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

【0291】

したがって、遊技者は、停止結果が同一の奇数の数字を有する図柄の組み合わせとなつて、開閉実行モード用の演出が演出Cとなった場合には、遊技結果が「最有利結果」であることを把握することができる。しかしながら、遊技者は、停止結果が同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなった場合には、停止結果や、開閉実行モード用の演出を確認することによって、遊技結果が「最有利結果」および「低確結果」のいずれであるかを把握することはできない。換言すれば、振分抽選において「最有利結果」となった場合であっても、停止結果が同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなった場合には、図柄表示装置47は、遊技結果が「低確結果」であったかのごとく偽装を施す。

30

【0292】

そして、開閉実行モード終了後の遊技回では、図柄表示装置47は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面Gに表示する。換言すれば、図柄表示装置47は、遊技結果が「低確結果」であったかのごとく施していた偽装を解除する。

40

【0293】

＜高確率モードに移行した後の流れについて＞

図25は、高確率モードに移行した後、当否結果が「特別外れ結果」となった場合の右作動口、可変入賞装置、および図柄表示装置を示す図である。

なお、高確率モードは、当否抽選において「大当たり当選」となつて、振分抽選において「明示少ラウンド高確結果」または「最有利結果」に振り分けられた場合に移行する。この場合には、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。また、図25では、右作動口37の開放状態および可変入賞装置38の閉鎖状態を実線として示し、右作動口37の閉鎖状態および可変入賞装置38の開放状態を二点鎖線として示している。

50

【0294】

まず、MPU102は、MPU92から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置47の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図4参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU102は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合には、MPU102は、高速変動期間の経過後、MPU92から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせ（本実施形態では「7・7・7」）を有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図25（A）参照）。その後、パチンコ機10は、開閉実行モードに移行する。

10

【0295】

「最有利結果」では、開閉実行モードは、15回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口38aの開閉は、長時間態様で15回実行される。

開閉実行モードの終了後、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。高頻度サポートモードでは、MPU102は、図25（A）に示すように、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置47の表示画面Gの右上に表示する。

20

【0296】

ここで、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル27の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール34の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、中央作動口36よりも右作動口37に入賞する確率を高くすることができる。

そして、右作動口37への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

したがって、高頻度サポートモードでは、遊技者は、右打ちルートに向かって遊技球を発射することによって、遊技を有利に進めることができる。

30

【0297】

右打ちルートに向かって発射された遊技球は、遊技盤31の中央部右側に設けられたスルーゲート41に入賞し、このスルーゲート41への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、前述したように、右作動口37に設けられた電動役物37aは、所定の態様で開放状態となる。

電動役物37aを開放状態に設定した場合には、遊技球は、電動役物37aの鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝って右作動口37に入球することになる（図25（A）参照）。この際、電動役物37aの鉛直上方側の板面は、波状に形成されているので、遊技球は、この板面にて揺られながら時間をかけて右作動口37に入球することになる。なお、図25（A）では、電動役物37aの板面を伝っている遊技球は3個（B1、B2）となっている。

40

【0298】

高確率モードでは、MPU62は、右作動口37への1個の遊技球B1の入球に基づいて、ステップS206の右作動口の閉鎖実行処理を実行する。この右作動口の閉鎖実行処理では、MPU62は、図25（B）に示すように、電動役物駆動部37bの駆動制御を実行して電動役物37aを閉鎖状態に設定する。換言すれば、高確率モードでは、MPU62は、電動役物開放抽選に当選した場合に電動役物37aを開放状態に設定し、その後、右作動口37への遊技球B1の入球に基づいて電動役物37aを閉鎖状態に設定する。

したがって、電動役物37aの板面を伝っていた残りの2個の遊技球B2は、電動役物37aを通過し、落下していくことになる。

50

【0299】

また、MPU102は、MPU92から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置47の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図4参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する（図25（B）参照）。この高速変動期間では、MPU102は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「特別外れ結果」となった場合には、MPU102は、図25（C）に示すように、高速変動期間の経過後、MPU92から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、特別な図柄の組み合わせ（本実施形態では「3・4・1」）を有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。その後、パチンコ機10は、開閉実行モードに移行する。

また、MPU102は、MPU92から送信された小当たり演出コマンドに基づいて、図柄表示装置47の表示画面Gにキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「やったね！」にて遊技者に対して遊技結果が「特別外れ結果」であることを報知する。

【0300】

「特別外れ結果」では、開閉実行モードは、ラウンド数規定モードではなく、開閉数規定モードに移行し、大入賞口38aの開閉は、短時間態様で2回実行される。この開閉数規定モードは、予め定められた総回数（本実施形態では2回）の大入賞口38aの開閉を実行したこと、または予め定められた個数（本実施形態では1個）の遊技球が大入賞口38aに入賞したことを条件として終了する。

【0301】

ここで、前述したように、MPU62は、ステップS806にて当否抽選モードが高確率モードであると判定された場合には、ステップS807において、ROM63の表示継続時間テーブル記憶エリア63dに記憶された特別表示継続時間を読み出す。そして、MPU62は、特別表示継続時間を読み出した場合には、この特別表示継続時間（本実施形態では0.1sec）をRAM64の各種カウンタエリア64aに設けられた表示継続時間カウンタにセットする。したがって、右作動口37への1個の遊技球B1の入球に基づいて、高速変動期間に移行し、停止結果として、特別な図柄の組み合わせ（本実施形態では「3・4・1」）を有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知するまでの時間は、約0.1secである。

【0302】

また、前述したように、MPU62は、ステップS906にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、ステップS907において、RAM64の各種カウンタエリア64aに設けられたタイマカウンタTに小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「50」をセットする。このタイマカウンタTにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、小当たり開始用の待機時間は0.1secとなる。

【0303】

換言すれば、右作動口37への遊技球B1の入球に基づいてMPU62にて電動役物37aを閉鎖状態に設定した後、特別表示継続時間および小当たり開始用の待機時間の合計時間である約0.2secを経過したときに、MPU62は、大入賞口38aを開放状態に設定する。

【0304】

また、電動役物37aおよび大入賞口38aの鉛直距離は、電動役物37aを閉鎖状態に設定し、電動役物37aの板面を伝っていた遊技球が自由落下した場合に約0.2sec後に大入賞口38aに到達するように設定されている。換言すれば、電動役物37aの板面を伝っていた残りの2個の遊技球B2は、電動役物37aを通過し、落下して大入賞口38aに入賞できるようになっている（図25（C）参照）。これによれば、電動役物37aおよび大入賞口38aは、所定の距離を隔てているので、遊技者は、電動役物37

aの板面を伝っていた遊技球が自由落下を開始した後、大入賞口38aに到達する過程や、大入賞口38aに入賞するか否かを楽しみながら遊技をすることができる。

【0305】

ここで、前述したように、開閉数規定モードは、予め定められた個数（本実施形態では1個）の遊技球が大入賞口38aに入賞したことを条件として終了する。しかしながら、電動役物37aの鉛直上方側の板面は、波状に形成されているので、遊技球は、この板面にて揺られながら時間をかけて右作動口37に入球することになり、電動役物37aは、右作動口37への遊技球B1の入球に基づいて閉鎖状態に設定されるまでの間に複数の遊技球を保持することができる。したがって、パチンコ機10は、電動役物37aの板面を伝っていた残りの複数の遊技球を同時に大入賞口38aに入賞させることができ、オーバー入賞させやすくすることができるので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

なお、本実施形態では、電動役物37aは、右作動口37への遊技球B1の入球に基づいて閉鎖状態に設定されるまでの間に3～4個の遊技球を保持できるように設計されている。

【0306】

その後、MPU62は、図25(D)に示すように、大入賞口38aを閉鎖状態に設定する。これによって、右打ちルートに向かって発射された他の遊技球Bは、電動役物37aを通過し、落下した後、開閉扉38bの鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝ってアウト口39に向かって落下していくことになるので（図2参照）、大入賞口38aに入賞できないことになる。

20

【0307】

このように、本実施形態では、可変入賞装置38の開閉扉38bは、電動役物37aの鉛直下方側に位置している。そして、電動役物駆動部37bは、電動役物37aを開放状態に設定した後、右作動口37への遊技球B1の入球に基づいて電動役物37aを閉鎖状態に設定することによって、電動役物37aにて保持していた残りの遊技球B2を解放している。また、可変入賞駆動部38cは、電動役物37aから解放された遊技球B2を大入賞口38aに入球させるように開閉扉38bを開放状態に設定している。

【0308】

換言すれば、可変入賞駆動部38cは、電動役物駆動部37bにて電動役物37aを閉鎖状態に設定したタイミングに合わせて開閉扉38bを開放状態に設定する。これによれば、パチンコ機10は、電動役物37aにて保持していた残りの遊技球B2を大入賞口38aに入球させることができ、この遊技球B2の入球に際して所定の遊技球を払い出すことができる。したがって、パチンコ機10は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

【0309】

また、本実施形態では、開閉扉38bは、電動役物37aの鉛直下方側に位置するので、電動役物駆動部37bにて電動役物37aを閉鎖状態に設定することによって、電動役物37aから解放された遊技球B2は、自由落下して開閉扉38bに向かうことになる。したがって、パチンコ機10は、電動役物37aにて保持していた残りの遊技球B2を大入賞口38aに入球させやすくすることができる。

40

【0310】

また、本実施形態では、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合には、可変入賞駆動部38cは、開閉扉38bを開放状態に設定した後、大入賞口38aへの所定数（本実施形態では1個）の遊技球の入球に基づいて開閉扉38bを閉鎖状態に設定している。そして、電動役物37aは、電動役物37aから解放された遊技球の個数（本実施形態では2個）が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能となっている。電動役物37aの鉛直上方側の板面は、波状に形成されているので、遊技球は、この板面にて揺られながら時間をかけて右作動口37に入球することになるためである。

50

これによれば、可変入賞駆動部 38c は、開閉扉 38b を開放状態に設定した後、大入賞口 38a への所定数の遊技球の入球に基づいて開閉扉 38b を閉鎖状態に設定し、電動役物 37a は、電動役物 37a から解放された遊技球 B2 の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とするので、パチンコ機 10 は、大入賞口 38a に所定数の遊技球よりも多くの遊技球を入球させることができ、オーバー入賞させやすくすることができる。したがって、パチンコ機 10 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0311】

なお、本実施形態では、電動役物駆動部 37b は、電動役物 37a を開放状態に設定した後、右作動口 37 への遊技球 B1 の入球に基づいて電動役物 37a を閉鎖状態に設定していたが、2 個以上の遊技球の入球に基づいて電動役物 37a を閉鎖状態に設定してもよい。要するに、ガイド片駆動部は、ガイド片を開放状態に設定した後、抽選手段への少なくとも 1 個の遊技球の入球に基づいてガイド片を閉鎖状態に設定すればよい。2 個以上の遊技球の入球に基づいて電動役物 37a を閉鎖状態に設定する場合には、MPU62 は、電動役物 37a を閉鎖状態に設定した後、0.1sec を経過したときに変動表示を終了して停止表示するように構成されていればよい。

10

【0312】

また、本実施形態では、電動役物駆動部 37b は、電動役物 37a を開放状態に設定した後、右作動口 37 への遊技球 B1 の入球に基づいて電動役物 37a を閉鎖状態に設定していたが、例えば、所定の時間を経過したこと等の他の条件を満たしたことに基づいて電動役物 37a を閉鎖状態に設定してもよい。この場合には、可変入賞駆動部 38c は、電動役物駆動部 37b にて電動役物 37a を閉鎖状態に設定する他の条件に応じたタイミングに合わせて開閉扉 38b を開放状態に設定すればよい。

20

【0313】

また、本実施形態では、可変入賞装置 38 の開閉扉 38b は、電動役物 37a の鉛直下方側に位置しているが、電動役物 37a を通過した遊技球の流路の下流側に位置していれば、電動役物 37a の鉛直下方側に位置していなくてもよい。

【0314】

また、本実施形態では、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合には、可変入賞駆動部 38c は、開閉扉 38b を開放状態に設定した後、大入賞口 38a への所定数（本実施形態では 1 個）の遊技球の入球に基づいて開閉扉 38b を閉鎖状態に設定し、電動役物 37a は、電動役物 37a から解放された遊技球の個数（本実施形態では 2 個）が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能となっていた。これに対して、電動役物 37a は、電動役物 37a から解放された遊技球の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能となっていなくてもよい。換言すれば、電動役物 37a の鉛直上方側の板面は、波状に形成されていなくてもよい。

30

【0315】

また、本実施形態では、電動役物 37a および電動役物駆動部 37b は、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、可変入賞装置 38 への遊技球の入球を補助する入球補助手段としても機能する。この場合には、電動役物 37a は、可変入賞装置 38 に入球する遊技球の流路の上流側に位置する補助本体部として機能し、電動役物駆動部 37b は、電動役物 37a を駆動することによって、保持状態（電動役物 37a の開放状態）または非保持状態（電動役物 37a の閉鎖状態）に設定する補助駆動部として機能する。

40

そして、電動役物駆動部 37b は、電動役物 37a を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球 B1, B2 を保持し、電動役物 37a を非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして電動役物 37a にて保持していた遊技球 B2 を解放している。

【0316】

なお、本実施形態では、入球補助手段は、電動役物 37a および電動役物駆動部 37b

50

を採用していたが、これ以外の機械要素を採用してもよい。換言すれば、入球補助手段は、始動入球手段（中央作動口 36 および右作動口 37）に対して独立して構成されていてもよい。要するに、補助本体部は、補助本体部から解放された遊技球の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能となっていればよい。

【0317】

このような本実施形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

（１）可変入賞駆動部 38c は、電動役物駆動部 37b にて電動役物 37a を閉鎖状態に設定したタイミングに合わせて開閉扉 38b を開放状態に設定する。これによれば、パチンコ機 10 は、電動役物 37a にて保持していた残りの遊技球 B2 を大入賞口 38a に入球させることができ、この遊技球 B2 の入球に際して所定の遊技球を払い出すことができる。したがって、パチンコ機 10 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【0318】

（２）開閉扉 38b は、電動役物 37a の鉛直下方側に位置するので、電動役物駆動部 37b にて電動役物 37a を閉鎖状態に設定することによって、電動役物 37a から解放された遊技球 B2 は、自由落下して開閉扉 38b に向かうことになる。したがって、パチンコ機 10 は、電動役物 37a にて保持していた残りの遊技球 B2 を大入賞口 38a に入球させやすくすることができる。

（３）可変入賞駆動部 38c は、開閉扉 38b を開放状態に設定した後、大入賞口 38a への所定数の遊技球の入球に基づいて開閉扉 38b を閉鎖状態に設定し、電動役物 37a は、電動役物 37a から解放された遊技球 B2 の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とするので、パチンコ機 10 は、大入賞口 38a に所定数の遊技球よりも多くの遊技球を入球させることができ、オーバー入賞させやすくすることができる。したがって、パチンコ機 10 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【0319】

〔第 2 実施形態〕

以下、本発明の第 2 実施形態を図面に基づいて説明する。

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

30

【0320】

前記第 1 実施形態では、右作動口 37 への遊技球 B1 の入球に基づいて MPU 62 にて電動役物 37a を閉鎖状態に設定した後、特別表示継続時間および小当たり開始用の待機時間の合計時間である約 0.2 sec を経過したときに、MPU 62 は、大入賞口 38a を開放状態に設定し、電動役物 37a および大入賞口 38a の鉛直距離は、電動役物 37a を閉鎖状態に設定し、電動役物 37a の板面を伝っていた遊技球が自由落下した場合に約 0.2 sec 後に大入賞口 38a に到達するように設定されていた。換言すれば、電動役物 37a の板面を伝っていた残りの 2 個の遊技球 B2 は、電動役物 37a を通過し、落下して大入賞口 38a に入賞できるようになっていた。

40

【0321】

これに対して、本実施形態では、右作動口 37 への遊技球 B1 の入球に基づいて MPU 62 にて電動役物 37a を閉鎖状態に設定した後、特別表示継続時間および小当たり開始用の待機時間の合計時間を経過したときに、MPU 62 は、大入賞口 38a を開放状態に設定し、小当たり開始用の待機時間を調整する。換言すれば、本実施形態では、電動役物 37a の板面を伝っていた残りの 2 個の遊技球 B2 は、電動役物 37a を通過し、落下して大入賞口 38a に入賞できる点で前記第 1 実施形態と異なる。

【0322】

図 26 は、本発明の第 2 実施形態に係る右作動口および可変入賞装置の近傍を拡大した遊技盤の正面図である。

50

右作動口 37 は、前記第 1 実施形態と同様に、電動役物 37 a と、電動役物駆動部 37 b とを備えている他、図 26 に示すように、電動役物 37 a の鉛直上方側に設けられたガードレール 37 1 と、ガードレール 37 1 の右側に設けられた通過センサ 37 2 とを備えている。

【0323】

ガードレール 37 1 は、その左端を右作動口 37 の右上端に当接させるとともに、右作動口 37 に向かうにしたがって下降するように傾斜して遊技盤 31 に設けられている。また、ガードレール 37 1 は、電動役物 37 a と平行になるようにして遊技盤 31 に設けられている。このガードレール 37 1 の水平方向の幅は、電動役物 37 a の半分程度となるように設定されている。また、ガードレール 37 1 は、窓パネル 22 に向かって遊技盤 31 から突出して固定されている。したがって、ガードレール 37 1 の鉛直上方側から流下してきた遊技球、例えば、図中矢印 A の流路を通ってきた遊技球は、ガードレール 37 1 の鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、右作動口 37 に入球することなくアウト口 39 (図 2 参照) に向かって流下することになる。ここで、電動役物 37 a と、ガードレール 37 1 との間の距離は、遊技球 1 個分よりも広がっている。したがって、ガードレール 37 1 は、電動役物 37 a の鉛直上方側の板面を伝って流下していく遊技球の流れを阻害しないようになっている。

【0324】

通過センサ 37 2 は、遊技球の通過を検知するセンサであり、ガードレール 37 1 の右端と隣り合うようにして水平方向に沿って遊技盤 31 に設けられている。この通過センサ 37 2 の水平方向の幅は、電動役物 37 a の半分程度となるように設定されている。したがって、通過センサ 37 2 の鉛直上方側から流下してきた遊技球、例えば、図中矢印 B の流路を通ってきた遊技球は、通過センサ 37 2 にて検知された後、電動役物 37 a の鉛直上方側の板面や、開閉扉 38 b の鉛直上方側の板面などを伝って流下していくことになる。換言すれば、通過センサ 37 2 は、電動役物 37 a の鉛直上方側の板面を伝って流下していく遊技球の個数を検出している。なお、通過センサ 37 2 は、遊技球の通過を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近接センサなどを採用することができる。

【0325】

＜音声発光制御装置 90 および表示制御装置 100 の電氣的構成＞

図 27 は、音声発光制御装置および表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

音声発光制御装置 90 は、図 27 に示すように、音声発光制御基板 91 と、この音声発光制御基板 91 に実装された MPU 92 と、この MPU 92 を構成している ROM 93 および RAM 94 とを備えている。ここで、MPU 92 は、ROM 93 および RAM 94 の他、CPU、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

【0326】

ROM 93 は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

RAM 94 は、ROM 93 に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。この RAM 94 は、コマンドリスト格納エリア 94 a や、各種カウンタエリア 94 b などの各種エリアを有している。

【0327】

MPU 92 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。MPU 92 の入力ポートは、前述したように、主制御装置 60 に接続されている。また、MPU 92 の入力ポートは、押ボタン 25 b と、通過センサ 37 2 とに接続されている。MPU 92 の出力ポートは、各種ランプ部 23, 49 a ~ 49 c と、スピーカ部 24 と、表示制御装置 100 とに接

続されている。

MPU92は、主制御装置60から送信されるコマンドに基づいて、各種ランプ部23、49a～49cや、スピーカ部24の駆動制御を実行する。

また、MPU92は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置100に送信する。なお、音声発光制御装置90は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置100と電氣的に接続されている。

【0328】

また、本実施形態では、主制御装置60は、前記第1実施形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、作動口用の入賞処理、通常処理、および遊技状態移行処理は、前記第1実施形態とは異なっている。以下、本実施形態における作動口用の入賞処理、通常処理、および遊技状態移行処理の内容について説明する。

10

【0329】

＜作動口用の入賞処理＞

図28は、作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

作動口用の入賞処理では、MPU62は、前記第1実施形態と略同様に、ステップS201～S209を実行する。なお、本実施形態では、MPU62は、図28に示すように、ステップS206の処理に代えて、ステップS206Aの処理を実行する点で前記第1実施形態と異なる。

【0330】

20

ステップS206Aでは、MPU62は、右作動口の閉鎖実行処理を実行する。この右作動口の閉鎖実行処理では、MPU62は、電動役物駆動部37bの駆動制御を実行して電動役物37aを閉鎖状態に設定する。換言すれば、高確率モードでは、MPU62は、電動役物開放抽選に当選した場合に電動役物37aを開放状態に設定し、その後、右作動口37への遊技球の入球に基づいて電動役物37aを閉鎖状態に設定する。

【0331】

ここで、本実施形態では、MPU62は、ステップS206Aにおいて、電動役物37aを閉鎖状態に設定した後、電役閉鎖コマンドを設定する。この電役閉鎖コマンドは、電動役物37aを閉鎖状態に設定したことを音声発光制御装置90に認識させるための情報を含んでいる。MPU62は、通常処理のステップS301において、ステップS206Aにて設定した電役閉鎖コマンドを音声発光制御装置90に送信する。

30

なお、音声発光制御装置90は、MPU62から送信される電役閉鎖コマンドに基づいて、電動役物37aを閉鎖状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。この処理については、後に詳細に説明する。

【0332】

＜通常処理＞

図29は、通常処理のフローチャートを示す図である。

通常処理では、MPU62は、前記第1実施形態と略同様に、ステップS301～S314を実行する。なお、本実施形態では、MPU62は、図29に示すように、ステップS306の処理に代えて、ステップS306Aの処理を実行する点で前記第1実施形態と異なる。

40

【0333】

ステップS306Aでは、MPU62は、右作動口37に設けられた電動役物37aの駆動制御を実行するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、MPU62は、RAM64の電役保留エリア64cに格納された電動役物開放カウンタC4の値に基づいて、電動役物開放抽選を実行するとともに、電動役物開放抽選に当選した場合には、電動役物37aの開閉処理を実行する。具体的には、MPU62は、電動役物開放抽選に当選した場合には、電動役物駆動部37bの駆動制御を実行して電動役物37aを開放状態に設定する。そして、MPU62は、電動役物37aを開放状態に設定した後、右作動口37に遊技球が入賞することなく所定の時間を経過したと判定した場合に

50

は、電動役物駆動部 37b の駆動制御を実行して電動役物 37a を閉鎖状態に設定する。また、MPU62 は、電動役物開放抽選の結果を表示するように、役物用表示部 46 の表示制御を実行する。

【0334】

ここで、本実施形態では、MPU62 は、ステップ S306A において、電動役物開放抽選に当選した場合には、電動役物駆動部 37b の駆動制御を実行して電動役物 37a を開放状態に設定した後、電役開放コマンドを設定する。この電役開放コマンドは、電動役物 37a を開放状態に設定したことを音声発光制御装置 90 に認識させるための情報を含んでいる。MPU62 は、通常処理のステップ S301 において、ステップ S306A にて設定した電役開放コマンドを音声発光制御装置 90 に送信する。

10

なお、音声発光制御装置 90 は、MPU62 から送信される電役開放コマンドに基づいて、電動役物 37a を開放状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。この処理については、後に詳細に説明する。

【0335】

<遊技状態移行処理>

図 30 は、遊技状態移行処理のフローチャートを示す図である。

遊技状態移行処理では、MPU62 は、前記第 1 実施形態と同様に、ステップ S901 ~ S917 を実行する。なお、本実施形態では、MPU62 は、図 30 に示すように、ステップ S907, 908 の処理に代えて、ステップ S907A, 908A の処理を実行する点で前記第 1 実施形態と異なる。

20

【0336】

ステップ S907A では、MPU62 は、小当たり開始用の待機時間の設定処理を実行する。この小当たり開始用の待機時間の設定処理では、MPU62 は、50% の確率で RAM64 の各種カウンタエリア 64a に設けられたタイマカウンタ T に小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「50」をセットし、残り 50% の確率で RAM64 の各種カウンタエリア 64a に設けられたタイマカウンタ T に小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「200」をセットする。このタイマカウンタ T にセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、小当たり開始用の待機時間は 0.1 sec または 0.4 sec となる。なお、小当たり開始用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。

30

【0337】

また、本実施形態では、50% の確率で RAM64 の各種カウンタエリア 64a に設けられたタイマカウンタ T に小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「50」をセットしているが、50% とは異なる確率で RAM64 の各種カウンタエリア 64a に設けられたタイマカウンタ T に小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「50」をセットしてもよい。

【0338】

ステップ S908A では、MPU62 は、小当たりコマンドを設定する。その後、MPU62 は、遊技状態移行処理を終了する。この小当たりコマンドは、開閉実行モードへの移行の契機となった遊技結果の情報と、小当たり開始用の待機時間に係る情報とを含んでいる。MPU62 は、通常処理のステップ S301 において、ステップ S908A にて設定した小当たりコマンドを音声発光制御装置 90 に送信する。

40

なお、音声発光制御装置 90 は、MPU62 から送信される小当たりコマンドに基づいて、開閉実行モードへの移行を認識し、所定の処理を実行する。この処理については、後に詳細に説明する。

【0339】

また、本実施形態では、音声発光制御装置 90 は、前記第 1 実施形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、タイマ割込み処理および演出決定処理は、前記第 1 実施形態とは異なっている。以下、本実施形態におけるタイマ割込み処理および演出決定処理の内容について説明する。

50

【0340】

＜音声発光制御装置90にて実行されるタイマ割込み処理について＞

図31は、音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置90にて実行されるタイマ割込み処理では、MPU92は、前記第1実施形態と略同様に、ステップS2001～S2005を実行する。なお、本実施形態では、MPU92は、図31に示すように、ステップS2001の処理を実行した後、ステップS2002の処理を実行する前に、ステップS2006Aの遊技球計数処理を実行する点で前記第1実施形態と異なる。

【0341】

10

ステップS2006Aでは、MPU92は、遊技球計数処理を実行する。この遊技球計数処理では、MPU92は、電動役物37aを開放状態に設定した後、通過センサ372にて検知された遊技球の個数を計数する。換言すれば、遊技球計数処理では、MPU92は、電動役物37aの鉛直上方側の板面を伝って流下していく遊技球の個数を計数する。

以下、遊技球計数処理について詳細に説明する。

【0342】

＜遊技球計数処理＞

図32は、遊技球計数処理のフローチャートを示す図である。

遊技球計数処理では、MPU92は、図32に示すように、ステップS2201～S2204を実行する。

20

【0343】

ステップS2201では、MPU92は、MPU62から送信された電役開放コマンドを受信しているか否かを判定する。

MPU92は、ステップS2201にて電役開放コマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2202において、RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた通過カウンタPTCの値に0を代入することによってクリアする。その後、MPU92は、遊技球計数処理を終了する。ここで、通過カウンタPTCの値は、通過センサ372にて検知された遊技球の個数を示している。したがって、MPU92は、MPU62にて電動役物37aを開放状態に設定した場合に、通過カウンタPTCの値をリセットして初期化している。

30

【0344】

これに対して、MPU92は、ステップS2201にて電役開放コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2203において、通過センサ372の状態を読み込み、その状態を判定して通過検知情報としてRAM94に保存する。そして、RAM94に保存した通過センサ372の検知結果に基づいて、遊技球の通過を検知したか否かを判定する。

【0345】

MPU92は、ステップS2203にて遊技球の通過を検知したと判定した場合には、ステップS2204において、通過カウンタPTCの値に1を加算して更新する。

これに対して、MPU92は、ステップS2203にて遊技球の通過を検知していないと判定した場合には、遊技球計数処理を終了する。

40

【0346】

＜音声発光制御装置90にて実行される演出決定処理について＞

図33は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

演出決定処理では、MPU92は、前記第1実施形態と略同様に、ステップS2101～S2116を実行する。なお、本実施形態では、MPU92は、図33に示すように、ステップS2114、2115の処理に代えて、ステップS2114A、2115Aの処理を実行し、ステップS2113の処理を実行する前に、ステップS2117Aの閉鎖時演出決定処理を実行する点で前記第1実施形態と異なる。

【0347】

50

ステップS 2 1 1 4 Aでは、MPU 9 2は、小当たり演出の決定処理を実行する。この小当たり演出の決定処理では、MPU 9 2は、ROM 9 3に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、小当たり演出の内容を選択する。具体的には、ステップS 9 0 7 Aの小当たり開始用の待機時間の設定処理において、小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「5 0」をセットした場合には、短期待機時間演出を小当たり演出として選択し、小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「2 0 0」をセットした場合には、長期待機時間演出を小当たり演出として選択する。

【0 3 4 8】

また、MPU 9 2は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップS 2 0 0 3の演出実行処理において、表示ランプ部 2 3の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 2 4の音声制御を実行する。

10

【0 3 4 9】

ステップS 2 1 1 5 Aでは、MPU 9 2は、ステップS 2 1 1 4 Aの小当たり演出の決定処理にて選択した短期待機時間演出または長期待機時間演出に係る情報を含む小当たり演出コマンドを設定する。そして、MPU 9 2は、RAM 9 4のコマンドリスト格納エリア 9 4 aに格納されたコマンドリストに小当たり演出コマンドを記憶する。この小当たり演出コマンドは、前述したステップS 2 0 0 5のコマンド送信処理において、表示制御装置 1 0 0に送信される。

【0 3 5 0】

表示制御装置 1 0 0のMPU 1 0 2は、MPU 9 2から送信された小当たり演出コマンドに基づいて、短期待機時間演出または長期待機時間演出を図柄表示装置 4 7にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM 1 0 3から読み出す。そして、MPU 1 0 2は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP 1 0 5に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置 4 7は、短期待機時間演出または長期待機時間演出を実行する。

20

【0 3 5 1】

ステップS 2 1 1 7 Aでは、MPU 9 2は、閉鎖時演出決定処理を実行する。この閉鎖時演出決定処理では、MPU 9 2は、電動役物 3 7 aを閉鎖状態に設定した際に実行する閉鎖時演出を決定する。

以下、閉鎖時演出決定処理について詳細に説明する。

30

【0 3 5 2】

＜閉鎖時演出決定処理＞

図 3 4は、閉鎖時演出決定処理のフローチャートを示す図である。

閉鎖時演出決定処理では、MPU 9 2は、図 3 4に示すように、ステップS 2 3 0 1～S 2 3 0 6を実行する。

【0 3 5 3】

ステップS 2 3 0 1では、MPU 9 2は、MPU 6 2から送信された電役閉鎖コマンドを受信しているか否かを判定する。

MPU 9 2は、ステップS 2 3 0 1にて電役閉鎖コマンドを受信していると判定した場合には、ステップS 2 3 0 2において、通過カウンタPTCの値が「3」以上であるか否かを判定する。

40

【0 3 5 4】

MPU 9 2は、ステップS 2 3 0 2にて通過カウンタPTCの値が「3」以上であると判定した場合には、ステップS 2 3 0 3において、高期待度演出の決定処理を実行する。この高期待度演出の決定処理では、MPU 9 2は、ROM 9 3に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、高期待度演出の内容を選択する。

【0 3 5 5】

また、MPU 9 2は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップS 2 0 0 3の演出実行処理において、表示ランプ部 2 3の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 2 4の音声制御を実行する。

50

【0356】

ステップS2304では、MPU92は、ステップS2304の高期待度演出の決定処理にて決定した高期待度演出に係る高期待度演出コマンドを設定する。その後、MPU92は、閉鎖時演出決定処理を終了する。そして、MPU92は、RAM94のコマンドリスト格納エリア94aに格納されたコマンドリストに高期待度演出コマンドを記憶する。この高期待度演出コマンドは、前述したステップS2005のコマンド送信処理において、表示制御装置100に送信される。

【0357】

表示制御装置100のMPU102は、MPU92から送信された高期待度演出コマンドに基づいて、高期待度演出を図柄表示装置47にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM103から読み出す。そして、MPU102は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP105に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置47は、高期待度演出を実行する。

10

【0358】

これに対して、MPU92は、ステップS2302にて通過カウンタPTCの値が「3」以上でないと判定した場合（通過カウンタPTCの値が「3」未満であると判定した場合）には、ステップS2305において、低期待度演出の決定処理を実行する。この低期待度演出の決定処理では、MPU92は、ROM93に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、低期待度演出の内容を選択する。

20

【0359】

また、MPU92は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップS2003の演出実行処理において、表示ランプ部23の発光制御を実行するとともに、スピーカ部24の音声制御を実行する。

【0360】

ステップS2306では、MPU92は、ステップS2305の低期待度演出の決定処理にて決定した低期待度演出に係る低期待度演出コマンドを設定する。その後、MPU92は、閉鎖時演出決定処理を終了する。そして、MPU92は、RAM94のコマンドリスト格納エリア94aに格納されたコマンドリストに低期待度演出コマンドを記憶する。この低期待度演出コマンドは、前述したステップS2005のコマンド送信処理において、表示制御装置100に送信される。

30

【0361】

表示制御装置100のMPU102は、MPU92から送信された低期待度演出コマンドに基づいて、低期待度演出を図柄表示装置47にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM103から読み出す。そして、MPU102は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP105に対してコマンドを出力する。これによって、図柄表示装置47は、低期待度演出を実行する。

【0362】

<高確率モードに移行した後の流れについて>

40

図35は、高確率モードに移行した後、電動役物の板面を3個の遊技球が伝っていき、当否結果が「特別外れ結果」となって、小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「50」をセットした場合の右作動口、可変入賞装置、および図柄表示装置を示す図である。

なお、高確率モードは、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「明示少ラウンド高確結果」または「最有利結果」に振り分けられた場合に移行する。この場合には、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。また、図35では、右作動口37の開放状態および可変入賞装置38の閉鎖状態を実線として示し、右作動口37の閉鎖状態および可変入賞装置38の開放状態を二点鎖線として示している。

【0363】

50

まず、MPU102は、MPU92から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置47の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図4参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU102は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合には、MPU102は、高速変動期間の経過後、MPU92から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせ（本実施形態では「7・7・7」）を有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図35（A）参照）。その後、パチンコ機10は、開閉実行モードに移行する。

10

【0364】

「最有利結果」では、開閉実行モードは、15回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口38aの開閉は、長時間態様で15回実行される。

開閉実行モードの終了後、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。高頻度サポートモードでは、MPU102は、図35（A）に示すように、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置47の表示画面Gの右上に表示する。

【0365】

20

ここで、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル27の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール34の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、中央作動口36よりも右作動口37に入賞する確率を高くすることができる。

そして、右作動口37への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

したがって、高頻度サポートモードでは、遊技者は、右打ちルートに向かって遊技球を発射することによって、遊技を有利に進めることができる。

【0366】

30

右打ちルートに向かって発射された遊技球は、遊技盤31の中央部右側に設けられたスルーゲート41に入賞し、このスルーゲート41への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、前述したように、右作動口37に設けられた電動役物37aは、所定の態様で開放状態となる。

電動役物37aを開放状態に設定した場合には、遊技球は、電動役物37aの鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝って右作動口37に入球することになる（図35（A）参照）。この際、電動役物37aの鉛直上方側の板面は、波状に形成されているので、遊技球は、この板面にて揺られながら時間をかけて右作動口37に入球することになる。なお、図35（A）では、電動役物37aの板面を伝っている遊技球は3個（B1，B2）となっている。

40

【0367】

高確率モードでは、MPU62は、右作動口37への1個の遊技球B1の入球に基づいて、ステップS206Aの右作動口の閉鎖実行処理を実行する。この右作動口の閉鎖実行処理では、MPU62は、図35（B）に示すように、電動役物駆動部37bの駆動制御を実行して電動役物37aを閉鎖状態に設定する。換言すれば、高確率モードでは、MPU62は、電動役物開放抽選に当選した場合に電動役物37aを開放状態に設定し、その後、右作動口37への遊技球B1の入球に基づいて電動役物37aを閉鎖状態に設定する。

したがって、電動役物37aの板面を伝っていた残りの2個の遊技球B2は、電動役物37aを通過し、落下していくことになる。

50

【0368】

ここで、前述したように、電動役物37aの板面を伝っている遊技球は3個(B1, B2)となっているので、通過カウンタPTCの値は、「3」となっている。

したがって、MPU92は、ステップS2117Aの閉鎖時演出決定処理において、ステップS2303の高期待度演出の決定処理を実行することになる。

また、MPU102は、MPU92から送信された高期待度演出コマンドに基づいて、図柄表示装置47の表示画面Gにキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「大注目！」にて遊技者に対して大入賞口38aに入賞する期待度が高いことを報知する。

【0369】

10

なお、右作動口37に遊技球が入賞することなく所定の時間を経過した場合には、MPU92は、ステップS2301にて電役閉鎖コマンドを受信していないと判定することになるので、閉鎖時演出(高期待度演出および低期待度演出)を実行しないことになる。

【0370】

また、MPU102は、MPU92から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置47の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図4参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する(図35(B)参照)。この高速変動期間では、MPU102は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本実施形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「特別外れ結果」となった場合には、MPU102は、図35(C)に示すように、高速変動期間の経過後、MPU92から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、特別な図柄の組み合わせ(本実施形態では「3・4・1」)を有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。その後、パチンコ機10は、開閉実行モードに移行する。

20

【0371】

また、図35の例では、MPU62は、小当たり開始用の待機時間(待機期間)として「50」をセットしているので、MPU102は、MPU92から送信された小当たり演出コマンドに基づいて、短期待機時間演出を実行する。短期待機時間演出では、MPU102は、図柄表示装置47の表示画面Gにキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「やったね！」を表示させる。また、MPU102は、図柄表示装置47の表示画面Gに開放状態となっている大入賞口38aの画像を表示させる。これによって、短期待機時間演出は、遊技者に対して大入賞口38aに入賞する期待度が高いことを報知する。

30

【0372】

「特別外れ結果」では、開閉実行モードは、ラウンド数規定モードではなく、開閉数規定モードに移行し、大入賞口38aの開閉は、短時間態様で2回実行される。この開閉数規定モードは、予め定められた総回数(本実施形態では2回)の大入賞口38aの開閉を実行したこと、または予め定められた個数(本実施形態では1個)の遊技球が大入賞口38aに入賞したことを条件として終了する。

【0373】

40

ここで、前述したように、MPU62は、ステップS806にて当否抽選モードが高確率モードであると判定された場合には、ステップS807において、ROM63の表示継続時間テーブル記憶エリア63dに記憶された特別表示継続時間を読み出す。そして、MPU62は、特別表示継続時間を読み出した場合には、この特別表示継続時間(本実施形態では0.1sec)をRAM64の各種カウンタエリア64aに設けられた表示継続時間カウンタにセットする。したがって、右作動口37への1個の遊技球B1の入球に基づいて、高速変動期間に移行し、停止結果として、特別な図柄の組み合わせ(本実施形態では「3・4・1」)を有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知するまでの時間は、約0.1secである。

【0374】

50

また、前述したように、MPU62は、ステップS906にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、ステップS907Aにおいて、RAM64の各種カウンタエリア64aに設けられたタイマカウンタTに小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「50」または「200」をセットする。このタイマカウンタTにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、図35では、MPU62は、小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「50」をセットしているので、小当たり開始用の待機時間は0.1secとなる。

【0375】

換言すれば、右作動口37への遊技球B1の入球に基づいてMPU62にて電動役物37aを閉鎖状態に設定された後、特別表示継続時間および小当たり開始用の待機時間の合計時間である約0.2secを経過したときに、MPU62は、大入賞口38aを開放状態に設定する。

【0376】

また、電動役物37aおよび大入賞口38aの鉛直距離は、電動役物37aを閉鎖状態に設定し、電動役物37aの板面を伝っていた遊技球が自由落下した場合に約0.2sec後に大入賞口38aに到達するように設定されている。換言すれば、MPU62にて小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「50」をセットした場合には、電動役物37aの板面を伝っていた残りの2個の遊技球B2は、電動役物37aを通過し、落下して大入賞口38aに入賞できるようになっている（図35（C）参照）。これによれば、電動役物37aおよび大入賞口38aは、所定の距離を隔てているので、遊技者は、電動役物37aの板面を伝っていた遊技球が自由落下を開始した後、大入賞口38aに到達する過程や、大入賞口38aに入賞するか否かを楽しみながら遊技をすることができる。

【0377】

その後、MPU62は、図35（D）に示すように、大入賞口38aを閉鎖状態に設定する。これによって、右打ちルートに向かって発射された他の遊技球Bは、電動役物37aを通過し、落下した後、開閉扉38bの鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝ってアウト口39に向かって落下していくことになるので（図2参照）、大入賞口38aに入賞できないことになる。

【0378】

図36は、高確率モードに移行した後、電動役物の板面を2個の遊技球が伝っていき、当否結果が「特別外れ結果」となって、小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「50」をセットした場合の右作動口、可変入賞装置、および図柄表示装置を示す図である。

なお、高確率モードは、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「明示少ラウンド高確結果」または「最有利結果」に振り分けられた場合に移行する。この場合には、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。また、図36では、右作動口37の開放状態および可変入賞装置38の閉鎖状態を実線として示し、右作動口37の閉鎖状態および可変入賞装置38の開放状態を二点鎖線として示している。

【0379】

まず、MPU102は、MPU92から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置47の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図4参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU102は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合には、MPU102は、高速変動期間の経過後、MPU92から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせ（本実施形態では「7・7・7」）を有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図36（A）参照）。その後、パチンコ機10は、開閉実行モードに移行する。

10

20

30

40

50

【0380】

「最有利結果」では、開閉実行モードは、15回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口38aの開閉は、長時間態様で15回実行される。

開閉実行モードの終了後、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。高頻度サポートモードでは、MPU102は、図36(A)に示すように、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置47の表示画面Gの右上に表示する。

【0381】

ここで、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル27の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール34の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、中央作動口36よりも右作動口37に入賞する確率を高くすることができる。

そして、右作動口37への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

したがって、高頻度サポートモードでは、遊技者は、右打ちルートに向かって遊技球を発射することによって、遊技を有利に進めることができる。

【0382】

右打ちルートに向かって発射された遊技球は、遊技盤31の中央部右側に設けられたスルーゲート41に入賞し、このスルーゲート41への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、前述したように、右作動口37に設けられた電動役物37aは、所定の態様で開放状態となる。

電動役物37aを開放状態に設定した場合には、遊技球は、電動役物37aの鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝って右作動口37に入球することになる(図36(A)参照)。この際、電動役物37aの鉛直上方側の板面は、波状に形成されているので、遊技球は、この板面にて揺られながら時間をかけて右作動口37に入球することになる。なお、図36(A)では、電動役物37aの板面を伝っている遊技球は2個(B1, B2)となっている。

【0383】

高確率モードでは、MPU62は、右作動口37への1個の遊技球B1の入球に基づいて、ステップS206Aの右作動口の閉鎖実行処理を実行する。この右作動口の閉鎖実行処理では、MPU62は、図36(B)に示すように、電動役物駆動部37bの駆動制御を実行して電動役物37aを閉鎖状態に設定する。換言すれば、高確率モードでは、MPU62は、電動役物開放抽選に当選した場合に電動役物37aを開放状態に設定し、その後、右作動口37への遊技球B1の入球に基づいて電動役物37aを閉鎖状態に設定する。

したがって、電動役物37aの板面を伝っていた残りの1個の遊技球B2は、電動役物37aを通過し、落下していくことになる。

【0384】

ここで、前述したように、電動役物37aの板面を伝っている遊技球は2個(B1, B2)となっているので、通過カウンタPTCの値は、「2」となっている。

したがって、MPU92は、ステップS2117Aの閉鎖時演出決定処理において、ステップS2305の低期待度演出の決定処理を実行することになる。

また、MPU102は、MPU92から送信された低期待度演出コマンドに基づいて、図柄表示装置47の表示画面Gにキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「注目！」にて遊技者に対して大入賞口38aに入賞する期待度が低いことを報知する。

【0385】

また、MPU102は、MPU92から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表

10

20

30

40

50

示装置 47 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z1 ~ Z3 (図 4 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する (図 36 (B) 参照)。この高速変動期間では、MPU102 は、各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「特別外れ結果」となった場合には、MPU102 は、図 36 (C) に示すように、高速変動期間の経過後、MPU92 から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、特別な図柄の組み合わせ (本実施形態では「3・4・1」) を有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。その後、パチンコ機 10 は、開閉実行モードに移行する。

【0386】

また、図 36 の例では、MPU62 は、小当たり開始用の待機時間 (待機期間) として「50」をセットしているので、MPU102 は、MPU92 から送信された小当たり演出コマンドに基づいて、短期待機時間演出を実行する。短期待機時間演出では、MPU102 は、図柄表示装置 47 の表示画面 G にキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「やったね!」を表示させる。また、MPU102 は、図柄表示装置 47 の表示画面 G に開放状態となっている大入賞口 38a の画像を表示させる。これによって、短期待機時間演出は、遊技者に対して大入賞口 38a に入賞する期待度が高いことを報知する。

【0387】

「特別外れ結果」では、開閉実行モードは、ラウンド数規定モードではなく、開閉数規定モードに移行し、大入賞口 38a の開閉は、短時間態様で 2 回実行される。この開閉数規定モードは、予め定められた総回数 (本実施形態では 2 回) の大入賞口 38a の開閉を実行したこと、または予め定められた個数 (本実施形態では 1 個) の遊技球が大入賞口 38a に入賞したことを条件として終了する。

【0388】

ここで、前述したように、MPU62 は、ステップ S806 にて当否抽選モードが高確率モードであると判定された場合には、ステップ S807 において、ROM63 の表示継続時間テーブル記憶エリア 63d に記憶された特別表示継続時間を読み出す。そして、MPU62 は、特別表示継続時間を読み出した場合には、この特別表示継続時間 (本実施形態では 0.1 sec) を RAM64 の各種カウンタエリア 64a に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。したがって、右作動口 37 への 1 個の遊技球 B1 の入球に基づいて、高速変動期間に移行し、停止結果として、特別な図柄の組み合わせ (本実施形態では「3・4・1」) を有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知するまでの時間は、約 0.1 sec である。

【0389】

また、前述したように、MPU62 は、ステップ S906 にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、ステップ S907A において、RAM64 の各種カウンタエリア 64a に設けられたタイマカウンタ T に小当たり開始用の待機時間 (待機期間) として「50」または「200」をセットする。このタイマカウンタ T にセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、図 36 では、MPU62 は、小当たり開始用の待機時間 (待機期間) として「50」をセットしているので、小当たり開始用の待機時間は 0.1 sec となる。

【0390】

換言すれば、右作動口 37 への遊技球 B1 の入球に基づいて MPU62 にて電動役物 37a を閉鎖状態に設定された後、特別表示継続時間および小当たり開始用の待機時間の合計時間である約 0.2 sec を経過したときに、MPU62 は、大入賞口 38a を開放状態に設定する。

【0391】

また、電動役物 37a および大入賞口 38a の鉛直距離は、電動役物 37a を閉鎖状態に設定し、電動役物 37a の板面を伝っていた遊技球が自由落下した場合に約 0.2 sec

10

20

30

40

50

c 後に大入賞口 38 a に到達するように設定されている。換言すれば、MPU 62 にて小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「50」をセットした場合には、電動役物 37 a の板面を伝っていた残りの 1 個の遊技球 B2 は、電動役物 37 a を通過し、落下して大入賞口 38 a に入賞できるようになっている（図 36（C）参照）。これによれば、電動役物 37 a および大入賞口 38 a は、所定の距離を隔てているので、遊技者は、電動役物 37 a の板面を伝っていた遊技球が自由落下を開始した後、大入賞口 38 a に到達する過程や、大入賞口 38 a に入賞するか否かを楽しみながら遊技をすることができる。

【0392】

その後、MPU 62 は、図 36（D）に示すように、大入賞口 38 a を閉鎖状態に設定する。これによって、右打ちルートに向かって発射された他の遊技球 B は、電動役物 37 a を通過し、落下した後、開閉扉 38 b の鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝ってアウト口 39 に向かって落下していくことになるので（図 2 参照）、大入賞口 38 a に入賞できないことになる。

【0393】

図 37 は、高確率モードに移行した後、電動役物の板面を 3 個の遊技球が伝っていき、当否結果が「特別外れ結果」となって、小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「200」をセットした場合の右作動口、可変入賞装置、および図柄表示装置を示す図である。

なお、高確率モードは、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「明示少ラウンド高確結果」または「最有利結果」に振り分けられた場合に移行する。この場合には、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。また、図 37 では、右作動口 37 の開放状態および可変入賞装置 38 の閉鎖状態を実線として示し、右作動口 37 の閉鎖状態および可変入賞装置 38 の開放状態を二点鎖線として示している。

【0394】

まず、MPU 102 は、MPU 92 から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置 47 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z1～Z3（図 4 参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 102 は、各図柄列 Z1～Z3 の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合には、MPU 102 は、高速変動期間の経過後、MPU 92 から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせ（本実施形態では「7・7・7」）を有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図 37（A）参照）。その後、パチンコ機 10 は、開閉実行モードに移行する。

【0395】

「最有利結果」では、開閉実行モードは、15 回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口 38 a の開閉は、長時間態様で 15 回実行される。

開閉実行モードの終了後、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。高頻度サポートモードでは、MPU 102 は、図 37（A）に示すように、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置 47 の表示画面 G の右上に表示する。

【0396】

ここで、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル 27 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 34 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、中央作動口 36 よりも右作動口 37 に入賞する確率を高くすることができる。

そして、右作動口 37 への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしな

10

20

30

40

50

がら遊技を行うことができる。

したがって、高頻度サポートモードでは、遊技者は、右打ちルートに向かって遊技球を発射することによって、遊技を有利に進めることができる。

【0397】

右打ちルートに向かって発射された遊技球は、遊技盤31の中央部右側に設けられたスルーゲート41に入賞し、このスルーゲート41への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、前述したように、右作動口37に設けられた電動役物37aは、所定の態様で開放状態となる。

電動役物37aを開放状態に設定した場合には、遊技球は、電動役物37aの鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝って右作動口37に入球することになる（図37（A）参照）。この際、電動役物37aの鉛直上方側の板面は、波状に形成されているので、遊技球は、この板面にて揺られながら時間をかけて右作動口37に入球することになる。なお、図37（A）では、電動役物37aの板面を伝っている遊技球は3個（B1，B2）となっている。

【0398】

高確率モードでは、MPU62は、右作動口37への1個の遊技球B1の入球に基づいて、ステップS206Aの右作動口の閉鎖実行処理を実行する。この右作動口の閉鎖実行処理では、MPU62は、図37（B）に示すように、電動役物駆動部37bの駆動制御を実行して電動役物37aを閉鎖状態に設定する。換言すれば、高確率モードでは、MPU62は、電動役物開放抽選に当選した場合に電動役物37aを開放状態に設定し、その後、右作動口37への遊技球B1の入球に基づいて電動役物37aを閉鎖状態に設定する。

したがって、電動役物37aの板面を伝っていた残りの2個の遊技球B2は、電動役物37aを通過し、落下していくことになる。

【0399】

ここで、前述したように、電動役物37aの板面を伝っている遊技球は3個（B1，B2）となっているので、通過カウンタPTCの値は、「3」となっている。

したがって、MPU92は、ステップS2117Aの閉鎖時演出決定処理において、ステップS2303の高期待度演出の決定処理を実行することになる。

また、MPU102は、MPU92から送信された高期待度演出コマンドに基づいて、図柄表示装置47の表示画面Gにキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「大注目！」にて遊技者に対して大入賞口38aに入賞する期待度が高いことを報知する。

【0400】

また、MPU102は、MPU92から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置47の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図4参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する（図37（B）参照）。この高速変動期間では、MPU102は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「特別外れ結果」となった場合には、MPU102は、図37（C）に示すように、高速変動期間の経過後、MPU92から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、特別な図柄の組み合わせ（本実施形態では「3・4・1」）を有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。その後、パチンコ機10は、開閉実行モードに移行する。

【0401】

また、図37の例では、MPU62は、小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「200」をセットしているので、MPU102は、MPU92から送信された小当たり演出コマンドに基づいて、長期待機時間演出を実行する。長期待機時間演出では、MPU102は、図柄表示装置47の表示画面Gにキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「ごんねん！」を表示させる。また、MPU102は、図柄表示装置47

の表示画面 G に閉鎖状態となっている大入賞口 38 a の画像を表示させる。これによって、長期待機時間演出は、遊技者に対して大入賞口 38 a に入賞する期待度が低いことを報知する。

【0402】

「特別外れ結果」では、開閉実行モードは、ラウンド数規定モードではなく、開閉数規定モードに移行し、大入賞口 38 a の開閉は、短時間態様で 2 回実行される。この開閉数規定モードは、予め定められた総回数（本実施形態では 2 回）の大入賞口 38 a の開閉を実行したこと、または予め定められた個数（本実施形態では 1 個）の遊技球が大入賞口 38 a に入賞したことを条件として終了する。

【0403】

ここで、前述したように、MPU 62 は、ステップ S806 にて当否抽選モードが高確率モードであると判定された場合には、ステップ S807 において、ROM 63 の表示継続時間テーブル記憶エリア 63 d に記憶された特別表示継続時間を読み出す。そして、MPU 62 は、特別表示継続時間を読み出した場合には、この特別表示継続時間（本実施形態では 0.1 sec）を RAM 64 の各種カウンタエリア 64 a に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。したがって、右作動口 37 への 1 個の遊技球 B1 の入球に基づいて、高速変動期間に移行し、停止結果として、特別な図柄の組み合わせ（本実施形態では「3・4・1」）を有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知するまでの時間は、約 0.1 sec である。

【0404】

また、前述したように、MPU 62 は、ステップ S906 にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、ステップ S907A において、RAM 64 の各種カウンタエリア 64 a に設けられたタイマカウンタ T に小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「50」または「200」をセットする。このタイマカウンタ T にセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、図 37 では、MPU 62 は、小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「200」をセットしているので、小当たり開始用の待機時間は 0.4 sec となる。

【0405】

換言すれば、右作動口 37 への遊技球 B1 の入球に基づいて MPU 62 にて電動役物 37 a を閉鎖状態に設定された後、特別表示継続時間および小当たり開始用の待機時間の合計時間である約 0.5 sec を経過したときに、MPU 62 は、大入賞口 38 a を開放状態に設定する。

【0406】

また、電動役物 37 a および大入賞口 38 a の鉛直距離は、電動役物 37 a を閉鎖状態に設定し、電動役物 37 a の板面を伝っていた遊技球が自由落下した場合に約 0.2 sec 後に大入賞口 38 a に到達するように設定されている。換言すれば、MPU 62 にて小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「200」をセットした場合には、電動役物 37 a の板面を伝っていた残りの 2 個の遊技球 B2 は、電動役物 37 a を通過し、落下して大入賞口 38 a に入賞できないようになっている（図 37（C）参照）。これによれば、電動役物 37 a および大入賞口 38 a は、所定の距離を隔てているので、遊技者は、電動役物 37 a の板面を伝っていた遊技球が自由落下を開始した後、大入賞口 38 a に到達する過程や、大入賞口 38 a に入賞するか否かを楽しみながら遊技をすることができる。

【0407】

その後、MPU 62 は、図 37（D）に示すように、大入賞口 38 a を開放状態に設定する。これによって、右打ちルートに向かって発射された他の遊技球 B は、電動役物 37 a を通過し、落下して大入賞口 38 a に入賞できるようになっている。

【0408】

このように、本実施形態では、可変入賞装置 38 の開閉扉 38 b は、電動役物 37 a の鉛直下方側に位置している。そして、電動役物駆動部 37 b は、電動役物 37 a を開放状態に設定した後、右作動口 37 への遊技球 B1 の入球に基づいて電動役物 37 a を閉鎖状

10

20

30

40

50

態に設定することによって、電動役物 37 a にて保持していた残りの遊技球 B 2 を解放している。

また、MPU 6 2 にて小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「50」をセットした場合には、可変入賞駆動部 38 c は、電動役物 37 a から解放された遊技球 B 2 を大入賞口 38 a に入球させるように開閉扉 38 b を開放状態に設定している。

これに対して、MPU 6 2 にて小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「200」をセットした場合には、可変入賞駆動部 38 c は、電動役物 37 a から解放された遊技球 B 2 を大入賞口 38 a に入球させないように開閉扉 38 b を開放状態に設定している。

【0409】

換言すれば、可変入賞駆動部 38 c は、電動役物 37 a から解放された遊技球 B 2 を大入賞口 38 a に入球させるように開閉扉 38 b を開放状態に設定する第 1 の開放時機と、電動役物 37 a から解放された遊技球 B 2 を大入賞口 38 a に入球させないように開閉扉 38 b を開放状態に設定する第 2 の開放時機とを備えている。

これによれば、パチンコ機 10 は、電動役物 37 a から解放された遊技球 B 2 を大入賞口 38 a に入球させるように開閉扉 38 b を開放状態に設定する第 1 の開放時機、および大入賞口 38 a に入球させないように開閉扉 38 b を開放状態に設定する第 2 の開放時機のいずれかの時機に開閉扉 38 b を開放状態に設定するので、遊技者は、電動役物 37 a から解放された遊技球 B 2 が大入賞口 38 a に入球するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機 10 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0410】

なお、本実施形態では、第 1 の開放時機は、右作動口 37 への遊技球 B 1 の入球に基づいて MPU 6 2 にて電動役物 37 a を閉鎖状態に設定された後、特別表示継続時間および小当たり開始用の待機時間の合計時間である約 0.2 sec を経過したときに設定されていたが、これ以外の時間を経過したときに設定されていてもよい。要するに、第 1 の開放時機は、電動役物 37 a から解放された遊技球 B 2 を大入賞口 38 a に入球させるように開閉扉 38 b を開放状態に設定することができればよい。

また、本実施形態では、第 2 の開放時機は、右作動口 37 への遊技球 B 1 の入球に基づいて MPU 6 2 にて電動役物 37 a を閉鎖状態に設定された後、特別表示継続時間および小当たり開始用の待機時間の合計時間である約 0.5 sec を経過したときに設定されていたが、これ以外の時間を経過したときに設定されていてもよい。要するに、第 2 の開放時機は、電動役物 37 a から解放された遊技球 B 2 を大入賞口 38 a に入球させないように開閉扉 38 b を開放状態に設定することができればよい。

【0411】

そして、パチンコ機 10 は、電動役物駆動部 37 b にて電動役物 37 a を閉鎖状態に設定した後、可変入賞駆動部 38 c にて開閉扉 38 b を開放状態に設定するまでのリレー期間（特別表示継続時間および小当たり開始用の待機時間の合計時間）を調整するステップ S907A の小当たり開始用の待機時間の設定処理（期間調整手段）を備えている。

これによれば、遊技者は、電動役物駆動部 37 b にて電動役物 37 a を閉鎖状態に設定した後、可変入賞駆動部 38 c にて開閉扉 38 b を開放状態に設定するまでのリレー期間に注目することになる。したがって、パチンコ機 10 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0412】

なお、本実施形態では、期間調整手段は、第 1 の開放時機および第 2 の開放時機のいずれかの時機を選択してリレー期間を調整していたが、3 つ以上のいずれかの時機を選択してリレー期間を調整してもよく、ランダムな時間を設定してリレー期間を調整してもよい。

また、本実施形態では、期間調整手段は、小当たり開始用の待機時間を調整することによって、電動役物駆動部 37 b にて電動役物 37 a を閉鎖状態に設定した後、可変入賞駆動部 38 c にて開閉扉 38 b を開放状態に設定するまでのリレー期間を調整していたが、例えば、メイン表示部 45 および図柄表示装置 47 における表示継続時間や、電動役物 3

7 a および大入賞口 3 8 a の鉛直距離などを調整することによって、リレー期間を調整してもよい。

【0 4 1 3】

また、本実施形態では、M P U 6 2 にて小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「5 0」をセットした場合には、可変入賞駆動部 3 8 c は、電動役物駆動部 3 7 b にて電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定したタイミングに合わせて開閉扉 3 8 b を開放状態に設定する。これによれば、パチンコ機 1 0 は、電動役物 3 7 a にて保持していた残りの遊技球 B 2 を大入賞口 3 8 a に入球させることができ、この遊技球 B 2 の入球に際して所定の遊技球を払い出すことができる。したがって、パチンコ機 1 0 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【0 4 1 4】

また、本実施形態では、開閉扉 3 8 b は、電動役物 3 7 a の鉛直下方側に位置するので、電動役物駆動部 3 7 b にて電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定することによって、電動役物 3 7 a から解放された遊技球 B 2 は、自由落下して開閉扉 3 8 b に向かうことになる。したがって、パチンコ機 1 0 は、電動役物 3 7 a にて保持していた残りの遊技球 B 2 を大入賞口 3 8 a に入球させやすくすることができる。

【0 4 1 5】

また、本実施形態では、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合には、可変入賞駆動部 3 8 c は、開閉扉 3 8 b を開放状態に設定した後、大入賞口 3 8 a への所定数（本実施形態では 1 個）の遊技球の入球に基づいて開閉扉 3 8 b を閉鎖状態に設定している。そして、電動役物 3 7 a は、電動役物 3 7 a から解放された遊技球の個数（本実施形態では 2 個）が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能となっている。電動役物 3 7 a の鉛直上方側の板面は、波状に形成されているので、遊技球は、この板面にて揺られながら時間をかけて右作動口 3 7 に入球することになるためである。

20

これによれば、可変入賞駆動部 3 8 c は、開閉扉 3 8 b を開放状態に設定した後、大入賞口 3 8 a への所定数の遊技球の入球に基づいて開閉扉 3 8 b を閉鎖状態に設定し、電動役物 3 7 a は、電動役物 3 7 a から解放された遊技球 B 2 の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とするので、パチンコ機 1 0 は、大入賞口 3 8 a に所定数の遊技球よりも多くの遊技球を入球させることができ、オーバー入賞させやすくすることができる。したがって、パチンコ機 1 0 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

【0 4 1 6】

なお、本実施形態では、電動役物駆動部 3 7 b は、電動役物 3 7 a を開放状態に設定した後、右作動口 3 7 への遊技球 B 1 の入球に基づいて電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定していたが、2 個以上の遊技球の入球に基づいて電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定してもよい。要するに、ガイド片駆動部は、ガイド片を開放状態に設定した後、抽選手段への少なくとも 1 個の遊技球の入球に基づいてガイド片を閉鎖状態に設定すればよい。2 個以上の遊技球の入球に基づいて電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定する場合には、M P U 6 2 は、電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定した後、0 . 1 s e c を経過したときに変動表示を終了して停止表示するように構成されていればよい。

40

【0 4 1 7】

また、本実施形態では、電動役物駆動部 3 7 b は、電動役物 3 7 a を開放状態に設定した後、右作動口 3 7 への遊技球 B 1 の入球に基づいて電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定していたが、例えば、所定の時間を経過したこと等の他の条件を満たしたことに基づいて電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定してもよい。この場合には、可変入賞駆動部 3 8 c は、電動役物駆動部 3 7 b にて電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定する他の条件に応じたタイミングに合わせて開閉扉 3 8 b を開放状態に設定すればよい。

【0 4 1 8】

また、本実施形態では、可変入賞装置 3 8 の開閉扉 3 8 b は、電動役物 3 7 a の鉛直下

50

方側に位置しているが、電動役物 37 a を通過した遊技球の流路の下流側に位置していれば、電動役物 37 a の鉛直下方側に位置していなくてもよい。

【0419】

また、本実施形態では、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合には、可変入賞駆動部 38 c は、開閉扉 38 b を開放状態に設定した後、大入賞口 38 a への所定数（本実施形態では 1 個）の遊技球の入球に基づいて開閉扉 38 b を閉鎖状態に設定し、電動役物 37 a は、電動役物 37 a から解放された遊技球の個数（本実施形態では 2 個）が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能となっていた。これに対して、電動役物 37 a は、電動役物 37 a から解放された遊技球の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能となっていなくてもよい。換言すれば、電動役物 37 a の鉛直上方側の板面は、波状に形成されていなくてもよい。

10

【0420】

また、本実施形態では、電動役物 37 a および電動役物駆動部 37 b は、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、可変入賞装置 38 への遊技球の入球を補助する入球補助手段としても機能する。この場合には、電動役物 37 a は、可変入賞装置 38 に入球する遊技球の流路の上流側に位置する補助本体部として機能し、電動役物駆動部 37 b は、電動役物 37 a を駆動することによって、保持状態（電動役物 37 a の開放状態）または非保持状態（電動役物 37 a の閉鎖状態）に設定する補助駆動部として機能する。

そして、電動役物駆動部 37 b は、電動役物 37 a を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球 B 1, B 2 を保持し、電動役物 37 a を非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして電動役物 37 a にて保持していた遊技球 B 2 を解放している。

20

【0421】

なお、本実施形態では、入球補助手段は、電動役物 37 a および電動役物駆動部 37 b を採用していたが、これ以外の機械要素を採用してもよい。換言すれば、入球補助手段は、始動入球手段（中央作動口 36 および右作動口 37）に対して独立して構成されていてもよい。要するに、補助本体部は、補助本体部から解放された遊技球の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能となっていればよい。

30

【0422】

また、本実施形態では、ステップ S 2 1 1 7 A の閉鎖時演出決定処理は、電動役物駆動部 37 b にて電動役物 37 a を閉鎖状態に設定する場合に、所定の演出（閉鎖時演出）を実行する閉鎖時演出実行手段として機能する。

これによれば、パチンコ機 10 は、電動役物駆動部 37 b にて電動役物 37 a を閉鎖状態に設定する場合に、所定の演出を実行するステップ S 2 1 1 7 A の閉鎖時演出決定処理を備えているので、例えば、電動役物駆動部 37 b にて電動役物 37 a を閉鎖状態に設定した後、遊技者にとって有利な状態となるのか不利な状態となるのかを所定の演出を実行することによって、遊技者に報知することができる。したがって、パチンコ機 10 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

【0423】

また、本実施形態では、高期待度演出は、電動役物駆動部 37 b にて電動役物 37 a を閉鎖状態に設定することによって、所定数（本実施形態では 1 個）よりも多くの遊技球を大入賞口 38 a に入球させる期待度が高い場合（遊技者にとって有利な状態になる場合）に、遊技者にとって有利な状態になることを遊技者に報知する有利状態報知演出として機能する。そして、本実施形態では、低期待度演出は、電動役物駆動部 37 b にて電動役物 37 a を閉鎖状態に設定することによって、所定数よりも多くの遊技球を大入賞口 38 a に入球させる期待度が低い場合（遊技者にとって不利な状態になる場合）に、遊技者にとって不利な状態になることを遊技者に報知する不利状態報知演出として機能する。

【0424】

50

これによれば、ステップ S 2 1 1 7 A の閉鎖時演出決定処理は、電動役物駆動部 3 7 b にて電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定することによって、遊技者にとって有利な状態になる場合に、遊技者にとって有利な状態になることを遊技者に報知する高期待度演出を実行し、電動役物駆動部 3 7 b にて電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定することによって、遊技者にとって不利な状態になる場合に、遊技者にとって不利な状態になることを遊技者に報知する低期待度演出を実行するので、遊技者は、ステップ S 2 1 1 7 A の閉鎖時演出決定処理にて実行される閉鎖時演出に注目することになる。

【0425】

なお、本実施形態では、閉鎖時演出実行手段は、所定数（本実施形態では1個）よりも多くの遊技球を大入賞口 3 8 a に入球させるか否かに係る情報（期待度）を遊技者に報知していたが、これ以外の情報を遊技者に報知するように構成されていてもよい。例えば、閉鎖時演出実行手段は、遊技球を大入賞口 3 8 a に入球させることができるか否かに係る情報を遊技者に報知してもよい。この場合には、閉鎖時演出実行手段は、電動役物 3 7 a の板面を伝っている遊技球の個数、小当たり開始用の待機時間、および特別表示継続時間などの情報に基づいて、遊技球を大入賞口 3 8 a に入球させることができるか否かを判断すればよい。

【0426】

このような本実施形態によれば、前記第1実施形態と略同様の作用効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

（4）パチンコ機 1 0 は、電動役物 3 7 a から解放された遊技球 B 2 を大入賞口 3 8 a に入球させるように開閉扉 3 8 b を開放状態に設定する第1の開放時機、および大入賞口 3 8 a に入球させないように開閉扉 3 8 b を開放状態に設定する第2の開放時機のいずれかの時機に開閉扉 3 8 b を開放状態に設定するので、遊技者は、電動役物 3 7 a から解放された遊技球 B 2 が大入賞口 3 8 a に入球するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機 1 0 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0427】

（5）電動役物駆動部 3 7 b は、電動役物 3 7 a を開放状態に設定した後、電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定することによって、電動役物 3 7 a にて保持していた遊技球を解放し、パチンコ機 1 0 は、電動役物駆動部 3 7 b にて電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定した後、可変入賞駆動部 3 8 c にて開閉扉 3 8 b を開放状態に設定するまでのリレー期間（特別表示継続時間および小当たり開始用の待機時間の合計時間）を調整するステップ S 9 0 7 A の小当たり開始用の待機時間の設定処理（期間調整手段）を備えているので、遊技者は、電動役物駆動部 3 7 b にて電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定した後、可変入賞駆動部 3 8 c にて開閉扉 3 8 b を開放状態に設定するまでのリレー期間に注目することになる。したがって、パチンコ機 1 0 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0428】

（6）パチンコ機 1 0 は、電動役物駆動部 3 7 b にて電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定する場合に、所定の演出を実行するステップ S 2 1 1 7 A の閉鎖時演出決定処理を備えているので、例えば、電動役物駆動部 3 7 b にて電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定した後、遊技者にとって有利な状態となるのか不利な状態となるのかを所定の演出を実行することによって、遊技者に報知することができる。したがって、パチンコ機 1 0 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0429】

（7）ステップ S 2 1 1 7 A の閉鎖時演出決定処理は、電動役物駆動部 3 7 b にて電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定することによって、遊技者にとって有利な状態になる場合に、遊技者にとって有利な状態になることを遊技者に報知する高期待度演出を実行し、電動役物駆動部 3 7 b にて電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定することによって、遊技者にとって不利な状態になる場合に、遊技者にとって不利な状態になることを遊技者に報知する低期待度演出を実行するので、遊技者は、ステップ S 2 1 1 7 A の閉鎖時演出決定処理にて実行される閉鎖時演出に注目することになる。

10

20

30

40

50

(8) ステップ S 2 1 1 7 A の閉鎖時演出決定処理は、電動役物駆動部 3 7 b にて電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定することによって、所定数よりも多くの遊技球を大入賞口 3 8 a に入球させる期待度が高い場合に高期待度演出を実行し、電動役物駆動部 3 7 b にて電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定することによって、所定数よりも多くの遊技球を大入賞口 3 8 a に入球させる期待度が低い場合に低期待度演出を実行するので、遊技者は、ステップ S 2 1 1 7 A の閉鎖時演出決定処理にて実行される閉鎖時演出に注目することになる。

【0430】

〔第3実施形態〕

以下、本発明の第3実施形態を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。 10

【0431】

図38は、本発明の第3実施形態に係る右作動口および可変入賞装置の近傍を拡大した遊技盤の正面図である。

前記第1実施形態では、右作動口37は、鉛直上方側の板面を波状に形成された略平板状の可動片によって構成されたガイド片（サポート片）としての電動役物37aを有していた。

これに対して、本実施形態では、右作動口37Bは、図38に示すように、鉛直上方側の板面を波状に形成された略平板状の可動片によって構成されたガイド片（サポート片）としての上側電動役物37a1と、上側電動役物37a1の鉛直下方側に配置されるとともに、略平板状の可動片によって構成されたガイド片（サポート片）としての下側電動役物37a2とを有している点で前記第1実施形態と異なる。 20

【0432】

なお、遊技者は、発射ハンドル27の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール34の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット43等を避けて右作動口37Bに遊技球を導くことができる。

【0433】

上側電動役物37a1は、右作動口37Bに向かうにしたがって下降するように傾斜して設けられるとともに、遊技盤31の背面側に搭載された上側電動役物駆動部37b1に連結されている。この上側電動役物37a1は、上側電動役物駆動部37b1にて駆動されることによって、閉鎖状態（非サポート状態または非ガイド状態）および開放状態（サポート状態またはガイド状態）のいずれかに設定される。閉鎖状態は、上側電動役物37a1を遊技盤31の内部に向かって後退させることによって、右作動口37Bに遊技球を入球させないようにして右作動口37Bを閉鎖した状態である。開放状態は、上側電動役物37a1を窓パネル22に向かって前進させて遊技盤31から突出させることによって、右作動口37Bに遊技球を入球させるようにして右作動口37Bを開放した状態である。 30

【0434】

下側電動役物37a2は、右作動口37Bに向かうにしたがって下降するように傾斜して設けられるとともに、遊技盤31の背面側に搭載された下側電動役物駆動部37b2に連結されている。この下側電動役物37a2は、下側電動役物駆動部37b2にて駆動されることによって、閉鎖状態（非サポート状態または非ガイド状態）および開放状態（サポート状態またはガイド状態）のいずれかに設定される。閉鎖状態は、下側電動役物37a2を遊技盤31の内部に向かって後退させることによって、右作動口37Bに遊技球を入球させないようにして右作動口37Bを閉鎖した状態である。開放状態は、下側電動役物37a2を窓パネル22に向かって前進させて遊技盤31から突出させることによって、右作動口37Bに遊技球を入球させるようにして右作動口37Bを開放した状態である。 40

【0435】

50

ここで、上側電動役物 37a1 および下側電動役物 37a2 を共に閉鎖状態に設定した場合には、遊技球は、上側電動役物 37a1 および下側電動役物 37a2 を通過し、落下していくことになる。

また、上側電動役物 37a1 を開放状態に設定した場合には、遊技球は、上側電動役物 37a1 の鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝って右作動口 37B に入球することになる。この際、上側電動役物 37a1 の鉛直上方側の板面は、波状に形成されているので、遊技球は、この板面にて揺られながら時間をかけて右作動口 37B に入球することになる。

また、下側電動役物 37a2 を開放状態に設定し、上側電動役物 37a1 を閉鎖状態に設定した場合には、遊技球は、下側電動役物 37a2 の鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝って右作動口 37B に入球することになる。この際、下側電動役物 37a2 の鉛直上方側の板面は、平面状に形成されているので、遊技球は、時間をかけることなく直ぐに右作動口 37B に入球することになる。

したがって、遊技球は、上側電動役物 37a1 および下側電動役物 37a2 を共に閉鎖状態に設定した場合には、右作動口 37B に入賞することができず、上側電動役物 37a1 または下側電動役物 37a2 を開放状態に設定した場合には、右作動口 37B に入賞することができる。

なお、上側電動役物 37a1 を開放状態に設定した場合には、下側電動役物 37a2 は、開放状態に設定されていてもよく、閉鎖状態に設定されていてもよい。

【0436】

＜パチンコ機 10 の電氣的構成＞

図 39 は、パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

パチンコ機 10 は、図 39 に示すように、主制御装置 60 と、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備え、これらの装置は、内枠の背面側に搭載されている。また、パチンコ機 10 は、前述した払出装置 71 に遊技球の払い出しをさせる払出制御を実行する払出制御装置 70 と、前述した遊技球発射機構 81 に遊技球を発射させる発射制御を実行する電源・発射制御装置 80 とを備え、これらの装置は、裏パックユニットに搭載されている。

【0437】

主制御装置 60 は、遊技の主たる制御（主制御）を司る主制御基板 61 と、電源を監視する停電監視基板 65 とを備えている。なお、主制御装置 60 は、主制御基板 61 などを受容する基板ボックスを備えている。この基板ボックスは、その開放に際して痕跡を残す痕跡手段を備えていてもよく、その開放に際して痕跡を残す痕跡構造を備えていてもよい。具体的には、痕跡手段としては、複数のケース体を結合することによって基板ボックスを構成し、各ケース体の分離に際して所定部位の破壊を要する結合部（カシメ部）を設ける構成や、引き剥がしに際して粘着層が接着対象に残ることで剥がされたことの痕跡を残す封印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成などを採用することができる。また、痕跡構造としては、これらのケース体間の境界に対して接着剤を塗布する構成などを採用することができる。

【0438】

主制御基板 61 は、主制御基板 61 に実装された MPU 62 と、この MPU 62 を構成している ROM 63 および RAM 64 とを備えている。ここで、MPU 62 は、ROM 63 および RAM 64 の他、CPU、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、および乱数発生器としてのカウンタ回路などを複合的にチップ化した素子である。

なお、本実施形態では、ROM 63 および RAM 64 は、MPU 62 に対して 1 チップ化されているが、個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置 60 以外の他の制御装置の MPU についても同様である。

【0439】

MPU 62 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。MPU 62 の入力ポートは、主制御装置 60 に設けられた停電監視基板 65 と、複数の検知センサ 40a～40f と

10

20

30

40

50

に接続されている。MPU 62 の出力ポートは、停電監視基板 65 と、払出制御装置 70 と、音声発光制御装置 90 とに接続されている。また、MPU 62 の出力ポートは、右作動口 37B の上側電動役物 37a1 を開閉動作させる上側電動役物駆動部 37b1 と、右作動口 37B の下側電動役物 37a2 を開閉動作させる下側電動役物駆動部 37b2 と、可変入賞装置 38 の開閉扉 38b を開閉動作させる可変入賞駆動部 38c と、メイン表示部 45 と、役物用表示部 46 とに接続されている。

【0440】

また、本実施形態では、主制御装置 60 は、前記第 1 実施形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、作動口用の入賞処理および通常処理は、前記第 1 実施形態とは異なっている。以下、本実施形態における作動口用の入賞処理および通常処理の内容について説明する。

10

【0441】

＜作動口用の入賞処理＞

図 40 は、作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

作動口用の入賞処理では、MPU 62 は、前記第 1 実施形態と略同様に、ステップ S201～S209 を実行する。なお、本実施形態では、MPU 62 は、図 40 に示すように、ステップ S206 の処理に代えて、ステップ S206B の処理を実行する点で前記第 1 実施形態と異なる。

【0442】

ステップ S206B では、MPU 62 は、右作動口の閉鎖実行処理を実行する。この右作動口の閉鎖実行処理では、MPU 62 は、上側電動役物駆動部 37b1 および下側電動役物駆動部 37b2 の駆動制御を実行して上側電動役物 37a1 および下側電動役物 37a2 を共に閉鎖状態に設定する。その後、MPU 62 は、ステップ S207 以降の処理を実行する。

20

【0443】

＜通常処理＞

図 41 は、通常処理のフローチャートを示す図である。

通常処理では、MPU 62 は、前記第 1 実施形態と略同様に、ステップ S301～S314 を実行する。なお、本実施形態では、MPU 62 は、図 41 に示すように、ステップ S306 の処理に代えて、ステップ S306B の電役サポート用処理を実行する点で前記第 1 実施形態と異なる。

30

【0444】

ステップ S306B では、MPU 62 は、右作動口 37B に設けられた上側電動役物 37a1 および下側電動役物 37a2 の駆動制御を実行するための電役サポート用処理を実行する。

【0445】

図 42 は、電役サポート用処理のフローチャートを示す図である。

電役サポート用処理では、MPU 62 は、図 42 に示すように、ステップ S1301～S1307 を実行する。

ステップ S1301 では、MPU 62 は、RAM 64 の電役保留エリア 64c に格納された電動役物開放カウンタ C4 の値に基づいて、電動役物開放抽選を実行する。

40

【0446】

ステップ S1302 では、MPU 62 は、電動役物開放抽選に当選したか否かを判定する。

MPU 62 は、ステップ S1302 にて電動役物開放抽選に当選していないと判定した場合には、ステップ S1307 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU 62 は、ステップ S1302 にて電動役物開放抽選に当選したと判定した場合には、ステップ S1303 において、上側電動役物抽選を実行する。この上側電動役物抽選は、電動役物開放抽選に当選した場合に、上側電動役物 37a1 を開放状態に設定するか否かを抽選する。具体的には、上側電動役物抽選では、50% の確率で当

50

選となり、残り 50% の確率で非当選となる。

なお、本実施形態では、上側電動役物抽選では、50% の確率で当選となっているが、50% とは異なる確率で当選となってもよい。

【0447】

ステップ S1304 では、MPU62 は、上側電動役物抽選に当選したか否かを判定する。

MPU62 は、ステップ S1304 にて上側電動役物抽選に当選したと判定した場合には、ステップ S1305 において、上側電動役物開放実行処理を実行する。この上側電動役物開放実行処理では、MPU62 は、上側電動役物駆動部 37b1 の駆動制御を実行して上側電動役物 37a1 を開放状態に設定する。

10

これに対して、MPU62 は、ステップ S1304 にて上側電動役物抽選に当選していないと判定した場合には、ステップ S1306 において、下側電動役物開放実行処理を実行する。この下側電動役物開放実行処理では、MPU62 は、下側電動役物駆動部 37b2 の駆動制御を実行して下側電動役物 37a2 を開放状態に設定する。

【0448】

ステップ S1305 またはステップ S1306 の処理を実行した後、並びにステップ S1302 にて電動役物開放抽選に当選していないと判定した場合には、ステップ S1307 以降の処理を実行する。

ステップ S1307 では、MPU62 は、その他の処理を実行する。その他の処理では、MPU62 は、例えば、上側電動役物 37a1 または下側電動役物 37a2 を開放状態に設定した後、右作動口 37B に遊技球が入賞することなく所定の時間を経過したと判定した場合には、上側電動役物駆動部 37b1 および下側電動役物駆動部 37b2 の駆動制御を実行して上側電動役物 37a1 および下側電動役物 37a2 を共に閉鎖状態に設定する。また、例えば、MPU62 は、電動役物開放抽選の結果を表示するように、役物用表示部 46 の表示制御を実行する。その後、MPU62 は、電役サポート用処理を終了する。

20

【0449】

<高確率モードに移行した後の流れについて>

図 43 は、高確率モードに移行した後、当否結果が「特別外れ結果」となって、上側電動役物抽選に当選した場合の右作動口、可変入賞装置、および図柄表示装置を示す図である。

30

なお、高確率モードは、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「明示少ラウンド高確結果」または「最有利結果」に振り分けられた場合に移行する。この場合には、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。また、図 43 では、右作動口 37B（各電動役物 37a1, 37a2）の開放状態および可変入賞装置 38 の閉鎖状態を実線として示し、右作動口 37B（各電動役物 37a1, 37a2）の閉鎖状態および可変入賞装置 38 の開放状態を二点鎖線として示している。

【0450】

まず、MPU102 は、MPU92 から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置 47 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z1～Z3（図 4 参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU102 は、各図柄列 Z1～Z3 の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

40

そして、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合には、MPU102 は、高速変動期間の経過後、MPU92 から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせ（本実施形態では「7・7・7」）を有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図 43（A）参照）。その後、パチンコ機 10 は、開閉実行モードに移行する。

【0451】

50

「最有利結果」では、開閉実行モードは、15回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口38aの開閉は、長時間態様で15回実行される。

開閉実行モードの終了後、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。高頻度サポートモードでは、MPU102は、図43(A)に示すように、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置47の表示画面Gの右上に表示する。

【0452】

ここで、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル27の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール34の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、中央作動口36よりも右作動口37Bに入賞する確率を高くすることができる。

そして、右作動口37Bへの入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

したがって、高頻度サポートモードでは、遊技者は、右打ちルートに向かって遊技球を発射することによって、遊技を有利に進めることができる。

【0453】

右打ちルートに向かって発射された遊技球は、遊技盤31の中央部右側に設けられたスルーゲート41に入賞し、このスルーゲート41への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であって、ステップS1303の上側電動役物抽選に当選した場合には、前述したように、右作動口37Bに設けられた上側電動役物37a1は、所定の態様で開放状態となる。

上側電動役物37a1を開放状態に設定した場合には、遊技球は、上側電動役物37a1の鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝って右作動口37Bに入球することになる(図43(A)参照)。この際、上側電動役物37a1の鉛直上方側の板面は、波状に形成されているので、遊技球は、この板面にて揺られながら時間をかけて右作動口37Bに入球することになる。なお、図43(A)では、上側電動役物37a1の板面を伝っている遊技球は3個(B1, B2)となっている。

【0454】

高確率モードでは、MPU62は、右作動口37Bへの1個の遊技球B1の入球に基づいて、ステップS206Bの右作動口の閉鎖実行処理を実行する。この右作動口の閉鎖実行処理では、MPU62は、図43(B)に示すように、上側電動役物駆動部37b1の駆動制御を実行して上側電動役物37a1を閉鎖状態に設定する。換言すれば、高確率モードでは、MPU62は、電動役物開放抽選に当選し、ステップS1303の上側電動役物抽選に当選した場合に上側電動役物37a1を開放状態に設定し、その後、右作動口37Bへの遊技球B1の入球に基づいて上側電動役物37a1を閉鎖状態に設定する。

したがって、上側電動役物37a1の板面を伝っていた残りの2個の遊技球B2は、上側電動役物37a1を通過し、落下していくことになる。

【0455】

また、右作動口37Bへの1個の遊技球B1の入球に基づいて、MPU102は、MPU92から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置47の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1~Z3(図4参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する(図43(B)参照)。この高速変動期間では、MPU102は、各図柄列Z1~Z3の図柄を所定の向き(本実施形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「特別外れ結果」となった場合には、MPU102は、図43(C)に示すように、高速変動期間の経過後、MPU92から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、特別な図柄の組み合わせ(本実施形態では「3・4・1」)を有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。その後

10

20

30

40

50

、パチンコ機 10 は、開閉実行モードに移行する。

また、MPU 102 は、MPU 92 から送信された小当たり演出コマンドに基づいて、図柄表示装置 47 の表示画面 G にキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「やったね！」にて遊技者に対して遊技結果が「特別外れ結果」であることを報知する。

【0456】

「特別外れ結果」では、開閉実行モードは、ラウンド数規定モードではなく、開閉数規定モードに移行し、大入賞口 38a の開閉は、短時間態様で 2 回実行される。この開閉数規定モードは、予め定められた総回数（本実施形態では 2 回）の大入賞口 38a の開閉を実行したこと、または予め定められた個数（本実施形態では 1 個）の遊技球が大入賞口 38a に入賞したことを条件として終了する。

10

【0457】

ここで、前述したように、MPU 62 は、ステップ S806 にて当否抽選モードが高確率モードであると判定された場合には、ステップ S807 において、ROM 63 の表示継続時間テーブル記憶エリア 63d に記憶された特別表示継続時間を読み出す。そして、MPU 62 は、特別表示継続時間を読み出した場合には、この特別表示継続時間（本実施形態では 0.1sec）を RAM 64 の各種カウンタエリア 64a に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。したがって、右作動口 37B への 1 個の遊技球 B1 の入球に基づいて、高速変動期間に移行し、停止結果として、特別な図柄の組み合わせ（本実施形態では「3・4・1」）を有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知するまでの時間は、約 0.1sec である。

20

【0458】

また、前述したように、MPU 62 は、ステップ S906 にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、ステップ S907 において、RAM 64 の各種カウンタエリア 64a に設けられたタイマカウンタ T に小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「50」をセットする。このタイマカウンタ T にセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、小当たり開始用の待機時間は 0.1sec となる。

【0459】

換言すれば、右作動口 37B への遊技球 B1 の入球に基づいて MPU 62 にて上側電動役物 37a1 を閉鎖状態に設定された後、特別表示継続時間および小当たり開始用の待機時間の合計時間である約 0.2sec を経過したときに、MPU 62 は、大入賞口 38a を開放状態に設定する。

30

【0460】

また、上側電動役物 37a1 および大入賞口 38a の鉛直距離は、上側電動役物 37a1 を閉鎖状態に設定し、上側電動役物 37a1 の板面を伝っていた遊技球が自由落下した場合に約 0.2sec 後に大入賞口 38a に到達するように設定されている。換言すれば、上側電動役物 37a1 の板面を伝っていた残りの 2 個の遊技球 B2 は、上側電動役物 37a1 を通過し、落下して大入賞口 38a に入賞できるようになっている（図 43（C）参照）。これによれば、電動役物 37a および大入賞口 38a は、所定の距離を隔てているので、遊技者は、電動役物 37a の板面を伝っていた遊技球が自由落下を開始した後、大入賞口 38a に到達する過程や、大入賞口 38a に入賞するか否かを楽しみながら遊技をすることができる。

40

【0461】

ここで、前述したように、開閉数規定モードは、予め定められた個数（本実施形態では 1 個）の遊技球が大入賞口 38a に入賞したことを条件として終了する。しかしながら、上側電動役物 37a1 の鉛直上方側の板面は、波状に形成されているので、遊技球は、この板面にて揺られながら時間をかけて右作動口 37B に入球することになり、上側電動役物 37a1 は、右作動口 37B への遊技球 B1 の入球に基づいて閉鎖状態に設定されるまでの間に複数の遊技球を保持することができる。したがって、パチンコ機 10 は、上側電

50

動役物 37a1 の板面を伝っていた残りの複数の遊技球を同時に大入賞口 38a に入賞させることができ、オーバー入賞させやすくなるので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

なお、本実施形態では、上側電動役物 37a1 は、右作動口 37B への遊技球 B1 の入球に基づいて閉鎖状態に設定されるまでの間に 3～4 個の遊技球を保持することができるように設計されている。

【0462】

その後、MPU62 は、図 43 (D) に示すように、大入賞口 38a を閉鎖状態に設定する。これによって、右打ちルートに向かって発射された他の遊技球 B は、上側電動役物 37a1 を通過し、落下した後、開閉扉 38b の鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝ってアウト口 39 に向かって落下していくことになるので (図 2 参照)、大入賞口 38a に入賞できないことになる。

【0463】

図 44 は、高確率モードに移行した後、当否結果が「特別外れ結果」となって、上側電動役物抽選に当選しなかった場合の右作動口、可変入賞装置、および図柄表示装置を示す図である。

なお、高確率モードは、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「明示少ラウンド高確結果」または「最有利結果」に振り分けられた場合に移行する。この場合には、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。また、図 44 では、右作動口 37B (各電動役物 37a1, 37a2) の開放状態および可変入賞装置 38 の閉鎖状態を実線として示し、右作動口 37B (各電動役物 37a1, 37a2) の閉鎖状態および可変入賞装置 38 の開放状態を二点鎖線として示している。

【0464】

まず、MPU102 は、MPU92 から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置 47 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z1～Z3 (図 4 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU102 は、各図柄列 Z1～Z3 の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合には、MPU102 は、高速変動期間の経過後、MPU92 から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせ (本実施形態では「7・7・7」) を有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図 44 (A) 参照)。その後、パチンコ機 10 は、開閉実行モードに移行する。

【0465】

「最有利結果」では、開閉実行モードは、15 回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口 38a の開閉は、長時間態様で 15 回実行される。

開閉実行モードの終了後、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。高頻度サポートモードでは、MPU102 は、図 44 (A) に示すように、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置 47 の表示画面 G の右上に表示する。

【0466】

ここで、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル 27 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 34 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、中央作動口 36 よりも右作動口 37B に入賞する確率を高くすることができる。

そして、右作動口 37B への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

したがって、高頻度サポートモードでは、遊技者は、右打ちルートに向かって遊技球を発射することによって、遊技を有利に進めることができる。

【0467】

右打ちルートに向かって発射された遊技球は、遊技盤31の中央部右側に設けられたスルーゲート41に入賞し、このスルーゲート41への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であって、ステップS1303の上側電動役物抽選に当選しなかった場合には、前述したように、右作動口37Bに設けられた下側電動役物37a2は、所定の態様で開放状態となる。

下側電動役物37a2を開放状態に設定した場合には、遊技球は、下側電動役物37a2の鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝って右作動口37Bに入球することになる(図44(A)参照)。この際、下側電動役物37a2の鉛直上方側の板面は、平面状に形成されているので、遊技球は、時間をかけることなく直ぐに右作動口37Bに入球することになる。なお、図44(A)では、下側電動役物37a2の板面を伝っている遊技球は2個(B1, B2)となっている。

【0468】

高確率モードでは、MPU62は、右作動口37Bへの1個の遊技球B1の入球に基づいて、ステップS206Bの右作動口の閉鎖実行処理を実行する。この右作動口の閉鎖実行処理では、MPU62は、図44(B)に示すように、下側電動役物駆動部37b2の駆動制御を実行して下側電動役物37a2を閉鎖状態に設定する。換言すれば、高確率モードでは、MPU62は、電動役物開放抽選に当選し、ステップS1303の上側電動役物抽選に当選しなかった場合に下側電動役物37a2を開放状態に設定し、その後、右作動口37Bへの遊技球B1の入球に基づいて下側電動役物37a2を閉鎖状態に設定する。

したがって、下側電動役物37a2の板面を伝っていた残りの1個の遊技球B2は、下側電動役物37a2を通過し、落下していくことになる。

【0469】

また、右作動口37Bへの1個の遊技球B1の入球に基づいて、MPU102は、MPU92から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置47の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1~Z3(図4参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する(図44(B)参照)。この高速変動期間では、MPU102は、各図柄列Z1~Z3の図柄を所定の向き(本実施形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「特別外れ結果」となった場合には、MPU102は、図44(C)に示すように、高速変動期間の経過後、MPU92から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、特別な図柄の組み合わせ(本実施形態では「3・4・1」)を有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。その後、パチンコ機10は、開閉実行モードに移行する。

また、MPU102は、MPU92から送信された小当たり演出コマンドに基づいて、図柄表示装置47の表示画面Gにキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「やったね!」にて遊技者に対して遊技結果が「特別外れ結果」であることを報知する。

【0470】

「特別外れ結果」では、開閉実行モードは、ラウンド数規定モードではなく、開閉数規定モードに移行し、大入賞口38aの開閉は、短時間態様で2回実行される。この開閉数規定モードは、予め定められた総回数(本実施形態では2回)の大入賞口38aの開閉を実行したこと、または予め定められた個数(本実施形態では1個)の遊技球が大入賞口38aに入賞したことを条件として終了する。

【0471】

ここで、前述したように、MPU62は、ステップS806にて当否抽選モードが高確率モードであると判定された場合には、ステップS807において、ROM63の表示継

10

20

30

40

50

続時間テーブル記憶エリア63dに記憶された特別表示継続時間を読み出す。そして、MPU62は、特別表示継続時間を読み出した場合には、この特別表示継続時間（本実施形態では0.1sec）をRAM64の各種カウンタエリア64aに設けられた表示継続時間カウンタにセットする。したがって、右作動口37Bへの1個の遊技球B1の入球に基づいて、高速変動期間に移行し、停止結果として、特別な図柄の組み合わせ（本実施形態では「3・4・1」）を有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知するまでの時間は、約0.1secである。

【0472】

また、前述したように、MPU62は、ステップS906にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、ステップS907において、RAM64の各種カウンタエリア64aに設けられたタイマカウンタTに小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「50」をセットする。このタイマカウンタTにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、小当たり開始用の待機時間は0.1secとなる。

【0473】

換言すれば、右作動口37Bへの遊技球B1の入球に基づいてMPU62にて下側電動役物37a2を閉鎖状態に設定された後、特別表示継続時間および小当たり開始用の待機時間の合計時間である約0.2secを経過したときに、MPU62は、大入賞口38aを開放状態に設定する。

【0474】

また、下側電動役物37a2および大入賞口38aの鉛直距離は、下側電動役物37a2を閉鎖状態に設定し、下側電動役物37a2の板面を伝っていた遊技球が自由落下した場合に約0.2sec後に大入賞口38aに到達するように設定されている。換言すれば、下側電動役物37a2の板面を伝っていた残りの1個の遊技球B2は、下側電動役物37a2を通過し、落下して大入賞口38aに入賞できるようになっている（図44（C）参照）。これによれば、電動役物37aおよび大入賞口38aは、所定の距離を隔てているので、遊技者は、電動役物37aの板面を伝っていた遊技球が自由落下を開始した後、大入賞口38aに到達する過程や、大入賞口38aに入賞するか否かを楽しみながら遊技をすることができる。

【0475】

ここで、前述したように、開閉数規定モードは、予め定められた個数（本実施形態では1個）の遊技球が大入賞口38aに入賞したことを条件として終了する。そして、下側電動役物37a2の鉛直上方側の板面は、平面状に形成されているので、遊技球は、時間をかけることなく直ぐに右作動口37Bに入球することになり、下側電動役物37a2は、右作動口37Bへの遊技球B1の入球に基づいて閉鎖状態に設定されるまでの間に複数の遊技球を保持しにくくなっている。換言すれば、下側電動役物37a2は、上側電動役物37a1と比較してオーバー入賞させにくくなっている。

なお、本実施形態では、下側電動役物37a2は、右作動口37Bへの遊技球B1の入球に基づいて閉鎖状態に設定されるまでの間に1～2個の遊技球を保持することができるように設計されている。

【0476】

その後、MPU62は、図44（D）に示すように、大入賞口38aを閉鎖状態に設定する。これによって、右打ちルートに向かって発射された他の遊技球Bは、下側電動役物37a2を通過し、落下した後、開閉扉38bの鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝ってアウト口39に向かって落下していくことになるので（図2参照）、大入賞口38aに入賞できないことになる。

【0477】

このように、本実施形態では、可変入賞装置38の開閉扉38bは、上側電動役物37a1および下側電動役物37a2の鉛直下方側に位置している。そして、上側電動役物駆動部37b1は、上側電動役物37a1を開放状態に設定した後、右作動口37Bへの遊

10

20

30

40

50

技球 B 1 の入球に基づいて上側電動役物 3 7 a 1 を閉鎖状態に設定することによって、上側電動役物 3 7 a 1 にて保持していた残りの遊技球 B 2 を解放し、下側電動役物駆動部 3 7 b 2 は、下側電動役物 3 7 a 2 を開放状態に設定した後、右作動口 3 7 B への遊技球 B 1 の入球に基づいて下側電動役物 3 7 a 2 を閉鎖状態に設定することによって、下側電動役物 3 7 a 2 にて保持していた残りの遊技球 B 2 を解放している。また、可変入賞駆動部 3 8 c は、上側電動役物 3 7 a 1 から解放された遊技球 B 2 を大入賞口 3 8 a に入球させるように開閉扉 3 8 b を開放状態に設定し、下側電動役物 3 7 a 2 から解放された遊技球 B 2 を大入賞口 3 8 a に入球させるように開閉扉 3 8 b を開放状態に設定している。

【0478】

換言すれば、可変入賞駆動部 3 8 c は、上側電動役物駆動部 3 7 b 1 にて上側電動役物 3 7 a 1 を閉鎖状態に設定したタイミングに合わせて開閉扉 3 8 b を開放状態に設定する。また、可変入賞駆動部 3 8 c は、下側電動役物駆動部 3 7 b 2 にて下側電動役物 3 7 a 2 を閉鎖状態に設定したタイミングに合わせて開閉扉 3 8 b を開放状態に設定する。これによれば、パチンコ機 1 0 は、上側電動役物 3 7 a 1 または下側電動役物 3 7 a 2 にて保持していた残りの遊技球 B 2 を大入賞口 3 8 a に入球させることができ、この遊技球 B 2 の入球に際して所定の遊技球を払い出すことができる。したがって、パチンコ機 1 0 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0479】

また、本実施形態では、下側電動役物 3 7 a 2 は、その鉛直上方側の板面を平面状に形成されており、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする第 1 のガイド片として機能し、上側電動役物 3 7 a 1 は、その鉛直上方側の板面を波状に形成されており、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、下側電動役物 3 7 a 2 よりも多くの遊技球を保持可能とする第 2 のガイド片として機能する。

なお、本実施形態では、上側電動役物 3 7 a 1 は、その鉛直上方側の板面を波状に形成することによって、下側電動役物 3 7 a 2 よりも多くの遊技球を保持可能としているが、例えば、その鉛直上方側の板面を平面状に形成し、遊技球を滑りにくくするような表面加工を施すことによって、下側電動役物 3 7 a 2 よりも多くの遊技球を保持可能としてもよい。要するに、第 2 のガイド片は、第 1 のガイド片よりも多くの遊技球を保持可能となっていればよい。

【0480】

また、本実施形態では、上側電動役物駆動部 3 7 b 1 および下側電動役物駆動部 3 7 b 2 は、下側電動役物 3 7 a 2 を開放状態に設定した後、右作動口 3 7 B への遊技球 B 1 の入球に基づいて下側電動役物 3 7 a 2 を閉鎖状態に設定することによって、下側電動役物 3 7 a 2 にて保持していた残りの遊技球 B 2 を解放する第 1 の開閉状態と、上側電動役物 3 7 a 1 を開放状態に設定した後、右作動口 3 7 B への遊技球 B 1 の入球に基づいて上側電動役物 3 7 a 1 を閉鎖状態に設定することによって、上側電動役物 3 7 a 1 にて保持していた残りの遊技球 B 2 を解放する第 2 の開閉状態とを備えている。

【0481】

これによれば、パチンコ機 1 0 は、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする下側電動役物 3 7 a 2 を開閉する第 1 の開閉状態、および遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、下側電動役物 3 7 a 2 よりも多くの遊技球を保持可能とする上側電動役物 3 7 a 1 を開閉する第 2 の開閉状態のいずれかの状態に設定するので、第 2 の開閉状態に設定することによって、第 1 の開閉状態に設定する場合と比較して、大入賞口 3 8 a に多くの遊技球を入球させることができる。したがって、遊技者は、上側電動役物 3 7 a 1 が開閉するか否かに注目することになるので、パチンコ機 1 0 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

なお、本実施形態では、上側電動役物駆動部 3 7 b 1 は、上側電動役物 3 7 a 1 を開放状態または閉鎖状態に設定し、下側電動役物駆動部 3 7 b 2 は、下側電動役物 3 7 a 2 を開放状態または閉鎖状態に設定しているが、1 つの駆動部にて上側電動役物 3 7 a 1 および下側電動役物 3 7 a 2 の開閉を設定するようにしてもよい。

【0482】

また、本実施形態では、ステップS1301の処理は、上側電動役物37a1および下側電動役物37a2を開放状態に設定するか否かの抽選を実行するガイド片抽選手段として機能する。そして、ステップS306Bの電役サポート用処理は、このガイド片抽選手段の抽選結果に基づいて、第1の開閉状態および第2の開閉状態のいずれかの状態に設定することによって、上側電動役物37a1および下側電動役物37a2にて遊技球を保持する量を調整する保持量調整手段として機能する。

【0483】

これによれば、パチンコ機10は、遊技球を保持する量を調整するステップS306Bの電役サポート用処理を備えているので、ステップS306Bの電役サポート用処理にて遊技球を保持する量を多くするように調整することによって、大入賞口38aに遊技球を入球させやすくすることができる。したがって、パチンコ機10は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、これによれば、ステップS306Bの電役サポート用処理は、ステップS1301の処理の抽選結果に基づいて、上側電動役物37a1および下側電動役物37a2にて遊技球を保持する量を調整するので、遊技者は、ステップS1301の処理の抽選結果に注目することになる。したがって、パチンコ機10は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0484】

なお、本実施形態では、保持量調整手段は、ガイド片抽選手段の抽選結果に基づいて、第1の開閉状態および第2の開閉状態のいずれかの状態に設定することによって、上側電動役物37a1および下側電動役物37a2にて遊技球を保持する量を調整していた。これに対して、保持量調整手段は、例えば、ガイド片抽選手段の抽選結果に基づくことなく、第1の開閉状態および第2の開閉状態を交互に設定することによって、上側電動役物37a1および下側電動役物37a2にて遊技球を保持する量を調整してもよい。

【0485】

また、本実施形態では、保持量調整手段は、第1の開閉状態および第2の開閉状態のいずれかの状態に設定することによって、上側電動役物37a1および下側電動役物37a2にて遊技球を保持する量を調整していた。これに対して、保持量調整手段は、例えば、遊技球を保持する量を変動させることができるようにガイド片を構成することによって、ガイド片にて遊技球を保持する量を調整してもよい。要するに、保持量調整手段は、ガイド片にて遊技球を保持する量を調整することができればよい。

【0486】

また、本実施形態では、開閉扉38bは、上側電動役物37a1および下側電動役物37a2の鉛直下方側に位置するので、上側電動役物駆動部37b1および下側電動役物駆動部37b2にて上側電動役物37a1および下側電動役物37a2を共に閉鎖状態に設定することによって、上側電動役物37a1または下側電動役物37a2から解放された遊技球B2は、自由落下して開閉扉38bに向かうことになる。したがって、パチンコ機10は、上側電動役物37a1または下側電動役物37a2にて保持していた残りの遊技球B2を大入賞口38aに入球させやすくすることができる。

【0487】

また、本実施形態では、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合には、可変入賞駆動部38cは、開閉扉38bを開放状態に設定した後、大入賞口38aへの所定数（本実施形態では1個）の遊技球の入球に基づいて開閉扉38bを閉鎖状態に設定している。そして、上側電動役物37a1は、上側電動役物37a1から解放された遊技球の個数（本実施形態では2個）が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能となっている。上側電動役物37a1の鉛直上方側の板面は、波状に形成されているので、遊技球は、この板面にて揺られながら時間をかけて右作動口37Bに入球することになるためである。

これによれば、可変入賞駆動部38cは、開閉扉38bを開放状態に設定した後、大入

10

20

30

40

50

賞口 3 8 a への所定数の遊技球の入球に基づいて開閉扉 3 8 b を閉鎖状態に設定し、上側電動役物 3 7 a 1 は、上側電動役物 3 7 a 1 から解放された遊技球 B 2 の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とするので、パチンコ機 1 0 は、大入賞口 3 8 a に所定数の遊技球よりも多くの遊技球を入球させることができ、オーバー入賞させやすくすることができる。したがって、パチンコ機 1 0 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0488】

なお、本実施形態では、上側電動役物駆動部 3 7 b 1 および下側電動役物駆動部 3 7 b 2 は、上側電動役物 3 7 a 1 または下側電動役物 3 7 a 2 を開放状態に設定した後、右作動口 3 7 B への遊技球 B 1 の入球に基づいて上側電動役物 3 7 a 1 または下側電動役物 3 7 a 2 を閉鎖状態に設定していたが、2 個以上の遊技球の入球に基づいて上側電動役物 3 7 a 1 または下側電動役物 3 7 a 2 を閉鎖状態に設定してもよい。要するに、ガイド片駆動部は、ガイド片を開放状態に設定した後、抽選手段への少なくとも 1 個の遊技球の入球に基づいてガイド片を閉鎖状態に設定すればよい。2 個以上の遊技球の入球に基づいて上側電動役物 3 7 a 1 または下側電動役物 3 7 a 2 を閉鎖状態に設定する場合には、MPU 6 2 は、電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定した後、0.1 sec を経過したときに変動表示を終了して停止表示するように構成されていればよい。

【0489】

また、本実施形態では、上側電動役物駆動部 3 7 b 1 および下側電動役物駆動部 3 7 b 2 は、上側電動役物 3 7 a 1 または下側電動役物 3 7 a 2 を開放状態に設定した後、右作動口 3 7 B への遊技球 B 1 の入球に基づいて上側電動役物 3 7 a 1 または下側電動役物 3 7 a 2 を閉鎖状態に設定していたが、例えば、所定の時間を経過したこと等の他の条件を満たしたことに基づいて上側電動役物 3 7 a 1 または下側電動役物 3 7 a 2 を閉鎖状態に設定してもよい。この場合には、可変入賞駆動部 3 8 c は、上側電動役物駆動部 3 7 b 1 および下側電動役物駆動部 3 7 b 2 にて上側電動役物 3 7 a 1 または下側電動役物 3 7 a 2 を閉鎖状態に設定する他の条件に応じたタイミングに合わせて開閉扉 3 8 b を開放状態に設定すればよい。

【0490】

また、本実施形態では、可変入賞装置 3 8 の開閉扉 3 8 b は、上側電動役物 3 7 a 1 および下側電動役物 3 7 a 2 の鉛直下方側に位置しているが、上側電動役物 3 7 a 1 および下側電動役物 3 7 a 2 を通過した遊技球の流路の下流側に位置していれば、上側電動役物 3 7 a 1 および下側電動役物 3 7 a 2 の鉛直下方側に位置していなくてもよい。

【0491】

また、本実施形態では、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合には、可変入賞駆動部 3 8 c は、開閉扉 3 8 b を開放状態に設定した後、大入賞口 3 8 a への所定数（本実施形態では 1 個）の遊技球の入球に基づいて開閉扉 3 8 b を閉鎖状態に設定し、上側電動役物 3 7 a 1 は、上側電動役物 3 7 a 1 から解放された遊技球の個数（本実施形態では 2 個）が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能となっていた。これに対して、上側電動役物 3 7 a 1 は、上側電動役物 3 7 a 1 から解放された遊技球の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能となっていなくてもよい。換言すれば、上側電動役物 3 7 a 1 の鉛直上方側の板面は、波状に形成されていなくてもよい。

【0492】

また、本実施形態では、上側電動役物 3 7 a 1、下側電動役物 3 7 a 2、上側電動役物駆動部 3 7 b 1、および下側電動役物駆動部 3 7 b 2 は、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、可変入賞装置 3 8 への遊技球の入球を補助する入球補助手段としても機能する。この場合には、上側電動役物 3 7 a 1 および下側電動役物 3 7 a 2 は、可変入賞装置 3 8 に入球する遊技球の流路の上流側に位置する補助本体部として機能し、上側電動役物駆動部 3 7 b 1 および下側電動役物駆動部 3 7 b 2 は、上側電動役物 3 7 a 1 および下側電動役物 3 7 a 2 を駆動することによって、保持状態（上側電動役物 3 7 a 1 およ

び下側電動役物 37a2 の開放状態) または非保持状態 (上側電動役物 37a1 および下側電動役物 37a2 の閉鎖状態) に設定する補助駆動部として機能する。

そして、電動役物駆動部 37b は、上側電動役物 37a1 または下側電動役物 37a2 を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球 B1, B2 を保持し、上側電動役物 37a1 および下側電動役物 37a2 を共に非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして上側電動役物 37a1 または下側電動役物 37a2 にて保持していた遊技球 B2 を解放している。

【0493】

なお、本実施形態では、入球補助手段は、上側電動役物 37a1、下側電動役物 37a2、上側電動役物駆動部 37b1、および下側電動役物駆動部 37b2 を採用していたが、これ以外の機械要素を採用してもよい。換言すれば、入球補助手段は、始動入球手段 (中央作動口 36 および右作動口 37) に対して独立して構成されていてもよい。要するに、補助本体部は、補助本体部から解放された遊技球の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能となっていればよい。

【0494】

このような本実施形態によれば、前記第 1 実施形態と略同様の作用効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

(9) パチンコ機 10 は、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする下側電動役物 37a2 を開閉する第 1 の開閉状態、および遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、下側電動役物 37a2 よりも多くの遊技球を保持可能とする上側電動役物 37a1 を開閉する第 2 の開閉状態のいずれかの状態に設定するので、第 2 の開閉状態に設定することによって、第 1 の開閉状態に設定する場合と比較して、大入賞口 38a に多くの遊技球を入球させることができる。したがって、遊技者は、上側電動役物 37a1 が開閉するか否かに注目することになるので、パチンコ機 10 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0495】

(10) 上側電動役物駆動部 37b1 および下側電動役物駆動部 37b2 は、上側電動役物 37a1 または下側電動役物 37a2 を開放状態に設定した後、上側電動役物 37a1 または下側電動役物 37a2 を閉鎖状態に設定することによって、上側電動役物 37a1 または下側電動役物 37a2 にて保持していた遊技球を解放し、パチンコ機 10 は、遊技球を保持する量を調整するステップ S306B の電役サポート用処理を備えているので、ステップ S306B の電役サポート用処理にて遊技球を保持する量を多くするように調整することによって、大入賞口 38a に遊技球を入球させやすくすることができる。したがって、パチンコ機 10 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

(11) ステップ S306B の電役サポート用処理は、ステップ S1301 の処理の抽選結果に基づいて、上側電動役物 37a1 および下側電動役物 37a2 にて遊技球を保持する量を調整するので、遊技者は、ステップ S1301 の処理の抽選結果に注目することになる。したがって、パチンコ機 10 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0496】

〔第 4 実施形態〕

以下、本発明の第 4 実施形態を図面に基づいて説明する。

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

【0497】

図 45 は、本発明の第 4 実施形態に係る右作動口および可変入賞装置の近傍を拡大した遊技盤の正面図である。

前記第 1 実施形態では、右作動口 37 は、鉛直上方側の板面を波状に形成された略平板状の可動片によって構成されたガイド片 (サポート片) としての電動役物 37a を有していた。

10

20

30

40

50

これに対して、本実施形態では、右作動口 37C は、図 45 に示すように、略平板状の可動片によって構成されたガイド片（サポート片）としての電動役物 37a3 を有している点で前記第 1 実施形態と異なる。

【0498】

また、本実施形態では、遊技盤 31 は、電動役物 37a3 の鉛直上方側に遊技球 1 個分程度の距離を隔てて配置されるとともに、鉛直上方側の板面を波状に形成された略平板状の可動片によって構成されたプレート 50 を備えている点で前記第 1 実施形態と異なる。

なお、遊技者は、発射ハンドル 27 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 34 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット 43 等を避けて右作動口 37C に遊技球を導くことができる。

【0499】

電動役物 37a3 は、右作動口 37C に向かうにしたがって下降するように傾斜して設けられるとともに、遊技盤 31 の背面側に搭載された電動役物駆動部 37b に連結されている。この電動役物 37a3 は、電動役物駆動部 37b にて駆動されることによって、閉鎖状態（非サポート状態または非ガイド状態）および開放状態（サポート状態またはガイド状態）のいずれかに設定される。閉鎖状態は、電動役物 37a3 を遊技盤 31 の内部に向かって後退させることによって、右作動口 37C に遊技球を入球させないようにして右作動口 37C を閉鎖した状態である。開放状態は、電動役物 37a3 を窓パネル 22 に向かって前進させて遊技盤 31 から突出させることによって、右作動口 37C に遊技球を入球させるようにして右作動口 37C を開放した状態である。

【0500】

ここで、電動役物 37a3 を閉鎖状態に設定した場合には、遊技球は、電動役物 37a3 を通過し、落下していくことになる。

また、電動役物 37a3 を開放状態に設定した場合には、遊技球は、電動役物 37a3 の鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝って右作動口 37C に入球することになる。この際、電動役物 37a3 の鉛直上方側の板面は、平面状に形成されているので、遊技球は、時間をかけることなく直ぐに右作動口 37C に入球することになる。

したがって、遊技球は、電動役物 37a3 を閉鎖状態に設定した場合には、右作動口 37C に入賞することができず、電動役物 37a3 を開放状態に設定した場合には、右作動口 37C に入賞することができる。

【0501】

プレート 50 は、鉛直下方側の板面を水平面と平行とするように設けられるとともに、遊技盤 31 の背面側に搭載されたプレート駆動部 50a に連結されている。このプレート 50 は、プレート駆動部 50a にて駆動されることによって、前進状態および後退状態を繰り返すようにして単振動するようになっている。前進状態は、プレート 50 を窓パネル 22 に向かって前進させて遊技盤 31 から突出させることによって、遊技領域を流下する遊技球を保持するようにした状態である。ここで、プレート 50 の鉛直上方側の板面は、波状に形成されているので、プレート 50 は、遊技球を落下させることなく保持することができる。後退状態は、プレート 50 を遊技盤 31 の内部に向かって後退させることによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにした状態である。なお、本実施形態では、プレート 50 の単振動の周期は 2 sec としている。また、本実施形態では、プレート 50 は、前進状態となっている間に 3～4 個の遊技球を保持することができるように設計されている。

【0502】

＜音声発光制御装置 90 および表示制御装置 100 の電氣的構成＞

図 46 は、音声発光制御装置および表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

音声発光制御装置 90 は、図 46 に示すように、音声発光制御基板 91 と、この音声発光制御基板 91 に実装された MPU 92 と、この MPU 92 を構成している ROM 93 お

よびRAM94とを備えている。ここで、MPU92は、ROM93およびRAM94の他、CPU、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

【0503】

ROM93は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

RAM94は、ROM93に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このRAM94は、コマンドリスト格納エリア94aなどの各種エリアを有している。

10

【0504】

MPU92は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。MPU92の入力ポートは、前述したように、主制御装置60に接続されている。また、MPU92の入力ポートは、押ボタン25bに接続されている。MPU92の出力ポートは、各種ランプ部23、49a～49cと、スピーカ部24と、表示制御装置100とに接続されている。また、MPU92の出力ポートは、プレート50を開閉動作させるプレート駆動部50aに接続されている。

MPU92は、主制御装置60から送信されるコマンドに基づいて、各種ランプ部23、49a～49cや、スピーカ部24の駆動制御を実行する。

20

また、MPU92は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置100に送信する。なお、音声発光制御装置90は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置100と電氣的に接続されている。

【0505】

<高確率モードに移行した後の流れについて>

図47は、高確率モードに移行した後、当否結果が「特別外れ結果」となって、大入賞口に遊技球が入賞した場合の右作動口、可変入賞装置、および図柄表示装置を示す図である。

なお、高確率モードは、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「明示少ラウンド高確結果」または「最有利結果」に振り分けられた場合に移行する。この場合には、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。また、図47では、右作動口37Cの開放状態および可変入賞装置38の閉鎖状態を実線として示し、右作動口37Cの閉鎖状態および可変入賞装置38の開放状態を二点鎖線として示している。

30

【0506】

まず、MPU102は、MPU92から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置47の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図4参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU102は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

40

そして、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合には、MPU102は、高速変動期間の経過後、MPU92から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせ（本実施形態では「7・7・7」）を有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図47（A）参照）。その後、パチンコ機10は、開閉実行モードに移行する。

【0507】

「最有利結果」では、開閉実行モードは、15回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口38aの開閉は、長時間態様で15回実行される。

50

開閉実行モードの終了後、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。高頻度サポートモードでは、MPU102は、図47(A)に示すように、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置47の表示画面Gの右上に表示する。

【0508】

ここで、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル27の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール34の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、中央作動口36よりも右作動口37Cに入賞する確率を高くすることができる。

そして、右作動口37Cへの入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

したがって、高頻度サポートモードでは、遊技者は、右打ちルートに向かって遊技球を発射することによって、遊技を有利に進めることができる。

【0509】

右打ちルートに向かって発射された遊技球は、遊技領域を流下した後、前進状態となっているプレート50にて保持されることになる。図47(A)は、3個の遊技球をプレート50にて保持した状態を例示している。

プレート50は、前述したように、単振動しているので、前進状態となった後、後退状態となることになる。このプレート50は、後退状態となることによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようになるので、プレート50にて保持されていた遊技球は、図47(B)に示すように、落下していくことになる。

【0510】

また、右打ちルートに向かって発射された遊技球は、プレート50にて保持される前に、遊技盤31の中央部右側に設けられたスルーゲート41に入賞し、このスルーゲート41への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、前述したように、右作動口37Cに設けられた電動役物37a3は、所定の態様で開放状態となる。

電動役物37a3を開放状態に設定した場合には、遊技球は、電動役物37a3の鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝って右作動口37Cに入球することになる(図47(B)参照)。この際、電動役物37a3の鉛直上方側の板面は、平面状に形成されているので、遊技球は、時間をかけることなく直ぐに右作動口37Cに入球することになる。なお、図47(B)では、電動役物37a3の板面を伝っている遊技球は3個(B1, B2)となっている。この3個の遊技球は、プレート50から落下した遊技球である。

【0511】

高確率モードでは、MPU62は、右作動口37Cへの1個の遊技球B1の入球に基づいて、ステップS206の右作動口の閉鎖実行処理を実行する。この右作動口の閉鎖実行処理では、MPU62は、図47(C)に示すように、電動役物駆動部37bの駆動制御を実行して電動役物37a3を閉鎖状態に設定する。換言すれば、高確率モードでは、MPU62は、電動役物開放抽選に当選した場合に電動役物37a3を開放状態に設定し、その後、右作動口37Cへの遊技球B1の入球に基づいて電動役物37a3を閉鎖状態に設定する。

したがって、電動役物37a3の板面を伝っていた残りの2個の遊技球B2は、電動役物37a3を通過し、落下していくことになる。

【0512】

また、右作動口37Cへの1個の遊技球B1の入球に基づいて、MPU102は、MPU92から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置47の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1~Z3(図4参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する(図47(C)参照)。この高速変動期間では、MPU102は、各

図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「特別外れ結果」となった場合には、MPU 102 は、図 47 (D) に示すように、高速変動期間の経過後、MPU 92 から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、特別な図柄の組み合わせ（本実施形態では「3・4・1」）を有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。その後、パチンコ機 10 は、開閉実行モードに移行する。

また、MPU 102 は、MPU 92 から送信された小当たり演出コマンドに基づいて、図柄表示装置 47 の表示画面 G にキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「やったね！」にて遊技者に対して遊技結果が「特別外れ結果」であることを報知する。

10

【0513】

「特別外れ結果」では、開閉実行モードは、ラウンド数規定モードではなく、開閉数規定モードに移行し、大入賞口 38 a の開閉は、短時間態様で 2 回実行される。この開閉数規定モードは、予め定められた総回数（本実施形態では 2 回）の大入賞口 38 a の開閉を実行したこと、または予め定められた個数（本実施形態では 1 個）の遊技球が大入賞口 38 a に入賞したことを条件として終了する。

【0514】

ここで、前述したように、MPU 62 は、ステップ S 806 にて当否抽選モードが高確率モードであると判定された場合には、ステップ S 807 において、ROM 63 の表示継続時間テーブル記憶エリア 63 d に記憶された特別表示継続時間を読み出す。そして、MPU 62 は、特別表示継続時間を読み出した場合には、この特別表示継続時間（本実施形態では 0.1 sec）を RAM 64 の各種カウンタエリア 64 a に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。したがって、右作動口 37 C への 1 個の遊技球 B 1 の入球に基づいて、高速変動期間に移行し、停止結果として、特別な図柄の組み合わせ（本実施形態では「3・4・1」）を有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知するまでの時間は、約 0.1 sec である。

20

【0515】

また、前述したように、MPU 62 は、ステップ S 906 にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、ステップ S 907 において、RAM 64 の各種カウンタエリア 64 a に設けられたタイマカウンタ T に小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「50」をセットする。このタイマカウンタ T にセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、小当たり開始用の待機時間は 0.1 sec となる。

30

【0516】

換言すれば、右作動口 37 C への遊技球 B 1 の入球に基づいて MPU 62 にて電動役物 37 a 3 を閉鎖状態に設定された後、特別表示継続時間および小当たり開始用の待機時間の合計時間である約 0.2 sec を経過したときに、MPU 62 は、大入賞口 38 a を開放状態に設定する。

【0517】

また、電動役物 37 a 3 および大入賞口 38 a の鉛直距離は、電動役物 37 a 3 を閉鎖状態に設定し、電動役物 37 a 3 の板面を伝っていた遊技球が自由落下した場合に約 0.2 sec 後に大入賞口 38 a に到達するように設定されている。換言すれば、電動役物 37 a 3 の板面を伝っていた残りの 2 個の遊技球 B 2 は、電動役物 37 a 3 を通過し、落下して大入賞口 38 a に入賞できるようになっている（図 47 (D) 参照）。これによれば、電動役物 37 a 3 および大入賞口 38 a は、所定の距離を隔てているので、遊技者は、電動役物 37 a 3 の板面を伝っていた遊技球が自由落下を開始した後、大入賞口 38 a に到達する過程や、大入賞口 38 a に入賞するか否かを楽しみながら遊技をすることができる。

40

【0518】

50

図48は、高確率モードに移行した後、当否結果が「特別外れ結果」となって、大入賞口に遊技球が入賞しなかった場合の右作動口、可変入賞装置、および図柄表示装置を示す図である。

なお、高確率モードは、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「明示少ラウンド高確結果」または「最有利結果」に振り分けられた場合に移行する。この場合には、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。また、図48では、右作動口37Cの開放状態および可変入賞装置38の閉鎖状態を実線として示し、右作動口37Cの閉鎖状態および可変入賞装置38の開放状態を二点鎖線として示している。

【0519】

まず、MPU102は、MPU92から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置47の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図4参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU102は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合には、MPU102は、高速変動期間の経過後、MPU92から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせ（本実施形態では「7・7・7」）を有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図48（A）参照）。その後、パチンコ機10は、開閉実行モードに移行する。

【0520】

「最有利結果」では、開閉実行モードは、15回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口38aの開閉は、長時間態様で15回実行される。

開閉実行モードの終了後、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。高頻度サポートモードでは、MPU102は、図48（A）に示すように、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置47の表示画面Gの右上に表示する。

【0521】

ここで、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル27の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール34の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、中央作動口36よりも右作動口37Cに入賞する確率を高くすることができる。

そして、右作動口37Cへの入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

したがって、高頻度サポートモードでは、遊技者は、右打ちルートに向かって遊技球を発射することによって、遊技を有利に進めることができる。

【0522】

右打ちルートに向かって発射された遊技球は、遊技領域を流下した後、前進状態となっているプレート50にて保持されることになる。図48（A）は、1個の遊技球をプレート50にて保持した状態を例示している。

プレート50は、前述したように、単振動しているので、前進状態となった後、後退状態となることになる。このプレート50は、後退状態となることによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようになるので、プレート50にて保持されていた遊技球は、図48（B）に示すように、落下していくことになる。

【0523】

また、右打ちルートに向かって発射された遊技球は、プレート50にて保持される前に、遊技盤31の中央部右側に設けられたスルーゲート41に入賞し、このスルーゲート41への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果で

あった場合には、前述したように、右作動口 37C に設けられた電動役物 37a3 は、所定の態様で開放状態となる。

電動役物 37a3 を開放状態に設定した場合には、遊技球は、電動役物 37a3 の鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝って右作動口 37C に入球することになる（図 48（B）参照）。この際、電動役物 37a3 の鉛直上方側の板面は、平面状に形成されているので、遊技球は、時間をかけることなく直ぐに右作動口 37C に入球することになる。なお、図 48（B）では、電動役物 37a3 の板面を伝っている遊技球は 1 個（B1）となっている。この 1 個の遊技球 B1 は、プレート 50 から落下した遊技球である。

【0524】

高確率モードでは、MPU62 は、右作動口 37C への 1 個の遊技球 B1 の入球に基づいて、ステップ S206 の右作動口の閉鎖実行処理を実行する。この右作動口の閉鎖実行処理では、MPU62 は、図 48（C）に示すように、電動役物駆動部 37b の駆動制御を実行して電動役物 37a3 を閉鎖状態に設定する。換言すれば、高確率モードでは、MPU62 は、電動役物開放抽選に当選した場合に電動役物 37a3 を開放状態に設定し、その後、右作動口 37C への遊技球 B1 の入球に基づいて電動役物 37a3 を閉鎖状態に設定する。

【0525】

また、右作動口 37C への 1 個の遊技球 B1 の入球に基づいて、MPU102 は、MPU92 から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置 47 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z1～Z3（図 4 参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する（図 48（C）参照）。この高速変動期間では、MPU102 は、各図柄列 Z1～Z3 の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「特別外れ結果」となった場合には、MPU102 は、図 48（D）に示すように、高速変動期間の経過後、MPU92 から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、特別な図柄の組み合わせ（本実施形態では「3・4・1」）を有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。その後、パチンコ機 10 は、開閉実行モードに移行する。

また、MPU102 は、MPU92 から送信された小当たり演出コマンドに基づいて、図柄表示装置 47 の表示画面 G にキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「やったね！」にて遊技者に対して遊技結果が「特別外れ結果」であることを報知する。

【0526】

「特別外れ結果」では、開閉実行モードは、ラウンド数規定モードではなく、開閉数規定モードに移行し、大入賞口 38a の開閉は、短時間態様で 2 回実行される。この開閉数規定モードは、予め定められた総回数（本実施形態では 2 回）の大入賞口 38a の開閉を実行したこと、または予め定められた個数（本実施形態では 1 個）の遊技球が大入賞口 38a に入賞したことを条件として終了する。

【0527】

ここで、前述したように、MPU62 は、ステップ S806 にて当否抽選モードが高確率モードであると判定された場合には、ステップ S807 において、ROM63 の表示継続時間テーブル記憶エリア 63d に記憶された特別表示継続時間を読み出す。そして、MPU62 は、特別表示継続時間を読み出した場合には、この特別表示継続時間（本実施形態では 0.1 sec）を RAM64 の各種カウンタエリア 64a に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。したがって、右作動口 37C への 1 個の遊技球 B1 の入球に基づいて、高速変動期間に移行し、停止結果として、特別な図柄の組み合わせ（本実施形態では「3・4・1」）を有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知するまでの時間は、約 0.1 sec である。

【0528】

また、前述したように、MPU62 は、ステップ S906 にて当否抽選モードが高確率

10

20

30

40

50

モードであると判定した場合には、ステップ S 9 0 7 において、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 a に設けられたタイマカウンタ T に小当たり開始用の待機時間（待機期間）として「5 0」をセットする。このタイマカウンタ T にセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、小当たり開始用の待機時間は 0 . 1 s e c となる。

【0 5 2 9】

換言すれば、右作動口 3 7 C への遊技球 B 1 の入球に基づいて M P U 6 2 にて電動役物 3 7 a 3 を閉鎖状態に設定された後、特別表示継続時間および小当たり開始用の待機時間の合計時間である約 0 . 2 s e c を経過したときに、M P U 6 2 は、大入賞口 3 8 a を開放状態に設定する。

10

【0 5 3 0】

また、電動役物 3 7 a 3 および大入賞口 3 8 a の鉛直距離は、電動役物 3 7 a 3 を閉鎖状態に設定し、電動役物 3 7 a 3 の板面を伝っていた遊技球が自由落下した場合に約 0 . 2 s e c 後に大入賞口 3 8 a に到達するように設定されている。換言すれば、電動役物 3 7 a 3 の板面を伝っていた残りの遊技球は、電動役物 3 7 a 3 を通過し、落下して大入賞口 3 8 a に入賞できるようになっている。これによれば、電動役物 3 7 a 3 および大入賞口 3 8 a は、所定の距離を隔てているので、遊技者は、電動役物 3 7 a 3 の板面を伝っていた遊技球が自由落下を開始した後、大入賞口 3 8 a に到達する過程や、大入賞口 3 8 a に入賞するか否かを楽しみながら遊技をすることができる。しかしながら、図 4 7 の例では、電動役物 3 7 a 3 を通過し、落下した遊技球は存在していないので、遊技球は、大入賞口 3 8 a に入賞できない（図 4 8 （D）参照）。

20

【0 5 3 1】

このように、本実施形態では、可変入賞装置 3 8 の開閉扉 3 8 b は、電動役物 3 7 a 3 の鉛直下方側に位置している。そして、電動役物駆動部 3 7 b は、電動役物 3 7 a 3 を開放状態に設定した後、右作動口 3 7 C への遊技球 B 1 の入球に基づいて電動役物 3 7 a 3 を閉鎖状態に設定することによって、電動役物 3 7 a 3 にて保持していた残りの遊技球 B 2 を解放している。また、可変入賞駆動部 3 8 c は、電動役物 3 7 a 3 から解放された遊技球 B 2 を大入賞口 3 8 a に入球させるように開閉扉 3 8 b を開放状態に設定している。

【0 5 3 2】

換言すれば、可変入賞駆動部 3 8 c は、電動役物駆動部 3 7 b にて電動役物 3 7 a 3 を閉鎖状態に設定したタイミングに合わせて開閉扉 3 8 b を開放状態に設定する。これによれば、パチンコ機 1 0 は、電動役物 3 7 a 3 にて保持していた残りの遊技球 B 2 を大入賞口 3 8 a に入球させることができ、この遊技球 B 2 の入球に際して所定の遊技球を払い出すことができる。したがって、パチンコ機 1 0 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

【0 5 3 3】

また、本実施形態では、開閉扉 3 8 b は、電動役物 3 7 a 3 の鉛直下方側に位置するので、電動役物駆動部 3 7 b にて電動役物 3 7 a 3 を閉鎖状態に設定することによって、電動役物 3 7 a 3 から解放された遊技球 B 2 は、自由落下して開閉扉 3 8 b に向かうことになる。したがって、パチンコ機 1 0 は、電動役物 3 7 a 3 にて保持していた残りの遊技球 B 2 を大入賞口 3 8 a に入球させやすくすることができる。

40

【0 5 3 4】

なお、本実施形態では、電動役物駆動部 3 7 b は、電動役物 3 7 a 3 を開放状態に設定した後、右作動口 3 7 C への遊技球 B 1 の入球に基づいて電動役物 3 7 a 3 を閉鎖状態に設定していたが、2 個以上の遊技球の入球に基づいて電動役物 3 7 a 3 を閉鎖状態に設定してもよい。要するに、ガイド片駆動部は、ガイド片を開放状態に設定した後、抽選手段への少なくとも 1 個の遊技球の入球に基づいてガイド片を閉鎖状態に設定すればよい。2 個以上の遊技球の入球に基づいて電動役物 3 7 a 3 を閉鎖状態に設定する場合には、M P U 6 2 は、電動役物 3 7 a を閉鎖状態に設定した後、0 . 1 s e c を経過したときに変動表示を終了して停止表示するように構成されていけばよい。

50

【0535】

また、本実施形態では、電動役物駆動部37bは、電動役物37a3を開放状態に設定した後、右作動口37Cへの遊技球B1の入球に基づいて電動役物37a3を閉鎖状態に設定していたが、例えば、所定の時間を経過したこと等の他の条件を満たしたことに基いて電動役物37a3を閉鎖状態に設定してもよい。この場合には、可変入賞駆動部38cは、電動役物駆動部37bにて電動役物37a3を閉鎖状態に設定する他の条件に応じたタイミングに合わせて開閉扉38bを開放状態に設定すればよい。

【0536】

また、本実施形態では、可変入賞装置38の開閉扉38bは、電動役物37a3の鉛直下方側に位置しているが、電動役物37a3を通過した遊技球の流路の下流側に位置していれば、電動役物37a3の鉛直下方側に位置していなくてもよい。

10

【0537】

また、本実施形態では、電動役物37a3および電動役物駆動部37bは、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、可変入賞装置38への遊技球の入球を補助する入球補助手段としても機能する。この場合には、電動役物37a3は、可変入賞装置38に入球する遊技球の流路の上流側に位置する補助本体部として機能し、電動役物駆動部37bは、電動役物37a3を駆動することによって、保持状態（電動役物37a3の開放状態）または非保持状態（電動役物37a3の閉鎖状態）に設定する補助駆動部として機能する。

そして、電動役物駆動部37bは、電動役物37a3を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球B1、B2を保持し、電動役物37a3を非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして電動役物37a3にて保持していた遊技球B2を解放している。

20

【0538】

なお、本実施形態では、入球補助手段は、電動役物37a3および電動役物駆動部37bを採用していたが、これ以外の機械要素を採用してもよい。換言すれば、入球補助手段は、始動入球手段（中央作動口36および右作動口37）に対して独立して構成されていてもよい。要するに、補助本体部は、補助本体部から解放された遊技球の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能となっていればよい。

30

【0539】

また、本実施形態では、プレート50およびプレート駆動部50aは、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする保持手段として機能する。具体的には、プレート50は、電動役物37a3にて保持される遊技球の流路の上流側に位置する保持本体部として機能し、プレート駆動部50aは、プレート50を駆動することによって、保持状態または非保持状態に設定する保持駆動部として機能する。そして、プレート駆動部50aは、プレート50を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持し、プレート50を非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにしてプレート50にて保持していた遊技球を解放する。

これによれば、プレート50およびプレート駆動部50aは、遊技領域を流下する複数の遊技球を電動役物37a3に確実に保持させることができる。

40

【0540】

また、本実施形態では、プレート駆動部50aは、プレート50を駆動することによって、保持状態および非保持状態を繰り返すようにして単振動するように設定する。これによれば、パチンコ機10は、プレート50およびプレート駆動部50aの構成を簡素にすることができる。

【0541】

なお、本実施形態では、プレート50は、電動役物37a3にて保持される遊技球の流路の上流側に位置していたが、電動役物37a3にて保持される遊技球の流路の上流側に位置していなくてもよい。要するに、可変入賞装置は、保持本体部を通過した遊技球の流

50

路の下流側に位置する開閉扉を備えていればよい。

【0542】

また、本実施形態では、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合には、可変入賞駆動部38cは、開閉扉38bを開放状態に設定した後、大入賞口38aへの所定数（本実施形態では1個）の遊技球の入球に基づいて開閉扉38bを閉鎖状態に設定している。そして、プレート50は、プレート50から解放された遊技球の個数（右作動口37Cに入球した遊技球を除く個数）が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能となっている。プレート50は、鉛直下方側の板面を水平面と平行とするように設けられており、その鉛直上方側の板面は、波状に形成されているので、遊技球は、この板面にて落下することなく保持されることになるためである。

10

これによれば、可変入賞駆動部38cは、開閉扉38bを開放状態に設定した後、大入賞口38aへの所定数の遊技球の入球に基づいて開閉扉38bを閉鎖状態に設定し、プレート50は、プレート50から解放された遊技球の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とするので、パチンコ機10は、大入賞口38aに所定数の遊技球よりも多くの遊技球を入球させやすくなることができ、オーバー入賞させやすくなることができる。したがって、パチンコ機10は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0543】

このような本実施形態によれば、前記第1実施形態における（1）、（2）と略同様の作用効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

20

（12）プレート駆動部50aは、プレート50を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持し、プレート50を非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにしてプレート50にて保持していた遊技球を解放する。これによれば、プレート50およびプレート駆動部50aは、遊技領域を流下する複数の遊技球を電動役物37a3に確実に保持させることができる。

【0544】

（13）プレート駆動部50aは、プレート50を駆動することによって、保持状態および非保持状態を繰り返すようにして単振動するように設定するので、パチンコ機10は、プレート50およびプレート駆動部50aの構成を簡素にすることができる。

30

（14）可変入賞駆動部38cは、開閉扉38bを開放状態に設定した後、大入賞口38aへの所定数の遊技球の入球に基づいて開閉扉38bを閉鎖状態に設定し、プレート50は、プレート50から解放された遊技球の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とするので、パチンコ機10は、大入賞口38aに所定数の遊技球よりも多くの遊技球を入球させやすくなることができ、オーバー入賞させやすくなることができる。したがって、パチンコ機10は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0545】

〔第5実施形態〕

以下、本発明の第5実施形態を図面に基づいて説明する。

40

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

【0546】

前記第1実施形態では、電動役物37aの板面を伝っていた残りの全ての遊技球B2は、電動役物37aを通過し、落下して大入賞口38aに入賞できるようになっていた。

これに対して、本実施形態では、電動役物37aの板面を伝っていた残りの全ての遊技球B2は、電動役物37aを通過し、落下して大入賞口38aに入賞できるとは限らない点で前記第1実施形態と異なる。

【0547】

図49は、本発明の第5実施形態に係る右作動口および可変入賞装置の近傍を拡大した

50

遊技盤の正面図である。

右作動口 37 は、前記第 1 実施形態と同様に、電動役物 37 a と、電動役物駆動部 37 b とを備えている他、図 49 に示すように、電動役物 37 a の鉛直上方側に設けられたガードレール 37 1 と、電動役物 37 a の鉛直下方側に設けられた一般入賞口 35 D とを備えている。なお、本実施形態では、右作動口 37 および電動役物 37 a は、前記第 1 実施形態と比較して鉛直上方側にオフセットした位置に設けられている。また、本実施形態では、カバー 38 1 は、右作動口 37 および電動役物 37 a のオフセットに合わせた形状に形成されている。

【0548】

ガードレール 37 1 は、その左端を右作動口 37 の右上端に当接させるとともに、右作動口 37 に向かうにしたがって下降するように傾斜して遊技盤 31 に設けられている。また、ガードレール 37 1 は、電動役物 37 a と平行になるようにして遊技盤 31 に設けられている。このガードレール 37 1 の水平方向の幅は、電動役物 37 a の半分程度となるように設定されている。また、ガードレール 37 1 は、窓パネル 22 に向かって遊技盤 31 から突出して固定されている。したがって、ガードレール 37 1 の鉛直上方側から流下してきた遊技球、例えば、図中矢印 A の流路を通ってきた遊技球は、ガードレール 37 1 の鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、右作動口 37 に入球することなくアウト口 39 (図 2 参照) に向かって流下することになる。また、ガードレール 37 1 の右側から流下してきた遊技球、例えば、図中矢印 B の流路を通ってきた遊技球は、電動役物 37 a の鉛直上方側の板面や、開閉扉 38 b の鉛直上方側の板面などを伝って流下していくことになる。ここで、電動役物 37 a と、ガードレール 37 1 との間の距離は、遊技球 1 個分よりも広がっている。したがって、ガードレール 37 1 は、電動役物 37 a の鉛直上方側の板面を伝って流下していく遊技球の流れを阻害しないようになっている。

【0549】

一般入賞口 35 D は、ガードレール 37 1 の鉛直下方側に位置するように遊技盤 31 に設けられている。換言すれば、一般入賞口 35 D は、電動役物 37 a の鉛直上方側の板面を伝って流下する遊技球のうち、ガードレール 37 1 の直下 (電動役物 37 a の板面の左半面) に到達した遊技球を、電動役物 37 a を閉鎖状態に設定したことによって、入球させる位置に設けられている。なお、電動役物 37 a の鉛直上方側の板面を伝って流下する遊技球のうち、電動役物 37 a の板面の右半面に到達した遊技球は、電動役物 37 a を閉鎖状態に設定したことによって、一般入賞口 35 D を避けて大入賞口 38 a の開閉扉 38 b に向かって落下していくことになる。

【0550】

また、前記第 1 実施形態では、パチンコ機 10 は、一般入賞口 35 への入球が発生した場合には 10 個の賞球の払い出しを実行し、可変入賞装置 38 への入球が発生した場合には 15 個の賞球の払い出しを実行していた。

これに対して、本実施形態では、パチンコ機 10 は、一般入賞口 35、35 D への入球が発生した場合には 15 個の賞球の払い出しを実行し、可変入賞装置 38 への入球が発生した場合には 10 個の賞球の払い出しを実行する点で前記第 1 実施形態と異なる。

【0551】

<高確率モードに移行した後の流れについて>

図 50 は、高確率モードに移行した後、当否結果が「特別外れ結果」となった場合の右作動口、可変入賞装置、および図柄表示装置を示す図である。

なお、高確率モードは、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「明示少ラウンド高確結果」または「最有利結果」に振り分けられた場合に移行する。この場合には、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。また、図 50 では、右作動口 37 の開放状態および可変入賞装置 38 の閉鎖状態を実線として示し、右作動口 37 の閉鎖状態および可変入賞装置 38 の開放状態を二点鎖線として示している。

【0552】

まず、MPU 102 は、MPU 92 から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表

10

20

30

40

50

示装置 47 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z1 ～ Z3（図 4 参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU102 は、各図柄列 Z1 ～ Z3 の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合には、MPU102 は、高速変動期間の経過後、MPU92 から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせ（本実施形態では「7・7・7」）を有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図 50（A）参照）。その後、パチンコ機 10 は、開閉実行モードに移行する。

10

【0553】

「最有利結果」では、開閉実行モードは、15 回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口 38a の開閉は、長時間態様で 15 回実行される。

開閉実行モードの終了後、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。高頻度サポートモードでは、MPU102 は、図 50（A）に示すように、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置 47 の表示画面 G の右上に表示する。

【0554】

ここで、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル 27 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 34 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、中央作動口 36 よりも右作動口 37 に入賞する確率を高くすることができる。

20

そして、右作動口 37 への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

したがって、高頻度サポートモードでは、遊技者は、右打ちルートに向かって遊技球を発射することによって、遊技を有利に進めることができる。

【0555】

右打ちルートに向かって発射された遊技球は、遊技盤 31 の中央部右側に設けられたスルーゲート 41 に入賞し、このスルーゲート 41 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、前述したように、右作動口 37 に設けられた電動役物 37a は、所定の態様で開放状態となる。

30

電動役物 37a を開放状態に設定した場合には、遊技球は、電動役物 37a の鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝って右作動口 37 に入球することになる（図 50（A）参照）。この際、電動役物 37a の鉛直上方側の板面は、波状に形成されているので、遊技球は、この板面にて揺られながら時間をかけて右作動口 37 に入球することになる。なお、図 50（A）では、電動役物 37a の板面を伝っている遊技球は 3 個（B1, B21, B22）となっている。

【0556】

40

高確率モードでは、MPU62 は、右作動口 37 への 1 個の遊技球 B1 の入球に基づいて、ステップ S206 の右作動口の閉鎖実行処理を実行する。この右作動口の閉鎖実行処理では、MPU62 は、図 50（B）に示すように、電動役物駆動部 37b の駆動制御を実行して電動役物 37a を閉鎖状態に設定する。換言すれば、高確率モードでは、MPU62 は、電動役物開放抽選に当選した場合に電動役物 37a を開放状態に設定し、その後、右作動口 37 への遊技球 B1 の入球に基づいて電動役物 37a を閉鎖状態に設定する。

したがって、電動役物 37a の板面を伝っていた残りの 2 個の遊技球 B21, B22 は、電動役物 37a を通過し、落下していくことになる。

【0557】

また、MPU102 は、MPU92 から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表

50

示装置 47 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z1 ～ Z3 (図 4 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する (図 50 (B) 参照)。この高速変動期間では、MPU102 は、各図柄列 Z1 ～ Z3 の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「特別外れ結果」となった場合には、MPU102 は、図 50 (C) に示すように、高速変動期間の経過後、MPU92 から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、特別な図柄の組み合わせ (本実施形態では「3・4・1」) を有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。その後、パチンコ機 10 は、開閉実行モードに移行する。

また、MPU102 は、MPU92 から送信された小当たり演出コマンドに基づいて、図柄表示装置 47 の表示画面 G にキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「やったね！」にて遊技者に対して遊技結果が「特別外れ結果」であることを報知する。

【0558】

「特別外れ結果」では、開閉実行モードは、ラウンド数規定モードではなく、開閉数規定モードに移行し、大入賞口 38a の開閉は、短時間態様で 2 回実行される。この開閉数規定モードは、予め定められた総回数 (本実施形態では 2 回) の大入賞口 38a の開閉を実行したこと、または予め定められた個数 (本実施形態では 1 個) の遊技球が大入賞口 38a に入賞したことを条件として終了する。

【0559】

ここで、前述したように、MPU62 は、ステップ S806 にて当否抽選モードが高確率モードであると判定された場合には、ステップ S807 において、ROM63 の表示継続時間テーブル記憶エリア 63d に記憶された特別表示継続時間を読み出す。そして、MPU62 は、特別表示継続時間を読み出した場合には、この特別表示継続時間 (本実施形態では 0.1 sec) を RAM64 の各種カウンタエリア 64a に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。したがって、右作動口 37 への 1 個の遊技球 B1 の入球に基づいて、高速変動期間に移行し、停止結果として、特別な図柄の組み合わせ (本実施形態では「3・4・1」) を有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知するまでの時間は、約 0.1 sec である。

【0560】

また、前述したように、MPU62 は、ステップ S906 にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、ステップ S907 において、RAM64 の各種カウンタエリア 64a に設けられたタイマカウンタ T に小当たり開始用の待機時間 (待機期間) として「50」をセットする。このタイマカウンタ T にセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、小当たり開始用の待機時間は 0.1 sec となる。

【0561】

換言すれば、右作動口 37 への遊技球 B1 の入球に基づいて MPU62 にて電動役物 37a を閉鎖状態に設定した後、特別表示継続時間および小当たり開始用の待機時間の合計時間である約 0.2 sec を経過したときに、MPU62 は、大入賞口 38a を開放状態に設定する。

【0562】

また、電動役物 37a および大入賞口 38a の鉛直距離は、電動役物 37a を閉鎖状態に設定し、電動役物 37a の板面を伝っていた遊技球が自由落下した場合に約 0.2 sec 後に大入賞口 38a に到達するように設定されている。換言すれば、電動役物 37a の板面を伝っていた残りの 2 個の遊技球 B21, B22 は、電動役物 37a を通過し、落下して大入賞口 38a に入賞できるようになっている (図 50 (C) 参照)。これによれば、電動役物 37a および大入賞口 38a は、所定の距離を隔てているので、遊技者は、電動役物 37a の板面を伝っていた遊技球が自由落下を開始した後、大入賞口 38a に到達する過程や、大入賞口 38a に入賞するか否かを楽しみながら遊技をすることができる。

【0563】

ここで、前述したように、電動役物37aの鉛直上方側の板面を伝って流下する遊技球B21、B22のうち、電動役物37aの板面の左半面に到達した遊技球B21は、電動役物37aを閉鎖状態に設定したことによって、一般入賞口35Dに入球することになる。そして、パチンコ機10は、一般入賞口35、35Dへの入球が発生した場合には15個の賞球の払い出しを実行する。

これに対して、電動役物37aの鉛直上方側の板面を伝って流下する遊技球B21、B22のうち、電動役物37aの板面の右半面に到達した遊技球B22は、電動役物37aを閉鎖状態に設定したことによって、一般入賞口35Dを避けて大入賞口38aに入球することになる。そして、パチンコ機10は、可変入賞装置38への入球が発生した場合には10個の賞球の払い出しを実行する。

10

【0564】

その後、MPU62は、図50(D)に示すように、大入賞口38aを閉鎖状態に設定する。これによって、右打ちルートに向かって発射された他の遊技球Bは、電動役物37aを通過し、落下した後、開閉扉38bの鉛直上方側の板面の傾斜を利用し、この板面を伝ってアウト口39に向かって落下していくことになるので(図2参照)、大入賞口38aに入賞できないことになる。

【0565】

このように、本実施形態では、可変入賞装置38の開閉扉38bは、電動役物37aの鉛直下方側に位置している。そして、電動役物駆動部37bは、電動役物37aを開放状態に設定した後、右作動口37への遊技球B1の入球に基づいて電動役物37aを閉鎖状態に設定することによって、電動役物37aにて保持していた残りの遊技球B21、B22を解放している。また、可変入賞駆動部38cは、電動役物37aから解放された遊技球B21、B22を大入賞口38aに入球させるように開閉扉38bを開放状態に設定している。

20

【0566】

換言すれば、可変入賞駆動部38cは、電動役物駆動部37bにて電動役物37aを閉鎖状態に設定したタイミングに合わせて開閉扉38bを開放状態に設定する。これによれば、パチンコ機10は、電動役物37aにて保持していた残りの遊技球B21、B22を大入賞口38aに入球させることができ、この遊技球B21、B22の入球に際して所定の遊技球を払い出すことができる。したがって、パチンコ機10は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

【0567】

また、本実施形態では、開閉扉38bは、電動役物37aの鉛直下方側に位置するので、電動役物駆動部37bにて電動役物37aを閉鎖状態に設定することによって、電動役物37aから解放された遊技球B21、B22は、自由落下して開閉扉38bに向かうことになる。したがって、パチンコ機10は、電動役物37aにて保持していた残りの遊技球B21、B22を大入賞口38aに入球させやすくすることができる。

【0568】

また、本実施形態では、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合には、可変入賞駆動部38cは、開閉扉38bを開放状態に設定した後、大入賞口38aへの所定数(本実施形態では1個)の遊技球の入球に基づいて開閉扉38bを閉鎖状態に設定している。そして、電動役物37aは、電動役物37aから解放された遊技球の個数(本実施形態では2個)が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能となっている。電動役物37aの鉛直上方側の板面は、波状に形成されているので、遊技球は、この板面にて揺られながら時間をかけて右作動口37に入球することになるためである。

40

これによれば、可変入賞駆動部38cは、開閉扉38bを開放状態に設定した後、大入賞口38aへの所定数の遊技球の入球に基づいて開閉扉38bを閉鎖状態に設定し、電動役物37aは、電動役物37aから解放された遊技球B21、B22の個数が所定数の遊

50

技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とするので、パチンコ機 10 は、大入賞口 38 a に所定数の遊技球よりも多くの遊技球を入球させることができ、オーバー入賞させやすくすることができる。したがって、パチンコ機 10 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0569】

なお、本実施形態では、電動役物駆動部 37 b は、電動役物 37 a を開放状態に設定した後、右作動口 37 への遊技球 B 1 の入球に基づいて電動役物 37 a を閉鎖状態に設定していたが、2 個以上の遊技球の入球に基づいて電動役物 37 a を閉鎖状態に設定してもよい。要するに、ガイド片駆動部は、ガイド片を開放状態に設定した後、抽選手段への少なくとも 1 個の遊技球の入球に基づいてガイド片を閉鎖状態に設定すればよい。2 個以上の遊技球の入球に基づいて電動役物 37 a を閉鎖状態に設定する場合には、MPU 62 は、電動役物 37 a を閉鎖状態に設定した後、0.1 sec を経過したときに変動表示を終了して停止表示するように構成されていればよい。

10

【0570】

また、本実施形態では、電動役物駆動部 37 b は、電動役物 37 a を開放状態に設定した後、右作動口 37 への遊技球 B 1 の入球に基づいて電動役物 37 a を閉鎖状態に設定していたが、例えば、所定の時間を経過したこと等の他の条件を満たしたことに基づいて電動役物 37 a を閉鎖状態に設定してもよい。この場合には、可変入賞駆動部 38 c は、電動役物駆動部 37 b にて電動役物 37 a を閉鎖状態に設定する他の条件に応じたタイミングに合わせて開閉扉 38 b を開放状態に設定すればよい。

20

【0571】

また、本実施形態では、可変入賞装置 38 の開閉扉 38 b は、電動役物 37 a の鉛直下方側に位置しているが、電動役物 37 a を通過した遊技球の流路の下流側に位置していれば、電動役物 37 a の鉛直下方側に位置していなくてもよい。

【0572】

また、本実施形態では、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合には、可変入賞駆動部 38 c は、開閉扉 38 b を開放状態に設定した後、大入賞口 38 a への所定数（本実施形態では 1 個）の遊技球の入球に基づいて開閉扉 38 b を閉鎖状態に設定し、電動役物 37 a は、電動役物 37 a から解放された遊技球の個数（本実施形態では 2 個）が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能となっていた。これに対して、電動役物 37 a は、電動役物 37 a から解放された遊技球の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能となっていなくてもよい。換言すれば、電動役物 37 a の鉛直上方側の板面は、波状に形成されていなくてもよい。

30

【0573】

また、本実施形態では、電動役物 37 a および電動役物駆動部 37 b は、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、可変入賞装置 38 への遊技球の入球を補助する入球補助手段としても機能する。この場合には、電動役物 37 a は、可変入賞装置 38 に入球する遊技球の流路の上流側に位置する補助本体部として機能し、電動役物駆動部 37 b は、電動役物 37 a を駆動することによって、保持状態（電動役物 37 a の開放状態）または非保持状態（電動役物 37 a の閉鎖状態）に設定する補助駆動部として機能する。

40

そして、電動役物駆動部 37 b は、電動役物 37 a を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球 B 1, B 2 1, B 2 2 を保持し、電動役物 37 a を非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして電動役物 37 a にて保持していた遊技球 B 2 1, B 2 2 を解放している。

【0574】

なお、本実施形態では、入球補助手段は、電動役物 37 a および電動役物駆動部 37 b を採用していたが、これ以外の機械要素を採用してもよい。換言すれば、入球補助手段は、始動入球手段（中央作動口 36 および右作動口 37）に対して独立して構成されていてもよい。要するに、補助本体部は、補助本体部から解放された遊技球の個数が所定数の遊

50

技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能となっていればよい。

【0575】

また、本実施形態では、電動役物37aは、電動役物駆動部37bにて残りの遊技球を解放する場合に、遊技者にとって有利となる経路に導く有利側保持位置（電動役物37aの板面の左半面）と、電動役物駆動部37bにて残りの遊技球を解放する場合に、有利側保持位置よりも遊技者にとって不利となる経路に導く不利側保持位置（電動役物37aの板面の右半面）とを有している。具体的には、有利側保持位置は、遊技球の入球に際して所定数（本実施形態では15個）の遊技球を払い出す一般入賞口35Dに入球させることによって、遊技者にとって有利となる経路に導き、不利側保持位置は、遊技球の入球に際して所定数の遊技球よりも少ない数（本実施形態では10個）の遊技球を払い出す大入賞口38aに入球させることによって、遊技者にとって不利となる経路に導くようになっている。

10

【0576】

これによれば、電動役物37aは、電動役物駆動部37bにて残りの遊技球を解放する場合に、遊技者にとって有利となる経路に導く有利側保持位置と、電動役物駆動部37bにて残りの遊技球を解放する場合に、有利側保持位置よりも遊技者にとって不利となる経路に導く不利側保持位置とを有する。したがって、遊技者は、電動役物駆動部37bにて残りの遊技球を解放する場合に、その遊技球の位置に注目することになるので、パチンコ機10は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【0577】

また、有利側保持位置は、遊技球の入球に際して所定数の遊技球を払い出す一般入賞口35Dに入球させることによって、遊技者にとって有利となる経路に導き、不利側保持位置は、遊技球の入球に際して所定数の遊技球よりも少ない数の遊技球を払い出す大入賞口38aに入球させることによって、遊技者にとって不利となる経路に導くので、遊技者は、電動役物駆動部37bにて残りの遊技球を解放する場合に、その遊技球の位置に更に注目することになる。

換言すれば、電動役物37aは、電動役物駆動部37bにて残りの遊技球を解放する場合に、大入賞口38aとは異なる一般入賞口35Dに入球させる経路に導く有利側保持位置を有しているので、パチンコ機10は、電動役物37aにて保持していた残りの遊技球のうち、有利側保持位置の遊技球を大入賞口38aとは異なる一般入賞口35Dに入球させることができ、この遊技球の入球に際して所定数の遊技球よりも多くの遊技球を払い出すことができる。したがって、遊技者は、電動役物駆動部37bにて残りの遊技球を解放する場合に、その遊技球の位置に更に注目することになる。

30

【0578】

なお、本実施形態では、有利側保持位置は、遊技球の入球に際して所定数の遊技球を払い出す一般入賞口35Dに入球させることによって、遊技者にとって有利となる経路に導き、不利側保持位置は、遊技球の入球に際して所定数の遊技球よりも少ない数の遊技球を払い出す大入賞口38aに入球させることによって、遊技者にとって不利となる経路に導いている。換言すれば、有利側保持位置および不利側保持位置は、遊技球を払い出す個数を相違させることによって、遊技者にとって有利となる経路および不利となる経路を作り出していた。

40

【0579】

これに対して、例えば、有利側保持位置は、遊技球の入球に際して開閉実行モードに移行する契機となるV入賞口に入球させることによって、遊技者にとって有利となる経路に導いてもよい。要するに、有利側保持位置は、ガイド片駆動部にて残りの遊技球を解放する場合に、遊技者にとって有利となる経路に導くことができる位置であればよく、不利側保持位置は、ガイド片駆動部にて残りの遊技球を解放する場合に、遊技者にとって不利となる経路に導くことができる位置であればよい。

【0580】

50

このような本実施形態によれば、前記第 1 実施形態と略同様の作用効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

(15) 電動役物 37a は、電動役物駆動部 37b にて残りの遊技球を解放する場合に、遊技者にとって有利となる経路に導く有利側保持位置と、電動役物駆動部 37b にて残りの遊技球を解放する場合に、有利側保持位置よりも遊技者にとって不利となる経路に導く不利側保持位置とを有する。したがって、遊技者は、電動役物駆動部 37b にて残りの遊技球を解放する場合に、その遊技球の位置に注目することになるので、パチンコ機 10 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

(16) 有利側保持位置は、遊技球の入球に際して所定数の遊技球を払い出す一般入賞口 35D に入球させることによって、遊技者にとって有利となる経路に導き、不利側保持位置は、遊技球の入球に際して所定数の遊技球よりも少ない数の遊技球を払い出す大入賞口 38a に入球させることによって、遊技者にとって不利となる経路に導くので、遊技者は、電動役物駆動部 37b にて残りの遊技球を解放する場合に、その遊技球の位置に更に注目することになる。

【0581】

(17) 電動役物 37a は、電動役物駆動部 37b にて残りの遊技球を解放する場合に、大入賞口 38a とは異なる一般入賞口 35D に入球させる経路に導く有利側保持位置を有しているので、パチンコ機 10 は、電動役物 37a にて保持していた残りの遊技球のうち、有利側保持位置の遊技球を大入賞口 38a とは異なる一般入賞口 35D に入球させることができ、この遊技球の入球に際して所定数の遊技球よりも多くの遊技球を払い出すことができる。したがって、遊技者は、電動役物駆動部 37b にて残りの遊技球を解放する場合に、その遊技球の位置に更に注目することになる。

【0582】

〔各実施形態の変形例〕

なお、本発明は、前記各実施形態に限定されるものではなく、本発明の目的を達成できる範囲での変形、改良等は本発明に含まれるものである。

(1) 前記各実施形態では、パチンコ機 10 は、1 回のラウンド遊技につき、1 回の大入賞口 38a の開閉を実行していた。これに対して、パチンコ機 10 は、1 回のラウンド遊技につき、複数回の大入賞口 38a の開閉を実行してもよい。

(2) 前記各実施形態では、パチンコ機 10 は、開閉扉 38b を開放状態に設定した後、予め定められた上限継続時間（上限継続期間）が経過すること、または大入賞口 38a への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達することによって、開閉扉 38b を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、上限個数は、上限継続時間に応じて変動するようにしてもよく、開閉扉 38b を再び閉鎖状態に設定するための条件は任意である。

【0583】

(3) 前記各実施形態では、パチンコ機 10 は、開閉扉 38b を開放状態に設定した後、大入賞口 38a への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数である 8 個に達することによって、開閉扉 38b を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機 10 は、上限個数を 8 個以外の任意の個数に設定してもよい。また、例えば、パチンコ機 10 は、振分結果に応じて上限個数を相違させて設定してもよい。さらに、例えば、パチンコ機 10 は、1 回の開閉実行モード中におけるラウンドごとに上限個数を相違させて設定してもよい。

【0584】

(4) 前記各実施形態では、パチンコ機 10 は、開閉扉 38b を開放状態に設定した後、大入賞口 38a への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達することによって、開閉扉 38b を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機 10 は、遊技球が入球したことを契機として開閉扉 38b を閉鎖状態に設定する終了契機口を備え、予め定められた時間が経過することによって、この終了契機口への入球を可能とするように構成されていてもよい。

(5) 前記各実施形態では、パチンコ機10は、開閉扉38bを開放状態に設定した後、予め定められた上限継続時間(上限継続期間)が経過することによって、開閉扉38bを再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機10は、開閉扉38bを開放状態に設定した後、大入賞口38aへの入賞が発生したときから予め定められた時間が経過することによって、開閉扉38bを再び閉鎖状態に設定してもよい。

【0585】

(6) 前記各実施形態では、パチンコ機10は、開閉扉38bを開放状態に設定した後、開閉扉38bを再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機10は、開閉扉38bを開放状態に設定した後、開閉扉38bを再び閉鎖状態に設定することなく、次のラウンド遊技に移行するようにしてもよい。

10

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

【0586】

(8) 前記各実施形態では、パチンコ機10は、2種類の開閉実行モードを有していた。具体的には、パチンコ機10は、短時間態様の上限継続時間でラウンド遊技を2回実行する開閉実行モードと、長時間態様の上限継続時間でラウンド遊技を15回実行する開閉実行モードとを有していた。これに対して、パチンコ機10は、上限継続時間の態様や、ラウンド遊技の実行回数について、これらとは相違する開閉実行モードを有していてもよい。また、パチンコ機10は、上限継続時間の態様を相違させることによって、複数種類の開閉実行モードを設定する構成に代えて、半開や全開といったように開閉扉38bの開放の度合いを相違させることによって、複数種類の開閉実行モードを設定する構成としてもよい。さらに、上限継続時間の態様は、遊技者からは同一の態様に見えるものの正確な上限継続時間は相違するように設定してもよい。

20

【0587】

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

30

【0588】

(10) 前記各実施形態では、MPU92は、遊技結果が「特別外れ結果」および「明示少ラウンド高確結果」のいずれかである場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を決定し、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一であった。これに対して、MPU92は、停止結果に係る情報をランダムに決定し、いずれの遊技結果であるかを遊技者に把握しにくいようにしてもよい。

【0589】

(11) 前記各実施形態では、MPU62は、大当たり発生の抽選に大当たり乱数カウンタC1を使用し、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり種別カウンタC2を使用していた。これに対して、MPU62は、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり乱数カウンタC1を使用してもよい。この場合には、大当たり種別カウンタC2は、RAM64の各種カウンタエリア64aに設けられていなくてもよい。

40

【0590】

(12) 前記各実施形態では、パチンコ機10は、「特別外れ結果」と、「通常外れ結果」との2種類の外れ結果を有し、MPU62は、大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルと、保留球格納エリア64bに格納された大当たり乱数カウンタC1の値とを比較することによって、大当たり発生の抽選を実行していた。換言すれば、MPU

50

6 2 は、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を使用することによって、「特別外れ結果」に係る抽選を実行していた。これに対して、M P U 6 2 は、「特別外れ結果」に係る抽選を実行するために R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 a に設けられた大当たり乱数カウンタ C 1 とは異なる新たなカウンタを使用することによって、「特別外れ結果」に係る抽選を実行してもよい。

【0591】

(1 3) 前記各実施形態では、大当たり発生の抽選に際して低確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「特別外れ結果」となる乱数の値は 2 個であり、大当たり発生の抽選に際して高確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「特別外れ結果」となる乱数の値は 5 5 1 個であった。換言すれば、「特別外れ結果」となる確率は、高確率モードでは、低確率モードよりも高くなるように設定されていた。これに対して、「特別外れ結果」となる確率は、高確率モードでは、低確率モードよりも低くなるように設定されていてもよく、低確率モードおよび高確率モードで同一となるように設定されていてもよい。また、「特別外れ結果」となる確率は、低確率モードおよび高確率モードの少なくともいずれかで 0 となるように設定されていてもよい。

【0592】

(1 4) 前記各実施形態では、パチンコ機 1 0 は、当否抽選モードおよびサポートモードを設定することによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出していたが、これら以外の遊技状態を設定することによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。例えば、パチンコ機 1 0 は、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードを継続させる遊技回の回数を相違させることによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。また、例えば、パチンコ機 1 0 は、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードに移行させるか否かによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。さらに、例えば、パチンコ機 1 0 は、開閉実行モードの終了後に高確率モードを継続させる遊技回の回数を相違させることによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。

【0593】

(1 5) 前記各実施形態では、パチンコ機 1 0 は、中央作動口 3 6 に係る保留情報を第 1 結果表示部用保留エリア R a に格納し、右作動口 3 7 に係る保留情報を第 2 結果表示部用保留エリア R b に格納することによって、中央作動口 3 6 に係る保留情報と、右作動口 3 7 に係る保留情報とを別々に格納していた。これに対して、パチンコ機 1 0 は、中央作動口 3 6 に係る保留情報と、右作動口 3 7 に係る保留情報とを一緒に格納してもよい。

(1 6) 前記各実施形態では、M P U 6 2 は、中央作動口 3 6 に係る保留情報があるか否かに関わらず右作動口 3 7 に係る保留情報を優先的に遊技回の消化用に設定していた。これに対して、M P U 6 2 は、中央作動口 3 6 に係る保留情報と、右作動口 3 7 に係る保留情報とを、それぞれの保留情報の入賞順に遊技回の消化用に設定してもよい。

【0594】

(1 7) 前記各実施形態では、主制御装置 6 0 は、音声発光制御装置 9 0 にコマンドを送信し、音声発光制御装置 9 0 は、そのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信することによって、表示制御装置 1 0 0 の制御を実行していた。これに対して、主制御装置 6 0 は、表示制御装置 1 0 0 にコマンドを送信し、表示制御装置 1 0 0 は、そのコマンドを解析した結果のコマンドを音声発光制御装置 9 0 に送信することによって、音声発光制御装置 9 0 の制御を実行してもよい。なお、主制御装置 6 0 から音声発光制御装置 9 0 に送信されるコマンドや、音声発光制御装置 9 0 から表示制御装置 1 0 0 に送信されるコマンドは、前記各実施形態に記載したコマンドに限らず任意である。

(1 8) 前記各実施形態では、パチンコ機 1 0 は、主制御装置 6 0 と、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを別々の制御装置として備えていた。これに対して、例えば、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを同一の制御装置として備えていてもよく、音声発光制御装置 9 0 および表示制御装置 1 0 0 の少なくともいずれかの制御装

10

20

30

40

50

置を主制御装置 60 と同一の制御装置として備えていてもよい。

【0595】

(19) 前記各実施形態では、図柄表示装置 47 は、中央作動口 36 または右作動口 37 への入賞に基づいて、各図柄列 Z1～Z3 の図柄を所定の向きに周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面 G において遊技回用の演出を実行していた。これに対して、遊技回用の演出は、前記各実施形態に記載した演出に限らず任意である。例えば、パチンコ機 10 は、遊技盤 31 に設けられた可動式の装飾部材と、図柄表示装置 47 とを組み合わせる動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。また、例えば、パチンコ機 10 は、遊技盤 31 に設けられた発光手段と、図柄表示装置 47 とを組み合わせる動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。さらに、例えば、パチンコ機 10 は、これらの装飾部材および発光手段と、図柄表示装置 47 とを組み合わせる動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。

10

【0596】

(20) 前記各実施形態では、パチンコ機 10 は、中央作動口 36 または右作動口 37 への入賞に基づいて、内部抽選（当否抽選および振分抽選）を実行し、その後、メイン表示部 45 および図柄表示装置 47 は、変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、中央作動口 36 または右作動口 37 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示していた。これに対して、例えば、メイン表示部 45 および図柄表示装置 47 は、内部抽選を実行する前に変動表示を開始し、その変動表示の停止結果として、変動表示を開始した後に行われた内部抽選の結果を表示してもよい。この場合には、変動表示を開始した後、その変動表示を停止する前に、内部抽選を実行するとともに、停止結果等の設定を実行すればよい。

20

【0597】

(21) 前記各実施形態では、パチンコ機 10 は、メイン表示部 45 を備え、メイン表示部 45 は、絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、内部抽選の結果を表示していた。これに対して、例えば、メイン表示部 45 は、その変動表示の停止結果として、内部抽選の結果に関わらず同一の停止結果を表示してもよく、ランダムに停止結果を表示することによって、内部抽選の結果を識別できないようにしてもよい。また、例えば、パチンコ機 10 は、メイン表示部 45 を備えていなくてもよい。

30

【0598】

(22) 前記各実施形態では、図柄表示装置 47 は、中央作動口 36 または右作動口 37 への入賞に基づいて、各図柄列 Z1～Z3 の図柄を所定の向きに周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面 G において遊技回用の演出を実行していた。これに対して、図柄表示装置 47 は、内部抽選の結果を明示する図柄（絵柄）を表示することによって、表示画面 G において遊技回用の演出を実行してもよい。

【0599】

例えば、図柄表示装置 47 は、各図柄列 Z1～Z3 の図柄を表示する領域よりも狭い領域および各図柄列 Z1～Z3 の図柄を表示する領域の周縁の領域の少なくともいずれかに所定の領域を設定し、各図柄列 Z1～Z3 の図柄の変動表示を停止する際に、この所定の領域に内部抽選の結果を明示する図柄を表示してもよい。この所定の領域に表示する図柄は、各図柄列 Z1～Z3 の図柄の変動表示中には、変動表示を実行していてもよく、非表示となっていてよい。

40

【0600】

ここで、所定の領域に表示する図柄は、遊技者にとって識別しにくい文字や、色や、模様を採用してもよく、これらの組み合わせを採用してもよい。また、遊技者にとって識別しにくい文字や、色や、模様ではなくても、相互に類似する図柄や、その組み合わせを採用することによって、遊技者にとって識別しにくいようにしてもよい。これによれば、遊技場の管理者などは、例えば、遊技回の終了に際してメイン表示部 45 を目視することな

50

く、図柄表示装置 47 を目視することによって、大当たり発生の抽選に当選した場合と同様の挙動をパチンコ機 10 に行わせようとする不正行為が行われているか否かの確認を簡易的に行うことができる。

【0601】

(23) 前記各実施形態では、パチンコ機 10 は、単独で動作するように構成されていたが、携帯電話機などの外部機器と連動させることによって、情報を送受信するように構成されていてもよい。例えば、遊技者が遊技機に設けられたボタン等を操作することによって、光学コードを出力することができるように遊技機を構成するとともに、この光学コードの情報を携帯電話等に設けられたカメラにて撮像して読み取り、ウェブサイトアクセスすることによって、遊技機の情報をウェブサーバーに送信できるように遊技機を構成してもよい。また、遊技者がウェブサイトアクセスすることによって発行されたパスワードを遊技機に設けられたボタン等を操作して遊技機に入力することによって、ウェブサーバーの情報を受信できるように遊技機を構成してもよい。

10

【0602】

(24) 前記各実施形態では、本発明の遊技機としてパチンコ機 10 を例示して説明していた。これに対して、本発明の遊技機は、パチンコ機 10 とは異なる他のタイプのパチンコ機であってもよく、例えば、本発明の遊技機は、特定の領域に遊技球が入球すると、電動役物を所定の回数だけ開放させるパチンコ機や、特定の領域に遊技球が入球すると、大当たりの権利を発生させるパチンコ機などであってもよい。また、本発明の遊技機は、アレンジボール機や、雀球等の他のタイプの遊技機であってもよい。

20

【0603】

〔各実施形態から抽出される発明群〕

以下、前記各実施形態から抽出される発明群の特徴を説明する。なお、本発明群の特徴のうち、前記各実施形態において対応する構成を括弧書きで示すが、本発明群の特徴は、前記各実施形態に限定されるものではなく、本発明群の特徴の目的を達成できる範囲での変形、改良等や、各特徴の組み合わせは本発明群の特徴に含まれるものである。

【0604】

<特徴 A 群>

特徴 A 1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 27）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する抽選手段（右作動口 37）と、前記抽選手段への遊技球の入球を契機として実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態（開閉実行モード）に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置 60）と、前記特定制御状態に移行した場合に遊技球が入球可能な状態に移行する可変入賞装置（可変入賞装置 38）とを備える遊技機（パチンコ機 10）であって、

30

前記抽選手段は、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、前記抽選手段に入球させる開放状態、および前記遊技領域を流下する遊技球を前記抽選手段に入球させない閉鎖状態を有するガイド片（電動役物 37a、37a3、上側電動役物 37a1、および下側電動役物 37a2）と、

40

前記ガイド片を駆動することによって、開放状態または閉鎖状態に設定するガイド片駆動部（電動役物駆動部 37b、上側電動役物駆動部 37b1、および下側電動役物駆動部 37b2）とを備え、

前記可変入賞装置は、

遊技球の入球に際して所定の遊技球を払い出す大入賞口（大入賞口 38a）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記大入賞口に入球させる開放状態、および前記遊技領域を流下する遊技球を入球させない閉鎖状態を有し、前記ガイド片を通過した遊技球の流路の下流側に位置する開閉扉（開閉扉 38b）と、

前記開閉扉を駆動することによって、開放状態または閉鎖状態に設定する可変入賞駆動

50

部（可変入賞駆動部 38c）とを備え、

前記ガイド片駆動部は、前記ガイド片を開放状態に設定した後、前記抽選手段への少なくとも 1 個の遊技球の入球に基づいて前記ガイド片を閉鎖状態に設定することによって、前記ガイド片にて保持していた残りの遊技球を解放し、

前記可変入賞駆動部は、

前記ガイド片から解放された遊技球を前記大入賞口に入球させるように前記開閉扉を開放状態に設定することを特徴とする遊技機。

【0605】

本発明群の特徴 A 1 によれば、ガイド片駆動部は、ガイド片を開放状態に設定した後、抽選手段への少なくとも 1 個の遊技球の入球に基づいてガイド片を閉鎖状態に設定することによって、ガイド片にて保持していた残りの遊技球を解放し、可変入賞駆動部は、ガイド片から解放された遊技球を大入賞口に入球させるように開閉扉を開放状態に設定する。換言すれば、可変入賞駆動部は、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定したタイミングに合わせて開閉扉を開放状態に設定する。これによれば、遊技機は、ガイド片にて保持していた残りの遊技球を大入賞口に入球させることができ、この遊技球の入球に際して所定の遊技球を払い出すことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0606】

特徴 A 2.

本発明群の特徴 A 1 に記載された遊技機において、

前記開閉扉は、前記ガイド片の鉛直下方側に位置することを特徴とする遊技機。

【0607】

本発明群の特徴 A 2 によれば、開閉扉は、ガイド片の鉛直下方側に位置するので、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定することによって、ガイド片から解放された遊技球は、自由落下して開閉扉に向かうことになる。したがって、遊技機は、ガイド片にて保持していた残りの遊技球を大入賞口に入球させやすくすることができる。

【0608】

特徴 A 3.

本発明群の特徴 A 1 または特徴 A 2 に記載された遊技機において、

前記可変入賞駆動部は、

前記開閉扉を開放状態に設定した後、前記大入賞口への所定数の遊技球の入球に基づいて前記開閉扉を閉鎖状態に設定し、

前記ガイド片は、前記ガイド片から解放された遊技球の個数が前記所定数の遊技球よりも多くなるように前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とすることを特徴とする遊技機。

【0609】

本発明群の特徴 A 3 によれば、可変入賞駆動部は、開閉扉を開放状態に設定した後、大入賞口への所定数の遊技球の入球に基づいて開閉扉を閉鎖状態に設定し、ガイド片は、ガイド片から解放された遊技球の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とするので、遊技機は、大入賞口に所定数の遊技球よりも多くの遊技球を入球させることができ、オーバー入賞させやすくすることができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0610】

特徴 A 4.

本発明群の特徴 A 1 から特徴 A 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記可変入賞駆動部は、

前記ガイド片から解放された遊技球を前記大入賞口に入球させるように前記開閉扉を開放状態に設定する第 1 の開放時機と、

前記ガイド片から解放された遊技球を前記大入賞口に入球させないように前記開閉扉を開放状態に設定する第 2 の開放時機とを備え、

前記遊技機は、前記第 1 の開放時機および前記第 2 の開放時機のいずれかの時機に前記開閉扉を開放状態に設定することを特徴とする遊技機。

【0611】

本発明群の特徴 A 4 によれば、遊技機は、ガイド片から解放された遊技球を大入賞口に入球させるように開閉扉を開放状態に設定する第 1 の開放時機、および大入賞口に入球させないように開閉扉を開放状態に設定する第 2 の開放時機のいずれかの時機に開閉扉を開放状態に設定するので、遊技者は、ガイド片から解放された遊技球が大入賞口に入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0612】

特徴 A 5.

本発明群の特徴 A 1 から特徴 A 4 のいずれかに記載された遊技機において、

前記ガイド片は、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする第 1 のガイド片（下側電動役物 37a2）と、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、前記第 1 のガイド片よりも多くの遊技球を保持可能とする第 2 のガイド片（上側電動役物 37a1）とを備え、

前記ガイド片駆動部（上側電動役物駆動部 37b1 および下側電動役物駆動部 37b2）は、

前記第 1 のガイド片を開放状態に設定した後、前記抽選手段への少なくとも 1 個の遊技球の入球に基づいて前記第 1 のガイド片を閉鎖状態に設定することによって、前記第 1 のガイド片にて保持していた残りの遊技球を解放する第 1 の開閉状態と、

前記第 2 のガイド片を開放状態に設定した後、前記抽選手段への少なくとも 1 個の遊技球の入球に基づいて前記第 2 のガイド片を閉鎖状態に設定することによって、前記第 2 のガイド片にて保持していた残りの遊技球を解放する第 2 の開閉状態とを備え、

前記遊技機は、前記第 1 の開閉状態および前記第 2 の開閉状態のいずれかの状態に設定することを特徴とする遊技機。

【0613】

本発明群の特徴 A 5 によれば、遊技機は、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする第 1 のガイド片を開閉する第 1 の開閉状態、および遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、第 1 のガイド片よりも多くの遊技球を保持可能とする第 2 のガイド片を開閉する第 2 の開閉状態のいずれかの状態に設定するので、第 2 の開閉状態に設定することによって、第 1 の開閉状態に設定する場合と比較して、大入賞口に多くの遊技球を入球させることができる。したがって、遊技者は、第 2 のガイド片が開閉するか否かに注目することになるので、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0614】

特徴 A 6.

本発明群の特徴 A 1 から特徴 A 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする保持手段を備え、

前記保持手段は、

前記ガイド片にて保持される遊技球の流路の上流側に位置する保持本体部（プレート 50）と、

前記保持本体部を駆動することによって、保持状態または非保持状態に設定する保持駆動部（プレート駆動部 50a）とを備え、

前記保持駆動部は、

前記保持本体部を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持し、前記保持本体部を非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして前記保持本体部にて保持していた遊技球を解放することを特徴とする遊技機。

【0615】

本発明群の特徴 A 6 によれば、保持本体部は、ガイド片にて保持される遊技球の流路の上流側に位置している。そして、保持駆動部は、保持本体部を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持し、保持本体部を非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして保持本体部にて保持していた遊技球を解放する。これによれば、保持手段は、遊技領域を流下する複数の遊技球をガイド片に確実に保持させることができる。

【0616】

特徴 A 7.

本発明群の特徴 A 1 から特徴 A 6 のいずれかに記載された遊技機において、

前記ガイド片駆動部にて前記ガイド片を閉鎖状態に設定する場合に、所定の演出を実行する閉鎖時演出実行手段（ステップ S 2 1 1 7 A の閉鎖時演出決定処理）を備えることを特徴とする遊技機。

10

【0617】

本発明群の特徴 A 7 によれば、遊技機は、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定する場合に、所定の演出を実行する閉鎖時演出実行手段を備えているので、例えば、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定した後、遊技者にとって有利な状態となるのか不利な状態となるのかを所定の演出を実行することによって、遊技者に報知することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0618】

特徴 A 8.

20

本発明群の特徴 A 1 から特徴 A 7 のいずれかに記載された遊技機において、

前記ガイド片は、

前記ガイド片駆動部にて残りの遊技球を解放する場合に、遊技者にとって有利となる経路に導く有利側保持位置（電動役物 3 7 a の板面の左半面）と、

前記ガイド片駆動部にて残りの遊技球を解放する場合に、前記有利側保持位置よりも遊技者にとって不利となる経路に導く不利側保持位置（電動役物 3 7 a の板面の右半面）とを有することを特徴とする遊技機。

【0619】

本発明群の特徴 A 8 によれば、ガイド片駆動部は、ガイド片を開放状態に設定した後、抽選手段への少なくとも 1 個の遊技球の入球に基づいてガイド片を閉鎖状態に設定することによって、ガイド片にて保持していた残りの遊技球を解放する。また、ガイド片は、ガイド片駆動部にて残りの遊技球を解放する場合に、遊技者にとって有利となる経路に導く有利側保持位置と、ガイド片駆動部にて残りの遊技球を解放する場合に、有利側保持位置よりも遊技者にとって不利となる経路に導く不利側保持位置とを有する。したがって、遊技者は、ガイド片駆動部にて残りの遊技球を解放する場合に、その遊技球の位置に注目することになるので、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

【0620】

このような本発明の特徴 A 群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【0621】

40

従来、遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段を備え、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行する遊技機が知られている。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に通常制御状態から遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

【0622】

しかしながら、変入賞装置は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して所定の遊技球を払い出しているため、遊技球の払い出しは単調になってしまい、ひいては遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

50

【0623】

<特徴B群>

特徴B1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル27）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（中央作動口36および右作動口37）と、前記始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態（開閉実行モード）に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置60）と、前記特定制御状態に移行した場合に遊技球が入球可能な状態に移行する可変入賞装置（可変入賞装置38）とを備える遊技機（パチンコ機10）であって、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、前記可変入賞装置への遊技球の入球を補助する入球補助手段を備え、

前記入球補助手段は、

前記可変入賞装置に入球する遊技球の流路の上流側に位置する補助本体部（電動役物37a, 37a3および上側電動役物37a1）と、

前記補助本体部を駆動することによって、保持状態または非保持状態に設定する補助駆動部（電動役物駆動部37bおよび上側電動役物駆動部37b1）とを備え、

前記補助駆動部は、

前記補助本体部を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持し、前記補助本体部を非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして前記補助本体部にて保持していた遊技球を解放し、

前記可変入賞装置は、

遊技球の入球に際して所定の遊技球を払い出す大入賞口（大入賞口38a）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記大入賞口に入球させる開放状態、および前記遊技領域を流下する遊技球を入球させない閉鎖状態を有し、前記補助本体部を通過した遊技球の流路の下流側に位置する開閉扉（開閉扉38b）と、

前記開閉扉を駆動することによって、開放状態または閉鎖状態に設定する可変入賞駆動部（可変入賞駆動部38c）とを備え、

前記可変入賞駆動部は、前記開閉扉を開放状態に設定した後、前記大入賞口への所定数の遊技球の入球に基づいて前記開閉扉を閉鎖状態に設定し、

前記補助本体部は、前記補助本体部から解放された遊技球の個数が前記所定数の遊技球よりも多くなるように前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とすることを特徴とする遊技機。

【0624】

本発明群の特徴B1によれば、可変入賞駆動部は、開閉扉を開放状態に設定した後、大入賞口への所定数の遊技球の入球に基づいて開閉扉を閉鎖状態に設定し、補助本体部は、補助本体部から解放された遊技球の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とするので、遊技機は、大入賞口に所定数の遊技球よりも多くの遊技球を入球させることができ、オーバー入賞させやすくなる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0625】

特徴B2.

本発明群の特徴B1に記載された遊技機において、

前記可変入賞駆動部は、前記補助本体部から解放された遊技球を前記大入賞口に入球させるように前記開閉扉を開放状態に設定することを特徴とする遊技機。

【0626】

本発明群の特徴B2によれば、可変入賞駆動部は、補助本体部から解放された遊技球を大入賞口に入球させるように開閉扉を開放状態に設定するので、遊技機は、大入賞口に所定数の遊技球よりも多くの遊技球を入球させることができ、オーバー入賞させやすくなる。

【0627】

特徴B3.

本発明群の特徴B1または特徴B2に記載された遊技機において、
前記開閉扉は、前記補助本体部の鉛直下方側に位置することを特徴とする遊技機。

【0628】

本発明群の特徴B3によれば、開閉扉は、補助本体部の鉛直下方側に位置するので、補助駆動部にて補助本体部を非保持状態に設定することによって、補助本体部から解放された遊技球は、自由落下して開閉扉に向かうことになる。したがって、遊技機は、補助本体部にて保持していた遊技球を大入賞口に入球させやすくすることができる。

【0629】

特徴B4.

本発明群の特徴B1から特徴B3のいずれかに記載された遊技機において、
前記可変入賞駆動部は、

前記補助本体部から解放された遊技球を前記大入賞口に入球させるように前記開閉扉を開放状態に設定する第1の開放時機と、

前記補助本体部から解放された遊技球を前記大入賞口に入球させないように前記開閉扉を開放状態に設定する第2の開放時機とを備え、

前記遊技機は、前記第1の開放時機および前記第2の開放時機のいずれかの時機に前記開閉扉を開放状態に設定することを特徴とする遊技機。

【0630】

本発明群の特徴B4によれば、遊技機は、補助本体部から解放された遊技球を大入賞口に入球させるように開閉扉を開放状態に設定する第1の開放時機、および大入賞口に入球させないように開閉扉を開放状態に設定する第2の開放時機のいずれかの時機に開閉扉を開放状態に設定するので、遊技者は、補助本体部から解放された遊技球が大入賞口に入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0631】

特徴B5.

本発明群の特徴B1から特徴B4のいずれかに記載された遊技機において、
前記補助本体部は、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする第1の補助本体部（下側電動役物37a2）と、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、前記第1の補助本体部よりも多くの遊技球を保持可能とする第2の補助本体部（上側電動役物37a1）とを備え、

前記補助駆動部（上側電動役物駆動部37b1および下側電動役物駆動部37b2）は、

前記第1の補助本体部を開放状態に設定した後、前記第1の補助本体部を閉鎖状態に設定することによって、前記第1の補助本体部にて保持していた遊技球を解放する第1の補助開閉状態と、

前記第2の補助本体部を開放状態に設定した後、前記第2の補助本体部を閉鎖状態に設定することによって、前記第2の補助本体部にて保持していた遊技球を解放する第2の補助開閉状態とを備え、

前記遊技機は、前記第1の補助開閉状態および前記第2の補助開閉状態のいずれかの状態に設定することを特徴とする遊技機。

【0632】

本発明群の特徴B5によれば、遊技機は、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする第1の補助本体部を開閉する第1の補助開閉状態、および遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、第1の補助本体部よりも多くの遊技球を保持可能とする第2の補助本体部を開閉する第2の補助開閉状態のいずれかの状態に設定するので、第2の補助開閉状態に設定することによって、第1の補助開閉状態に設定する場合と比較して、大入

10

20

30

40

50

賞口に多くの遊技球を入球させることができる。したがって、遊技者は、第2の補助本体部が開閉するか否かに注目することになるので、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0633】

特徴B6.

本発明群の特徴B1から特徴B5のいずれかに記載された遊技機において、

前記補助駆動部にて前記補助本体部を非保持状態に設定する場合に、所定の演出を実行する閉鎖時演出実行手段（ステップS2117Aの閉鎖時演出決定処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【0634】

本発明群の特徴B6によれば、遊技機は、補助駆動部にて補助本体部を非保持状態に設定する場合に、所定の演出を実行する閉鎖時演出実行手段を備えているので、例えば、補助駆動部にて補助本体部を非保持状態に設定した後、遊技者にとって有利な状態となるのか不利な状態となるのかを所定の演出を実行することによって、遊技者に報知することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0635】

特徴B7.

本発明群の特徴B1から特徴B6のいずれかに記載された遊技機において、

前記補助本体部は、

前記補助駆動部にて遊技球を解放する場合に、遊技者にとって有利となる経路に導く有利側保持位置（電動役物37aの板面の左半面）と、

前記補助駆動部にて遊技球を解放する場合に、前記有利側保持位置よりも遊技者にとって不利となる経路に導く不利側保持位置（電動役物37aの板面の右半面）とを有することを特徴とする遊技機。

【0636】

本発明群の特徴B7によれば、補助駆動部は、補助本体部を保持状態に設定した後、補助本体部を非保持状態に設定することによって、補助本体部にて保持していた遊技球を解放する。また、補助本体部は、補助駆動部にて遊技球を解放する場合に、遊技者にとって有利となる経路に導く有利側保持位置と、補助駆動部にて遊技球を解放する場合に、有利側保持位置よりも遊技者にとって不利となる経路に導く不利側保持位置とを有する。したがって、遊技者は、補助駆動部にて遊技球を解放する場合に、その遊技球の位置に注目することになるので、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0637】

このような本発明の特徴B群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【0638】

従来、遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段を備え、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行する遊技機が知られている。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に通常制御状態から遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

【0639】

しかしながら、可変入賞装置は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して所定の遊技球を払い出しているため、遊技球の払い出しは単調になってしまい、ひいては遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【0640】

<特徴C群>

特徴C1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンド

10

20

30

40

50

ル 27) と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する抽選手段 (右作動口 37) と、前記抽選手段への遊技球の入球を契機として実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態 (開閉実行モード) に遊技状態を移行する遊技状態移行手段 (主制御装置 60) と、前記特定制御状態に移行した場合に遊技球が入球可能な状態に移行する可変入賞装置 (可変入賞装置 38) とを備える遊技機 (パチンコ機 10) であって、

前記抽選手段は、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、前記抽選手段に入球させる開放状態、および前記遊技領域を流下する遊技球を前記抽選手段に入球させない閉鎖状態を有するガイド片 (電動役物 37a) と、

前記ガイド片を駆動することによって、開放状態または閉鎖状態に設定するガイド片駆動部 (電動役物駆動部 37b) とを備え、

前記可変入賞装置は、

遊技球の入球に際して所定の遊技球を払い出す大入賞口 (大入賞口 38a) と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記大入賞口に入球させる開放状態、および前記遊技領域を流下する遊技球を入球させない閉鎖状態を有し、前記ガイド片を通過した遊技球の流路の下流側に位置する開閉扉 (開閉扉 38b) と、

前記開閉扉を駆動することによって、開放状態または閉鎖状態に設定する可変入賞駆動部 (可変入賞駆動部 38c) とを備え、

前記ガイド片駆動部は、前記ガイド片を開放状態に設定した後、前記ガイド片を閉鎖状態に設定することによって、前記ガイド片にて保持していた遊技球を解放し、

前記遊技機は、

前記ガイド片駆動部にて前記ガイド片を閉鎖状態に設定した後、前記可変入賞駆動部にて前記開閉扉を開放状態に設定するまでのリレー期間を調整する期間調整手段 (ステップ S907A の小当たり開始用の待機時間の設定処理) を備えることを特徴とする遊技機。

【0641】

本発明群の特徴 C1 によれば、ガイド片駆動部は、ガイド片を開放状態に設定した後、ガイド片を閉鎖状態に設定することによって、ガイド片にて保持していた遊技球を解放し、遊技機は、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定した後、可変入賞駆動部にて開閉扉を開放状態に設定するまでのリレー期間を調整する期間調整手段を備えているので、ガイド片から解放された遊技球を大入賞口に入球させるように期間調整手段にてリレー期間を調整することができる。これによれば、遊技者は、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定した後、可変入賞駆動部にて開閉扉を開放状態に設定するまでのリレー期間に注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0642】

特徴 C2.

本発明群の特徴 C1 に記載された遊技機において、

前記可変入賞駆動部は、

前記ガイド片から解放された遊技球を前記大入賞口に入球させるように前記開閉扉を開放状態に設定する第 1 の開放時機と、

前記ガイド片から解放された遊技球を前記大入賞口に入球させないように前記開閉扉を開放状態に設定する第 2 の開放時機とを備え、

前記期間調整手段は、前記第 1 の開放時機および前記第 2 の開放時機のいずれかの時機に前記開閉扉を開放状態に設定することによって、前記リレー期間を調整することを特徴とする遊技機。

【0643】

本発明群の特徴 C2 によれば、期間調整手段は、ガイド片から解放された遊技球を大入賞口に入球させるように開閉扉を開放状態に設定する第 1 の開放時機、および大入賞口に入球させないように開閉扉を開放状態に設定する第 2 の開放時機のいずれかの時機に開閉

扉を開放状態に設定するので、遊技者は、ガイド片から解放された遊技球が大入賞口に入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0644】

特徴C3.

本発明群の特徴C1または特徴C2に記載された遊技機において、
前記開閉扉は、前記ガイド片の鉛直下方側に位置することを特徴とする遊技機。

【0645】

本発明群の特徴C3によれば、開閉扉は、ガイド片の鉛直下方側に位置するので、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定することによって、ガイド片から解放された遊技球は、自由落下して開閉扉に向かうことになる。したがって、遊技機は、ガイド片にて保持していた残りの遊技球を大入賞口に入球させやすくすることができる。

【0646】

特徴C4.

本発明群の特徴C1から特徴C3のいずれかに記載された遊技機において、
前記可変入賞駆動部は、
前記開閉扉を開放状態に設定した後、前記大入賞口への所定数の遊技球の入球に基づいて前記開閉扉を閉鎖状態に設定し、
前記ガイド片は、前記ガイド片から解放された遊技球の個数が前記所定数の遊技球よりも多くなるように前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とすることを特徴とする遊技機。

【0647】

本発明群の特徴C4によれば、可変入賞駆動部は、開閉扉を開放状態に設定した後、大入賞口への所定数の遊技球の入球に基づいて開閉扉を閉鎖状態に設定し、ガイド片は、ガイド片から解放された遊技球の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とするので、遊技機は、大入賞口に所定数の遊技球よりも多くの遊技球を入球させることができ、オーバー入賞させやすくすることができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0648】

特徴C5.

本発明群の特徴C1から特徴C4のいずれかに記載された遊技機において、
前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする保持手段を備え、
前記保持手段は、
前記ガイド片にて保持される遊技球の流路の上流側に位置する保持本体部（プレート50）と、
前記保持本体部を駆動することによって、保持状態または非保持状態に設定する保持駆動部（プレート駆動部50a）とを備え、
前記保持駆動部は、
前記保持本体部を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持し、前記保持本体部を非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして前記保持本体部にて保持していた遊技球を解放することを特徴とする遊技機。

【0649】

本発明群の特徴C5によれば、保持本体部は、ガイド片にて保持される遊技球の流路の上流側に位置している。そして、保持駆動部は、保持本体部を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持し、保持本体部を非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして保持本体部にて保持していた遊技球を解放する。これによれば、保持手段は、遊技領域を流下する複数の遊技球をガイド片に確実に保持させることができる。

【0650】

10

20

30

40

50

特徴 C 6 .

本発明群の特徴 C 1 から特徴 C 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記ガイド片駆動部にて前記ガイド片を閉鎖状態に設定する場合に、所定の演出を実行する閉鎖時演出実行手段（ステップ S 2 1 1 7 A の閉鎖時演出決定処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【 0 6 5 1 】

本発明群の特徴 C 6 によれば、遊技機は、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定する場合に、所定の演出を実行する閉鎖時演出実行手段を備えているので、例えば、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定した後、遊技者にとって有利な状態となるのか不利な状態となるのかを所定の演出を実行することによって、遊技者に報知することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【 0 6 5 2 】

特徴 C 7 .

本発明群の特徴 C 1 から特徴 C 6 のいずれかに記載された遊技機において、

前記ガイド片は、

前記ガイド片駆動部にて遊技球を解放する場合に、遊技者にとって有利となる経路に導く有利側保持位置（電動役物 3 7 a の板面の左半面）と、

前記ガイド片駆動部にて遊技球を解放する場合に、前記有利側保持位置よりも遊技者にとって不利となる経路に導く不利側保持位置（電動役物 3 7 a の板面の右半面）とを有することを特徴とする遊技機。

20

【 0 6 5 3 】

本発明群の特徴 C 7 によれば、ガイド片駆動部は、ガイド片を開放状態に設定した後、ガイド片を閉鎖状態に設定することによって、ガイド片にて保持していた遊技球を解放する。また、ガイド片は、ガイド片駆動部にて遊技球を解放する場合に、遊技者にとって有利となる経路に導く有利側保持位置と、ガイド片駆動部にて遊技球を解放する場合に、有利側保持位置よりも遊技者にとって不利となる経路に導く不利側保持位置とを有する。したがって、遊技者は、ガイド片駆動部にて遊技球を解放する場合に、その遊技球の位置に注目することになるので、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 0 6 5 4 】

30

このような本発明の特徴 C 群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 0 6 5 5 】

従来、遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段を備え、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行する遊技機が知られている。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に通常制御状態から遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

【 0 6 5 6 】

40

しかしながら、可変入賞装置は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して所定の遊技球を払い出しているので、遊技球の払い出しは単調になってしまい、ひいては遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【 0 6 5 7 】

< 特徴 D 群 >

特徴 D 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 2 7）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する抽選手段（右作動口 3 7）と、前記抽選手段への遊技球の入球を契機として実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態（開

50

閉実行モード）に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置 60）と、前記特定制御状態に移行した場合に遊技球が入球可能な状態に移行する可変入賞装置（可変入賞装置 38）とを備える遊技機（パチンコ機 10）であって、

前記抽選手段は、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、前記抽選手段に入球させる開放状態、および前記遊技領域を流下する遊技球を前記抽選手段に入球させない閉鎖状態を有するガイド片（上側電動役物 37a1 および下側電動役物 37a2）と、

前記ガイド片を駆動することによって、開放状態または閉鎖状態に設定するガイド片駆動部（上側電動役物駆動部 37b1 および下側電動役物駆動部 37b2）とを備え、

前記可変入賞装置は、

遊技球の入球に際して所定の遊技球を払い出す大入賞口（大入賞口 38a）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記大入賞口に入球させる開放状態、および前記遊技領域を流下する遊技球を入球させない閉鎖状態を有し、前記ガイド片を通過した遊技球の流路の下流側に位置する開閉扉（開閉扉 38b）と、

前記開閉扉を駆動することによって、開放状態または閉鎖状態に設定する可変入賞駆動部（可変入賞駆動部 38c）とを備え、

前記ガイド片駆動部は、前記ガイド片を開放状態に設定した後、前記ガイド片を閉鎖状態に設定することによって、前記ガイド片にて保持していた遊技球を解放し、

前記遊技機は、

前記ガイド片にて遊技球を保持する量を調整する保持量調整手段（ステップ S306B の電役サポート用処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【0658】

本発明群の特徴 D1 によれば、ガイド片駆動部は、ガイド片を開放状態に設定した後、ガイド片を閉鎖状態に設定することによって、ガイド片にて保持していた遊技球を解放し、遊技機は、遊技球を保持する量を調整する保持量調整手段を備えているので、保持量調整手段にて遊技球を保持する量を多くするように調整することによって、大入賞口に遊技球を入球させやすくすることができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0659】

特徴 D2.

本発明群の特徴 D1 に記載された遊技機において、

前記ガイド片を開放状態に設定するか否かの抽選を実行するガイド片抽選手段（ステップ S1301 の処理）を備え、

前記保持量調整手段は、

前記ガイド片抽選手段の抽選結果に基づいて、前記ガイド片にて遊技球を保持する量を調整することを特徴とする遊技機。

【0660】

本発明群の特徴 D2 によれば、保持量調整手段は、ガイド片抽選手段の抽選結果に基づいて、ガイド片にて遊技球を保持する量を調整するので、遊技者は、ガイド片抽選手段の抽選結果に注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0661】

特徴 D3.

本発明群の特徴 D1 または特徴 D2 に記載された遊技機において、

前記ガイド片は、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする第 1 のガイド片（下側電動役物 37a2）と、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、前記第 1 のガイド片よりも多くの遊技球を保持可能とする第 2 のガイド片（上側電動役物 37a1）とを備え、

前記ガイド片駆動部（上側電動役物駆動部 37b1 および下側電動役物駆動部 37b2

10

20

30

40

50

) は、

前記第 1 のガイド片を開放状態に設定した後、前記第 1 のガイド片を閉鎖状態に設定することによって、前記第 1 のガイド片にて保持していた遊技球を解放する第 1 の開閉状態と、

前記第 2 のガイド片を開放状態に設定した後、前記第 2 のガイド片を閉鎖状態に設定することによって、前記第 2 のガイド片にて保持していた遊技球を解放する第 2 の開閉状態とを備え、

前記保持量調整手段は、前記第 1 の開閉状態および前記第 2 の開閉状態のいずれかの状態に設定することを特徴とする遊技機。

【0662】

本発明群の特徴 D 3 によれば、保持量調整手段は、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする第 1 のガイド片を開閉する第 1 の開閉状態、および遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、第 1 のガイド片よりも多くの遊技球を保持可能とする第 2 のガイド片を開閉する第 2 の開閉状態のいずれかの状態に設定するので、第 2 の開閉状態に設定することによって、第 1 の開閉状態に設定する場合と比較して、大入賞口に多くの遊技球を入球させることができる。したがって、遊技者は、第 2 のガイド片が開閉するか否かに注目することになるので、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0663】

特徴 D 4 .

本発明群の特徴 D 1 から特徴 D 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記可変入賞駆動部は、

前記ガイド片から解放された遊技球を前記大入賞口に入球させるように前記開閉扉を開放状態に設定することを特徴とする遊技機。

【0664】

本発明群の特徴 D 4 によれば、可変入賞駆動部は、ガイド片から解放された遊技球を大入賞口に入球させるように開閉扉を開放状態に設定するので、遊技機は、大入賞口に遊技球を確実に入球させることができる。

【0665】

特徴 D 5 .

本発明群の特徴 D 1 から特徴 D 4 のいずれかに記載された遊技機において、

前記開閉扉は、前記ガイド片の鉛直下方側に位置することを特徴とする遊技機。

【0666】

本発明群の特徴 D 5 によれば、開閉扉は、ガイド片の鉛直下方側に位置するので、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定することによって、ガイド片から解放された遊技球は、自由落下して開閉扉に向かうことになる。したがって、遊技機は、ガイド片にて保持していた残りの遊技球を大入賞口に入球させやすくすることができる。

【0667】

特徴 D 6 .

本発明群の特徴 D 1 から特徴 D 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記可変入賞駆動部は、

前記開閉扉を開放状態に設定した後、前記大入賞口への所定数の遊技球の入球に基づいて前記開閉扉を閉鎖状態に設定し、

前記ガイド片は、前記ガイド片から解放された遊技球の個数が前記所定数の遊技球よりも多くなるように前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とすることを特徴とする遊技機。

【0668】

本発明群の特徴 D 6 によれば、可変入賞駆動部は、開閉扉を開放状態に設定した後、大入賞口への所定数の遊技球の入球に基づいて開閉扉を閉鎖状態に設定し、ガイド片は、ガイド片から解放された遊技球の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流

10

20

30

40

50

下する複数の遊技球を保持可能とするので、遊技機は、大入賞口に所定数の遊技球よりも多くの遊技球を入球させることができ、オーバー入賞させやすくなることができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0669】

特徴D7.

本発明群の特徴D1から特徴D6のいずれかに記載された遊技機において、

前記可変入賞駆動部は、

前記ガイド片から解放された遊技球を前記大入賞口に入球させるように前記開閉扉を開放状態に設定する第1の開放時機と、

前記ガイド片から解放された遊技球を前記大入賞口に入球させないように前記開閉扉を開放状態に設定する第2の開放時機とを備え、

前記遊技機は、前記第1の開放時機および前記第2の開放時機のいずれかの時機に前記開閉扉を開放状態に設定することを特徴とする遊技機。

【0670】

本発明群の特徴D7によれば、遊技機は、ガイド片から解放された遊技球を大入賞口に入球させるように開閉扉を開放状態に設定する第1の開放時機、および大入賞口に入球させないように開閉扉を開放状態に設定する第2の開放時機のいずれかの時機に開閉扉を開放状態に設定するので、遊技者は、ガイド片から解放された遊技球が大入賞口に入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0671】

特徴D8.

本発明群の特徴D1から特徴D7のいずれかに記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする保持手段を備え、

前記保持手段は、

前記ガイド片にて保持される遊技球の流路の上流側に位置する保持本体部（プレート50）と、

前記保持本体部を駆動することによって、保持状態または非保持状態に設定する保持駆動部（プレート駆動部50a）とを備え、

前記保持駆動部は、

前記保持本体部を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持し、前記保持本体部を非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして前記保持本体部にて保持していた遊技球を解放することを特徴とする遊技機。

【0672】

本発明群の特徴D8によれば、保持本体部は、ガイド片にて保持される遊技球の流路の上流側に位置している。そして、保持駆動部は、保持本体部を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持し、保持本体部を非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして保持本体部にて保持していた遊技球を解放することができる。これによれば、保持手段は、遊技領域を流下する複数の遊技球をガイド片に確実に保持させることができる。

【0673】

特徴D9.

本発明群の特徴D1から特徴D8のいずれかに記載された遊技機において、

前記ガイド片駆動部にて前記ガイド片を閉鎖状態に設定する場合に、所定の演出を実行する閉鎖時演出実行手段（ステップS2117Aの閉鎖時演出決定処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【0674】

本発明群の特徴D9によれば、遊技機は、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定する場合に、所定の演出を実行する閉鎖時演出実行手段を備えているので、例えば、ガ

イド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定した後、遊技者にとって有利な状態となるのか不利な状態となるのかを所定の演出を実行することによって、遊技者に報知することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0675】

特徴D10.

本発明群の特徴D1から特徴D9のいずれかに記載された遊技機において、

前記ガイド片は、

前記ガイド片駆動部にて遊技球を解放する場合に、遊技者にとって有利となる経路に導く有利側保持位置（電動役物37aの板面の左半面）と、

前記ガイド片駆動部にて遊技球を解放する場合に、前記有利側保持位置よりも遊技者にとって不利となる経路に導く不利側保持位置（電動役物37aの板面の右半面）とを有することを特徴とする遊技機。

【0676】

本発明群の特徴D10によれば、ガイド片駆動部は、ガイド片を開放状態に設定した後、ガイド片を閉鎖状態に設定することによって、ガイド片にて保持していた遊技球を解放する。また、ガイド片は、ガイド片駆動部にて遊技球を解放する場合に、遊技者にとって有利となる経路に導く有利側保持位置と、ガイド片駆動部にて遊技球を解放する場合に、有利側保持位置よりも遊技者にとって不利となる経路に導く不利側保持位置とを有する。したがって、遊技者は、ガイド片駆動部にて遊技球を解放する場合に、その遊技球の位置に注目することになるので、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0677】

このような本発明の特徴D群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【0678】

従来、遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段を備え、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行する遊技機が知られている。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に通常制御状態から遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

【0679】

しかしながら、可変入賞装置は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して所定の遊技球を払い出しているので、遊技球の払い出しは単調になってしまい、ひいては遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【0680】

<特徴E群>

特徴E1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル27）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（中央作動口36および右作動口37）と、前記始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態（開閉実行モード）に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置60）と、前記特定制御状態に移行した場合に遊技球が入球可能な状態に移行する可変入賞装置（可変入賞装置38）とを備える遊技機（パチンコ機10）であって、前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする保持手段を備え、

前記保持手段は、

保持本体部（プレート50）と、

前記保持本体部を駆動することによって、保持状態または非保持状態に設定する保持駆動部（プレート駆動部50a）とを備え、

10

20

30

40

50

前記保持駆動部は、

前記保持本体部を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持し、前記保持本体部を非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして前記保持本体部にて保持していた遊技球を解放し、

前記可変入賞装置は、

遊技球の入球に際して所定の遊技球を払い出す大入賞口（大入賞口 38 a）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記大入賞口に入球させる開放状態、および前記遊技領域を流下する遊技球を入球させない閉鎖状態を有し、前記保持本体部を通過した遊技球の流路の下流側に位置する開閉扉（開閉扉 38 b）と、

前記開閉扉を駆動することによって、開放状態または閉鎖状態に設定する可変入賞駆動部（可変入賞駆動部 38 c）とを備えることを特徴とする遊技機。 10

【0681】

本発明群の特徴 E 1 によれば、可変入賞装置の開閉扉は、保持本体部を通過した遊技球の流路の下流側に位置している。そして、保持駆動部は、保持本体部を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持し、保持本体部を非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして保持本体部にて保持していた遊技球を解放する。これによれば、保持手段は、遊技領域を流下する複数の遊技球を大入賞口に入球させやすくすることができる。

【0682】

特徴 E 2 . 20

本発明群の特徴 E 1 に記載された遊技機において、

前記保持駆動部は、前記保持本体部を駆動することによって、保持状態および非保持状態を繰り返すようにして単振動するように設定することを特徴とする遊技機。

【0683】

本発明群の特徴 E 2 によれば、保持駆動部は、保持本体部を駆動することによって、保持状態および非保持状態を繰り返すようにして単振動するように設定するので、遊技機は、保持手段の構成を簡素にすることができる。

【0684】

特徴 E 3 .

本発明群の特徴 E 1 または特徴 E 2 に記載された遊技機において、 30

前記開閉扉は、前記保持本体部の鉛直下方側に位置することを特徴とする遊技機。

【0685】

本発明群の特徴 E 3 によれば、開閉扉は、保持本体部の鉛直下方側に位置するので、保持駆動部にて保持本体部を非保持状態に設定することによって、保持本体部から解放された遊技球は、自由落下して開閉扉に向かうことになる。したがって、遊技機は、保持本体部にて保持していた遊技球を大入賞口に入球させやすくすることができる。

【0686】

特徴 E 4 .

本発明群の特徴 E 1 から特徴 E 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記可変入賞駆動部は、 40

前記開閉扉を開放状態に設定した後、前記大入賞口への所定数の遊技球の入球に基づいて前記開閉扉を閉鎖状態に設定し、

前記保持本体部は、前記保持本体部から解放された遊技球の個数が前記所定数の遊技球よりも多くなるように前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とすることを特徴とする遊技機。

【0687】

本発明群の特徴 E 4 によれば、可変入賞駆動部は、開閉扉を開放状態に設定した後、大入賞口への所定数の遊技球の入球に基づいて開閉扉を閉鎖状態に設定し、保持本体部は、保持本体部から解放された遊技球の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とするので、遊技機は、大入賞口に所定数の遊技球よ 50

りも多く、遊技球を入球させやすくすることができ、オーバー入賞させやすくすることができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0688】

このような本発明の特徴E群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【0689】

従来、遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段を備え、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行する遊技機が知られている。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に通常制御状態から遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

【0690】

しかしながら、可変入賞装置は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して所定の遊技球を払い出しているため、遊技球の払い出しは単調になってしまい、ひいては遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【0691】

<特徴F群>

特徴F1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル27）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する抽選手段（右作動口37）とを備える遊技機（パチンコ機10）であって、

前記抽選手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球を保持可能とし、前記抽選手段に入球させる開放状態、および前記遊技領域を流下する遊技球を前記抽選手段に入球させない閉鎖状態を有するガイド片（電動役物37a、37a3、上側電動役物37a1、および下側電動役物37a2）と、

前記ガイド片を駆動することによって、開放状態または閉鎖状態に設定するガイド片駆動部（電動役物駆動部37b、上側電動役物駆動部37b1、および下側電動役物駆動部37b2）とを備え、

前記遊技機は、前記ガイド片駆動部にて前記ガイド片を閉鎖状態に設定する場合に、所定の演出を実行する閉鎖時演出実行手段（ステップS2117Aの閉鎖時演出決定処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【0692】

本発明群の特徴F1によれば、遊技機は、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定する場合に、所定の演出を実行する閉鎖時演出実行手段を備えているので、例えば、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定した後、遊技者にとって有利な状態となるのか不利な状態となるのかを所定の演出を実行することによって、遊技者に報知することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0693】

特徴F2.

本発明群の特徴F1に記載された遊技機において、

前記閉鎖時演出実行手段は、前記ガイド片駆動部にて前記ガイド片を閉鎖状態に設定することによって、遊技者にとって有利な状態になる場合に、遊技者にとって有利な状態になることを遊技者に報知する有利状態報知演出（高期待度演出）を実行し、前記ガイド片駆動部にて前記ガイド片を閉鎖状態に設定することによって、遊技者にとって不利な状態になる場合に、遊技者にとって不利な状態になることを遊技者に報知する不利状態報知演出（低期待度演出）を実行することを特徴とする遊技機。

【0694】

本発明群の特徴 F 2 によれば、閉鎖時演出実行手段は、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定することによって、遊技者にとって有利な状態になる場合に、遊技者にとって有利な状態になることを遊技者に報知する有利状態報知演出を実行し、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定することによって、遊技者にとって不利な状態になる場合に、遊技者にとって不利な状態になることを遊技者に報知する不利状態報知演出を実行するので、遊技者は、閉鎖時演出実行手段にて実行される所定の演出に注目することになる。

【0695】

特徴 F 3.

本発明群の特徴 F 2 に記載された遊技機において、

前記抽選手段への遊技球の入球を契機として実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態（開閉実行モード）に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置 60）と、

前記特定制御状態に移行した場合に遊技球が入球可能な状態に移行する可変入賞装置（可変入賞装置 38）とを備え、

前記ガイド片は、前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、

前記可変入賞装置は、

遊技球の入球に際して所定の遊技球を払い出す大入賞口（大入賞口 38a）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記大入賞口に入球させる開放状態、および前記遊技領域を流下する遊技球を入球させない閉鎖状態を有し、前記ガイド片を通過した遊技球の流路の下流側に位置する開閉扉（開閉扉 38b）と、

前記開閉扉を駆動することによって、開放状態または閉鎖状態に設定する可変入賞駆動部（可変入賞駆動部 38c）とを備え、

前記ガイド片駆動部は、前記ガイド片を開放状態に設定した後、前記抽選手段への少なくとも 1 個の遊技球の入球に基づいて前記ガイド片を閉鎖状態に設定することによって、前記ガイド片にて保持していた残りの遊技球を解放し、

前記可変入賞駆動部は、

前記ガイド片から解放された遊技球を前記大入賞口に入球させるように前記開閉扉を開放状態に設定し、

前記閉鎖時演出実行手段は、前記ガイド片駆動部にて前記ガイド片を閉鎖状態に設定することによって、所定数よりも多くの遊技球を前記大入賞口に入球させる期待度が高い場合に有利状態報知演出を実行し、前記ガイド片駆動部にて前記ガイド片を閉鎖状態に設定することによって、所定数よりも多くの遊技球を前記大入賞口に入球させる期待度が低い場合に不利状態報知演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0696】

本発明群の特徴 F 3 によれば、ガイド片駆動部は、ガイド片を開放状態に設定した後、抽選手段への少なくとも 1 個の遊技球の入球に基づいてガイド片を閉鎖状態に設定することによって、ガイド片にて保持していた残りの遊技球を解放し、可変入賞駆動部は、ガイド片から解放された遊技球を大入賞口に入球させるように開閉扉を開放状態に設定する。換言すれば、可変入賞駆動部は、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定したタイミングに合わせて開閉扉を開放状態に設定する。これによれば、遊技機は、ガイド片にて保持していた残りの遊技球を大入賞口に入球させることができ、この遊技球の入球に際して所定の遊技球を払い出すことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0697】

また、閉鎖時演出実行手段は、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定することによって、所定数よりも多くの遊技球を大入賞口に入球させる期待度が高い場合に有利状態報知演出を実行し、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定することによって、所定数よりも多くの遊技球を大入賞口に入球させる期待度が低い場合に不利状態報知演出を実行するので、遊技者は、閉鎖時演出実行手段にて実行される所定の演出に注目するこ

とになる。

【0698】

特徴 F 4.

本発明群の特徴 F 3 に記載された遊技機において、
前記開閉扉は、前記ガイド片の鉛直下方側に位置することを特徴とする遊技機。

【0699】

本発明群の特徴 F 4 によれば、開閉扉は、ガイド片の鉛直下方側に位置するので、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定することによって、ガイド片から解放された遊技球は、自由落下して開閉扉に向かうことになる。したがって、遊技機は、ガイド片にて保持していた残りの遊技球を大入賞口に入球させやすくすることができる。

10

【0700】

特徴 F 5.

本発明群の特徴 F 3 または特徴 F 4 に記載された遊技機において、
前記可変入賞駆動部は、
前記開閉扉を開放状態に設定した後、前記大入賞口への所定数の遊技球の入球に基づいて前記開閉扉を閉鎖状態に設定し、
前記ガイド片は、前記ガイド片から解放された遊技球の個数が前記所定数の遊技球よりも多くなるように前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とすることを特徴とする遊技機。

【0701】

20

本発明群の特徴 F 5 によれば、可変入賞駆動部は、開閉扉を開放状態に設定した後、大入賞口への所定数の遊技球の入球に基づいて開閉扉を閉鎖状態に設定し、ガイド片は、ガイド片から解放された遊技球の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とするので、遊技機は、大入賞口に所定数の遊技球よりも多くの遊技球を入球させることができ、オーバー入賞させやすくなる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0702】

特徴 F 6.

本発明群の特徴 F 3 から特徴 F 5 のいずれかに記載された遊技機において、
前記可変入賞駆動部は、
前記ガイド片から解放された遊技球を前記大入賞口に入球させるように前記開閉扉を開放状態に設定する第 1 の開放時機と、
前記ガイド片から解放された遊技球を前記大入賞口に入球させないように前記開閉扉を開放状態に設定する第 2 の開放時機とを備え、
前記遊技機は、前記第 1 の開放時機および前記第 2 の開放時機のいずれかの時機に前記開閉扉を開放状態に設定することを特徴とする遊技機。

30

【0703】

本発明群の特徴 F 6 によれば、遊技機は、ガイド片から解放された遊技球を大入賞口に入球させるように開閉扉を開放状態に設定する第 1 の開放時機、および大入賞口に入球させないように開閉扉を開放状態に設定する第 2 の開放時機のいずれかの時機に開閉扉を開放状態に設定するので、遊技者は、ガイド片から解放された遊技球が大入賞口に入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

【0704】

特徴 F 7.

本発明群の特徴 F 3 から特徴 F 6 のいずれかに記載された遊技機において、
前記ガイド片は、
前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする第 1 のガイド片（下側電動役物 37a2）と、
前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、前記第 1 のガイド片よりも多く

50

の遊技球を保持可能とする第２のガイド片（上側電動役物３７ａ１）とを備え、

前記ガイド片駆動部（上側電動役物駆動部３７ｂ１および下側電動役物駆動部３７ｂ２）は、

前記第１のガイド片を開放状態に設定した後、前記抽選手段への少なくとも１個の遊技球の入球に基づいて前記第１のガイド片を閉鎖状態に設定することによって、前記第１のガイド片にて保持していた残りの遊技球を解放する第１の開閉状態と、

前記第２のガイド片を開放状態に設定した後、前記抽選手段への少なくとも１個の遊技球の入球に基づいて前記第２のガイド片を閉鎖状態に設定することによって、前記第２のガイド片にて保持していた残りの遊技球を解放する第２の開閉状態とを備え、

前記遊技機は、前記第１の開閉状態および前記第２の開閉状態のいずれかの状態に設定することを特徴とする遊技機。

10

【０７０５】

本発明群の特徴Ｆ７によれば、遊技機は、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする第１のガイド片を開閉する第１の開閉状態、および遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、第１のガイド片よりも多くの遊技球を保持可能とする第２のガイド片を開閉する第２の開閉状態のいずれかの状態に設定するので、第２の開閉状態に設定することによって、第１の開閉状態に設定する場合と比較して、大入賞口に多くの遊技球を入球させることができる。したがって、遊技者は、第２のガイド片が開閉するか否かに注目することになるので、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０７０６】

20

特徴Ｆ８．

本発明群の特徴Ｆ３から特徴Ｆ７のいずれかに記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする保持手段を備え、

前記保持手段は、

前記ガイド片にて保持される遊技球の流路の上流側に位置する保持本体部（プレート５０）と、

前記保持本体部を駆動することによって、保持状態または非保持状態に設定する保持駆動部（プレート駆動部５０ａ）とを備え、

前記保持駆動部は、

前記保持本体部を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持し、前記保持本体部を非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして前記保持本体部にて保持していた遊技球を解放することを特徴とする遊技機。

30

【０７０７】

本発明群の特徴Ｆ８によれば、保持本体部は、ガイド片にて保持される遊技球の流路の上流側に位置している。そして、保持駆動部は、保持本体部を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持し、保持本体部を非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして保持本体部にて保持していた遊技球を解放する。これによれば、保持手段は、遊技領域を流下する複数の遊技球をガイド片に確実に保持させることができる。

40

【０７０８】

特徴Ｆ９．

本発明群の特徴Ｆ１から特徴Ｆ８のいずれかに記載された遊技機において、

前記ガイド片は、

前記ガイド片駆動部にて遊技球を解放する場合に、遊技者にとって有利となる経路に導く有利側保持位置（電動役物３７ａの板面の左半面）と、

前記ガイド片駆動部にて遊技球を解放する場合に、前記有利側保持位置よりも遊技者にとって不利となる経路に導く不利側保持位置（電動役物３７ａの板面の右半面）とを有することを特徴とする遊技機。

【０７０９】

50

本発明群の特徴F 9によれば、ガイド片駆動部は、ガイド片を開放状態に設定した後、ガイド片を閉鎖状態に設定することによって、ガイド片にて保持していた遊技球を解放する。また、ガイド片は、ガイド片駆動部にて遊技球を解放する場合に、遊技者にとって有利となる経路に導く有利側保持位置と、ガイド片駆動部にて遊技球を解放する場合に、有利側保持位置よりも遊技者にとって不利となる経路に導く不利側保持位置とを有する。したがって、遊技者は、ガイド片駆動部にて遊技球を解放する場合に、その遊技球の位置に注目することになるので、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0710】

このような本発明の特徴F群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

10

【0711】

従来、遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段を備え、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行する遊技機が知られている。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に通常制御状態から遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような作動口の一種として、遊技領域を流下する遊技球を保持可能とし、作動口に入球させる開放状態、および遊技領域を流下する遊技球を作動口に入球させない閉鎖状態を有するガイド片と、ガイド片を駆動することによって、開放状態または閉鎖状態に設定するガイド片駆動部とを備えた作動口が知られている。

20

【0712】

しかしながら、ガイド片は、ガイド片駆動部にて単調に開放状態または閉鎖状態に設定されているので、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【0713】

<特徴G群>

特徴G 1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル27）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する抽選手段（右作動口37）とを備える遊技機（パチンコ機10）であって、

30

前記抽選手段は、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、前記抽選手段に入球させる開放状態、および前記遊技領域を流下する遊技球を前記抽選手段に入球させない閉鎖状態を有するガイド片（電動役物37a、37a3、上側電動役物37a1、および下側電動役物37a2）と、

前記ガイド片を駆動することによって、開放状態または閉鎖状態に設定するガイド片駆動部（電動役物駆動部37b、上側電動役物駆動部37b1、および下側電動役物駆動部37b2）とを備え、

40

前記ガイド片駆動部は、前記ガイド片を開放状態に設定した後、前記抽選手段への少なくとも1個の遊技球の入球に基づいて前記ガイド片を閉鎖状態に設定することによって、前記ガイド片にて保持していた残りの遊技球を解放し、

前記ガイド片は、

前記ガイド片駆動部にて残りの遊技球を解放する場合に、遊技者にとって有利となる経路に導く有利側保持位置（電動役物37aの板面の左半面）と、

前記ガイド片駆動部にて残りの遊技球を解放する場合に、前記有利側保持位置よりも遊技者にとって不利となる経路に導く不利側保持位置（電動役物37aの板面の右半面）とを有することを特徴とする遊技機。

【0714】

50

本発明群の特徴 G 1 によれば、ガイド片駆動部は、ガイド片を開放状態に設定した後、抽選手段への少なくとも 1 個の遊技球の入球に基づいてガイド片を閉鎖状態に設定することによって、ガイド片にて保持していた残りの遊技球を解放する。また、ガイド片は、ガイド片駆動部にて残りの遊技球を解放する場合に、遊技者にとって有利となる経路に導く有利側保持位置と、ガイド片駆動部にて残りの遊技球を解放する場合に、有利側保持位置よりも遊技者にとって不利となる経路に導く不利側保持位置とを有する。したがって、遊技者は、ガイド片駆動部にて残りの遊技球を解放する場合に、その遊技球の位置に注目することになるので、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0715】

特徴 G 2 .

10

本発明群の特徴 G 1 に記載された遊技機において、

前記有利側保持位置は、遊技球の入球に際して所定数の遊技球を払い出す入賞口に入球させることによって、遊技者にとって有利となる経路に導き、前記不利側保持位置は、遊技球の入球に際して所定数の遊技球よりも少ない数の遊技球を払い出す入賞口に入球させることによって、遊技者にとって不利となる経路に導くことを特徴とする遊技機。

【0716】

本発明群の特徴 G 2 によれば、有利側保持位置は、遊技球の入球に際して所定数の遊技球を払い出す入賞口に入球させることによって、遊技者にとって有利となる経路に導き、不利側保持位置は、遊技球の入球に際して所定数の遊技球よりも少ない数の遊技球を払い出す入賞口に入球させることによって、遊技者にとって不利となる経路に導くので、遊技者は、ガイド片駆動部にて残りの遊技球を解放する場合に、その遊技球の位置に更に注目することになる。

20

【0717】

特徴 G 3 .

本発明群の特徴 G 2 に記載された遊技機において、

前記抽選手段への遊技球の入球を契機として実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態（開閉実行モード）に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置 60）と、

前記特定制御状態に移行した場合に遊技球が入球可能な状態に移行する可変入賞装置（可変入賞装置 38）とを備え、

30

前記可変入賞装置は、

遊技球の入球に際して所定の遊技球を払い出す大入賞口（大入賞口 38a）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記大入賞口に入球させる開放状態、および前記遊技領域を流下する遊技球を入球させない閉鎖状態を有し、前記ガイド片を通過した遊技球の流路の下流側に位置する開閉扉（開閉扉 38b）と、

前記開閉扉を駆動することによって、開放状態または閉鎖状態に設定する可変入賞駆動部（可変入賞駆動部 38c）とを備え、

前記ガイド片は、

前記ガイド片駆動部にて残りの遊技球を解放する場合に、前記大入賞口に入球させる経路に導く前記不利側保持位置と、

40

前記ガイド片駆動部にて残りの遊技球を解放する場合に、前記大入賞口とは異なる入賞口（一般入賞口 35D）に入球させる経路に導く前記有利側保持位置とを有し、

前記可変入賞駆動部は、

前記ガイド片から解放された前記不利側保持位置の遊技球を前記大入賞口に入球させるように前記開閉扉を開放状態に設定することを特徴とする遊技機。

【0718】

本発明群の特徴 G 3 によれば、可変入賞駆動部は、ガイド片から解放された不利側保持位置の遊技球を大入賞口に入球させるように開閉扉を開放状態に設定する。換言すれば、可変入賞駆動部は、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定したタイミングに合わせて開閉扉を開放状態に設定する。これによれば、遊技機は、ガイド片にて保持していた

50

残りの遊技球のうち、不利側保持位置の遊技球を大入賞口に入球させることができ、この遊技球の入球に際して所定数の遊技球を払い出すことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0719】

また、ガイド片は、ガイド片駆動部にて残りの遊技球を解放する場合に、大入賞口とは異なる入賞口に入球させる経路に導く有利側保持位置を有しているので、遊技機は、ガイド片にて保持していた残りの遊技球のうち、有利側保持位置の遊技球を大入賞口とは異なる入賞口に入球させることができ、この遊技球の入球に際して所定数の遊技球よりも多くの遊技球を払い出すことができる。したがって、遊技者は、ガイド片駆動部にて残りの遊技球を解放する場合に、その遊技球の位置に更に注目することになる。

10

【0720】

特徴G4.

本発明群の特徴G3に記載された遊技機において、

前記開閉扉は、前記ガイド片の鉛直下方側に位置することを特徴とする遊技機。

【0721】

本発明群の特徴G4によれば、開閉扉は、ガイド片の鉛直下方側に位置するので、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定することによって、ガイド片から解放された遊技球は、自由落下して開閉扉に向かうことになる。したがって、遊技機は、ガイド片にて保持していた残りの遊技球を大入賞口に入球させやすくすることができる。

20

【0722】

特徴G5.

本発明群の特徴G3または特徴G4に記載された遊技機において、

前記可変入賞駆動部は、

前記開閉扉を開放状態に設定した後、前記大入賞口への所定数の遊技球の入球に基づいて前記開閉扉を閉鎖状態に設定し、

前記ガイド片は、前記ガイド片から解放された遊技球の個数が前記所定数の遊技球よりも多くなるように前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とすることを特徴とする遊技機。

【0723】

本発明群の特徴G5によれば、可変入賞駆動部は、開閉扉を開放状態に設定した後、大入賞口への所定数の遊技球の入球に基づいて開閉扉を閉鎖状態に設定し、ガイド片は、ガイド片から解放された遊技球の個数が所定数の遊技球よりも多くなるように遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とするので、遊技機は、大入賞口に所定数の遊技球よりも多くの遊技球を入球させることができ、オーバー入賞させやすくなる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

【0724】

特徴G6.

本発明群の特徴G3から特徴G5のいずれかに記載された遊技機において、

前記可変入賞駆動部は、

前記ガイド片から解放された遊技球を前記大入賞口に入球させるように前記開閉扉を開放状態に設定する第1の開放時機と、

40

前記ガイド片から解放された遊技球を前記大入賞口に入球させないように前記開閉扉を開放状態に設定する第2の開放時機とを備え、

前記遊技機は、前記第1の開放時機および前記第2の開放時機のいずれかの時機に前記開閉扉を開放状態に設定することを特徴とする遊技機。

【0725】

本発明群の特徴G6によれば、遊技機は、ガイド片から解放された遊技球を大入賞口に入球させるように開閉扉を開放状態に設定する第1の開放時機、および大入賞口に入球させないように開閉扉を開放状態に設定する第2の開放時機のいずれかの時機に開閉扉を開放状態に設定するので、遊技者は、ガイド片から解放された遊技球が大入賞口に入球する

50

か否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０７２６】

特徴Ｇ７．

本発明群の特徴Ｇ３から特徴Ｇ６のいずれかに記載された遊技機において、

前記ガイド片は、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする第１のガイド片（下側電動役物３７ａ２）と、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、前記第１のガイド片よりも多くの遊技球を保持可能とする第２のガイド片（上側電動役物３７ａ１）とを備え、

前記ガイド片駆動部（上側電動役物駆動部３７ｂ１および下側電動役物駆動部３７ｂ２）は、

前記第１のガイド片を開放状態に設定した後、前記抽選手段への少なくとも１個の遊技球の入球に基づいて前記第１のガイド片を閉鎖状態に設定することによって、前記第１のガイド片にて保持していた残りの遊技球を解放する第１の開閉状態と、

前記第２のガイド片を開放状態に設定した後、前記抽選手段への少なくとも１個の遊技球の入球に基づいて前記第２のガイド片を閉鎖状態に設定することによって、前記第２のガイド片にて保持していた残りの遊技球を解放する第２の開閉状態とを備え、

前記遊技機は、前記第１の開閉状態および前記第２の開閉状態のいずれかの状態に設定することを特徴とする遊技機。

【０７２７】

本発明群の特徴Ｇ７によれば、遊技機は、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする第１のガイド片を開閉する第１の開閉状態、および遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とし、第１のガイド片よりも多くの遊技球を保持可能とする第２のガイド片を開閉する第２の開閉状態のいずれかの状態に設定するので、第２の開閉状態に設定することによって、第１の開閉状態に設定する場合と比較して、大入賞口に多くの遊技球を入球させることができる。したがって、遊技者は、第２のガイド片が開閉するか否かに注目することになるので、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０７２８】

特徴Ｇ８．

本発明群の特徴Ｇ３から特徴Ｇ７のいずれかに記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を保持可能とする保持手段を備え、

前記保持手段は、

前記ガイド片にて保持される遊技球の流路の上流側に位置する保持本体部（プレート５０）と、

前記保持本体部を駆動することによって、保持状態または非保持状態に設定する保持駆動部（プレート駆動部５０ａ）とを備え、

前記保持駆動部は、

前記保持本体部を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持し、前記保持本体部を非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして前記保持本体部にて保持していた遊技球を解放することを特徴とする遊技機。

【０７２９】

本発明群の特徴Ｇ８によれば、保持本体部は、ガイド片にて保持される遊技球の流路の上流側に位置している。そして、保持駆動部は、保持本体部を保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する複数の遊技球を保持し、保持本体部を非保持状態に設定することによって、遊技領域を流下する遊技球と干渉しないようにして保持本体部にて保持していた遊技球を解放する。これによれば、保持手段は、遊技領域を流下する複数の遊技球をガイド片に確実に保持させることができる。

【０７３０】

特徴 G 9.

本発明群の特徴 G 1 から特徴 G 8 のいずれかに記載された遊技機において、

前記ガイド片駆動部にて前記ガイド片を閉鎖状態に設定する場合に、所定の演出を実行する閉鎖時演出実行手段（ステップ S 2 1 1 7 A の閉鎖時演出決定処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【0731】

本発明群の特徴 G 9 によれば、遊技機は、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定する場合に、所定の演出を実行する閉鎖時演出実行手段を備えているので、例えば、ガイド片駆動部にてガイド片を閉鎖状態に設定した後、遊技者にとって有利な状態となるのか不利な状態となるのかを所定の演出を実行することによって、遊技者に報知することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【0732】

このような本発明の特徴 G 群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【0733】

従来、遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段を備え、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行する遊技機が知られている。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に通常制御状態から遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

20

ところで、このような作動口の一種として、遊技領域を流下する遊技球を保持可能とし、作動口に入球させる開放状態、および遊技領域を流下する遊技球を作動口に入球させない閉鎖状態を有するガイド片と、ガイド片を駆動することによって、開放状態または閉鎖状態に設定するガイド片駆動部とを備えた作動口が知られている。

【0734】

しかしながら、ガイド片は、ガイド片駆動部にて単調に開放状態または閉鎖状態に設定されているので、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【産業上の利用可能性】

【0735】

以上のように、本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に好適に利用できる。

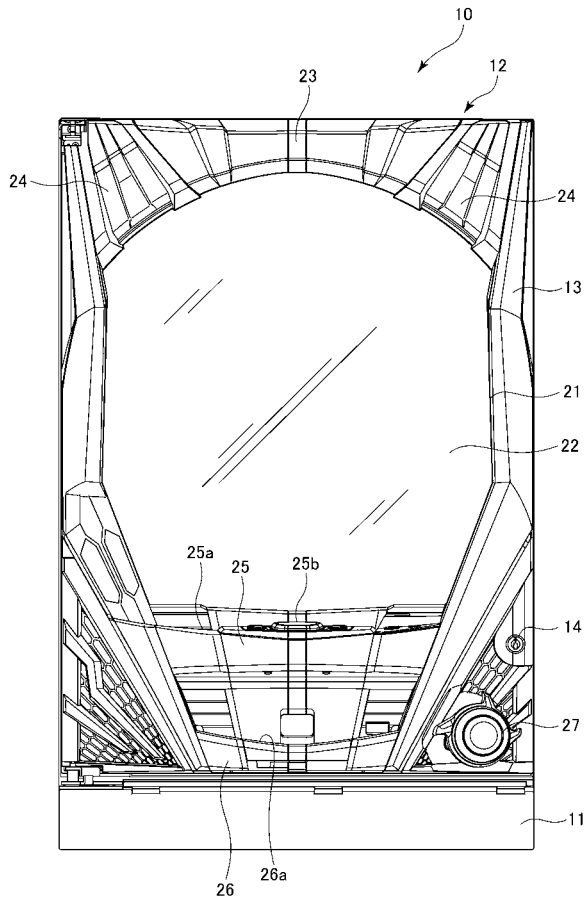
30

【符号の説明】

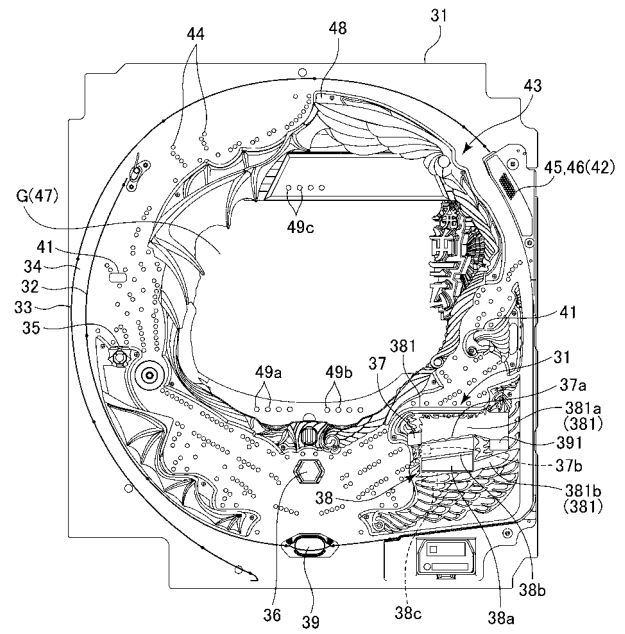
【0736】

10…パチンコ機、35…一般入賞口、36…上作動口、37…下作動口、38…可変入賞装置、38a…大入賞口、38b…開閉扉、38c…可変入賞駆動部、39…アウト口、47…図柄表示装置、60…主制御装置、62…MPU、90…音声発光制御装置、92…MPU、100…表示制御装置、102…MPU。

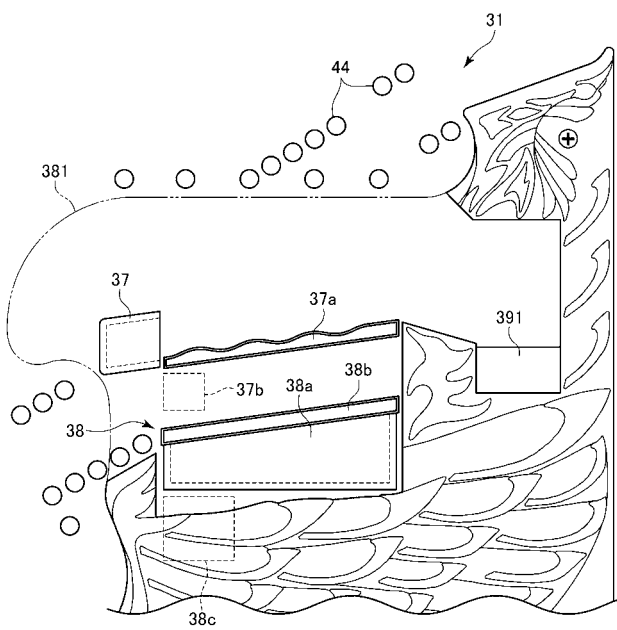
【図 1】



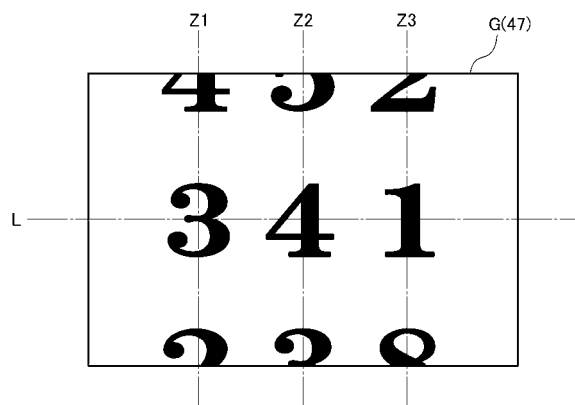
【図 2】



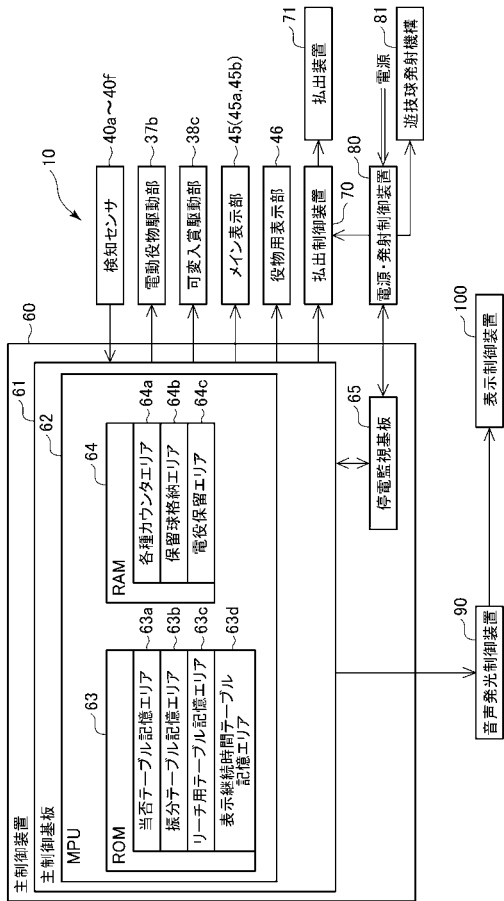
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 7】

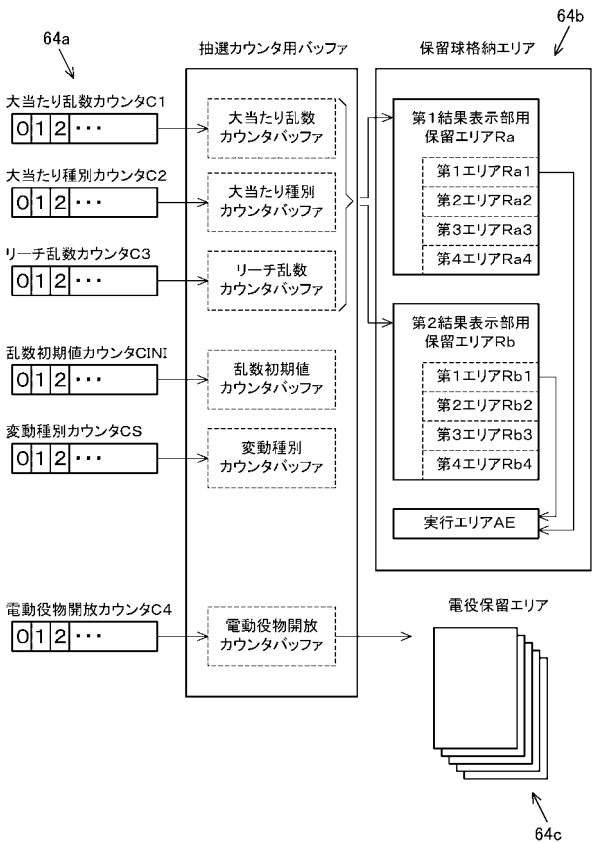
(a) 低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
7 & 307	大当たり当選
157 & 457	特別外れ結果
その他	通常外れ結果

(b) 高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
7 & 36 & 77 & 100 & 131 & 164 & 195 & 223 & 241 & 272 & 307 & 335 & 362 & 395 & 423 & 468 & 493 & 525 & 557 & 572 & 598	大当たり当選
その他	特別外れ結果
27 & 47 & 67 & 87 & 107 & 127 & 147 & 167 & 187 & 207 & 227 & 247 & 267 & 287 & 327 & 347 & 367 & 387 & 407 & 427 & 447 & 467 & 487 & 507 & 527 & 547 & 567 & 587	通常外れ結果

【図 6】



【図 8】

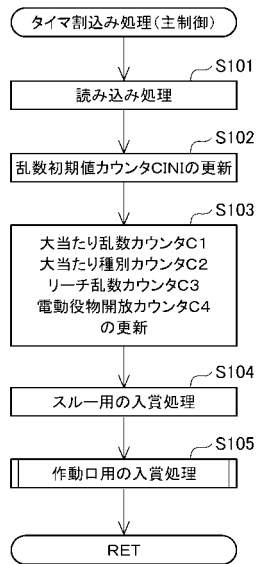
(a) 第1振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0 ~ 9	低確結果
10 ~ 19	明示少ラウンド高確結果
20 ~ 29	最有利結果

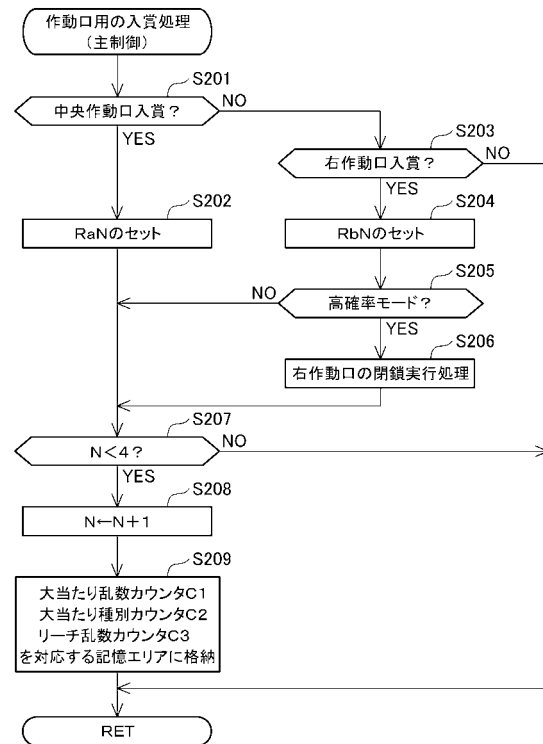
(b) 第2振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0 ~ 9	低確結果
10 ~ 29	最有利結果

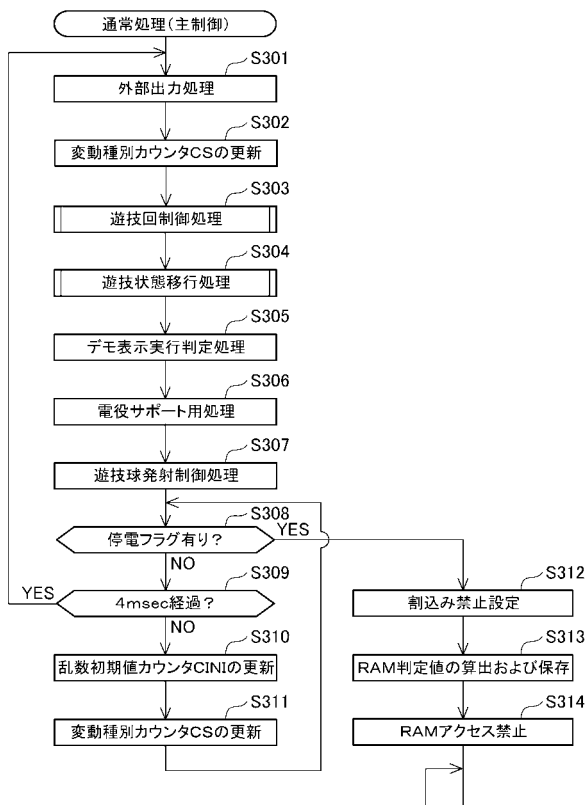
【図 9】



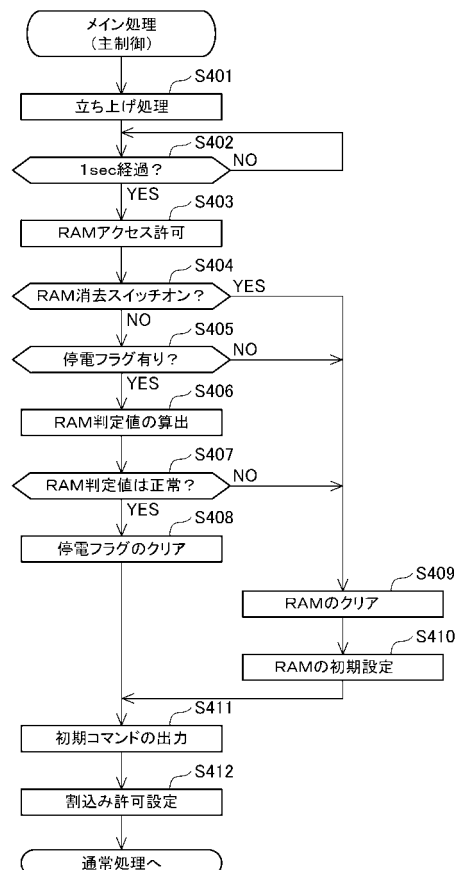
【図 10】



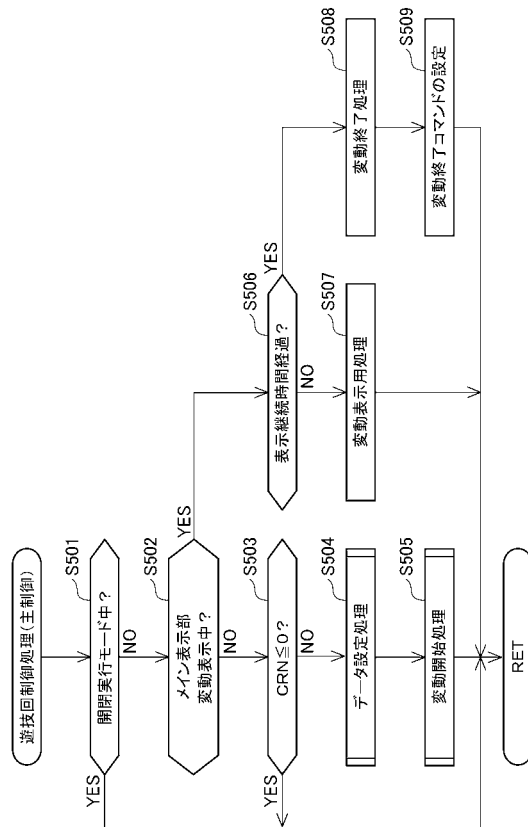
【図 11】



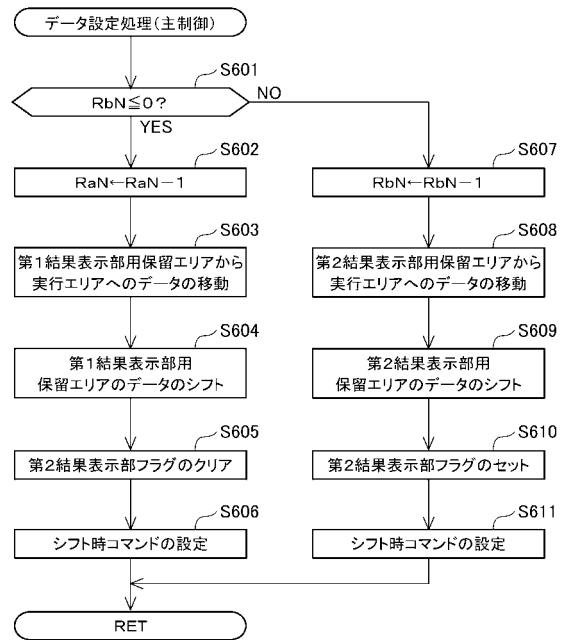
【図 12】



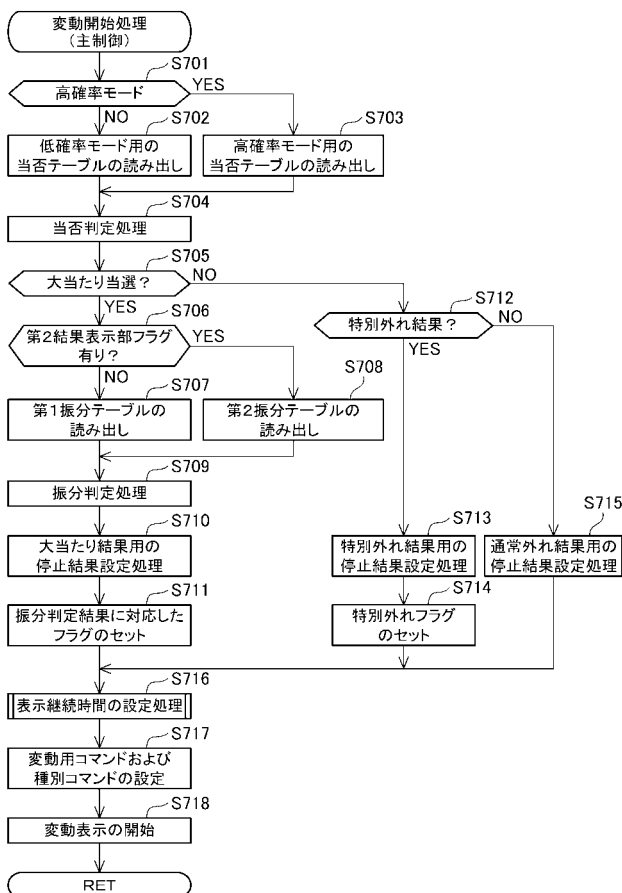
【図 13】



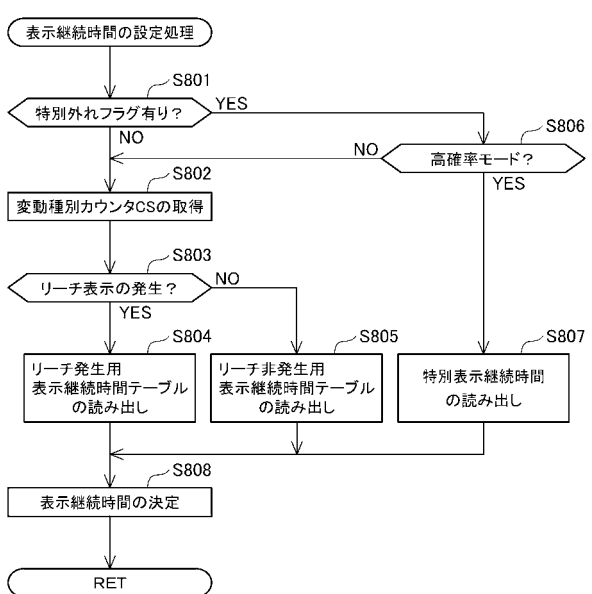
【図 14】



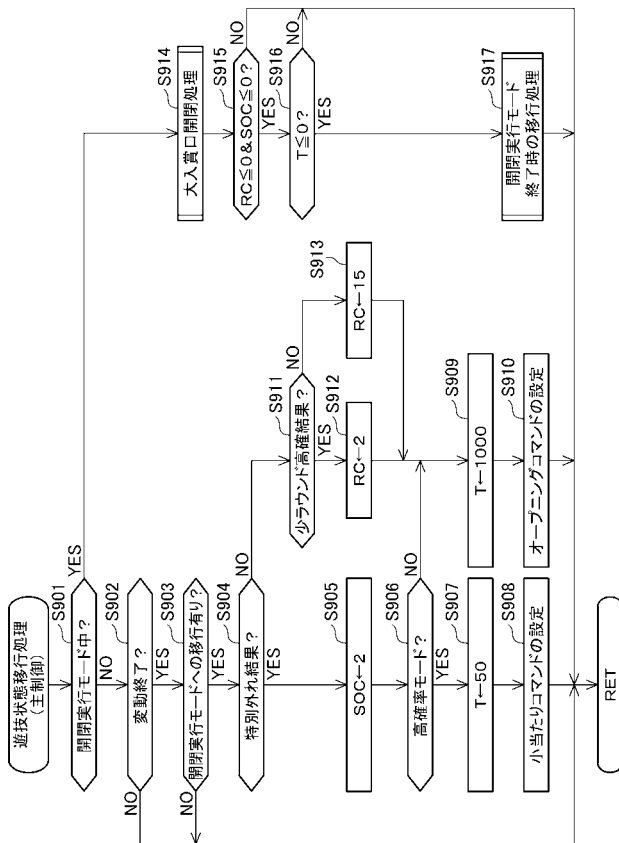
【図 15】



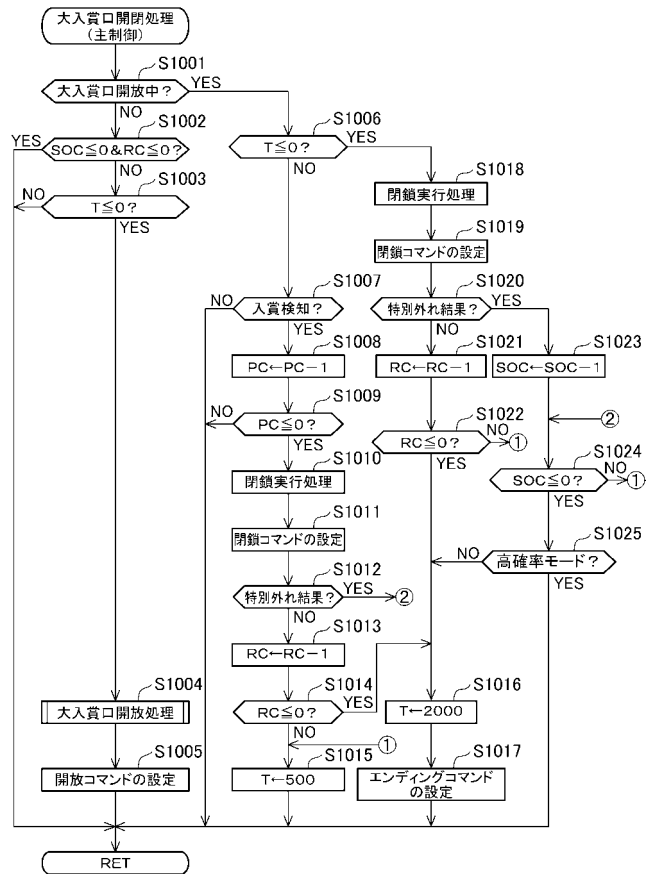
【図 16】



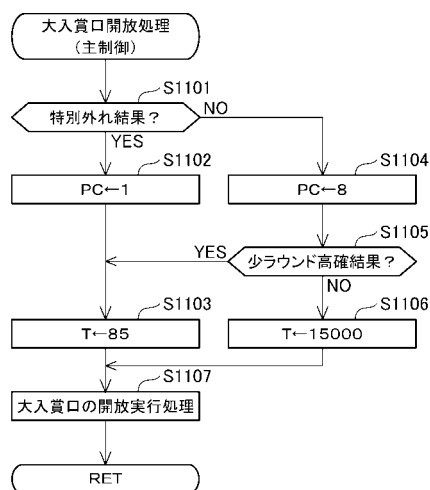
【図 17】



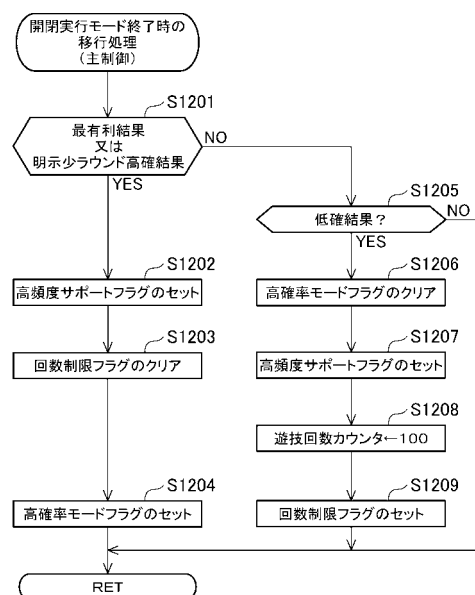
【図 18】



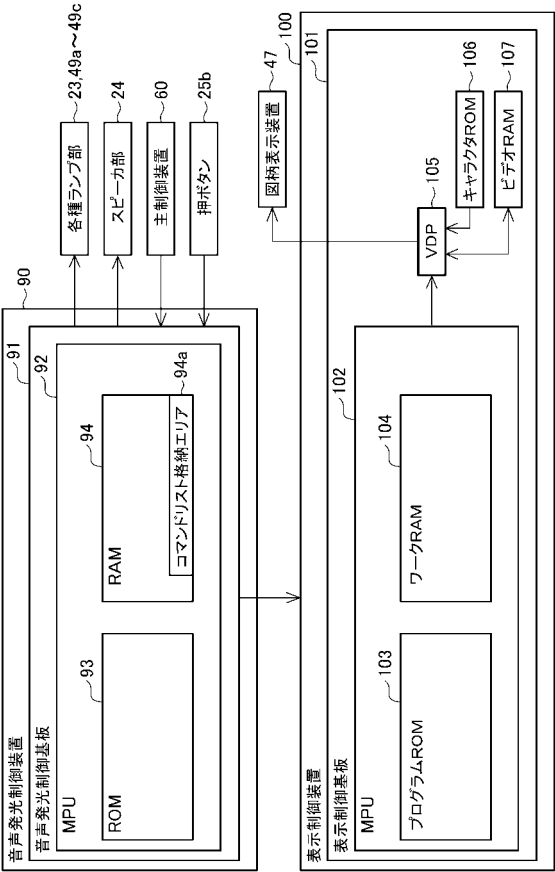
【図 19】



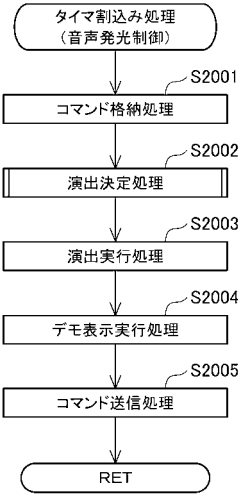
【図 20】



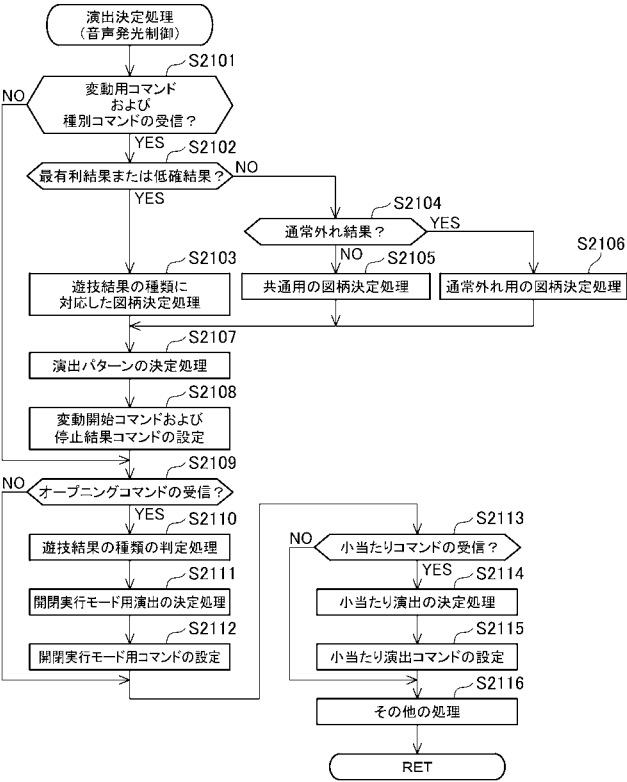
【図 2 1】



【図 2 2】



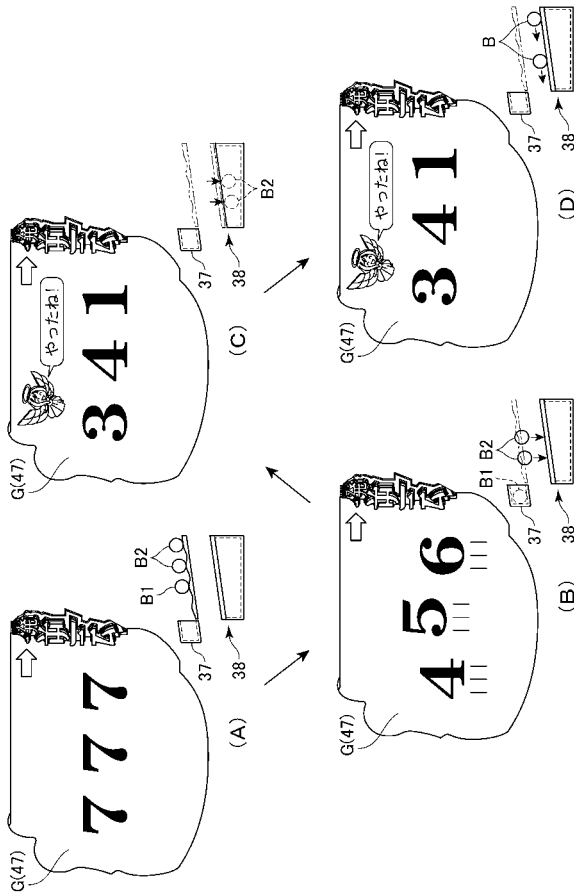
【図 2 3】



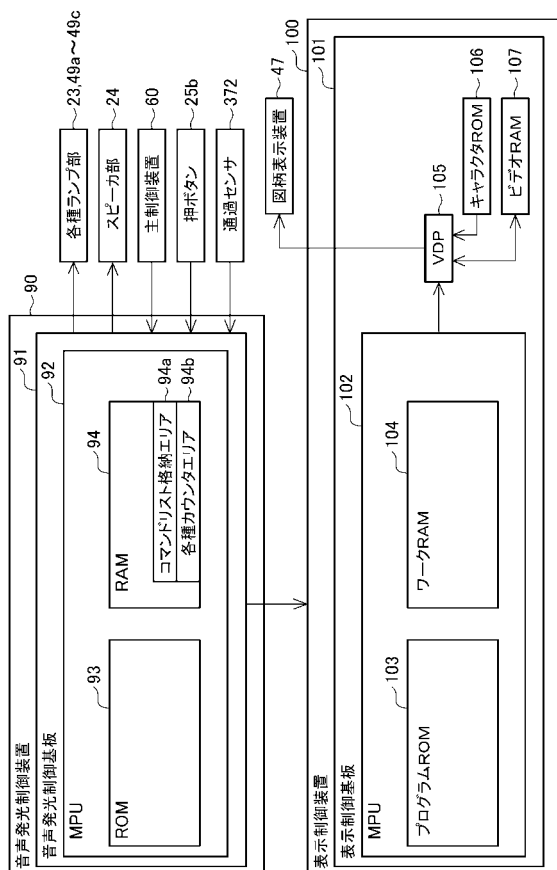
【図 2 4】

遊技結果	特別外れ結果	当否抽選	当否抽選モード	サポートモード	ラウンド数	開閉実行モード	停止結果	選択演出	
								演出A	演出D
明示少ラウンド 高確結果	×	○	モード移行無し	回数制限無しの 高頻度サポートモード	—	短時間態様2回	「3・4・1」	小当たり演出	演出D
最有利結果	○	○	高確率モード	回数制限無しの 高頻度サポートモード	2R	短時間態様2回	「3・4・1」	演出B	演出D
低確結果	○	○	低確率モード	回数制限100回の 高頻度サポートモード	15R	長時間態様15回	「1・1・1」等 「2・2・2」等	演出C	演出D

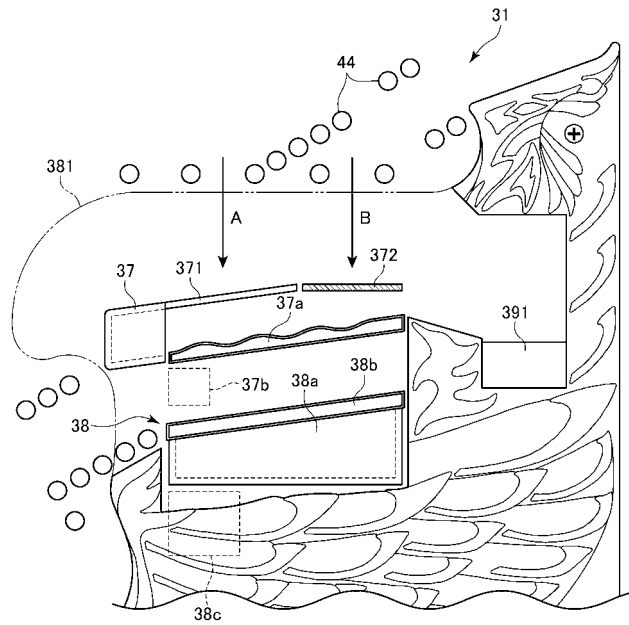
【図 25】



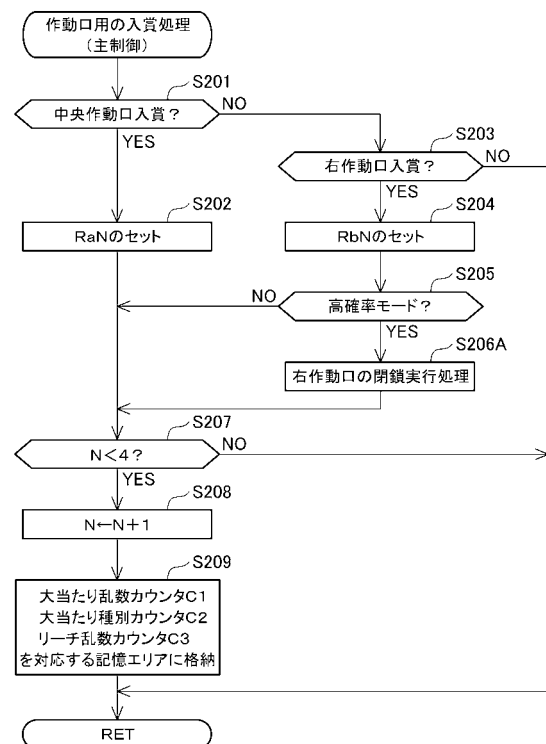
【図 27】



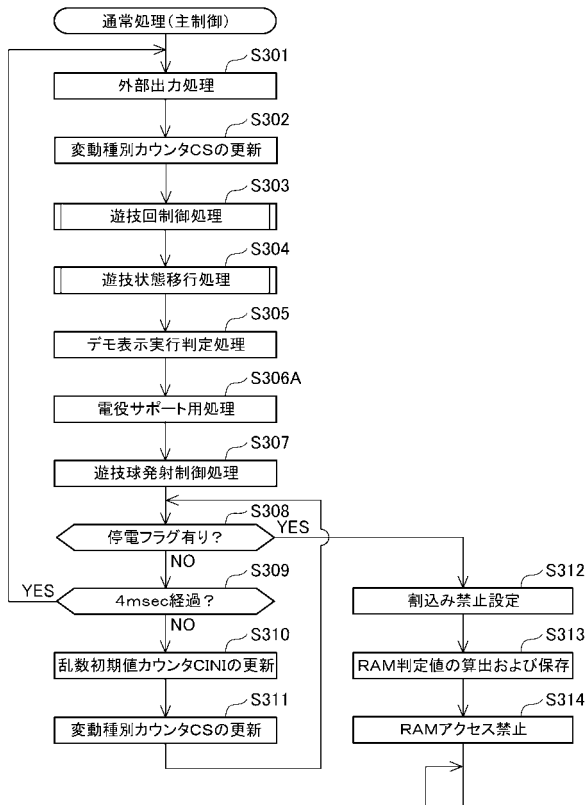
【図 26】



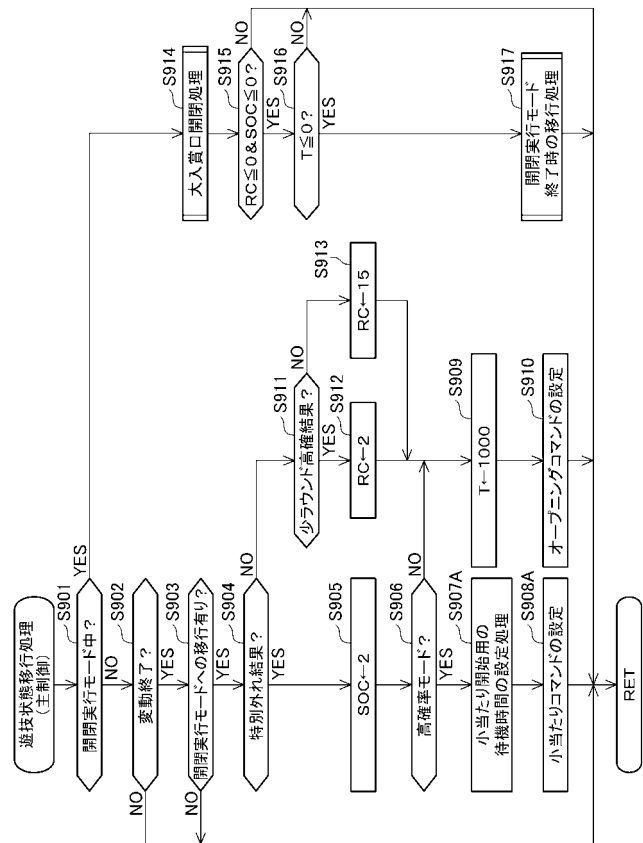
【図 28】



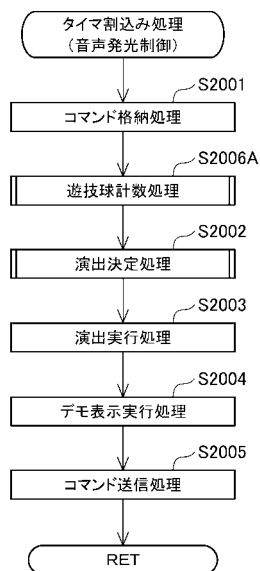
【図 29】



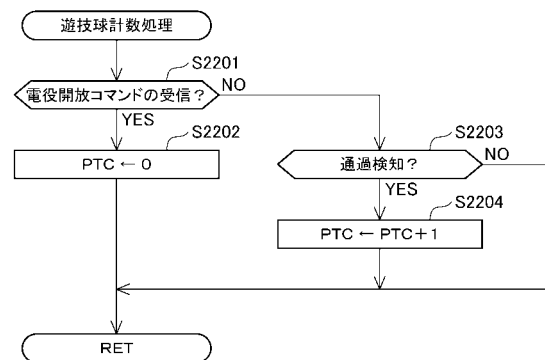
【図 30】



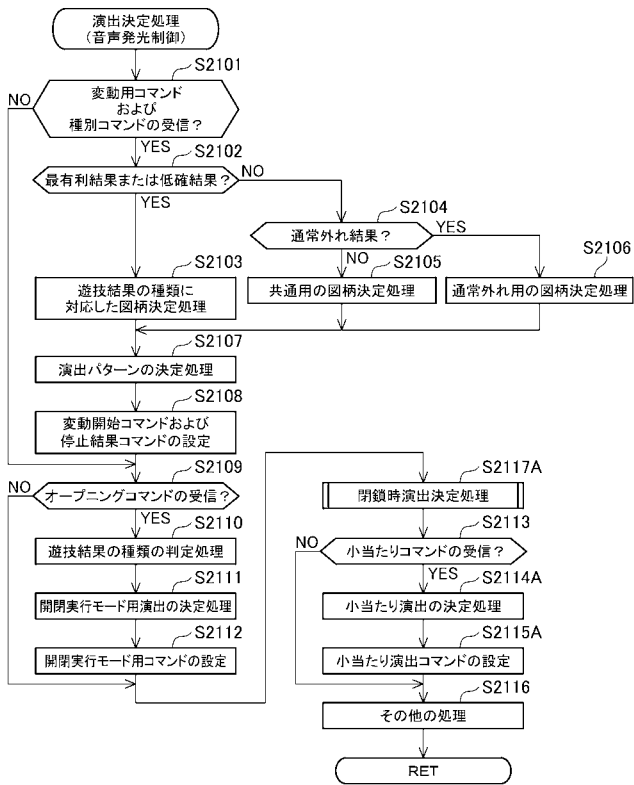
【図 31】



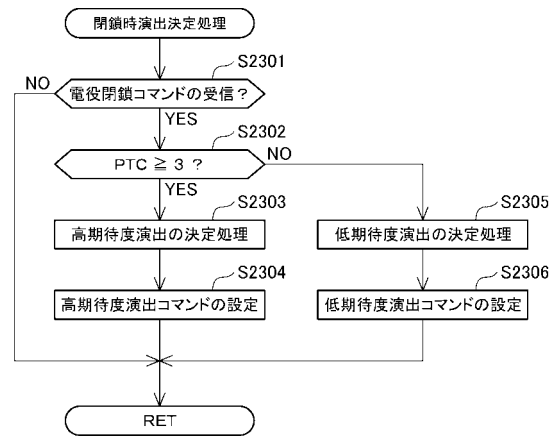
【図 32】



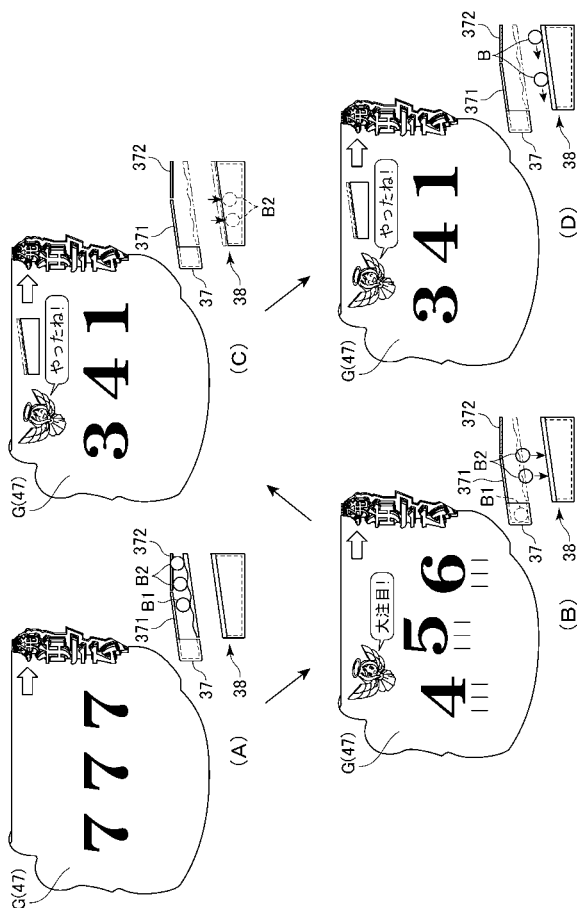
【図 3 3】



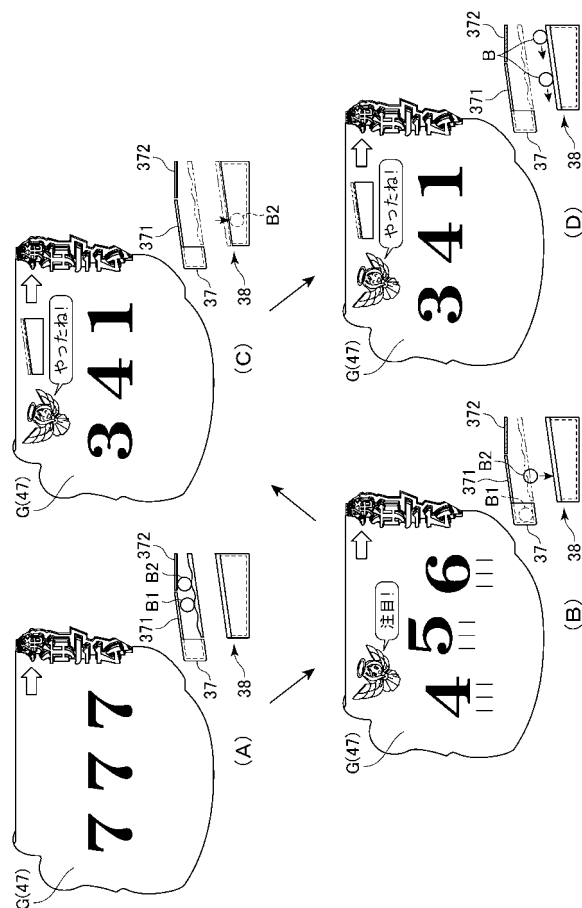
【図 3 4】



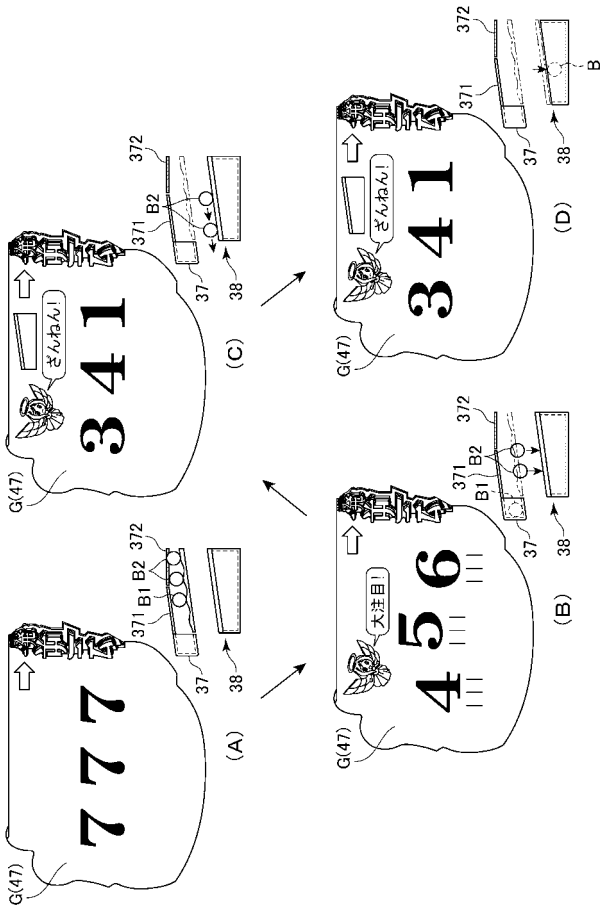
【図 3 5】



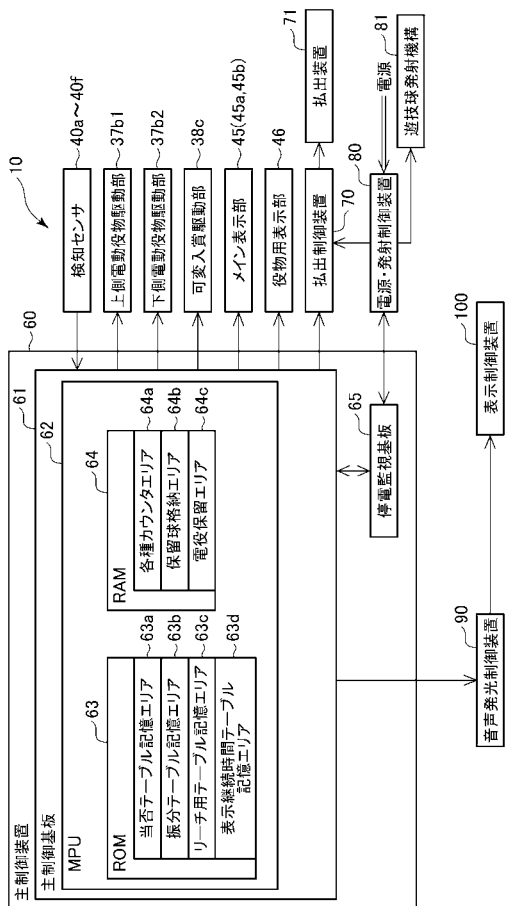
【図 3 6】



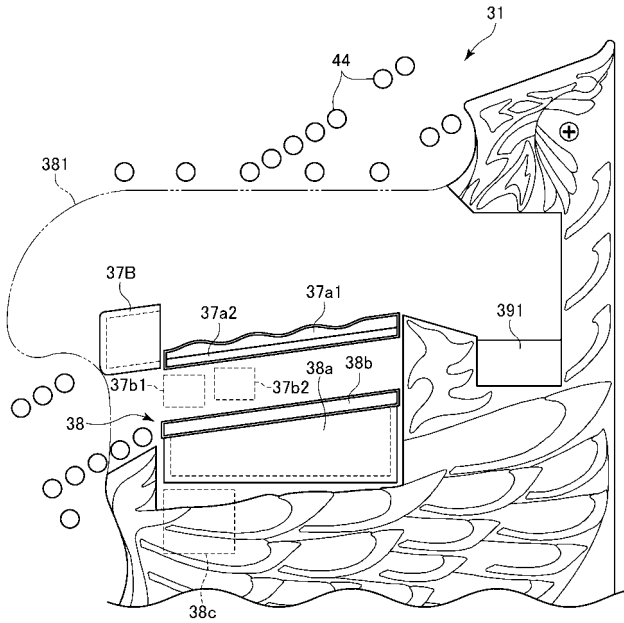
【図 3 7】



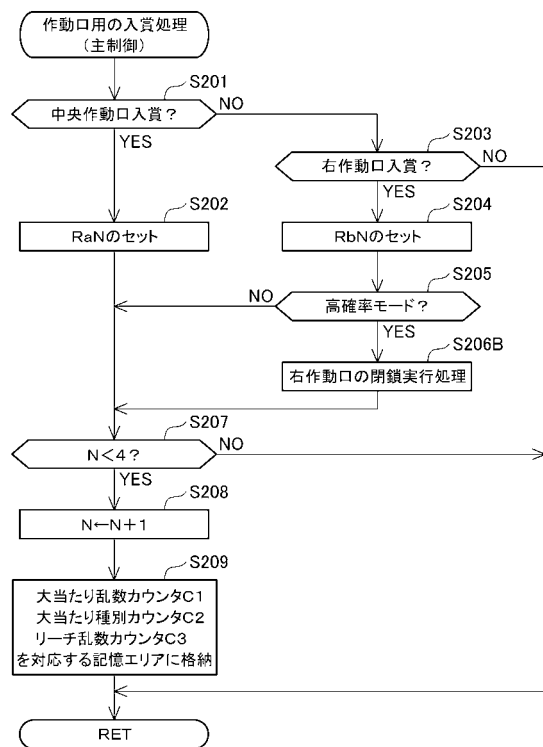
【图 3 9】



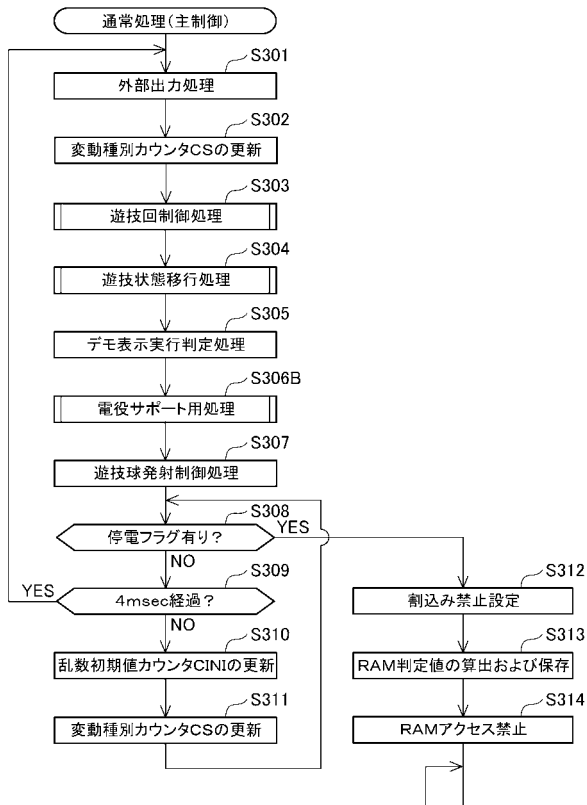
【 図 3 8 】



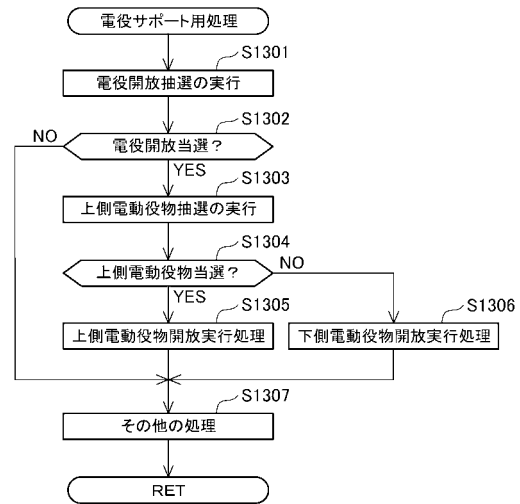
【図 40】



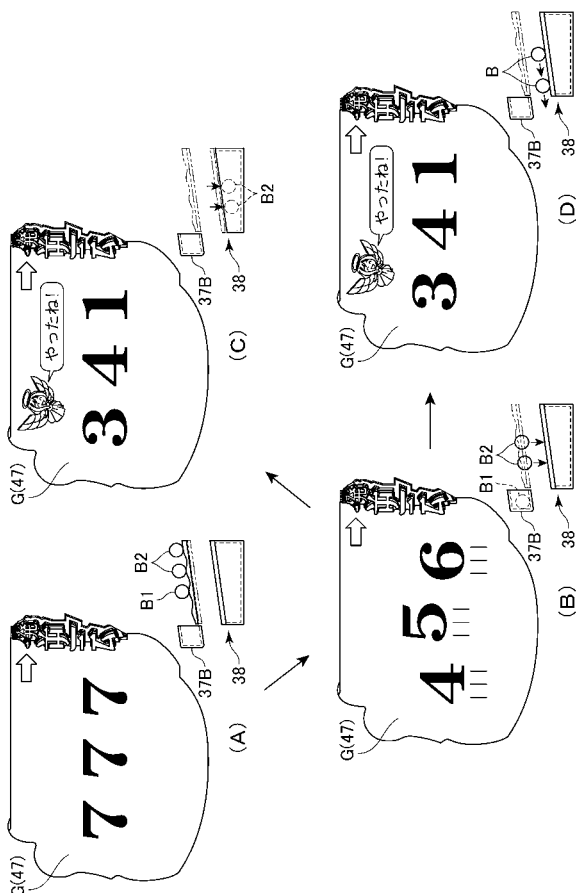
【図 4 1】



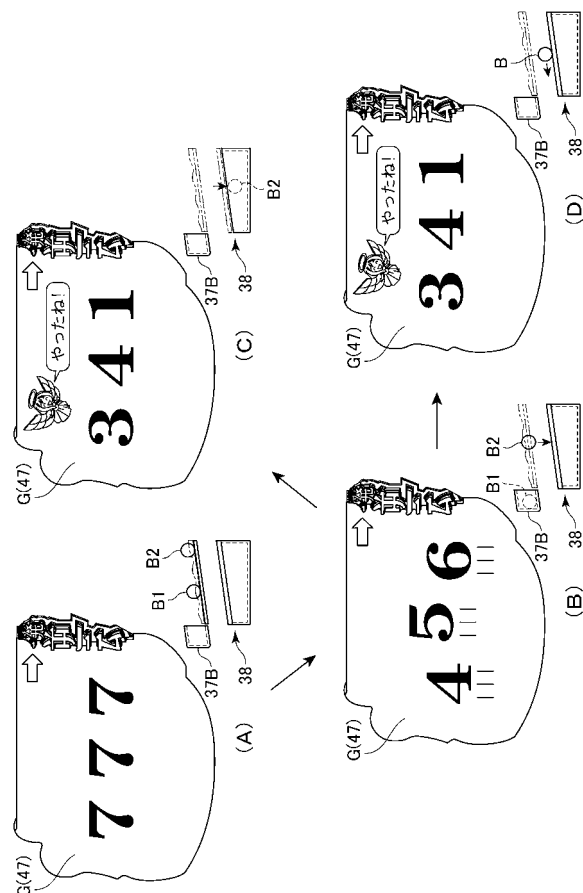
【図 4 2】



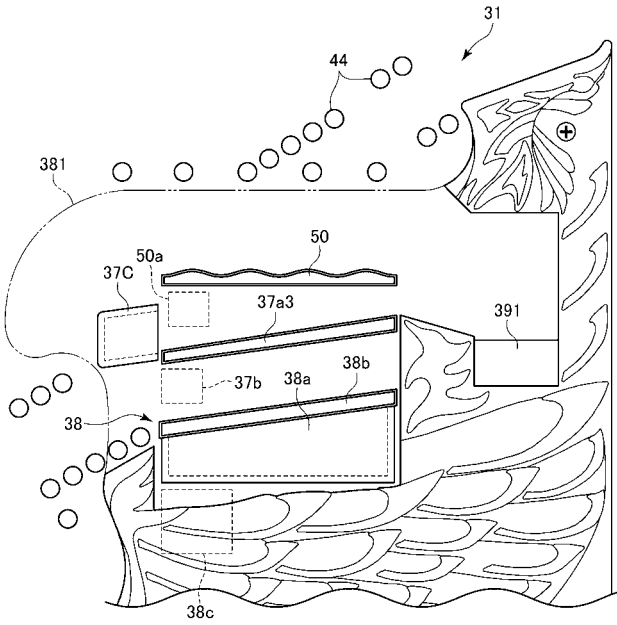
【図 4 3】



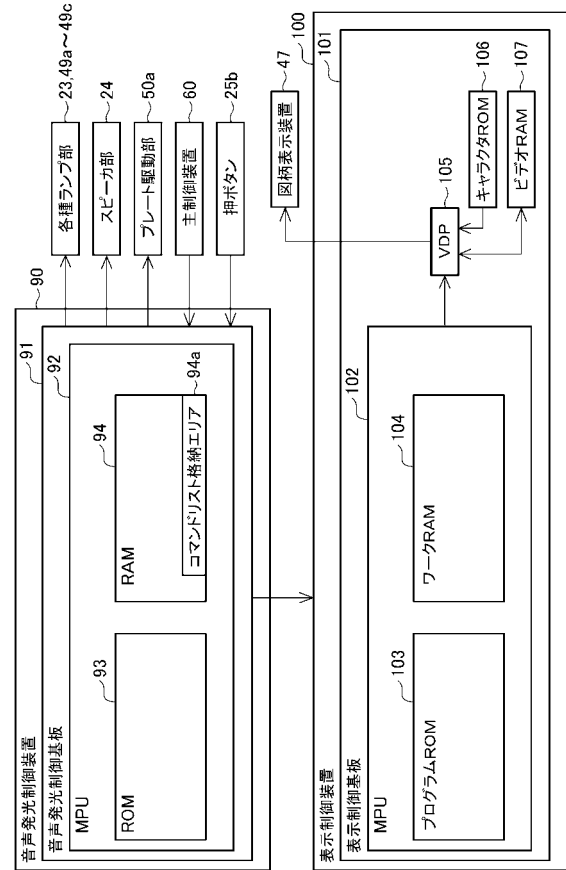
【図 4 4】



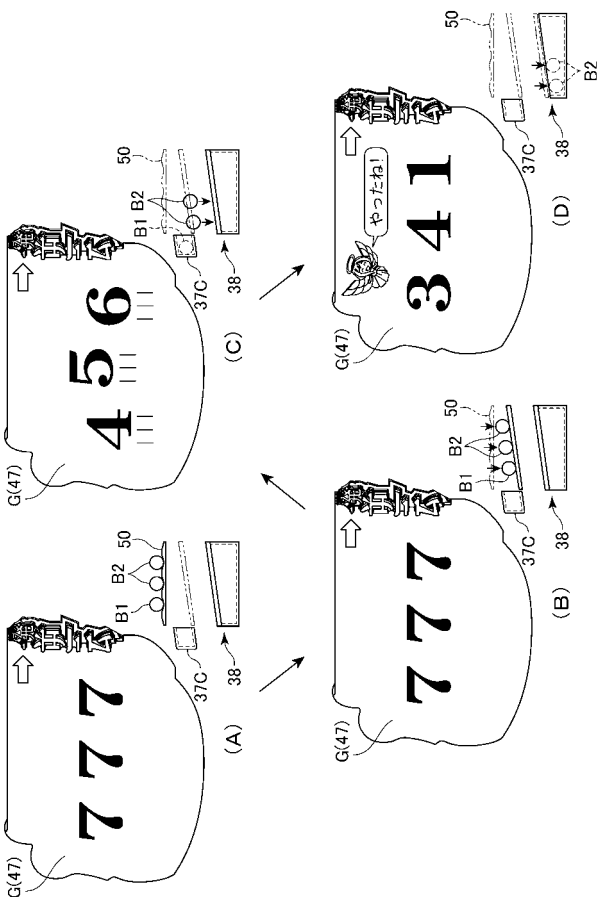
【図 45】



【図 46】



【図 47】



【図 48】

