

(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2021-142158

(P2021-142158A)

(43) 公開日 令和3年9月24日(2021.9.24)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z 2 C 3 3 3
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 274 頁)

(21) 出願番号 特願2020-43447 (P2020-43447)
 (22) 出願日 令和2年3月12日 (2020.3.12)

(71) 出願人 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 (74) 代理人 100121821
 弁理士 山田 強
 (72) 発明者 平松 真司
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社サンスリー内
 Fターム(参考) 2C088 AA02 AA51 BC23 BC58 DA09
 EB78
 2C333 AA11 CA13 CA15 CA22 CA58
 FA05 FA09 GA05

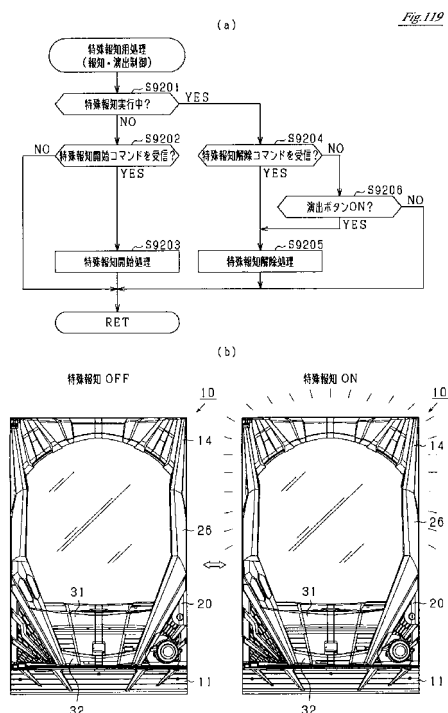
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技機に対する注目度の向上を図りつつ、それに起因した管理者の利便性の低下を抑制することができる遊技機を提供する。

【解決手段】主制御装置のMPUでは、作動口への入賞に基づいて当否抽選を実行し、その抽選結果に基づいて遊技回用の制御処理が実行される。この当否抽選にて当たり結果となった場合には特別遊技状態へ移行する。作動口には電動役物が併設されており、この電動役物が閉状態から開状態に切り替わることで作動口への入賞が容易化される。電動役物によるサポートモードには、低頻度サポートモード、高頻度サポートモードA、高頻度サポートモードBが設けられている。特別遊技状態終了後に実行された遊技回が上限に達した場合には特別遊技状態を経由することなくサポートモードが高頻度サポートモードAに切り替わり、その後に実行された遊技回が終了基準回数に達することで低頻度サポートモードに切り替わる。

【選択図】 図119



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域が形成されている遊技盤と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段と、
前記遊技領域に設けられた入球部への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部への入球が発生した場合に特別情報を取得する特別情報
取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否
かの判定を行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたこ
とに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊
技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記取得情報記憶手段に記憶されて
いる特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御す
る遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記
遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技
状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態及び当該受入状態よりも遊技球の
入球が困難な非受入状態に切替可能な、前記入球部としての可変入球部と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り
替える可変入球部用制御手段と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態及び当該受入状態よりも遊技球の入球が
困難な非受入状態に切替可能な可変機構と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モードとして、第 1 切替モード
と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定
された第 2 切替モードとが設けられており、
前記特別遊技状態終了後に実行された遊技回の実行回数を記憶する第 1 実行回数記憶手
段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応する判定結果となった場合に
、前記第 1 実行回数記憶手段に記憶されている実行回数をリセットする第 1 リセット手段
と、
前記第 1 実行回数記憶手段に記憶されている実行回数が上限回数となった場合に、前記
特別遊技状態を経由することなく前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させ
る第 1 の移行手段と、
前記第 1 の移行手段により移行した前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態におい
て実行された遊技回の実行回数を記憶する第 2 実行回数記憶手段と、
前記第 1 の移行手段により移行した前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態におい
て、前記第 2 実行回数記憶手段に記憶されている実行回数が終了基準回数となった場合に
、前記第 1 切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第 2 の移行手段と、
遊技機の電源投入に伴って所定のリセット操作が行われた場合に、前記第 1 実行回数記
憶手段に記憶されている実行回数をリセットする第 2 リセット手段と、
前記所定のリセット操作を伴うことなく前記電源投入がなされた場合であって電源遮断
前の遊技状態が前記第 2 の移行手段により移行された前記第 1 切替モード対応の前記所定
遊技状態であった場合に所定の報知を実行する報知手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

第 1 操作手段及び第 2 操作手段と、

前記所定の報知が実行されている状況下にて前記第 1 操作手段及び前記第 2 操作手段の何れかが操作された場合に当該所定の報知を解除する報知解除手段とを備え、

前記所定の報知が実行されている状況下にて前記第 2 操作手段が操作された場合に前記第 1 実行回数記憶手段に記憶されている実行回数がリセットされるように構成されていることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第 1 操作手段は遊技機前面側に配設され、前記第 2 操作手段は遊技機背面側に配設されていることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記報知解除手段は、第 1 報知解除手段であり、

前記所定の報知が実行されている状況下にて電源が遮断され、再び電源が投入された場合に、前記所定の報知を解除する第 2 報知解除手段を備えていることを特徴とする請求項 2 又は請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記報知手段は、遊技機の前面部に設けられた発光表示部を所定の発光態様とすることで前記所定の報知を行うものであり、

少なくとも前記遊技回制御手段により遊技回が進行している場合には前記所定の報知を規制する規制手段を備えていることを特徴とする請求項 1 乃至請求項 4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2002-78904 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上述したタイプの遊技機は、遊技の多様化を促進することで遊技機に対する注目度の向上を実現し得るものの、それに起因して遊技ホールにおける遊技機の管理が複雑になる等の新たな課題が生じることが懸念される。

【0005】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技機に対する注目度の向上を図りつつ、それに起因した管理者の利便性の低下を抑制することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、

10

20

30

40

50

遊技領域が形成されている遊技盤と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段と、
前記遊技領域に設けられた入球部への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段と
を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部への入球が発生した場合に特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したに基づいて、遊技状態を所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態に切替可能な、前記入球部としての可変入球部と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態に切替可能な可変機構と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段と
を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モードとして、第1切替モードと、前記第1切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第2切替モードとが設けられており、

前記特別遊技状態終了後に実行された遊技回の実行回数を記憶する第1実行回数記憶手段と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記第1実行回数記憶手段に記憶されている実行回数をリセットする第1リセット手段と、

前記第1実行回数記憶手段に記憶されている実行回数が上限回数となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第1の移行手段と、

前記第1の移行手段により移行した前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態において実行された遊技回の実行回数を記憶する第2実行回数記憶手段と、

前記第1の移行手段により移行した前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第2実行回数記憶手段に記憶されている実行回数が終了基準回数となった場合に、前記第1切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第2の移行手段と、

遊技機の電源投入に伴って所定のリセット操作が行われた場合に、前記第1実行回数記憶手段に記憶されている実行回数をリセットする第2リセット手段と、

前記所定のリセット操作を伴うことなく前記電源投入がなされた場合であって電源遮断前の遊技状態が前記第2の移行手段により移行された前記第1切替モード対応の前記所定遊技状態であった場合に所定の報知を実行する報知手段と
を備えていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技機に対する注目度の向上を図りつつ、それに起因した管理者の利

10

20

30

40

50

便性の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】第1の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。

【図2】パチンコ機を前方から見た斜視図である。

【図3】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【図4】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【図5】内枠の構成を示す正面図である。

【図6】遊技盤ユニットの構成を示す正面図である。

【図7】遊技盤ユニットを背面側から見た斜視図である。

【図8】内枠の構成を示す背面図である。

【図9】パチンコ機の背面図である。

【図10】裏パックユニットを示す正面図である。

【図11】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図12】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。

【図13】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。

【図14】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。

【図15】(a)低確率モード用の当否テーブルを示す概略図、(b)高確率モード用の当否テーブルを示す概略図である。

【図16】(a)大当たり用の振分テーブルを示す概略図、(b)特殊外れ用の振分テーブルを示す概略図である。

【図17】(a)大当たりの種別と抽選モード及びサポートモードとの関係を示す概略図、(b)特殊外れの種別と抽選モード及びサポートモードとの関係を示す概略図である。

【図18】(a)低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルを示す概略図、(b)高頻度サポートモードA用のサポート抽選テーブルを示す概略図、(c)高頻度サポートモードB用のサポート抽選テーブルを示す概略図である。

【図19】サポートモードの概要を示す概略図である。

【図20】主制御装置のMPUにより実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図21】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。

【図22】情報取得処理を示すフローチャートである。

【図23】主制御装置のMPUにより実行される通常処理を示すフローチャートである。

【図24】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図25】データ設定処理を示すフローチャートである。

【図26】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図27】通常外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。

【図28】大当たり対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。

【図29】特殊外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。

【図30】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図31】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図32】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図33】スルーゲート用制御処理を示すフローチャートである。

【図34】スルーゲート用の変動開始処理を示すフローチャートである。

【図35】スルーゲート用表示部における絵柄の表示時間を対比した概略図である。

【図36】電役サポート用処理を示すフローチャートである。

【図37】電役開閉処理を示すフローチャートである。

【図38】確定表示用処理を示すフローチャートである。

【図39】サポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。

【図40】報知・演出制御装置及び表示制御装置に係る電氣的構成を示すブロック図である。

10

20

30

40

50

【図４１】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される変動表示制御処理を示すフローチャートである。

【図４２】第１変動表示制御処理を示すフローチャートである。

【図４３】第１変動開始用処理を示すフローチャートである。

【図４４】遊技回演出の概要を例示した概略図である。

【図４５】（ａ）大当たり対応の図柄組合せを示す概略図、（ｂ）特殊外れ対応の図柄組合せを示す概略図である。

【図４６】特殊外れを契機として第４通常遊技状態へ移行する場合の遊技の流れを示すタイミングチャートである。

【図４７】各遊技状態の関係を示すブロック図である。

10

【図４８】持ち球の変化を例示したタイミングチャートである。

【図４９】（ａ）第２の実施の形態におけるサポートモードを対比した概略図、（ｂ）高頻度サポートモードＡ１へ移行する場合の表示内容を示す概略図、（ｃ）高頻度サポートモードＡ２へ移行する場合の表示内容を示す概略図である。

【図５０】主制御装置のＭＰＵにより実行されるサポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。

【図５１】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図５２】第１、第４通常遊技状態用の設定処理を示すフローチャートである。

【図５３】通常外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。

【図５４】通常外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。

20

【図５５】遊技の流れを示すタイミングチャートである。

【図５６】第３の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。

【図５７】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。

【図５８】第１作動口用の当否テーブルを示す概略図である。

【図５９】第２作動口用の当否テーブルを示す概略図である。

【図６０】各遊技状態の関係を示すブロック図である。

【図６１】第２作動口用の変動表示時間テーブルを示す概略図である。

【図６２】遊技の流れを示すタイミングチャートである。

【図６３】第４の実施の形態における作動口用の振分テーブルを示す概略図である。

【図６４】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される第１変動開始用処理を示すフローチャートである。

30

【図６５】（ａ）第１特殊演出の流れを示す概略図、（ｂ）第２特殊演出の流れを示す概略図である。

【図６６】遊技の流れを示すタイミングチャートである。

【図６７】第５の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。

【図６８】可変入賞装置の内部構造を示す概略図である。

【図６９】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。

【図７０】（ａ）第１作動口用の当否テーブルを示す概略図、（ｂ）第２作動口用の当否テーブルを示す概略図である。

【図７１】（ａ）第１作動口用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）第２作動口用の振分テーブルを示す概略図である。

40

【図７２】（ａ）特別当たり結果となった場合の挙動を示す概略図、（ｂ）遊技状態の移行パターンを示す概略図である。

【図７３】主制御装置のＭＰＵにより実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図７４】主制御装置のＭＰＵにより実行される通常処理を示すフローチャートである。

【図７５】サポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。

【図７６】特別当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。

【図７７】特別当たり用開始処理を示すフローチャートである。

【図７８】特別当たり遊技の終了処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 7 9】 V 振分設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 0】 V 入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 1】 大当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 2】 大当たり終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 3】 各遊技状態の関係を示すブロック図である。
- 【図 8 4】 主制御装置の M P U により実行される事前確認処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 5】 第 2 作動口用の特殊変動表示時間テーブルを示すフローチャートである。
- 【図 8 6】 遊技の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 8 7】 第 6 の実施の形態における作動口用の当否テーブルを示す概略図である。 10
- 【図 8 8】 遊技状態の移行パターンを示す概略図である。
- 【図 8 9】 各遊技状態の関係を示すブロック図である。
- 【図 9 0】 第 7 の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
- 【図 9 1】 当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
- 【図 9 2】 第 1 作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
- 【図 9 3】 第 2 作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
- 【図 9 4】 (a) 第 1 作動口用の振分テーブルを示す概略図、 (b) 第 2 作動口用の振分
テーブルを示す概略図である。
- 【図 9 5】 当たり種別と抽選モード及びサポートモードとの関係を示す概略図である。
- 【図 9 6】 サポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 9 7】 各遊技状態の関係を示すブロック図である。
- 【図 9 8】 第 8 の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
- 【図 9 9】 当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
- 【図 1 0 0】 (a) 低確率モード用の当否テーブルを示す概略図、 (b) 高確率モード用
の当否テーブルを示す概略図である。
- 【図 1 0 1】 (a) 第 1 作動口用の振分テーブルを示す概略図、 (b) 第 2 作動口用の当
否テーブルを示す概略図である。
- 【図 1 0 2】 当たり種別と抽選モード及びサポートモードの関係を示す概略図である。
- 【図 1 0 3】 主制御装置の M P U により実行される開閉実行モード終了時の移行処理を示
すフローチャートである。 30
- 【図 1 0 4】 主制御装置の M P U により実行されるサポートモードの切替用処理を示すフ
ローチャートである。
- 【図 1 0 5】 第 9 の実施の形態における当否テーブルを示す概略図である。
- 【図 1 0 6】 (a) 大当たり用の振分テーブルを示す概略図、 (b) 当たり種別と抽選モ
ード及びサポートモードとの関係を示す概略図である。
- 【図 1 0 7】 (a) サポートモードを対比した概略図、 (b) スルーゲート用表示部にお
ける絵柄の表示時間を対比した概略図である。
- 【図 1 0 8】 主制御装置の M P U により実行される開閉実行モード終了時の移行処理を示
すフローチャートである。
- 【図 1 0 9】 主制御装置の M P U により実行される遊技回終了処理を示すフローチャート 40
である。
- 【図 1 1 0】 持ち球の変化を例示したタイミングチャートである。
- 【図 1 1 1】 (a) 第 1 0 の実施の形態におけるサポートモードを対比した概略図、 (b)
(c) 高頻度サポートモード A 1 へ移行する場合の表示内容を示す概略図、 (c) 高頻度サポ
ートモード A 2 へ移行する場合の表示内容を示す概略図である。
- 【図 1 1 2】 遊技の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 3】 第 1 1 の実施の形態における抽選結果と作動口用表示部に表示される絵柄と
の関係を示す概略図である。
- 【図 1 1 4】 通常外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
- 【図 1 1 5】 特殊外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。 50

【図 1 1 6】表示画面における図柄の変動表示態様を示す概略図である。

【図 1 1 7】第 1 2 の実施の形態におけるサポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 8】主制御装置の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 9】(a) 報知・演出制御装置の M P U により実行される特殊報知用処理を示すフローチャート、(b) (c) 特殊報知を示す概略図である。

【図 1 2 0】主制御装置の M P U により実行される特殊報知制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 1】第 1 3 の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。

10

【図 1 2 2】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。

【図 1 2 3】(a) 低確率モード用の当否テーブルを示す概略図、(b) 高確率モード用の当否テーブルを示す概略図である。

【図 1 2 4】(a) 第 1 作動口用の振分テーブルを示す概略図、(b) 第 2 作動口用の当否テーブルを示す概略図である。

【図 1 2 5】当たり種別と抽選モード及びサポートモードの関係を示す概略図である。

【図 1 2 6】遊技状態の移り変わりを示す概略図である。

【図 1 2 7】報知・演出制御装置の M P U により実行される第 1 変動開始用処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 8】遊技の流れを示すタイミングチャートである。

20

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

< 第 1 の実施の形態 >

以下、遊技機的一种であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第 1 の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はパチンコ機 1 0 の正面図、図 2 はパチンコ機 1 0 を正面側から見た斜視図、図 3 及び図 4 はパチンコ機 1 0 の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図 3 では便宜上パチンコ機 1 0 における遊技領域内の構成を省略している。

【0 0 1 0】

図 1 に示すように、パチンコ機 1 0 は、当該パチンコ機 1 0 の外殻を形成する外枠 1 1 と、この外枠 1 1 に取り付けられた遊技機主部 1 2 とにより構成されている。

30

【0 0 1 1】

図 2 に示すように、外枠 1 1 は長尺状のフレーム材を四辺に連結し構成されるものであって全体として矩形枠状をなすように形成されている。この外枠 1 1 を島設備に取り付け固定することにより、パチンコ機 1 0 が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機 1 0 において外枠 1 1 は必須の構成ではなく、遊技ホールの島設備等に外枠 1 1 が備え付けられた構成としてもよい。

【0 0 1 2】

遊技機主部 1 2 は、外枠 1 1 によって開閉可能な状態で支持されている。具体的には、外枠 1 1 における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持用金具 1 7 が固定されており、さらに外枠 1 1 における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持用金具 1 8 が設けられている。これら上側支持用金具 1 7 及び下側支持用金具 1 8 により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠 1 1 に対して遊技機主部 1 2 がパチンコ機 1 0 の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機 1 0 の前方へ回動可能とされている（図 3 及び図 4 参照）。

40

【0 0 1 3】

図 3 及び図 4 に示すように、遊技機主部 1 2 は、ベース体としての内枠 1 3 と、その内枠 1 3 の前方に配置される前扉枠 1 4 と、内枠 1 3 の後方に配置される裏パックユニット 1 5 とを備えている。なお、遊技機主部 1 2 のうち内枠 1 3 が外枠 1 1 に対して回動可能に支持されている。詳細には、遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側と

50

して内枠 1 3 が前方へ回動可能とされている。

【0014】

内枠 1 3 により前扉枠 1 4 が回動可能に支持されており、前扉枠 1 4 は遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠 1 3 により裏バックユニット 1 5 が回動可能に支持されており、裏バックユニット 1 5 は遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。

【0015】

(前扉枠 1 4)

次に、前扉枠 1 4 について説明する。図 1 に示すように、前扉枠 1 4 は、外形が外枠 1 1 とほぼ同一形状をなす合成樹脂製の枠体 2 0 を主体に構成されており、内枠 1 3 における前面のほぼ全域を覆っている。枠体 2 0 の中央部分には後述する遊技領域 P E のほぼ全域を前方から視認することができるようにした略楕円状の窓部 2 1 が形成されており、その窓部 2 1 はガラスユニット 2 2 によって同前扉枠 1 4 の背面側から塞がれている。

【0016】

ガラスユニット 2 2 は、透明性を有する複数のガラスパネル 2 3 と、それらガラスパネル 2 3 を保持するガラスホルダとを備えている。ガラスホルダには、ガラスパネル 2 3 の保持領域を前後に仕切る仕切り部が形成されており、両ガラスパネル 2 3 は仕切り部を挟んで前後に相対向している。つまり、両ガラスパネル 2 3 の間に所定の隙間を確保することにより、ガラスパネル 2 3 同士の干渉を回避しつつ、それらガラスパネル 2 3 によって遊技領域 P E をパチンコ機 1 0 の正面側から 2 重に覆った状態となっている。

【0017】

なお、必ずしも両ガラスパネル 2 3 をガラスホルダを用いてユニット化する必要は無く、各ガラスパネル 2 3 を枠体 2 0 に対して個々に取り付ける構成としてもよい。更には、ガラスパネルの枚数は任意であり、1 枚としてもよいし、3 枚以上としてもよい。但し、安全性及び防犯性向上に鑑みれば、複数のガラスパネルを採用し、それら各ガラスパネルを所定の隙間を挟んで前後に対向させることが好ましい。因みに、ガラスパネルに代えて透明性を有する合成樹脂性のパネル部材を採用することも可能である。

【0018】

ガラスユニット 2 2 (詳しくは窓部 2 1) の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。例えば、窓部 2 1 の周縁に沿って L E D 等の発光手段を内蔵した環状電飾部 2 6 が設けられている。環状電飾部 2 6 では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、環状電飾部 2 6 の中央であってパチンコ機 1 0 の最上部にはエラー等の不具合が発生した場合に点灯するエラー表示ランプ部 2 7 が設けられ、さらにその左右には賞球払出中に点灯する賞球ランプ部 2 8 が設けられている。また、左右の賞球ランプ部 2 8 に近接した位置には、遊技状態に応じた効果音や B G M 等などが出力されるスピーカ部 2 9 が設けられている (図 3 参照)。

【0019】

前扉枠 1 4 (枠体 2 0) における窓部 2 1 の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部 3 1 と下側膨出部 3 2 とが上下に並設されている。上側膨出部 3 1 内側には上方に開口した上皿 3 3 が設けられており、下側膨出部 3 2 内側には同じく上方に開口した下皿 3 4 が設けられている (図 2 参照)。上皿 3 3 は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する遊技球発射機構へ導くための機能を有する。また、下皿 3 4 は、上皿 3 3 内にて余剰となった遊技球を貯留する機能及び遊技球発射機構によって発射された遊技球のうち遊技領域 P E (図 3 参照) に到達しなかった遊技球が遊技者に戻された場合に当該排出された遊技球を貯留する受け皿としての機能を有する。

【0020】

上側膨出部 3 1 において上皿 3 3 の前方となる部分には、遊技者により操作される演出ボタン 3 5 が配設されている。この演出ボタン 3 5 については報知・演出制御装置 1 4 0 に接続されており、報知・演出制御装置 1 4 0 では演出ボタン 3 5 の操作に基づいて操作

対応演出等を実行する。

【0021】

下側膨出部32の右方には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル41が設けられている。遊技球発射ハンドル41が操作されることにより、後述する遊技球発射機構から遊技球が発射される。なお、遊技球の発射速度は、遊技球発射ハンドル41の操作量（回動量）が大きくなるに従って速くなり、この操作量が遊技者により調整されて所定の量となった場合に遊技球が遊技領域PEへ到達することとなる。また、この操作量を遊技者が調整することで、後述する右ルートと左ルートへの遊技球の打ち分けが可能となる。

【0022】

図3に示すように、前扉枠14の背面には、通路形成ユニット45が取り付けられている。通路形成ユニット45は、合成樹脂により成形されており、上皿33に通じる前扉側上皿通路と、下皿34に通じる前扉側下皿通路とを有してなる。通路形成ユニット45において、その上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部が形成されており、当該受口部を仕切壁によって左右に仕切ることによって前扉側上皿通路の入口部分と前扉側下皿通路の入口部分とが区画形成されている。前扉側上皿通路及び前扉側下皿通路は上流側が後述する遊技球分配部に通じており、前扉側上皿通路に入った遊技球は上皿33に導かれ、前扉側下皿通路に入った遊技球は下皿34に導かれる。

【0023】

前扉枠14の背面における回動基端側には、その上端部及び下端部に突起軸が設けられている。これら突起軸は内枠13に対する組付機構を構成する。

【0024】

次に、図5を参照して内枠13について詳細に説明する。図5は内枠13の正面図である。なお、図5においても図3と同様に便宜上パチンコ機10の遊技領域PE内の構成を省略している。

【0025】

（内枠13）

内枠13は、外形が外枠11と同様に略矩形状をなす内枠ベース体50を主体に構成されている。内枠ベース体50の高さ寸法は、外枠11の高さ寸法よりも若干小さく設定されている。また、内枠ベース体50は外枠11の上枠部に寄せて配置され、外枠11の下枠部と内枠ベース体50との間には若干の隙間が形成されている。外枠11にはこの隙間を塞ぐようにして幕板が装着されている。幕板は、内枠ベース体50（詳しくはその下端部）の下方に配置されており、内枠13が外枠11に対して閉じられた状態では内枠ベース体50が幕板の上に載ることとなる。なお、幕板と内枠ベース体50との間に相互干渉の防止等を目的として若干のクリアランスを設けてもよい。

【0026】

内枠ベース体50の前面における回動基端側（図5の左側）には、その上端部及び下端部に支持金具71，72が取り付けられている。図示は省略するが、支持金具71，72は軸部を有しており、それら軸部に前扉枠14に設けられた軸受け部が挿入されることにより、内枠13に対して前扉枠14が回動可能に支持されている。

【0027】

内枠ベース体50の回動先端側（図5の右側）には、内枠13や前扉枠14を施錠状態とするための施錠装置75が配設されている。施錠装置75は内枠ベース体50の右端部（後述する縦フレーム部材）に沿うようにして上下に延びており、その長手方向（上下方向）に散在して配置された前扉用鉤部材76を有している。内枠ベース体50には前扉枠14の背面に設けられた鉤受け部材49（図3参照）内枠13の正面側に突出させるためのスリットが各前扉用鉤部材76にそれぞれ対応するようにして形成されている。それらスリットを通じて突出した前扉用鉤部材76が、前扉枠14に各前扉用鉤部材76に1対1で対応させて設けられた前扉用鉤部材76に係止されることによって、前扉枠14が内枠13に対して開放不能に施錠される。また、施錠装置75は、内枠13の後方側に延出

10

20

30

40

50

する内枠用鉤部材 77 を有している。これら内枠用鉤部材 77 が外枠 11 に固定された鉤受け部材 19 に引っ掛かることにより遊技機主部 12 が外枠 11 に対して閉じた状態で施錠される。

【0028】

内枠ベース体 50（施錠装置 75）には、施錠装置 75 の解錠操作を行うためのシリンダ錠 78 が設置されている。シリンダ錠 78 は施錠装置 75 の主要部分を構成する施錠ユニット（各鉤部材 76、77 や連動杆等）とは別体で設けられており、当該施錠ユニットと隣接して配置されている。シリンダ錠 78 の鍵穴に差し込んだキーを右（時計回り）に回すと内枠 13 に対する前扉枠 14 の施錠が解除され、シリンダ錠 78 の鍵穴に差し込んだキーを左（反時計回り）に回すと外枠 11 に対する内枠 13 の施錠が解除されるように構成されている。

10

【0029】

内枠ベース体 50 の中央部分には遊技盤ユニット 80 を収容する収容凹部 51 が形成されている。収容凹部 51 は遊技盤ユニット 80 の外形に合わせて遊技機後方に窪んでおり、遊技盤ユニット 80 はこの収容凹部 51 に遊技機前方から嵌まった状態で手動式のロック機構によって固定されている。収容凹部 51 の底部には、略矩形状の窓孔 52 が形成されており、この窓孔 52 を通じて遊技盤ユニット 80 の背面構成（後述する背面ブロック 80b）が内枠 13 の後方に突出している。なお、この窓孔 52 については、内枠ベース体 50 に装着された遊技盤ユニット 80 によってそのほぼ全域が遊技機前方から覆われた状態となっている。

20

【0030】

（遊技盤ユニット 80）

遊技盤ユニット 80 は、木製の板材を主体として形成された遊技盤 80a と、遊技盤 80a の背面側に設けられ、後述する各種遊技部品（可変表示装置、制御装置、可動式の演出機構等）がベース体 251 に搭載されてなる背面ブロック 80b とが一体化されてなる。

【0031】

遊技盤 80a の前面には遊技球が流下する上述した遊技領域 PE が形成されている。既に説明したように遊技領域 PE はガラスユニット 22（詳しくは後側のガラスパネル 23）によって覆われている。ガラスユニット 22 は、後側のガラスパネル 23 と遊技盤 80a の前面との隙間が遊技球の直径よりも僅かに大きくなるように、すなわち遊技領域 PE を流下する遊技球が同遊技領域 PE の同一箇所にて前後に並ばないように配置されている。これにより、遊技領域 PE での球詰まりを抑制している。なお、遊技盤 80a は木製に限定されるものではなく、合成樹脂製とすることも可能である。

30

【0032】

以下、図 6 及び図 7 に基づき遊技盤ユニット 80（特に遊技盤 80a の遊技領域 PE に配された各種構成）について説明する。図 6 は遊技盤ユニット 80 の正面図、図 7 は遊技盤ユニット 80 を後方から見た斜視図である。

【0033】

遊技盤 80a には、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。図 6 に示すように、各開口には、一般入賞口 81、作動口ユニット 82、可変入賞装置 83、スルーゲート 84 等がそれぞれ配設されている。一般入賞口 81、作動口ユニット 82 及び可変入賞装置 83 に遊技球が入ると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサにより検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤 80a（遊技領域 PE）の最下部にはアウト口 86 が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口 86 を通って遊技領域 PE から排出される。以下の説明では、アウト口 86 への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口 81、作動口ユニット 82、可変入賞装置 83 への遊技球の入球を「入賞」とも表現する。

40

【0034】

50

また、遊技盤 80 a には、遊技球の流下経路を適宜分散等するために多数の遊技釘 87 や風車 94 等の各種遊技部品が配設されている。これら遊技釘 87 や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口 81 等への入賞が適度な確率で発生する。

【0035】

遊技盤 80 a の中央には中央開口が形成されており、この中央開口を遊技盤ユニット 80 の背面側から覆うようにして透明な開口カバーが取り付けられている。この中央開口の背後には、背面ブロック 80 b に属する可変表示ユニット 85 等が位置しており、遊技機前方から中央開口（開口カバー）を通じて可変表示ユニット 85 等を視認可能となっている。

10

【0036】

中央開口の周辺に作動口ユニット 82 やスルーゲート 84 等が配設されている。作動口ユニット 82 には、可変表示ユニット 85 の下方に配設された第 1 作動口 91 と、第 1 作動口 91 の下方に配設された第 2 作動口 92 とが設けられている。これら 2 つの作動口 91, 92 のうち第 2 作動口 92 には、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物 93 が併設されている。電動役物 93 は、可動片と同可動片を駆動させるソレノイド式の駆動部とを有してなり、第 2 作動口 92 への入球を許容する開状態（補助状態）と、同入球を不可とする閉状態（非補助状態）とに切替可能となっている。

【0037】

なお、電動役物 93 については、閉状態となっている場合には第 2 作動口 92 への入球が困難となり、開状態に切り替わることで閉状態よりも当該第 2 作動口 92 への入球が容易となるように構成してもよい。

20

【0038】

第 2 作動口 92 よりも上流側、詳しくは可変表示ユニット 85 の側方には上記スルーゲート 84 が配置されており、遊技球のスルーゲート 84 の通過をトリガとしたサポート抽選に当選した場合には、電動役物 93 が所定時間だけ閉状態から開状態に切り替えられることとなる。

【0039】

なお、第 1 作動口 91 への入球が発生した場合には 3 個の遊技球の払出が実行され、第 2 作動口 92 への入球が発生した場合には 4 個の遊技球の払出が実行されるが、遊技球の払出個数は上記のものに限定されることはない。

30

【0040】

可変入賞装置（特別入球装置又は特別入球手段）83 には、大入賞口と、当該大入賞口への入球を許容する許容状態及び入球を不可とする阻止状態とに切替可能なシャッタとが設けられている。以下の説明では、シャッタが許容状態となっている場合の可変入賞装置 83 の状態を「開状態」、シャッタが阻止状態となっている場合の可変入賞装置 83 の状態を「閉状態」と称する。

【0041】

なお、可変入賞装置 83 については、閉状態となっている場合には当該可変入賞装置 83 への入球が困難となり、開状態に切り替わることで閉状態よりも当該可変入賞装置 83 への入球が容易となるように構成してもよい。

40

【0042】

後述する通常遊技状態においては作動口 91, 92 への入賞に基づいて内部抽選が実行され、この内部抽選に当選した場合（例えば大当たりとなった場合）に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行する。可変入賞装置 83 は閉状態に維持され、特別遊技状態へ移行した場合に開状態に切り替えられる構成となっている。特別遊技状態においては、例えば所定時間（例えば 30 sec）の経過又は所定個数（例えば 10 個）の入賞を 1 ラウンドとして、複数ラウンド（例えば 6 ラウンド）を上限とした開状態への切り替え繰り返されるように設定されている。

50

【0043】

次に、可変表示ユニット85について補足説明する。可変表示ユニット85は、作動口91、92への入賞をトリガとして図柄を可変表示（変動表示）する図柄表示装置95を有している。図柄表示装置95は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置によりその表示内容が制御される。図柄表示装置95の表示画面95aにおいては、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が横方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。そして、大当たりに当選した場合には、予め設定されている有効ライン上に所定の組み合わせの図柄が停止表示され、上記開閉実行モード（特別遊技状態又は大当たり）に移行することとなる。なお、図柄表示装置95については必ずしも液晶表示装置である必要はなく、ドットマトリクスや7セグタイプの表示装置であってもよい。

10

【0044】

遊技盤80aには、上記中央開口を囲むようにしてセンターフレーム96が設けられている。センターフレーム96は、遊技盤80aに対してその前面側から固定されており、このように固定された状態では遊技盤80aの前面から起立した状態となることで当該センターフレーム96と上記ガラスユニット22との間の隙間寸法が遊技球の直径寸法よりも小さくなるように構成されている。これにより、遊技領域PEを流下する遊技球が図柄表示装置95に衝突することが回避され、且つ遊技領域PEを流下する遊技球の流下経路が可変表示ユニット85（詳しくはセンターフレーム96）を右側から迂回する上記右ルートと、左側から迂回する上記左ルートに大別されている。本実施の形態では、遊技領域PEに設けられた各種遊技部品が左右対称となるように配置されており（所謂左右対称ゲージ）、右ルートと左ルートとに有利不利の差等は設けられておらず、右ルート及び左ルートの何れに発射された遊技球についても作動口91、92、スルーゲート84、可変入賞装置83に入賞し得る構成となっている。

20

【0045】

センターフレーム96の下部を構成している枠部の上面には、遊技球が左右に転動可能なステージが形成されている。センターフレーム96の左枠部に形成された流入口から流入した遊技球は、同じくセンターフレーム96に形成されたワープ通路を通じてステージ上に排出される。ステージについては、当該ステージに到達した遊技球が比較的第1作動口91へと流入しやすくなるように、具体的にはステージを経由しない遊技球と比較して第1作動口91へと流入しやすくなるように構成されており、このステージ上での遊技球の動きに対する遊技者の注目度向上に貢献している。本実施の形態においては上述したように透明な開口カバーによって中央開口を覆っており、ステージ上に到達した遊技球が背面ブロック80b（可変表示ユニット85）側へ移動しないように規制されている。

30

【0046】

作動口91、92は、可変表示ユニット85寄りとなる位置に配置されている。作動口91、92への入賞をトリガとして特別遊技状態に移行し得るため、遊技者は作動口91、92に入賞するか否かに注目するとともに、特別遊技状態に移行するか否かを把握べく図柄表示装置95に注目するものと考えられる。作動口91、92を可変表示ユニット85寄りに設けたことは、遊技者が注目したい箇所を可変表示ユニット85周辺に集中させるための工夫である。

40

【0047】

遊技盤80aにおける右側の端部には後述する誘導レール100とともに遊技領域PEを区画形成する遊技領域区画部材98が配設されている。遊技領域区画部材98には、誘導レール100に沿って飛翔した遊技球が衝突するストッパ部材や主表示ユニット99が配設されている。ストッパ部材は誘導レール100の先端付近に配置された緩衝部材であり、当該ストッパ部材に衝突した遊技球はその勢いが弱められた後、遊技領域PEを流下することとなる。つまり、ストッパ部材には衝突した遊技球の勢いを弱める減勢機能が付与されている。

【0048】

50

ここで、主表示ユニット 99 について補足説明する。主表示ユニット 99 は遊技領域区画部材 98 に埋設されており、その一部がガラスユニット 22 と対向するように配置されている。この対向している部分には、所定の絵柄等が表示される主表示部 D が設けられている。主表示ユニット 99 については、後述する主制御装置に電氣的に接続されており、主表示部 D の表示内容は当該主制御装置によって制御される構成となっている。

【0049】

図 6 (b) に示すように、主表示部 D は、第 1 作動口 91 への入賞に基づいた抽選結果を表示する第 1 作動口用表示部 D1 と、第 2 作動口 92 への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第 2 作動口用表示部 D2 とを有してなる。第 1 作動口用表示部 D1 では、第 1 作動口 91 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第 1 作動口 91 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第 1 作動口 91 への入賞に基づく内部抽選の結果が特別遊技状態への移行に対応した当選結果であった場合には、第 1 作動口用表示部 D1 にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記特別遊技状態へ移行される。

10

【0050】

第 2 作動口用表示部 D2 では、第 2 作動口 92 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第 2 作動口 92 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第 2 作動口 92 への入賞に基づく内部抽選の結果が特別遊技状態への移行に対応した当選結果であった場合には、第 2 作動口用表示部 D2 にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、その結果に応じて上記特別遊技状態へ移行される。

20

【0051】

ここで、いずれかの作動口 91, 92 への入賞に基づいて、対応する作動口用表示部 D1, D2 にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止され（確定表示され）、その状態を維持したまま確定表示時間が経過するまでが遊技回の 1 回に相当する。但し、遊技回の 1 回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口 91, 92 への入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止され（確定表示され）、その状態を維持したまま確定表示時間が経過するまでを遊技回の 1 回とすることも可能である。

30

【0052】

本実施の形態においては遊技球が第 1 作動口 91 及び第 2 作動口 92 を通過した回数は各々 4 回まで（合計で 8 個まで）保留される構成が採用されており、主表示ユニット 99 の主表示部 D にはそれら作動口 91, 92 の保留個数を各々表示する第 1 作動口用保留数表示部 S1 及び第 2 作動口用保留数表示部 S2 が設けられている。

【0053】

また、主表示ユニット 99 の主表示部 D には上記作動口用表示部 D1, D2 以外に、スルーゲート 84 への入賞に基づいた抽選結果を表示するスルーゲート用表示部 DS が併設されている。スルーゲート用表示部 DS では、スルーゲート 84 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート 84 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示（確定表示が実行）される。スルーゲート 84 への入賞に基づくサポート抽選の結果がサポート当選結果であった場合には、スルーゲート用表示部 DS にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止され確定表示が終了した後に、電役開放状態へ移行する。電役開放状態では、第 2 作動口 92 に併設の上記電動役物 93 が所定の態様で開放される。

40

【0054】

更に、本実施の形態においては遊技球がスルーゲート 84 を通過した回数は最大 4 回まで保留される構成が採用されているが、主表示ユニット 99 の主表示部 D にはその保留個数を表示する保留数用表示部 SS が設けられている。

50

【0055】

以上詳述した主表示部Dについては、前扉枠14のガラスユニット22を通じてパチンコ機10前方から視認可能となっているとともに、これら各種表示部の前方を遊技球が移動することが回避されているため、その視認性が担保されている。

【0056】

再び図5を用いて内枠13の構成について説明すれば、内枠ベース体50における遊技盤ユニット80の下方には、上記遊技球発射ハンドル41の操作に基づいて遊技領域PEへ遊技球を発射する遊技球発射機構110が設けられている。

【0057】

(遊技球発射機構110)

遊技球発射機構110は、所定の発射待機位置に配置された遊技球を打ち出すソレノイド111と、同ソレノイド111によって打ち出された遊技球の発射方向を規定する発射レール112と、上記発射待機位置に遊技球を供給する球送装置113と、それら各種構成111～113が装着されているベースプレート114とを主要な構成として備えており、同ベースプレート114が内枠ベース体50に固定されることで、同内枠ベース体50に対して一体化されている。

【0058】

発射レール112は、遊技盤ユニット80側に向けて上り傾斜となるように、斜めに傾いた状態でベースプレート114に固定されている。発射レール112には断面略V字状の溝部が形成されており、その溝状部分に遊技球が嵌ることにより当該遊技球の前後位置が規定されるように構成されている。

【0059】

発射レール112の下流側の端部(すなわち下端部)寄りとなる位置には、球送装置113から供給された遊技球を上述した発射待機位置に留める球ストッパが配されている。球ストッパよりも更に下流側となる位置に、上記ソレノイド111が配置されている。

【0060】

ソレノイド111は、後述する電源・発射制御装置に対して電氣的に接続されている。その電源・発射制御装置からの電氣的な信号の出力に基づいてソレノイド111の出力軸が伸縮方向に往復動することにより、発射待機位置に置かれた遊技球が遊技盤ユニット80側、詳しくは遊技盤ユニット80に装着された誘導レール100に向けて打ち出される。

【0061】

誘導レール100は、遊技盤ユニット80(詳しくは板体の前面)に固定された遊技領域区画部材98とともに遊技領域PEを同遊技領域PEの外形が略円形状となるように区画形成している。また、誘導レール100は、遊技球の直径よりも大きな隙間を隔てて対峙するように配置された内レール101及び外レール102からなり、それら両レール101、102によって一条の誘導通路103が区画形成されている。誘導通路103は、発射レール112の先端側(斜め下方)に開放された入口部分104と、遊技領域PEの上部に位置する出口部分105とを有している。ソレノイド111の動作に基づいて発射された遊技球は、発射レール112→誘導レール100(入口部分104→出口部分105)の順に移動することにより遊技領域PEに導かれる。なお、遊技盤ユニット80において出口部分105の先側、詳しくは内レール101の先端付近には、遊技領域PEに到達した遊技球の同誘導通路103内への逆戻りを防止する逆戻り防止部材106が取り付けられており、先んじて遊技領域PEに至った遊技球によって後続する遊技球の打ち出しが妨げられることを抑制している。

【0062】

誘導レール100を構成している各レール101、102は、遊技領域PEの略中央部分を中心とする円弧状をなしている。このため、誘導通路103を通過する遊技球は、自身に発生する遠心力により外レール102に沿って、すなわち外レール102に接触したまま移動(摺動又は転動)しやすくなっている。つまり、遊技領域PEへと遊技球を届け

10

20

30

40

50

るようにして遊技球を発射した場合には誘導通路 1 0 3 において外レール 1 0 2 に沿った領域が実質的に遊技球が通過する通過領域（通過経路）を構成し、内レール 1 0 1 に沿う領域については実質的に遊技球が通過しない領域となる。

【0063】

同図 5 に示すように、誘導レール 1 0 0 及び発射レール 1 1 2 は、同誘導レール 1 0 0 の入口部分 1 0 4 と発射レール 1 1 2 の先端部分とが遊技盤ユニット 8 0 の下端縁を挟んで斜めに対峙するように配置されている。つまり、それら両レール 1 0 0, 1 1 2 は、同誘導レール 1 0 0 の入口部分 1 0 4 と発射レール 1 1 2 の先端部分とが遊技盤ユニット 8 0 の下端縁近傍にて左右にずれるようにして配置されている。これにより両レール 1 0 0, 1 1 2 を遊技盤ユニット 8 0 の下端縁に近づけつつ、誘導レール 1 0 0 の入口部分 1 0 4 と発射レール 1 1 2 との間には所定間隔の隙間を形成している。

10

【0064】

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

【0065】

20

内枠ベース体 5 0 において発射レール 1 1 2 の左方（詳しくは前扉枠 1 4 を支持している側）には内枠ベース体 5 0 を前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、この貫通孔に通路形成部材 1 2 1 が配設されている。通路形成部材 1 2 1 は、内枠ベース体 5 0 に対してネジ止めされており、本体側上皿通路 1 2 2 と本体側下皿通路 1 2 3 とを有している。それら本体側上皿通路 1 2 2 及び本体側下皿通路 1 2 3 の上流側は、後述する遊技球分配部に通じている。また、通路形成部材 1 2 1 の下方には前扉枠 1 4 に取り付けられた通路形成ユニット 4 5 の受口部が入り込んでおり、本体側上皿通路 1 2 2 の下方には前扉側上皿通路が配置され、本体側下皿通路 1 2 3 の下方には前扉側上皿通路が配置されている。

【0066】

30

内枠ベース体 5 0 において通路形成部材 1 2 1 の下方には、本体側上皿通路 1 2 2 及び本体側下皿通路 1 2 3 を開閉する開閉部材 1 2 4 が取り付けられている。開閉部材 1 2 4 は本体側上皿通路 1 2 2 及び本体側下皿通路 1 2 3 を閉鎖する前位置に付勢されており、前扉枠 1 4 が開放された場合には、この付勢力によって各開閉部材 1 2 4 が閉状態となることで、各通路 1 2 2, 1 2 3 からの遊技球の脱落が回避される事となる。これに対し、前扉枠 1 4 を閉じた状態では、前扉枠 1 4 の通路形成ユニット 4 5 に設けられた受口部により付勢力に抗して開閉部材 1 2 4 が押し開けられる。この状態では、本体側上皿通路 1 2 2 と前扉側上皿通路とが連通し、さらに本体側下皿通路 1 2 3 と前扉側下皿通路とが連通する。

【0067】

40

次に、図 7 及び図 8 に基づき内枠 1 3 （内枠ベース体 5 0 及び遊技盤ユニット 8 0 ）の背面構成について説明する。図 8 は内枠 1 3 の背面図である。

【0068】

図 8 に示すように内枠ベース体 5 0 の背面における回動基端側（図 8 の右側）には、軸受け金具 1 3 2 が取り付けられている。軸受け金具 1 3 2 には、上下に離間させて軸受け部 1 3 3 が形成されており、これら軸受け部 1 3 3 により内枠 1 3 に対して裏パックユニット 1 5 が回動可能に取り付けられている。また、内枠ベース体 5 0 の背面には、裏パックユニット 1 5 を閉じた状態で同内枠ベース体 5 0 に固定するための固定レバー 1 3 4 が複数設けられている。

【0069】

50

既に説明したように内枠ベース体 50 における収容凹部（遊技盤収容部）51 の底部分には内枠ベース体 50 の厚さ方向に貫通し同内枠ベース体 50 の背面側に開放された窓孔 52 が形成されており、その窓孔 52 が収容凹部 51 に収容された遊技盤ユニット 80 によって内枠 13 の正面側から覆われている。遊技盤ユニット 80（背面ブロック 80b）の背面には制御装置等の各種構成が搭載されており、それら各種構成は窓孔 52 を通じて内枠 13 の背側に露出した状態となっている。ここで、図 7 を参照して遊技盤ユニット 80 の背面の構成について説明する。

【0070】

既に説明したように遊技盤 80a の背面には、背面ブロック 80b が取り付けられている。背面ブロック 80b は、遊技盤 80a 側に開放された略箱状のベース体 251 を有してなり、このベース体 251 が遊技盤ユニット 80 の背面に固定されることで、遊技盤 80a と背面ブロック 80b とが一体化されている。

10

【0071】

ベース体 251 の前面側は、可動式の演出機構等の配置領域となっており、その背面側はそれら各種構成を制御する制御装置や上記可変表示ユニット 85（図柄表示装置 95）の配置領域となっている。

【0072】

より具体的には、ベース体 251 の一部が内枠ベース体 50 の背面側に突出しており、その突出した部分に対して上述した図柄表示装置 95（図 6 参照）と、その図柄表示装置 95 を駆動するための表示制御装置とが取り付けられている。これら図柄表示装置 95 及び表示制御装置は前後方向（内枠ベース体 50 の厚さ方向）に図柄表示装置 95 が前側且つ表示制御装置が後側となるように重ねて配置されている。さらに、ベース体 251 の背面部には、表示制御装置の後方に位置するようにして報知・演出制御装置 140 が搭載されている。

20

【0073】

報知・演出制御装置 140 は、後述する主制御装置からの指示に従い音声の出力やランプ表示、及び表示制御装置の制御を司る報知・演出制御基板を具備しており、報知・演出制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 141 に収容されて構成されている。

【0074】

報知・演出制御装置 140 の下方には、ベース体 251 を後方から覆うようにして主制御装置ユニット 160 が設けられている。主制御装置ユニット 160 は、遊技盤ユニット 80（詳しくは背面ブロック 80b）の背面に固定された合成樹脂製の取付台 161 と、その取付台 161 に搭載された主制御装置 162 とを有している。主制御装置 162 は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）と、電源を監視する機能（停電監視回路）とを有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 163 に収容されて構成されている。

30

【0075】

基板ボックス 163 は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としてのボックス封印部 164 によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス 163 が封印されている。ボックス封印部 164 は、基板ボックス 163 の短辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも 1 つが用いられて封印処理が行われる。

40

【0076】

ボックス封印部 164 はボックスベースとボックスカバーとを開封不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、ボックス封印部 164 を構成する係止孔部に係止ピンを挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開封不能に結合されるようになっている。ボックス封印部 164 による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数

50

のボックス封印部 164 のうち、少なくとも 1 つの係止孔部に係止ピンを挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス 163 を開封する場合には、係止ピンが挿入されたボックス封印部と基板ボックス 163 本体との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス 163 のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度封印処理する場合は他の係止孔部に係止ピンを挿入する。基板ボックス 163 の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス 163 に残しておけば、基板ボックス 163 を見ることで不正な開封が行われた旨が容易に発見できる。

【0077】

基板ボックス 163 と取付台 161 とは台座封印部 165 によって開封不能に連結されている。詳しくは、台座封印部 165 は、ボックス封印部 164 と同様に係止孔部及び係止ピンを有しており、係止孔部に対して係止ピンが挿入されることで基板ボックス 163 と取付台 161 とが分離不能に結合されるようになっている。これにより、基板ボックス 163 の不正な取り外しが行われた場合に、その事実を把握しやすくなっている。

【0078】

ベース体 251 の前面部において遊技盤ユニット 80 の背面下部と対向している部分には、前記一般入賞口 81、作動口ユニット 82、可変入賞装置 83 の遊技盤開口部に対応し且つ下流側で 1 カ所に集合する回収通路（図示略）が形成されている。これにより、一般入賞口 81 等に入賞した遊技球は何れも回収通路を介して遊技盤ユニット 80 の下方に集合する構成となっている。つまり、ベース体 251 には各種入賞口に入賞した遊技球を回収する機能が付与されている。

【0079】

遊技盤ユニット 80 の下方には後述する排出通路が配されており、回収通路によって遊技盤ユニット 80 の下方に集合した遊技球は排出通路内に導出される。なお、アウト口 86 についても同様に排出通路に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球はアウト口 86 を介して排出通路内に導出される。

【0080】

また、背面ブロック 80b を構成するベース体 251 には、上述した各入球部用の検知センサとして、上記一般入賞口 81 に入賞した遊技球を検知する一般入賞口用検知センサと、作動口 91、92 に入った遊技球を検知する作動口用検知センサとが装着されており、それら各種検知センサによって入賞検知機構が構成されている。これら各種検知センサは主制御装置 162 に対して電氣的に接続されており、各検知センサから検知情報（検知信号）が同主制御装置 162 に出力される構成となっている。

【0081】

次に、図 9 及び図 10 に基づき裏パックユニット 15 について説明する。図 9 はパチンコ機 10 の背面図、図 10 は裏パックユニット 15 の正面図である。

【0082】

図 9 に示すように、内枠 13 は裏パックユニット 15 によって後方から覆われている。裏パックユニット 15 は、裏パックユニット 15 の本体部としての裏パック 201 を備えており、当該裏パック 201 に対して、払出機構部 202、排出通路盤及び制御装置集合ユニット 204 が取り付けられている。

【0083】

裏パック 201 は、透明性を有する合成樹脂により成形されており、図 10 に示すように払出機構部 202 等が取り付けられるベース部 211 と、パチンコ機 10 後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部 212 とを有してなる。保護カバー部 212 は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット 85 を囲むのに十分な大きさを有する。

【0084】

ベース部 211 には、外部端子板が設けられている。外部端子板には各種の出力端子が設けられており、これらの出力端子を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピ

10

20

30

40

50

ュータ) に対して各種信号が出力される。また、図 10 に示すように、ベース部 211 にはパチンコ機 10 後方からみて右端部に上下一対の掛止ピン 214 が設けられており、掛止ピン 214 を内枠 13 に設けられた前記軸受け部 133 に挿通させることで、裏パックユニット 15 が内枠 13 に対して回動可能に支持されている。ベース部 211 には、内枠 13 に設けられた固定レバー 134 が挿通される複数の挿通部が形成されており、固定レバー 134 が挿通部に挿通された状態にてベース部 211 に後方から当接することにより内枠 13 に対して裏パックユニット 15 が固定されている。

【0085】

ベース部 211 には、保護カバー部 212 を迂回するようにして払出機構部 202 が配設されている。払出機構部 202 には、裏パック 201 の最上部に配されているとともに上方に開口したタンク 221 が設けられており、遊技ホールの島設備から供給される遊技球がそのタンク 221 に逐次補給される。タンク 221 の側方には、下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 222 が連結され、タンクレール 222 の下流側には上下方向に延びるケースレール 223 が連結されている。ケースレール 223 の最下流部には払出装置 224 が設けられている。払出装置 224 より払い出された遊技球は、当該払出装置 224 の下流側に設けられた図示しない払出通路を通じて、裏パック 201 のベース部 211 に設けられた遊技球分配部 225 に供給される。

【0086】

遊技球分配部 225 は、払出装置 224 より払い出された遊技球を上皿 33、下皿 34 又は後述する排出通路の何れかに振り分けるための機能を有し、内側の開口部が上述した本体側上皿通路 122 及び前扉側上皿通路を介して上皿 33 に通じ、外側の開口部が本体側下皿通路 123 及び前扉側下皿通路を介して下皿 34 に通じるように形成されている。

【0087】

ベース部 211 の下端部には、当該下端部を前後に挟むようにして排出通路盤及び制御装置集合ユニット 204 が取り付けられている。排出通路盤には、制御装置集合ユニット 204 と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット 204 によって塞がれている。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、上述した回収通路等から排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機 10 外部に排出される。

【0088】

制御装置集合ユニット 204 は、横長形状をなす取付台 241 を有し、取付台 241 に払出制御装置 242 と電源・発射制御装置 243 とが搭載されている。これら払出制御装置 242 と電源・発射制御装置 243 とは、払出制御装置 242 がパチンコ機 10 後方となるように前後に重ねて配置されている。

【0089】

払出制御装置 242 においては基板ボックス 244 内に払出装置 224 を制御する払出制御基板が収容されており、当該払出制御基板に設けられた状態復帰スイッチ 245 が基板ボックス 244 外に突出している。例えば、払出装置 224 における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ 245 が押されると、球詰まりの解消が図られるようになっている。

【0090】

電源・発射制御装置 243 は、基板ボックス 246 内に電源・発射制御基板が収容されている。電源・発射制御基板により、各種制御装置等で要する所定の電源が生成されて出力され、さらに遊技者による遊技球発射ハンドル 41 の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。具体的には、遊技球発射機構 110 を構成しているソレノイド 111 の駆動制御や球送装置 113 の駆動制御が実行される。

【0091】

また、電源・発射制御装置 243 には電源スイッチ 247 が設けられている。電源スイッチ 247 を操作することにより、パチンコ機 10 の電源を投入状態（オン状態）又は遮断状態（オフ状態）に切り替え可能となっている。

10

20

30

40

50

【0092】

ここで、本パチンコ機10は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持される。一方、主制御装置162に設けられたリセットスイッチ166を押しながら電源を投入すると、RAMデータが初期化されるようになっている。

【0093】

これら各種スイッチについては、遊技機主部12（内枠13）を開放して内枠13の背面部を露出させることで遊技機正面側から操作可能となる。一方で、上記施錠装置75によって遊技機主部12の開放が規制されている状態では、遊技機正面側からそれら各種スイッチを操作することができない。つまり、上記各種スイッチについては遊技機主部12を閉じた状態では操作されにくくなっており、施錠装置75用のキーを所有していないもの（例えば不正行為者）による遊技機正面側からの操作を困難なものとしている。

【0094】

（パチンコ機10の電氣的構成）

次に、図11のブロックを参照してパチンコ機10の電氣的構成について説明する。

【0095】

主制御装置162に設けられた主制御基板401には、MPU402が搭載されている。MPU402は、当該MPU402により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM403と、そのROM403内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM404と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵された素子である。なお、MPU402が有する機能の一部、例えば、ROM403の機能やRAM404の機能などを別の素子として有する構成としてもよい。

【0096】

MPU402には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU402の入力側には、主制御装置162に設けられた停電監視基板405、払出制御装置242及び各種検知センサなどが接続されている。停電監視基板405には電源・発射制御装置243が接続されており、MPU402には停電監視基板405を介して電力が供給される。

【0097】

各種検知センサの一部として、一般入賞口81への入球（入賞）を検知する入球検知センサ391a、可変入賞装置83への入球（入賞）を検知する入球検知センサ391b、第1作動口91への入球（入賞）を検知する入球検知センサ391c、第2作動口92への入球（入賞）を検知する入球検知センサ391d、スルーゲート84への入球（入賞）を検知する入球検知センサ391eが接続されており、主制御装置162のMPU402において各入球部への入賞判定（入球判定）が行われる。また、MPU402では、第1作動口91及び第2作動口92への入賞に基づいて大当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート84への入賞に基づいてサポート抽選を実行する。

【0098】

MPU402の出力側には、停電監視基板405、払出制御装置242及び報知・演出制御装置140が接続されている。払出制御装置242には、例えば、上述した作動口91、92等の入賞対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。この場合、賞球コマンドの出力に際しては、ROM403のコマンド情報記憶エリア425が参照される。そして、一般入賞口81への入賞を特定した場合には10個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、可変入賞装置83への入賞を特定した場合には15個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、第1作動口91への入賞を特定した場合には3個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、第2作動口92への入賞を特定した場合には4個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力される。

【0099】

報知・演出制御装置140には、主制御装置162から変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ROM403のコマンド情報記憶エリア425が参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

【0100】

また、MPU402の出力側には、可変入賞装置83のシャッタを開閉動作させる可変入賞駆動部、第2作動口92の電動役物93を開閉動作させる電動役物駆動部及び主表示ユニット99が接続されている。主制御基板401には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてMPU402は各種駆動部の駆動制御を実行する。

10

【0101】

つまり、開閉実行モードにおいては可変入賞装置83が開閉されるように、MPU402において可変入賞駆動部の駆動制御が実行される。また、電動役物93のサポート抽選に当選した場合には、電動役物93が開閉されるように、MPU402において電動役物駆動部の駆動制御が実行される。また、MPU402によって主表示ユニット99の主表示部Dの表示制御が実行される。

【0102】

さらには、MPU402の出力側に外部出力端子板213が接続されており、この外部出力端子板213を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータ）に対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータにてパチンコ機10の状態や遊技状況等を把握可能となっている。

20

【0103】

停電監視基板405は主制御基板401と電源・発射制御装置243とを中継しており、同停電監視基板405には電源・発射制御装置243から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視する機能が付与されている。払出制御装置242は、主制御装置162から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装224により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

【0104】

電源・発射制御装置243は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板401や払出制御装置242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所定の電力経路を通じて供給する。また、電源・発射制御装置243は、遊技球発射機構110の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構110は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

30

【0105】

報知・演出制御装置140には、MPUが搭載された報知・演出制御基板が設けられている。MPUには、当該MPUにより実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROMと、そのROM内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAMと、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等の各種回路等が内蔵されている。なお、MPUに対してROM及びRAMが1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。報知・演出制御装置140のMPUは、主制御装置162から入力された各種コマンドに基づいて、前扉枠14に設けられたランプ部26～28やスピーカ部29を駆動制御するとともに、表示制御装置410を制御するものである。

40

【0106】

表示制御装置410では、報知・演出制御装置140から入力されたコマンドに基づいて、図柄表示装置95の表示制御を実行する。この場合に、報知・演出制御装置140では、主制御装置162から入力された各種コマンドに基づいて、図柄表示装置95におけ

50

る図柄の変動表示態様（例えばリーチ発生の有無及びリーチ演出の内容等）や図柄の停止表示態様（変動表示の終了に伴い最終的に停止表示させる図柄組合せの種類）を決定する。

【0107】

ここで、各遊技回の図柄の変動表示に係る構成及び同変動表示の内容について説明する。なお、以下の説明においては適宜図12及び図13を参照する。図12及び図13は図柄表示装置95の表示画面95aにおける表示内容を説明するための概略図であり、説明の便宜上、図13等においては表示画面95aにて表示される背景画像等の図示を省略している。

【0108】

表示制御装置410には、キャラクタROMが設けられている。当該キャラクタROMには、「1」～「9」の数字が付された9種類の主図柄のデータ（図12（a）～（i）参照）と、数字が付されていない副図柄のデータ（図12（j）参照）とが予め記憶されている。

【0109】

図13（a）に示すように、図柄表示装置95の表示画面95aには、上段・中段・下段の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が設定されている。各図柄列Z1～Z3は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。そして、表示画面95aでは、これら各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向き（具体的には、右から左）にスクロールするように変動表示される。

【0110】

上図柄列Z1には、「1」～「9」の9種類の主図柄が数字の降順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。下図柄列Z3には、「1」～「9」の9種類の主図柄が数字の昇順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。つまり、上図柄列Z1と下図柄列Z3は18個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Z2には、数字の昇順に「1」～「9」の9種類の主図柄が配列された上で「9」の主図柄と「1」の主図柄との間に「4」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。つまり、中図柄列Z2に限っては、10個の主図柄が配されて20個の図柄により構成されている。

【0111】

また、図13（b）に示すように、表示画面95aは、図柄列毎に3個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として3×3の計9個の図柄が停止表示されるようになっている。また、表示画面95aには、5つの有効ライン、すなわち左ラインL1、中ラインL2、右ラインL3、右下がりラインL4、右上がりラインL5が設定されている。そして、上図柄列Z1→下図柄列Z3→中図柄列Z2の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに所定の図柄組合せ（例えば同一の数字が付された図柄組合せ）が形成された状態で全図柄列Z1～Z3の変動表示が終了すれば、通常大当たり結果又は確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【0112】

なお、上記のように各図柄列の変動表示が停止されることに鑑みれば、上図柄列Z1を第1図柄列（又は第1絵柄列）、下図柄列Z3を第2図柄列（又は第2絵柄列）、中図柄列Z2を第3図柄列（又は第3絵柄列）と称することができる。

【0113】

上記各主図柄のうち、奇数番号（1，3，5，7，9）が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、偶数番号（2，4，6，8）が付された主図柄は「非特定図柄」に相当する。確変大当たり結果となった場合には、例えば同一の特定図柄組合せや同一の非特定図柄組合せが停止表示される。また、通常大当たり結果となった場合には、例えば同一の非特定図柄組合せが停止表示される。

【0114】

なお、図柄表示装置95における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されること

10

20

30

40

50

はなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。例えば、複数の図柄列を横並びとなるように設定し、図柄列における図柄の変動表示の方向を縦方向に設定してもよい。

【0115】

表示画面95aの下部、詳しくは上図柄列用の変動表示領域と中図柄列用の変動表示領域と下図柄列用の変動表示領域とによって構成された変動表示領域MEの下方には、保留表示領域が設定されている。保留表示領域は、遊技球が作動口91、92に入賞した場合の最大保留個数と同数の単位保留表示領域が左右方向に並ぶようにして区画表示された保留数表示領域Daと、変動表示領域MEにて実行中の遊技回に対応した保留用画像（保留アイコン）を表示可能な実行対象表示領域Dcとによって構成されている。

10

【0116】

より詳しくは、遊技球が作動口91、92に入賞した場合の最大保留個数は8個であり、これに対応させて保留数表示領域Daには、第1単位保留表示領域、第2単位保留表示領域、第3単位保留表示領域、第4単位保留表示領域、第5単位保留表示領域、第6単位保留表示領域、第7単位保留表示領域、第8単位保留表示領域が設定されている。

【0117】

例えば、遊技球が作動口91、92に入賞した場合の保留個数が1個の場合には、第1単位保留表示領域のみにて所定の保留用画像（保留アイコン）が表示され、遊技球が作動口91、92に入賞した場合の保留個数が4個の場合には、第1単位保留表示領域～第4単位保留表示領域に所定の保留用画像（保留アイコン）が各々表示される構成となっている。図13（b）においては、作動口91、92における保留個数が3個である場合について例示している。なお、以下の説明では「保留個数」を単に「保留数」とも称する。

20

【0118】

（各種カウンタについて）

次に、上記の如く構成されたパチンコ機10の動作について説明する。

【0119】

MPU402は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり抽選、主表示ユニット99（主表示部D）の表示の設定、図柄表示装置95の図柄表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図14に示すように、大当たり抽選に使用する当たり乱数カウンタC1と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の当たり種別を判定する際に使用する種別カウンタC2と、図柄表示装置95が外れ変動する際のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタC3と、当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、主表示ユニット99の作動口用表示部D1、D2における絵柄の変動表示時間及び図柄表示装置95の表示画面95aにおける図柄の変動表示時間を決定する変動種別カウンタCSとを用いることとしている。さらに、第2作動口92に付属の電動役物93を電役開放状態とするか否かの抽選に使用する電動役物開放カウンタC4を用いることとしている。

30

【0120】

各カウンタC1～C4、CINI、CSは、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がRAM404の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ431に適宜格納される。RAM404には、作動口用保留エリアREと、実行エリアAEと、総保留数記憶領域とからなる保留球格納エリア432が設けられている。

40

【0121】

作動口用保留エリアREは、第1エリア、第2エリア、第3エリア、第4エリア、第5エリア、第6エリア、第7エリア、第8エリアを備えており、第1作動口91又は第2作動口92への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ431に格納されている当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報が、上述した保留情報として第1エリア～第8エリアの何れかに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

50

【0122】

この場合、第1エリア～第8エリアには、第1作動口91又は第2作動口92への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア→第2エリア→第3エリア→第4エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。そして、第1作動口91又は第2作動口92への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大4個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア432には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第1作動口91又は第2作動口92への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【0123】

実行エリアAEは、主表示ユニット99の作動口用表示部D1、D2にて絵柄の変動表示を開始する際に、作動口用保留エリアREの第1エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、1遊技回の開始に際しては実行エリアAEに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【0124】

ここで、各種カウンタについて補足説明する。

【0125】

当たり乱数カウンタC1は、例えば0～599の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり599）に達した後0に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～599）。当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が第1作動口91又は第2作動口92に入賞したタイミングでRAM404の保留球格納エリア432の作動口用保留エリアREに格納される。

【0126】

大当たり当選となる乱数の値は、ROM403における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア421に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。図15に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。つまり、本パチンコ機10は、当否抽選手段における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設定されている。

【0127】

上記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図15（a））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「107」、「207」、「307」、「407」、「507」の計6個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「107」、「207」、「307」、「407」、「507」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図15（b））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「37」、「57」、「77」、「97」、「107」・・・「597」の計30個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「37」、「57」、「77」、「97」、「107」・・・「597」が大当たり結果に対応している。因みに、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、大当たりとなる乱数の数及び値は任意である。

【0128】

本実施の形態では、大当たり当選となる乱数の値は外れ結果に対応している。外れ結果については、通常外れ結果と特殊外れ結果とに大別される。詳細については後述するが、特殊外れ結果については、電動役物93によるサポートモードが後述の高頻度サポートモードAに切り替わる契機となっている点で通常外れ結果よりも優遇されており、所定の条件下にて特殊外れとなった場合には当該特殊外れに係る遊技回が終了した後にサポートモ

ードが高頻度サポートモードに切り替わる構成となっている。なお、以下の説明では、通常外れ結果を単に「外れ結果」とも称する。

【0129】

上記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図15（a））が参照されることとなる状況下では、特殊外れとなる乱数の値（すなわち、特殊外れ情報）は「111」，「333」，「555」の計3個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「111」，「333」，「555」が特殊外れ結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図15（b））が参照されることとなる遊技状態下においても、特殊外れとなる乱数の値（すなわち、特殊外れ情報）は「111」，「333」，「555」の計3個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「111」，「333」，「555」が大当たり結果に対応している。つまり、低確率モード及び高確率モードの何れにおいても特殊外れとなる確率は同一となっている。

10

【0130】

次に、種別カウンタC2について説明する。種別カウンタC2は、0～29の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり29）に達した後0に戻る構成となっている。ここで、本実施の形態では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、（1）開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、（2）開閉実行モード終了後の電動役物93によるサポートモードという2つの条件に差異が設けられている。

20

【0131】

第2作動口92に付属の電動役物93によるサポートモードとしては、遊技領域PEに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第2作動口92の電動役物93が単位時間当たりには開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、低頻度サポートモード（低頻度サポート状態又は低頻度ガイド状態）と高頻度サポートモード（高頻度サポート状態又は高頻度ガイド状態）とが設定されている。高頻度サポートモードについては、上述した特殊外れ等を契機として移行する高頻度サポートモードAと、大当たりを契機として移行する高頻度サポートモードBとに大別される。これらサポートモードの違いについては後述する。

【0132】

種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が、第1作動口91又は第2作動口92に入賞したタイミングでRAM404の保留球格納エリア432の作動口用保留エリアREに格納される。

30

【0133】

種別カウンタC2に対する遊技結果の振分先は、ROM403における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリア422に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。ここで、振分テーブルの内容について図16の概略図を用いて説明する。振分テーブルとしては、図16（a）に示す大当たり用の振分テーブル（第1振分情報群）と、図16（b）に示す特殊外れ用の振分テーブル（第2振分情報群）とが設定されている。

40

【0134】

図16（a）に示すように、大当たり用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、6R通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）及び6R確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。具体的には、「0～29」の種別カウンタC2の値のうち「0～14」が6R通常大当たり結果に対応しており、「15～29」が6R確変大当たり結果に対応している。

【0135】

図17（a）に示すように、6R通常大当たり結果は、特別遊技状態（開閉実行モード）の終了後に抽選モードが低確率モードとなり且つサポートモードが高頻度サポートモードBとなる大当たり結果である。この高頻度サポートモードBは、当該高頻度サポートモ

50

ードB中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了となり、低頻度サポートモードに切り替わる。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として40回が設定される。

【0136】

6R確変大当たり結果は、特別遊技状態（開閉実行モード）の終了後に抽選モードが高確率モードとなり且つサポートモードが高頻度サポートモードBとなる大当たり結果である。この高頻度サポートモードBは、次回大当たり結果となって特別遊技状態へ移行するまで継続され、特別遊技状態の開始に伴って低頻度サポートモードに切り替わる。

【0137】

次に、図16（b）に示すように、特殊外れ用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、特殊外れ結果A及び特殊外れ結果Bが設定されている。具体的には、「0～29」の種別カウンタC2の値のうち、「0～23」が特殊外れ結果Aに対応しており、「24～29」が特殊外れ結果Bに対応している。

【0138】

図17（b）に示すように、特殊外れ結果A及び特殊外れ結果Bについては何れも、抽選モードの切替契機とはなっておらず、電動役物93によるサポートモードの切替契機となっている。

【0139】

具体的には、特殊外れ結果Aは、当該特殊外れ結果Aとなった遊技回の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードAを切り替える契機となっている。この高頻度サポートモードAは、当該高頻度サポートモードA中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は当該終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了し、低頻度サポートモードに移行する。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として20回が設定される。

【0140】

特殊外れ結果Bについても、当該特殊外れ結果Bとなった遊技回の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードAを切り替える契機となっている。この高頻度サポートモードAは、当該高頻度サポートモードA中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は当該終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了し、低頻度サポートモードに移行する。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として40回が設定される。

【0141】

リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり238）に達した後0に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、遊技球が第1作動口91又は第2作動口92に入賞したタイミングでRAM404の保留球格納エリア432の作動口用保留エリアREに格納される。そして、ROM403のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチを発生させるか否かを決定することとしている。

【0142】

但し、開閉実行モードに移行する遊技回においては、MPU402では、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。なお、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタC3の数は、各遊技状態において同一となっているが、遊技状態に応じて各々個別に設定されるものであってもよい。例えば、サポートモードが高頻度サポートモードである場合の方が、低頻度サポートモードよりも、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタC3の数が多く設定された構成としてもよい。

【0143】

ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置95（表示画面95a）を備え、遊技結果が開閉実行モード対応の遊技結果となった遊技回では変動表示後の停止表示結果が特別表示結果となり得

10

20

30

40

50

る遊技機において、図柄表示装置 95 における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【0144】

換言すれば、図柄表示装置 95 の表示画面 95 a に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、開閉実行モードの発生に対応した図柄組合せが成立する可能性があるリーチ図柄組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。

【0145】

より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置 95 の表示画面 95 a 内の予め設定された有効ライン上に、開閉実行モードの発生に対応した図柄組合せが成立する可能性のあるリーチ図柄組合せを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。

【0146】

表示画面 95 a における表示内容について更に詳しく説明すると、最初に上図柄列において図柄の変動表示が終了され、さらに下図柄列において図柄の変動表示が終了された状態において、いずれかの有効ラインに当たり図柄組合せを構成する数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において中図柄列にて図柄の変動表示が行われることでリーチ表示となる。そして、大当たり発生時には、リーチラインを形成している主図柄とともに当たり図柄組合せを構成する数字が付された主図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中図柄列における図柄の変動表示が終了される。

【0147】

また、リーチ表示には、上記のようにリーチ図柄組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面 95 a の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ表示が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクタといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【0148】

変動種別カウンタ C5 は、例えば 0 ～ 198 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 198）に達した後 0 に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C5 は、主表示ユニット 99（主表示部 D）の第 1 作動口用表示部 D1 及び第 2 作動口用表示部 D2 における変動表示時間と、図柄表示装置 95 における図柄の変動表示時間とを MPU 402 において決定する上で用いられる。変動種別カウンタ C5 は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 作動口用表示部 D1 及び第 2 作動口用表示部 D2 における変動表示の開始時及び図柄表示装置 95 による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタ C5 のバッファ値が取得される。

【0149】

電動役物開放カウンタ C4 は、例えば、0 ～ 599 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 599）に達した後 0 に戻る構成となっている。電動役物開放カウンタ C4 は定期的に更新され、スルーゲート 84 に遊技球が入賞したタイミングで RAM 404 の電役保留エリア 433 に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された電動役物開放カウンタ C4 の値によって第 2 作動口 92 の電動役物 93 を開放状態に制御するか否かのサポート抽選が行われる。以下、図 18 及び図 19 の概略図を参照してサポートモードについて補足説明する。

10

20

30

40

50

【0150】

サポート当選となる乱数の値は、ROM403における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア421にサポート抽選テーブル（当否情報群）として記憶されている。図18に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（低確率用当否情報群）と、高頻度サポートモードA用のサポート抽選テーブル（低確率用当否情報群）と、高頻度サポートモードB用のサポート抽選テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。

【0151】

上記抽選に際して低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図18（a））が参照されることとなる状況下では、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「1」，「3」，「5」，「7」・・・「595」，「597」，「599」の計300個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「1」，「3」，「5」，「7」・・・「595」，「597」，「599」がサポート当選結果に対応している。それ以外の値についてはサポート非当選結果に対応している。

10

【0152】

上記抽選に際して高頻度サポートモードA用のサポート抽選テーブル（図18（b））が参照されることとなる状況下では、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「1」，「3」，「5」，「7」・・・「595」，「597」，「599」の計300個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「1」，「3」，「5」，「7」・・・「595」，「597」，「599」がサポート当選結果に対応している。それ以外の値についてはサポート非当選結果に対応している。つまり、高頻度サポートモードA用のサポート抽選テーブルについては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルと共用となっている。

20

【0153】

一方、上記抽選に際して高頻度サポートモードB用の当否テーブル（図18（c））が参照されることとなる状況下では、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「4」，「304」を除く全ての計598個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「4」，「304」以外が全てサポート当選結果に対応している。つまり、高頻度サポートモードBにおいてはサポート抽選のほぼすべてにおいてサポート当選となる点で、上記高頻度サポートモードAや低頻度サポートモードと差別化されている。

30

【0154】

図19に示すように、低頻度サポートモードにおいては、サポート当選確率が1/2となっており、サポート当選結果となった場合に電動役物93が開状態に切り替わる回数（開放回数）が「1回」となるように規定され、電動役物93が開状態に維持される時間（開放時間）は「0.1sec」となるように規定されている。このように、開放時間を極端に短くすることにより、低頻度サポートモード中は第2作動口92への入賞が実質的に回避されている。

【0155】

高頻度サポートモードAにおいては、サポート当選確率が1/2となっている点では、低頻度サポートモードと同様であるものの、サポート当選結果となった場合に電動役物93が開状態に切り替わる回数（開放回数）が「2回」となるように規定され、電動役物が開状態に維持される時間（開放時間）は「2sec」、閉状態に維持されるインターバル時間は「0.2sec」となるように規定されている。このように低頻度サポートモードと比べて開放時間を拡張することにより、高頻度サポートモードA中は第2作動口92への入賞が許容されている。このようにして第2作動口92への入賞が適宜発生することにより、持ち球の減り（投資）を抑えながら遊技を進めることが可能となっている。つまり、低頻度サポートモードと比較して、高頻度サポートモードAは、発射した遊技球の数に対する賞球の数の割合（所謂ベース）が高くなるように構成されている。

40

【0156】

50

高頻度サポートモードBにおいては、サポート当選確率が1/1.1となっており、サポート当選結果となった場合に電動役物93が開状態に切り替わる回数（開放回数）が「2回」となるように規定され、電動役物が開状態に維持される時間（開放時間）は「2sec」、閉状態に維持されるインターバル時間は「0.2sec」となるように規定されている。このように低頻度サポートモードと比べて開放時間を拡張することにより、高頻度サポートモードB中は第2作動口92への入賞が許容されている。高頻度サポートモードBにおいては高頻度サポートモードAと比べて第2作動口92への入賞頻度が高くなることにより、持ち球の減り（投資）を一層抑えながら遊技を進めることが可能となっている。つまり、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードAと比較して、高頻度サポートモードBは、発射された遊技球の数に対する賞球の数の割合（所謂ベース）が高くなるように構成されている。

10

【0157】

既に説明したように、本実施の形態における遊技状態については作動口91、92への入球に基づく遊技回が繰り返されるようにして遊技が進行する通常遊技状態と大当たりを契機として移行し可変入賞装置83が開閉される特別遊技状態（開閉実行モード）とに大別される。通常遊技状態は、抽選モードが低確率モード且つサポートモードが低頻度サポートモードとなる第1通常遊技状態と、抽選モードが高確率モード且つサポートモードが高頻度サポートモードBとなる第2通常遊技状態と、抽選モードが低確率モード且つサポートモードが高頻度サポートモードBとなる第3通常遊技状態と、抽選モードが低確率モード且つサポートモードが高頻度サポートモードAとなる第4通常遊技状態とで構成されている。遊技者の有利度については、第1通常遊技状態 < 第4通常遊技状態、第3通常遊技状態 < 第2通常遊技状態の順に高くなるように差が設けられている。

20

【0158】

（主制御装置162にて実行される各種処理について）

次に、主制御装置162内のMPU402にて遊技を進行させる上で実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、MPU402では、上記タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理やNMI端子（ノンマスクابل端子）への停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理が実行されるが、これらの各種処理については説明を省略する。

【0159】

（タイマ割込み処理）

先ず、図20のフローチャートを参照し、タイマ割込み処理について説明する。本処理はMPU402により定期的に（例えば2msec周期で）起動される。

30

【0160】

ステップS101では、各種入賞検知センサ（例えば上記検知センサ391a～391e）の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置162に接続されている各種入賞検知センサの状態を読み込み、当該入賞検知センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【0161】

その後、ステップS102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際に0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM404の該当するバッファ領域に格納する。

40

【0162】

続くステップS103では、当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及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、当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び電動役物開放カウンタC4をそれぞれ1加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM404の該当するバッファ領域に格納する。

50

【0163】

続くステップS104では、スルーゲート84への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、RAM404の各種フラグ格納エリア435にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には電役保留エリア433に記憶されているスルーゲート84用の保留情報の数（以下、役物保留記憶数SNともいう）が4未満であることを条件として、上記ステップS103にて更新した電動役物開放カウンタC4の値を電役保留エリア433に格納する。そして、各種フラグ格納エリア435にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【0164】

ステップS104のスルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップS105に進み、当該ステップS105にて作動口91, 92への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、本タイマ割込み処理を終了する。

【0165】

（作動口用の入賞処理）

ここで、図21及び図22のフローチャートを参照して作動口用の入賞処理について説明する。

【0166】

ステップS201では、遊技球が第1作動口91に入球（入賞）したか否かを判定する。遊技球が第1作動口91に入球したと判定した場合には、ステップS202に進み、払出制御装置242に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【0167】

続くステップS203では、第1作動口91に遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータに対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、第1作動口91への入球が発生した旨がホールコンピュータにて把握される。続くステップS204では、保留数記憶領域から第1作動口91に対応する値を読み出し、この値を第1作動口用保留記憶数RaNをセットする（以下、第1作動口用保留記憶数RaNともいう）。その後は、ステップS205にて、当たり乱数カウンタC1や種別カウンタC2等の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【0168】

一方、ステップS201にて遊技球が第1作動口91に入賞していないと判定した場合にはステップS206に進む。ステップS206では、遊技球が第2作動口92に入球（入賞）したか否かを判定する。遊技球が第2作動口92に入球したと判定した場合には、ステップS207に進み、払出制御装置242に遊技球を4個払い出させるための賞球コマンドをセットする。なお、ステップS202, S207にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理S401にて払出制御装置242に対して送信される。

【0169】

続くステップS208では、第2作動口92に遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータに対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、第2作動口92への入球が発生した旨がホールコンピュータにて把握される。続くステップS209では、保留数記憶領域から第2作動口92に対応する値を読み出し、この値を第2作動口用保留記憶数RbNをセットする（以下、第2作動口用保留記憶数RbNともいう）。その後は、ステップS205にて、当たり乱数カウンタC1や種別カウンタC2等の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【0170】

なお、ステップS201, S206の両処理にてそれぞれ否定判定をした場合、すなわち第1作動口91及び第2作動口92のいずれにも入球がなかった場合には、そのまま本入賞処理を終了する。

【0171】

ここで、図 22 を参照して、ステップ S 205 の情報取得処理について説明する。

【0172】

(情報取得処理)

情報取得処理においては先ずステップ S 301 にて、保留球格納エリア 432 の保留数記憶領域に格納された作動保留記憶数 N、詳しくは第 1 作動口 91 及び第 2 作動口 92 のうち当該情報取得処理の契機となった入球部に係る作動保留記憶数 N (上記 R a N 又は R b N) が上限値 (本実施の形態では「4」) 未満であるか否かを判定する。作動保留記憶数 N が上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップ S 302 にて対応する作動口の作動保留記憶数 N を 1 加算するとともに、ステップ S 303 にて保留数記憶領域に格納された総保留数 (以下、共通保留数 C R N という) を 1 加算する。

10

【0173】

続くステップ S 304 では、上記ステップ S 103 にて更新した当たり乱数カウンタ C 1、種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各値を、作動口用保留エリア R E の空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S 302 にて 1 加算した共通保留数 C R N と対応する記憶エリアに格納する。

【0174】

つまり、第 1 作動口用保留記憶数 R a N がセットされている場合には、上記ステップ S 103 にて更新した当たり乱数カウンタ C 1、種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各値を、作動口用保留エリア R E の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S 302 にて 1 加算した作動保留記憶数 N と対応するエリアに格納する。

20

【0175】

また、第 2 作動口用保留記憶数 R b N がセットされている場合には、上記ステップ S 103 にて更新した当たり乱数カウンタ C 1、種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、作動口用保留エリア R E の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S 302 にて 1 加算した作動保留記憶数 N と対応するエリアに格納する。

【0176】

保留情報を格納した後は、ステップ S 305 に進む。ステップ S 305 では、主表示ユニット 99 の保留数表示部について表示更新処理を実行する。表示更新処理では、今回の入球先 (入賞先) が第 1 作動口 91 の場合には第 1 作動口用保留数表示部 S 1 の表示を更新し、今回の入球先 (入賞先) が第 2 作動口 92 の場合には第 2 作動口用保留数表示部 S 2 の表示を更新する。

30

【0177】

各保留数表示部 S 1、S 2 については 4 つの L E D によって構成されており、それら保留数表示部 S 1、S 2 にて点灯している L E D の数と第 1 作動口 91 に係る保留数及び第 2 作動口 92 に係る保留数とが一致する構成となっている。今回の入賞によって第 1 作動口 91 に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて第 1 作動口用保留数表示部 S 1 にて点灯している L E D の数を増やす処理を行い、第 2 作動口 92 に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて第 2 作動口用保留数表示部 S 2 にて点灯している L E D の数を増やす処理を行う。

40

【0178】

続くステップ S 306 及びステップ S 307 では、作動口 91、92 への入賞が発生したことをサブ側 (副側) の制御装置である報知・演出制御装置 140 及び表示制御装置 410 に認識させるとともに後述する保留予告等を実行させるための処理である事前確認処理及び保留コマンドの設定処理を実行し、本情報取得処理を終了する。なお、保留コマンドには第 1 作動口 91 及び第 2 作動口 92 のうち何れへの入賞に基づくものであるかの情報が含まれる。

【0179】

ステップ S 307 の保留コマンドの設定処理にて設定された保留コマンドは後述する通

50

常処理の外部出力処理（ステップS401）にて報知・演出制御装置140及び表示制御装置410に送信されることとなる。

【0180】

（通常処理）

次に、通常処理の流れを図23のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップS401～S407の処理が4msec周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップS409、S410のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【0181】

通常処理においてはまず、ステップS401にて外部信号出力処理を実行する。ステップS401の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置及びホールコンピュータに送信する。

【0182】

具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置242に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンド、保留コマンドや後述するシフトコマンド等の各種コマンドが設定されている場合にはそれを報知・演出制御装置140に対して送信する。

【0183】

また、詳細については後述するが、例えば主表示部Dの作動口用表示部D1、D2にて絵柄の変動表示が終了する毎にホールコンピュータに図柄確定を示す外部信号を出力し、開閉実行モード中は開閉実行モード中であることを示す外部信号をホールコンピュータに出力し、高頻度サポートモード中である場合には高頻度サポートモード中であることを示す外部信号をホールコンピュータに出力する。

【0184】

次に、ステップS402では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSを1加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM404の該当するバッファ領域に格納する。

【0185】

続くステップS403では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、図柄表示装置95による図柄の変動表示の設定、主表示ユニット99の表示制御などを行う。

【0186】

ステップS403の遊技回制御処理を実行した後は、ステップS404に進み、遊技状態移行処理を実行する。詳細は後述するが、この遊技状態移行処理により、遊技状態が特別遊技状態（開閉実行モード）、高確率モード、高頻度サポートモードBなどに移行する。なお、ステップS403の遊技回制御処理及びステップS404の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【0187】

続くステップS405ではスルーゲート84への入賞に基づくサポート抽選処理を含むスルーゲート用制御処理を実行し、ステップS406では、第2作動口92に併設された電動役物93を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップS405のスルーゲート用処理及びステップS406の電役サポート用処理についての詳細は後述する。

【0188】

その後、ステップS407では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源・発射制御装置243から発射許可信号を入力していることを条件として、所定のインターバル期間（例えば、0.6sec）に1回、遊技球発射機構110のソレノイド111を励磁する。これにより、遊技球が遊技領域PEに向けて打ち出される。

10

20

30

40

50

【0189】

続くステップS408にて次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から1周期（本実施の形態では4msec）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行する。

【0190】

ステップS401～S407の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタCINIの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタCINI（すなわち、当たり乱数カウンタC1の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCSについてもランダムに更新することができる。

10

【0191】

（遊技回制御処理）

次に、ステップS403の遊技回制御処理を図24～図27のフローチャート等を参照して説明する。

【0192】

遊技回制御処理においては先ず、図24のフローチャートに示すように、ステップS501にて特別遊技状態中（開閉実行モード中）か否かを判定する。開閉実行モード中である場合には、ステップS502以降の処理、すなわちステップS503～ステップS506の遊技回開始用処理及びステップS507～ステップS509の遊技回進行処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。

20

【0193】

開閉実行モード中でない場合には、ステップS502、S503にて遊技回中であるか否かを判定する。具体的には、主表示ユニット99の作動口用表示部D1、D2が変動表示中であるか否かを判定する。変動表示中である場合には、ステップS502にて否定判定をしてステップS503に進む。ステップS503では、作動口用表示部D1、D2における確定表示が終了したか否かを判定する。ステップS503にて肯定判定をした場合には、ステップS504～S506の遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップS504にて、始動保留球の総数（共通保留数CRN）が「0」か否かを判定する。共通保留数CRNが「0」である場合とは、保留球格納エリア432に保留情報が記憶されていないことを意味する。したがって、そのまま本遊技回制御処理を終了する。

30

【0194】

一方、共通保留数CRNが「0」でない場合には、ステップS505にて保留球格納エリア432の作動口用保留エリアREに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップS506にて主表示ユニット99における作動口用表示部D1、D2の変動表示及び図柄表示装置95の変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【0195】

ここで、ステップS505のデータ設定処理及びステップS506の変動開始処理について詳細に説明する。先ず、ステップS505のデータ設定処理について、図25のフローチャートを参照して説明する。

40

【0196】

（データ設定処理）

データ設定処理では、先ずステップS601にて、保留数記憶領域に記憶されている作動保留記憶数Nのうち今回の設定処理の対象となっているもの及び共通保留数CRNを1減算する。そして、作動口用保留エリアRE（図14参照）に保留記憶されている保留情報の数、すなわち作動保留記憶数Nが「0」か否かを判定する。作動保留記憶数Nが「0」である場合にはそのまま本データ設定処理を終了する。これに対して、作動保留記憶数

50

Nが「0」でない場合には、作動口用保留エリアR Eの第1エリアに記憶されているデータ（保留情報）を実行エリアA Eへ移動させる。そして、作動口用保留エリアR Eの第2エリア～第8エリアに記憶されているデータ（保留情報）を下位エリア側に順にシフトさせる。これにより、例えば第1エリアのデータの実行エリアA Eへの移動に伴って、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリア、第5エリア→第4エリア、第6エリア→第5エリア、第7エリア→第6エリア、第8エリア→第7エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【0197】

続くステップS 6 0 4では、作動口用保留エリアR Eのデータのシフトが行われたことを報知・演出制御装置1 4 0に認識させるための情報であるシフトコマンドを設定する。その後、本データ設定処理を終了する。ステップS 6 0 4にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図2 3）におけるステップS 4 0 1にて、報知・演出制御装置1 4 0に送信される。そして、このシフトコマンドについては報知・演出制御装置1 4 0を経由して表示制御装置4 1 0にも送信されることとなる。

【0198】

（変動開始処理）

次に、ステップS 5 0 6の変動開始処理について、図2 6のフローチャートを参照して説明する。

【0199】

変動開始処理においては先ず、ステップS 7 0 1にてRAM 4 0 4の各種カウンタエリア4 3 4に設けられた遊技回数カウンタの更新処理を実行する。遊技回数カウンタについては、特別遊技状態への移行に伴って0クリアされ、当該ステップS 7 0 1の更新処理が実行される毎に「1」加算される。MPU 4 0 2ではこの遊技回数カウンタの値を参照することで特別遊技状態終了後に実行された遊技回を特定可能となっている。

【0200】

続くステップS 7 0 2では作動口9 1, 9 2への入賞に基づく当否判定処理を実行する。この当否判定処理は、今回の変動開始処理にて参照した保留情報が大当たり当選に対応しているか否かを判定するための処理である。具体的には、実行エリアA Eに格納された情報のうち大当たり判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタC 1から取得した情報を把握する。そして、当否抽選モードが低確率モードである場合には、ROM 4 0 3の当否テーブル記憶エリア4 2 1に記憶された低確率モード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報が大当たりに対応した情報に含まれているかを特定し、当否抽選モードが高確率モードである場合には、ROM 4 0 3の当否テーブル記憶エリア4 2 1に記憶された高確率モード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報が大当たりに対応した情報に含まれているかを特定する。

【0201】

続くステップS 7 0 3では、ステップS 7 0 2における当否判定処理の結果が大当たりに対応した結果であるか否かを判定する。大当たりに対応した結果である場合には、ステップS 7 0 4にて大当たり種別の判定処理を実行する。

【0202】

この種別判定処理では、実行エリアA Eに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち種別カウンタC 2から取得した情報を把握する。また、ROM 4 0 3の振分テーブル記憶エリア4 2 2に記憶された大当たり用の振分テーブルを参照して、上記把握した種別判定用の情報が6 R通常大当たり結果及び6 R確変大当たり結果の何れに対応しているかを特定する。

【0203】

6 R確変大当たりである場合にはステップS 7 0 5にて肯定判定をしてステップS 7 0 6に進み、当該ステップS 7 0 6にて6 R確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。6 R通常大当たりである場合にはステップS 7 0 5にて否定判定をしてステップS 7 0 7に進み、当該ステップS 7 0 7にて6 R通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する

。

【0204】

ステップS703の説明に戻り、当該ステップS703にて否定判定をした場合、すなわち大当たりではない場合にはステップS708に進む。今回の抽選結果が上述した通常外れである場合にはステップS708にて否定判定をしてステップS713に進む。ステップS713では通常外れ用の停止結果設定処理を実行する。今回の抽選結果が上述した特殊外れである場合には、ステップS708にて肯定判定をしてステップS709に進み、特殊外れの種別判定処理を実行する。

【0205】

この種別判定処理では、実行エリアAEに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち種別カウンタC2から取得した情報を把握する。また、ROM403の振分テーブル記憶エリア422に記憶された特殊外れ用の振分テーブルを参照して、上記把握した種別判定用の情報が特殊外れ結果A及び特殊外れ結果Bの何れに対応しているかを特定する。

10

【0206】

特殊外れ結果Aである場合にはステップS710にて肯定判定をしてステップS711に進み、当該ステップS711にて特殊外れA用の停止結果設定処理を実行する。特殊外れ結果Bである場合にはステップS710にて否定判定をしてステップS712に進み、当該ステップS712にて特殊外れB用の停止結果設定処理を実行する。

【0207】

ステップS706、S707、S711～S713の各停止結果設定処理では、主表示ユニット99に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、ROM403の停止結果テーブル記憶エリア424に記憶されている停止結果テーブルを参照して特定し、その特定した情報をRAM404に記憶する。

20

【0208】

ステップS706及びステップS707では、今回の遊技回の当否判定結果が、6R確変大当たり結果又は6R通常大当たり結果であることをMPU402にて特定するための情報をRAM404の各種フラグ格納エリア435に格納する。具体的には、ステップS706では6R確変大当たりフラグを格納し、ステップS707では6R通常大当たりフラグを格納する。

30

【0209】

また、ステップS711及びステップS712では、今回の遊技回の当否判定結果が、特殊外れ結果A又は特殊外れ結果BであることをMPU402にて特定するための情報をRAM404の各種フラグ格納エリア435に格納する。具体的には、ステップS711では特殊外れAフラグを格納し、ステップS712では特殊外れBフラグを格納する。

【0210】

ステップS706、S707、S711～S713のいずれかの処理を実行した後は、ステップS714にて、変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、ROM403の変動表示時間テーブル記憶エリア423に記憶されている変動表示時間テーブルを参照して今回の変動種別カウンタCSの値等に対応した変動表示時間情報を取得する。その後、取得した変動表示時間情報をRAM404の各種カウンタエリア434に設けられた変動表示時間カウンタ（変動表示時間計測手段）にセットする。

40

【0211】

ステップS714にて変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップS715に進み、変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには、リーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報が含まれる。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、遊技結果の情報として、6R確変大当たり結果の情報、6R通常大当たり結果の情報、特殊外れ結果Aの情報、特殊外れ結果Bの情報などが含まれる。なお、ステップS713では遊技回数カウンタの値を参照して天井到達の有無を特定しており、この情報についても上記変動開始コマンドに含まれる。

50

【0212】

ステップS715にて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図23）におけるステップS401にて、報知・演出制御装置140に送信される。報知・演出制御装置140では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回におけるランプ部26の発光パターンやスピーカ部29からの音（BGMや効果音）の出力パターンを決定し、その決定した演出の内容が実行されるようにランプ部26及びスピーカ部29を制御する。また、報知・演出制御装置140は、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における図柄表示装置95での図柄の変動表示パターン等の遊技演出の詳細を決定し、それら決定した情報を上記変動開始コマンド及び種別コマンドに付加して表示制御装置410に送信する。表示制御装置410では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、報知・演出制御装置140にて決定された態様にて遊技演出（表示演出）が実行されるように図柄表示装置95を表示制御する。

10

【0213】

その後、ステップS716にて主表示ユニット99の第1作動口用表示部D1及び第2作動口用表示部D2のうち該当する一方にて絵柄の変動表示を開始させた後に、本変動開始処理を終了する。なお、絵柄等の変動表示を上記抽選が実行される前に開始させる構成とすることも可能である。

【0214】

（変動表示時間の設定処理）

20

次に、図27～29を参照して変動表示時間の設定処理（ステップS714）の概要について説明する。既に説明したように、本実施の形態においては第1作動口91及び第2作動口92への入球に基づいて保留情報が取得され、それら取得された保留情報に基づいて遊技回における絵柄や図柄の変動表示～確定表示が実行される構成となっている。ここで、絵柄や図柄の変動表示時間については、現在の遊技状態、作動口D1、D2への入球に基づく今回の当否抽選の結果、作動口用保留エリアREに格納されている保留情報の数等に応じて設定される。なお、変動表示時間については、大当たり結果と外れ結果とを比較した場合には後者よりも前者の方が長くなりやすい構成となっており、外れ結果の場合であってリーチ表示が発生しない場合には記憶されている保留情報の数が多くなるほど短くなるように構成されている。

30

【0215】

変動表示時間の設定処理では先ず、上述したステップS702の抽選にて大当たり又は特殊外れとなったか否かを判定する。具体的には、RAM404の各種フラグ格納エリア435に6R確変大当たりフラグ、6R通常大当たりフラグ、特殊外れAフラグ、特殊外れBフラグの何れかが格納されているか否かを判定する。

【0216】

（通常外れ対応の変動表示時間テーブル）

抽選結果が天井到達非対応（未到達）の通常外れ（完全外れ）となった場合には、今回の遊技回において図柄表示装置95にてリーチ表示を発生させるか否かを判定する。具体的には、実行エリアAEに格納されているリーチ乱数カウンタC3の値と、ROM403のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルとを参照して、リーチ表示を発生させるか否かを決定する。そして、ROM403の変動表示時間テーブル記憶エリア423に記憶されている各種変動表示時間テーブルから完全外れ対応の変動表示時間テーブルを参照し、現在の遊技状態、作動口用保留エリアREに記憶されている保留情報の数、リーチ発生の有無に応じて変動表示時間を設定する。

40

【0217】

図27（a1）においては、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「0」又は「1」となっている場合には変動表示時間として「12，13，14sec」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「2」となっている

50

場合には変動表示時間として「7, 8, 9 sec」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「3」～「8」の場合には変動表示時間として「3, 4, 5 sec」の何れかが設定される。なお、第1通常遊技状態においては作動口用表示部D1, D2における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置95における図柄の確定表示時間は「1 sec」となるように構成されている。

【0218】

図27(a2)においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「0」又は「1」となっている場合には変動表示時間として「12, 13, 14 sec」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「2」となっている場合には変動表示時間として「7, 8, 9 sec」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「3」～「8」の場合には変動表示時間として「3, 4, 5 sec」の何れかが設定される。なお、第4通常遊技状態においては作動口用表示部D1, D2における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置95における図柄の確定表示時間は「1 sec」となるように構成されている。つまり、第4通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、第1通常遊技状態における変動表示時間の設定態様と同様となっている。

10

【0219】

図27(a3)においては、高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第2通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「0」となっている場合には変動表示時間として「12, 13, 14 sec」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「1」～「8」となっている場合には変動表示時間として「1, 2 sec」の何れかが設定される。なお、第2通常遊技状態においては作動口用表示部D1, D2における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置95における図柄の確定表示時間は「0.5 sec」となるように構成されている。

20

【0220】

図27(a4)においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第3通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「0」となっている場合には変動表示時間として「12, 13, 14 sec」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「1」～「8」となっている場合には変動表示時間として「1, 2 sec」の何れかが設定される。つまり、第3通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、第2通常遊技状態における変動表示時間の設定態様と同様となっている。なお、第3通常遊技状態においては作動口用表示部D1, D2における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置95における図柄の確定表示時間は「1 sec」となるように構成されている。

30

【0221】

因みに、第1通常遊技状態～第4通常遊技状態の何れについても、外れ結果対応のリーチ表示（外れリーチ）が発生する遊技回においては、記憶されている保留情報の数に関係なく変動表示時間として「20～30 sec」の何れかが設定される。この変動表示時間については大当たり結果に対応する遊技回にて設定される変動表示時間と同じ範囲となっており（図28参照）、大当たり結果である場合には当該範囲において相対的に長い時間が設定されやすく且つ外れ結果である場合には当該範囲において相対的に短い時間が設定されやすくなっている。つまり、変動表示時間が長いリーチ表示の方が短いリーチ表示よりも大当たりの期待度が高くなるように差が設けられている。

40

【0222】

ここで、本実施の形態に示すパチンコ機10には、大当たりとなることなく遊技が進行し通常遊技状態における遊技回数が予め設定された上限（以下、天井ともいう）に達した場合に、当該天井到達を契機としてサポートモードが高頻度サポートモードAに強制的に切り替えられる場合がある。天井到達となる遊技回においては、大当たり時、特殊外れとなる遊技回等と同様にリーチ表示に対応する変動表示時間（詳しくは20～30 sec）

50

が設定されることとなる。

【0223】

なお、これに限定されるものではなく、天井到達となる遊技回においてはリーチ表示に対応しない変動表示時間が設定される構成とすることも可能である。例えば、天井到達の有無に関係なく天井到達となる遊技回と天井未到達となる遊技回とで変動表示時間の設定態様を統一する構成としてもよい。

【0224】

因みに、以下の説明に示す「完全外れ」とは、大当たり、特殊外れ、天井到達非対応の通常外れの何れにも該当しない遊技結果の総称である。

【0225】

(大当たり対応の変動表示時間テーブル)

抽選結果が大当たり(6R確変大当たり又は6R通常大当たり)となった場合には、ROM403の変動表示時間テーブル記憶エリア423に記憶されている各種変動表示時間テーブルから大当たり対応の変動表示時間テーブルを参照し、現在の遊技状態、作動口用保留エリアREに記憶されている保留情報の数に関係なく変動表示時間を設定する。

【0226】

図28においては、第1通常遊技状態～第4通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。記憶されている保留情報の数が「0」～「8」の何れの場合であっても、変動表示時間として「20～30sec」が設定される。この変動表示時間の範囲については上述した外れリーチが発生する場合と同様の範囲となっており、当該範囲において相対的に短い時間と比べて相対的に長い時間が設定されやすくなっている。なお、第1通常遊技状態、第3通常遊技状態、第4通常遊技状態においては作動口用表示部D1、D2における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置95における図柄の確定表示時間は「1sec」となり、第2通常遊技状態においては作動口用表示部D1、D2における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置95における図柄の確定表示時間は「0.5sec」となる。

【0227】

(特殊外れ対応の変動表示時間テーブル)

抽選結果が特殊外れ(特殊外れA又は特殊外れB)となった場合には、ROM403の変動表示時間テーブル記憶エリア423に記憶されている各種変動表示時間テーブルから特殊外れ対応の変動表示時間テーブルを参照して変動表示時間を設定する。

【0228】

図29(c1)においては、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を示している。記憶されている保留情報の数が「0」～「8」の何れとなっている場合であっても変動表示時間として「20～30sec」の何れかが設定される。この変動表示時間の範囲については上述した外れリーチが発生する場合と同様の範囲となっており、当該範囲において相対的に短い時間と比べて相対的に長い時間が設定されやすくなっている。なお、第1通常遊技状態においては作動口用表示部D1、D2における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置95における図柄の確定表示時間は「1sec」となるように構成されている。

【0229】

図29(c2)においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を示している。記憶されている保留情報の数が「0」～「8」の何れとなっている場合であっても変動表示時間として「20～30sec」の何れかが設定される。この変動表示時間の範囲については上述した外れリーチが発生する場合と同様の範囲となっており、当該範囲において相対的に短い時間と比べて相対的に長い時間が設定されやすくなっている。なお、第1通常遊技状態においては作動口用表示部D1、D2における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置95における図柄の確定表示時間は「1sec」となるように構成されている。

【0230】

図29(c3)においては、高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第2通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を示している。記憶されている保留情報の数が「0」～「8」の何れとなっている場合であっても変動表示時間として「1, 2 sec」の何れかが設定される。この変動表示時間の範囲については上述した完全外れとなる場合と同様の範囲となっており、変動表示時間から特殊外れを識別することは困難となっている。なお、第2通常遊技状態においては作動口用表示部D1, D2における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置95における図柄の確定表示時間は「0. 5 sec」となるように構成されている。

【0231】

図29(c4)においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第3通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を示している。記憶されている保留情報の数が「0」～「8」の何れとなっている場合であっても変動表示時間として「1, 2 sec」の何れかが設定される。この変動表示時間の範囲については上述した完全外れとなる場合と同様の範囲となっており、変動表示時間から特殊外れを識別することは困難となっている。なお、第3通常遊技状態においては作動口用表示部D1, D2における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置95における図柄の確定表示時間は「0. 5 sec」となるように構成されている。

【0232】

既に説明したように、本実施の形態に示すパチンコ機10には、大当たりとなることなく遊技が進行し通常遊技状態における遊技回数が予め設定された上限（天井）に達した場合に、当該天井到達を契機としてサポートモードが高頻度サポートモードAに強制的に切り替えられる場合がある。天井到達は高頻度サポートモードB中には発生しないものの、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態や低確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態においては発生し得る。第1通常遊技状態や第4通常遊技状態にて天井到達となる遊技回では、変動表示時間としてリーチ表示等と同様の変動表示時間（詳しくは20～30 sec）が設定されることとなる。つまり、天井到達となる遊技回においてはリーチ表示が実行される構成となっている。

【0233】

遊技回制御処理（図24）の説明に戻り、主表示ユニット99において作動口用表示部D1, D2が変動表示中である場合又は確定表示中である場合には、ステップS507に進む。ステップS507では変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、RAM404の変動表示時間カウンタの値（変動表示時間情報）が「0」となったか否かを判定する。当該値は、タイマ割込み処理（図20）が起動される度に、1減算（減算）される。

【0234】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップS508にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、作動口用表示部D1, D2のうち該当する一方における表示態様を変更する。その後、本遊技回制御処理を終了する。変動表示時間が経過している場合には、ステップS509にて確定表示用処理を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。この確定表示用処理についての詳細は後述する。

【0235】

（遊技状態移行処理）

次に、ステップS404の遊技状態移行処理を図25のフローチャートを参照して説明する。

【0236】

遊技状態移行処理においては先ず、ステップS801にて開閉実行モード中（特別遊技状態中）であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップS802に進み、1の遊技回が終了したタイミングであるか否かを判定する。具体的には、主表示部Dの作動口用表示部D1, D2の何れかにて変動表示が終了してから予め設定された確定表示時間（停止表示時間）が経過しているか否かを判定する。遊技回が終了したタイミン

グではない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0237】

遊技回が終了したタイミングである場合には、ステップS802にて肯定判定をしてステップS803に進む。ステップS803では、今回の遊技回の遊技結果（上記当否抽選の結果）が開閉実行モード（特別遊技状態）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、RAM404の各種フラグ格納エリア435に、6R確変大当たりフラグ、6R通常大当たりフラグの何れかが格納されているか否かを判定する。上記各フラグのいずれもが格納されていない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0238】

上記各フラグのいずれかが格納されている場合には、ステップS804にて開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理により、ロック装置による可変入賞装置83の動作規制が解除され、開閉実行モードが終了するまで当該可変入賞装置83の開閉動作が許容されることとなる。また、ステップS804の開始処理においてはRAM404の各種フラグ格納エリア435に開閉実行モードフラグをセットするとともに、開閉実行モードにおけるオープニング用の待機時間を設定する。なお、上記ステップS801にておいてはこの開閉実行モードフラグの有無によって開閉実行モード中であるか否かを判定する。

【0239】

続くステップS805ではRAM404の各種カウンタエリア434に設けられたラウンドカウンタRC1に「6」をセットする。ラウンドカウンタRC1は、可変入賞装置83が開放された回数を把握する手段として機能する。ステップS805の処理を実行した後はステップS806に進み、RAM404の各種フラグ格納エリア435に格納されている高頻度サポートモードフラグA、Bを消去する。これにより、開閉実行モード中のサポートモードは低頻度サポートモードに強制的に切り替わることとなる。その後は、ステップS807にてオープニングコマンドの設定処理を実行し、ステップS808にて外部信号の設定処理を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0240】

ステップS807にて設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図23）におけるステップS401にて、報知・演出制御装置140及び表示制御装置410に送信される。報知・演出制御装置140では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置95における表示態様が含まれており、この決定された表示態様は報知・演出制御装置140から表示制御装置410に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置410では、主制御装置162から受信したオープニングコマンドや報知・演出制御装置140から受信した表示内容コマンドに基づいて、今回の開閉実行モードに対応した表示、例えば大当たりに対応する表示内容としてのキャラクタ等の動画表示、背景画像等の切り替えがなされるように図柄表示装置95の表示制御を実行する。

【0241】

また、ステップS808にて設定された外部信号についても、通常処理（図23）におけるステップS401にて、遊技ホールのホールコンピュータへ送信され、ホールコンピュータはこの外部信号に基づいて開閉実行モード中であることを特定可能となる。

【0242】

ステップS801の説明に戻り、当該ステップS801にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップS809に進む。ステップS809では、オープニング用の待機時間が経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング用の待機時間が経過している場合には、ステップS810にて大入賞口開閉処理を実行する。ここで、図31を参照して、大入賞口開閉処理について説明する。

【0243】

(大入賞口開閉処理)

大入賞口開閉処理においては先ず、ステップS901にて可変入賞装置83(大入賞口)が開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞装置83の可変入球装置用駆動部の駆動状態に基づいて係る判定を行う。大入賞口が開放中でない場合には、ステップS902にてラウンドカウンタRC1の値が「0」か否かを判定する。ステップS902にて肯定判定をした場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【0244】

ステップS902にて否定判定をした場合にはステップS903に進む。ステップS903ではタイマカウンタTC1の値が「0」か否かを判定する。タイマカウンタTC1は、大入賞口の開放時間又はインターバル時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理(図20参照)が実行される度にその値が「1」ずつ減算される。ステップS903にて否定判定をした場合には、本大入賞口開閉処理を終了する。

【0245】

ラウンドカウンタRC1の値が「0」ではなく且つタイマカウンタTC1の値が「0」である場合には、ステップS904に進み、可変入賞装置83(大入賞口)の開放処理を実行する。具体的には、大入賞口を開放すべく可変入球装置用駆動部を駆動状態とする。

【0246】

その後、可変入賞装置83(大入賞口)対応の閉鎖条件の設定処理(開放時用設定処理)として、ステップS905及びステップS906の処理を実行する。具体的には、ステップS905にてタイマカウンタTC1に「15000」(30secに相当)をセットし、続くステップS906にて第1入賞カウンタPC1に「10」をセットする。

【0247】

ステップS906の処理を実行した後は、ステップS907にて可変入賞装置83(大入賞口)が開放されたことを示す開放コマンド設定して、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理(図23参照)におけるステップS401にて、報知・演出制御装置140に送信される。報知・演出制御装置140では、上記受信した開放コマンドに基づいて、開放に対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【0248】

ステップS901の説明に戻り、当該ステップS901にて可変入賞装置83(大入賞口)が開放中であると判定した場合にはステップS908に進み、タイマカウンタTC1の値が「0」か否かを判定する。タイマカウンタTC1の値が「0」でない場合にはステップS909に進み、大入賞口に遊技球が入賞したか否かを可変入賞装置83に配設された検知センサからの検知信号に基づいて判定する。

【0249】

入賞が発生している場合には、ステップS910にて入賞コマンドの出力処理を実行する。当該入賞コマンドは、報知・演出制御装置140に出力され、当該入賞コマンドにより例えば図柄表示装置95の表示画面95aにて実行される開閉実行モード中の演出が変化する構成となっている。

【0250】

ステップS910にてコマンドの出力処理を実行した後は、ステップS911に進む。ステップS911では第1入賞カウンタPC1の値を1減算し、続くステップS912にて第1入賞カウンタPC1の値が「0」か否かを判定し、「0」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【0251】

ステップS912にて肯定判定をした場合、すなわち第1入賞カウンタPC1の値が「0」である場合、又はステップS908にて肯定判定をした場合(すなわちタイマカウンタTC1の値が「0」であると判定した場合)には、大入賞口閉鎖条件が成立したことを意味する。この場合にはステップS913にて可変入賞装置83(大入賞口)を閉鎖すべく可変入球装置用駆動部を非駆動状態とする。

【0252】

続くステップS914ではラウンドカウンタRC1の更新処理を実行する。具体的には、ラウンドカウンタRC1の値が「0」でない場合には同ラウンドカウンタRC1を1減算するとともにラウンドカウンタRC1の値が「0」である場合には同ラウンドカウンタRC1の値を「0」のまま維持する。

【0253】

その後、ステップS915では更新されたラウンドカウンタRC1の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS915にて否定判定をした場合にはステップS916に進み、タイマカウンタTC1に「1000」（2.0secに相当）をセットする。

【0254】

ステップS916の処理を実行した後は、ステップS917にて閉鎖コマンドを設定し、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図23）におけるステップS401にて、報知・演出制御装置140に送信される。報知・演出制御装置140では、受信した閉鎖コマンドに基づいて当該閉鎖コマンドに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【0255】

ステップS915の説明に戻り、当該ステップS915にて、ラウンドカウンタRC1の値が「0」であると判定した場合には、ステップS918に進む。ステップS918では、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードのエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、RAM404の各種カウンタエリア434に設けられた待機時間用カウンタに、ROM403に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。

【0256】

その後、ステップS919にて、エンディングコマンドを設定した後に、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図23）におけるステップS401にて、報知・演出制御装置140に送信される。

【0257】

遊技状態移行処理（図30）の説明に戻り、ステップS810にて大入賞口開閉処理を実行した後はステップS811に進み、ラウンドカウンタRC1の値が「0」か否かを判定する。ラウンドカウンタRC1の値が「0」でない場合にはそのまま本遊技状態移行処理を終了する。ラウンドカウンタRC1の値が「0」である場合には、ステップS812に進む。ステップS812では、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。エンディング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0258】

エンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップS813にて、開閉実行モード終了時の移行処理を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。以下、図32のフローチャートを参照して、開閉実行モード終了時の移行処理について説明する。

【0259】

（開閉実行モード終了時の移行処理）

開閉実行モード終了時の移行処理においては先ず、ステップS1001にて、今回の開閉実行モードが6R確変大当たりを契機としているか否かを判定する。ステップS1001にて肯定判定をした場合には、ステップS1002に進み、RAM404の各種フラグ格納エリア435に高確率モードフラグをセットする。このようにしてセットされた高確率モードフラグに基づいて、その後の遊技回における当否抽選においては高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる。

【0260】

その後は、RAM404の各種フラグ格納エリア435に高頻度サポートモードBフラグをセットする。このようにしてセットされた高頻度サポートモードBフラグに基づいて

10

20

30

40

50

、その後の電役サポート処理においてはサポート抽選にて高頻度サポートモードB用のDサポート抽選テーブルが参照され、スルーゲート用表示部DSにおける絵柄の変動表示時間を決定するための変動表示時間テーブルとして高頻度サポートモードB用の変動表示時間テーブルが参照されることとなる。

【0261】

ステップS1001の説明に戻り、今回の開閉実行モードの契機となった大当たりが6R通常大当たりである場合には、RAM404の各種フラグ格納エリア435に回数制限フラグをセットし（ステップS1004）、RAM404の各種カウンタエリア434に設けられた継続回数カウンタに「40」をセットする。その後は、ステップS1003に進み、RAM404の各種フラグ格納エリア435に高頻度サポートモードBフラグをセ

10

【0262】

継続回数カウンタの値は、遊技回が実行される毎に「1」ずつ減算され、継続回数カウンタの値が「0」になることで高頻度サポートモードBが終了する。つまり、継続回数カウンタの値により高頻度サポートモードB中に実行可能な遊技回数である上限（上記終了基準回数）が規定されている。

【0263】

ステップS1003の処理を実行した後は、ステップS1006に進み、RAM404の各種カウンタエリア434に設けられた遊技回数カウンタの値を0クリア（リセット）する。その後は、ステップS1007にて、RAM404の各種フラグ格納エリア435

20

【0264】

次に、図33及び図34のフローチャートを参照して、通常処理におけるステップS405のスルーゲート用制御処理について説明する。

【0265】

（スルーゲート用制御処理）

スルーゲート用制御処理においては先ず、ステップS1101にて電動役物93によるサポート中であるか否かを判定する。具体的には、RAM404の各種フラグ格納エリア435にサポートフラグが格納されているか否かを判定する。サポートフラグは、電動役物93によるサポート開始時に各種フラグ格納エリア435に格納され、サポート終了時に各種フラグ格納エリア435から消去されるフラグである。

30

【0266】

サポートフラグが格納されている場合には、そのまま本スルーゲート用制御処理を終了する。サポートフラグが格納されていない場合には、ステップS1101にて否定判定をしてステップS1102に進む。ステップS1102では、主表示部Dにおけるスルーゲート用表示部DSにおいて絵柄の変動表示又は確定表示が行われている最中であるか否かを判定する。ステップS1102にて否定判定をした場合には、ステップS1103に進む。

【0267】

既に説明したように本実施の形態においては遊技球がスルーゲート84を通過した回数は最大4回まで保留される構成、すなわちスルーゲート84への入賞に基づく保留情報（電役保留）が最大で4個まで電役保留エリア433に格納される構成となっている。ステップS1103では役物保留記憶数SNが「0」となっているか否かを判定する。役物保留記憶数SNが「0」である場合には、ステップS1103にて肯定判定をして本スルーゲート用制御処理を終了する。役物保留記憶数SNが「0」ではない場合には、ステップS1103にて否定判定をしてステップS1104に進む。ステップS1104では、電役保留エリア433に記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行する。

40

【0268】

50

このデータ設定処理では、役物保留記憶数 S N を 1 減算する。そして、電役保留エリア 4 3 3 に保留記憶されている保留情報の数が「0」か否かを判定する。役物保留記憶数 S N が「0」である場合にはそのまま本データ設定処理を終了する。これに対して、役物保留記憶数 S N が「0」でない場合には、電役保留エリア 4 3 3 の第 1 エリアに記憶されているデータ（保留情報）を実行エリアへ移動させる。そして、電役保留エリア 4 3 3 の第 2 エリア～第 4 エリアに記憶されているデータ（保留情報）を下位エリア側に順にシフトさせる。これにより、例えば第 1 エリアのデータの実行エリアへの移動に伴って、第 2 エリア→第 1 エリア、第 3 エリア→第 2 エリア、第 4 エリア→第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【0269】

ステップ S 1 1 0 4 にてデータ設定処理を実行した後は、ステップ S 1 1 0 5 にてスルーゲート用表示部 D S における絵柄の変動開始処理を実行した後、本スルーゲート用制御処理を終了する。ここで、図 3 4 のフローチャートを参照して、ステップ S 1 1 0 5 の変動開始処理について説明する。

【0270】

（変動開始処理）

変動開始処理においてはまず、ステップ S 1 2 0 1 にて現在のサポートモードが高頻度サポートモード B であるか否かを判定する。現在のサポートモードが低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード A の何れかである場合には、ステップ S 1 2 0 1 にて否定判定をしてステップ S 1 2 0 2 に進む。ステップ S 1 2 0 2 では、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモード A に対応するサポート抽選テーブル（図 1 8（a），（b）参照）を参照してサポート抽選処理（低確率サポート抽選処理）を実行する。現在のサポートモードが高頻度サポートモード B である場合には、ステップ S 1 2 0 1 にて肯定判定をしてステップ S 1 2 0 3 に進む。ステップ S 1 2 0 3 では、高頻度サポートモード B に対応するサポート抽選テーブル（図 1 8（c）参照）を参照してサポート抽選処理（高確率サポート抽選処理）を実行する。

【0271】

ステップ S 1 2 0 2，S 1 2 0 3 のサポート抽選処理においてサポート当選となった場合には、ステップ S 1 2 0 4 にて肯定判定をしてステップ S 1 2 0 5 に進み、サポート当選用の停止結果設定処理を実行する。ステップ S 1 2 0 2，S 1 2 0 3 のサポート抽選処理においてサポート非当選となった場合には、ステップ S 1 2 0 4 にて否定判定をしてステップ S 1 2 0 6 に進み、サポート非当選用の停止結果設定処理を実行する。

【0272】

ステップ S 1 2 0 5，S 1 2 0 6 の停止結果設定処理を実行した後は、ステップ S 1 2 0 7 に進み、スルーゲート用表示部 D S における絵柄の変動表示時間の設定処理を行う。ROM 4 0 3 の変動表示時間テーブル記憶エリア 4 2 3 には、低頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルと高頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルとが各々記憶されている。現在のサポートモードが低頻度サポートモードとなっている場合には、低頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルを参照して絵柄の変動表示時間を設定する。本実施の形態においては低頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルを参照して設定される変動表示時間は、「10～20 sec」となるように規定されている（図 3 5 参照）。これに対して、現在のサポートモードが高頻度サポートモード A，B となっている場合には、高頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルを参照して絵柄の変動表示時間を設定する。本実施の形態においては高頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルを参照して設定される変動表示時間は、「0.5 sec」となるように規定されている（図 3 5 参照）。つまり、高頻度サポートモード A，B においては、スルーゲート用表示部 D S における絵柄の変動表示時間が低頻度サポートモードと比較して大幅に短縮されることとなる。

【0273】

なお、何れのサポートモードにおいてもスルーゲート用表示部 D S における絵柄の確定

表示時間については「0.5sec」で統一されている。

【0274】

ステップS1207の設定処理を実行した後は、ステップS1208にてスルーゲート用表示部DSにおける絵柄の変動表示を開始して、本スルーゲート用制御処理を終了する。

【0275】

（電役サポート用処理）

次に、図36及び図37のフローチャートを参照して、通常処理の一環として実行されるステップS406の電役サポート用処理について説明する。

【0276】

電役サポート用処理においては先ず、ステップS1301にて電動役物93によるサポート中であるか否かを判定する。具体的には、RAM404の各種フラグ格納エリア435にサポートフラグが格納されているか否かを判定する。サポート中ではない場合には、ステップS1301に否定判定をしてステップS1302に進む。ステップS1302では、スルーゲート用表示部DSにおいて絵柄の確定表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。絵柄の確定表示が終了したタイミングではない場合には、ステップS1302にて否定をして、本電役サポート用処理を終了する。絵柄の確定表示が終了したタイミングである場合には、ステップS1302にて肯定判定をしてステップS1303に進む。

【0277】

ステップS1303では、スルーゲート84への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっているか否かを判定する。サポート非当選である場合にはステップS1303にて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。スルーゲート84への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっている場合には、ステップS1303にて肯定判定をしてステップS1304に進む。ステップS1304では現在のサポートモードが高頻度サポートモードA、Bであるか否かを判定する。低頻度サポートモードである場合にはステップS1305に進み、RAM404の各種カウンタエリア434に設けられたラウンドカウンタRC2に「1」をセットする。ラウンドカウンタRC2は、電動役物93の開放回数を把握する手段として機能する。高頻度サポートモードA、Bである場合にはステップS1306に進み、ラウンドカウンタRC2に「2」をセットする。

【0278】

ステップS1305、S1306の処理を実行した後は、ステップS1307に進み、RAM404の各種フラグ格納エリア435にサポートフラグをセットする。その後は、ステップS1308にてオープニング開始処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。オープニング開始処理ではオープニング用の待機時間を設定する。この待機時間を経過した後に電動役物93の開閉動作が開始されることとなる。

【0279】

ステップS1301の説明に戻り、当該ステップS1301にて肯定判定をした場合には、ステップS1309に進む。ステップS1309では、ステップS1308にて設定したオープニング用の待機時間を経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間を経過していない場合には、ステップS1309にて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。オープニング用の待機時間を経過している場合には、ステップS1309にて肯定判定をしてステップS1310に進む。ここで、図37を参照して、ステップS1310の電役開閉処理について説明する。

【0280】

（電役開閉処理）

電役開閉処理においては先ず、ステップS1401にて電動役物93が開放中（開状態）であるか否かを判定する。電動役物93が開放中であるか否かは、電動役物駆動部が駆動状態であるか否かで判定する。電動役物93が開放されている場合にはステップS14

10

20

30

40

50

02に進み、ラウンドカウンタRC2の値が「0」となっているか否かを判定する。ラウンドカウンタRC2の値が「0」である場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ラウンドカウンタRC2の値が「0」ではない場合には、ステップS1403に進む。ステップS1403ではRAM404の各種カウンタエリア434に設けられたタイマカウンタTC2の値が「0」か否かを判定する。タイマカウンタTC2は、電動役物93の開放時間やインターバル時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図20参照）が実行される度にその値が「1」ずつ減算される。ステップS1403にて否定判定をした場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ステップS1403にて肯定判定をした場合には、ステップS1404に進む。

【0281】

ステップS1404では、電役開放処理を実行する。具体的には、電動役物駆動部（ソレノイド）への駆動信号の出力を開始し、電動役物93を閉状態から開状態に切り替える。その後は、ステップS1405にて第2入賞カウンタPC2に「10」をセットする。続くステップS1406では現在のサポートモードが高頻度サポートモードA、Bであるか否かを判定する。高頻度サポートモードA、Bである場合にはタイマカウンタTC2に「1000」（2secに相当）をセットし（ステップS1407）、低頻度サポートモードである場合にはタイマカウンタTC2に「50」（0.1secに相当）をセットする。

【0282】

ステップS1401の説明に戻り、当該ステップS1401にて肯定判定をした場合、すなわち電動役物93が開放中である場合には、ステップS1409に進む。ステップS1409では、タイマカウンタTC2の値が「0」となっているか否かを判定する。タイマカウンタTC2の値が「0」ではない場合には、ステップS1410に進む。ステップS1410では、第2作動口92に遊技球が入賞したか否かを第2作動口92用の検知センサからの検知信号に基づいて判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。入賞が発生している場合には、ステップS1411にて第2入賞カウンタPC2の値を1減算し、続くステップS1412にて第2入賞カウンタPC2の値が「0」か否かを判定し、「0」でない場合にはそのまま本電役開閉処理を終了する。

【0283】

ステップS1412にて肯定判定をした場合、すなわち第2入賞カウンタPC2の値が「0」である場合、又はステップS1409にて肯定判定をした場合（すなわちタイマカウンタTC2の値が「0」であると判定した場合）には、電動役物93の開放終了条件が成立したことを意味する。この場合にはステップS1413にて電動役物93（第2作動口92）を閉鎖すべく電動役物用駆動部への駆動信号の出力を停止する。

【0284】

続くステップS1414ではラウンドカウンタRC2の更新処理を実行する。具体的には、ラウンドカウンタRC2の値が「0」でない場合には同ラウンドカウンタRC2を1減算するとともにラウンドカウンタRC2の値が「0」である場合には同ラウンドカウンタRC2の値を「0」のまま維持する。

【0285】

その後は、ステップS1415では更新されたラウンドカウンタRC2の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS1415にて否定判定をした場合にはステップS1416に進み、タイマカウンタTC2に「100」（0.2secに相当）をセットする。ステップS1415にて、ラウンドカウンタRC2の値が「0」であると判定した場合には、ステップS1417に進む。ステップS1417では、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、電役サポートのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、RAM404の各種カウンタエリア434に設けられた待機時間用カウンタに、ROM403に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。

【0286】

図36の説明に戻り、ステップS1310の電役開閉処理を実行した後は、ステップS

10

20

30

40

50

1 3 1 1に進む。ステップS 1 3 1 1では、ラウンドカウンタR C 2の値が「0」となっているか否かを判定する。ステップS 1 3 1 1にて否定判定をした場合にはそのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップS 1 3 1 1にて肯定判定をした場合には、ステップS 1 3 1 2に進み、上記ステップS 1 4 1 7にて設定されたエンディング用待機時間が経過したか否かを判定する。ステップS 1 3 1 2にて否定判定をした場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップS 1 3 1 2にて肯定判定をした場合には、ステップS 1 3 1 3に進む。ステップS 1 3 1 3ではR A M 4 0 4の各種フラグ格納エリア4 3 5に格納されているサポートフラグを消去して本電役サポート用処理を終了する。これにより、スルーゲート8 4への入賞に基づくサポート抽選の規制が解除されることとなる。

10

【0 2 8 7】

以上詳述したように、電動役物9 3によるサポートモードは、主として特別遊技状態經由で低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わる構成となっているが、上記特殊外れとなった場合や天井到達となった場合には特別遊技状態を経由することなく低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わる場合がある。以下、図3 8及び図3 9のフローチャートを参照して、サポートモードの切り替えに係る構成、具体的には通常処理の一環として実行される遊技回制御処理（図2 4）の確定表示用処理（ステップS 5 0 9）について補足説明する。

【0 2 8 8】

（確定表示用処理）

20

図3 8に示すように、確定表示用処理においては先ず、ステップS 1 5 0 1にて作動口用表示部D 1，D 2にて確定表示を行っている最中であるか否かを判定する。ステップS 1 5 0 1にて否定判定をした場合には、ステップS 1 5 0 2に進む。ステップS 1 5 0 2では、確定表示時間の設定処理を実行する。本実施の形態においては、第1通常遊技状態、第3通常遊技状態、第4通常遊技状態においては確定表示時間として「1 s e c」を設定し、第2通常遊技状態においては確定表示時間として「0. 5 s e c」を設定する。

【0 2 8 9】

続くステップS 1 5 0 3では確定表示の開始処理を実行する。当該開始処理では、ステップS 7 0 6，S 7 0 7，S 7 1 1～S 7 1 3の各処理にて決定された絵柄を停止させるべく作動口用表示部D 1，D 2の表示制御を行う。その後は、ステップS 1 5 0 4にて変動終了コマンドを設定して、本確定表示用処理を終了する。変動終了コマンドは、通常処理のステップS 4 0 1にて報知・演出制御装置1 4 0等に出力され、報知・演出制御装置1 4 0は当該変動終了コマンドを受信したことに基づいて図柄表示装置9 5等にて実行中の図柄の変動表示等を終了する（確定表示へ移行する）。

30

【0 2 9 0】

ステップS 1 5 0 1の説明に戻り、当該ステップS 1 5 0 1にて肯定判定をした場合には、ステップS 1 5 0 5に進む。ステップS 1 5 0 5では、作動口用表示部D 1，D 2における絵柄の確定表示時間が経過したタイミングであるか否かを判定する。ステップS 1 5 0 5にて否定判定をした場合には、そのまま本確定表示用処理を終了する。ステップS 1 5 0 5にて肯定判定をした場合には、ステップS 1 5 0 6にてサポートモードの切替用処理を実行して本確定表示用処理を終了する。ここで、図3 9を参照して、サポートモードの切替用処理について説明する。

40

【0 2 9 1】

（サポートモードの切替用処理）

サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップS 1 6 0 1にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードBであるか否かを判定する。ステップS 1 6 0 1にて肯定判定をした場合にはステップS 1 6 0 2に進む。ステップS 1 6 0 2ではR A M 4 0 4の各種フラグ格納エリア4 3 5に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステップS 1 6 0 2にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップS 1 6 0 2にて肯定判定をした場合には、ステップS 1 6 0 3に進む。ステップS 1 6

50

03では各種カウンタエリア434の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「1」ディクリメントする。続くステップS1604では、継続回数カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する。ステップS1604にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップS1604にて肯定判定をした場合にはステップS1605に進み、各種フラグ格納エリア435に格納されている高頻度サポートモードフラグ（詳しくは高頻度サポートモードBフラグ）と回数制限フラグとを消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【0292】

ステップS1601の説明に戻り、当該ステップS1601にて否定判定をした場合には、ステップS1606に進む。ステップS1606では、現在のサポートモードが高頻度サポートモードAであるか否かを判定する。ステップS1606にて肯定判定をした場合には、ステップS1607に進む。ステップS1607では遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否かを判定する。ステップS1607にて否定判定をした場合には、ステップS1608に進む。ステップS1608では、継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「1」ディクリメントする。続くステップS1609では、継続回数カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する。ステップS1609にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップS1609にて肯定判定をした場合には、ステップS1605にて高頻度サポートモードフラグ（高頻度サポートモードAフラグ）及び回数制限フラグを消去して、本切替用処理を終了する。つまり、高頻度サポートモードA中に実行された遊技回数が上限に達した場合に、低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【0293】

ステップS1606の説明に戻り、当該ステップS1606にて否定判定をした場合、すなわち現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合には、ステップS1610に進む。ステップS1610では、遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否かを判定する。ステップS1610にて否定判定をした場合には、ステップS1611に進む。ステップS1611では今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。特殊外れに対応していない場合にはステップS1611にて否定判定をして、本切替用処理を終了する。ステップS1611にて肯定判定をした場合（特殊外れに対応している場合）又はステップS1610にて肯定判定をした場合（天井に到達した場合）には、ステップS1612に進む。ステップS1612ではRAM404の各種フラグ格納エリア435に高頻度サポートモードAフラグをセットする。そして、続くステップS1613ではRAM404の各種フラグ格納エリア435に回数制限フラグをセットする。その後は、ステップS1614に進み、継続回数カウンタの設定処理を実行した後、本切替用処理を終了する。

【0294】

継続回数カウンタの設定処理では、今回の遊技回において遊技回数カウンタの値が上限に達した場合（天井に到達した場合）には、継続回数カウンタに「400」をセットする。これにより、高頻度サポートモードAが当該高頻度サポートモードA中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードA中に実行された遊技回が400回となるまで継続されることとなる。今回の遊技結果が特殊外れAである場合には継続回数カウンタに「20」をセットする。これにより、高頻度サポートモードAが当該高頻度サポートモードA中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードA中に実行された遊技回が20回となるまで継続されることとなる。今回の遊技結果が特殊外れBである場合には継続回数カウンタに「40」をセットする。これにより、高頻度サポートモードAが当該高頻度サポートモードA中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードA中に実行された遊技回が40回となるまで継続されることとなる。

【0295】

ステップ S 1 6 0 7 の説明に戻り、高頻度サポートモード A 中に遊技回数カウンタの値が上限に達した場合（天井に到達した場合）には、ステップ S 1 6 1 4 にて継続回数カウンタに「4 0 0」をセット（上書き）して、本切替用処理を終了する。これにより、高頻度サポートモード A が当該高頻度サポートモード A 中に実行された遊技回が 4 0 0 回となるまで継続されるように延長されることとなる。つまり、特殊外れを契機とした高頻度サポートモード A 中に天井到達となった場合には、高頻度サポートモード A が継続される遊技回数が再設定（上書き）され、他の通常遊技状態等を経由することなく第 4 通常遊技状態の上限が引き上げられることとなる。

【0 2 9 6】

（報知・演出制御装置 1 4 0 及び表示制御装置 4 1 0 に係る電氣的構成について）

10

次に、図 4 0 のブロック図を参照して、報知・演出制御装置 1 4 0 及び表示制御装置 4 1 0 に係る電氣的構成について補足説明する。

【0 2 9 7】

報知・演出制御装置 1 4 0 に設けられた報知・演出制御基板 4 4 1 には、M P U 4 4 2 が搭載されている。M P U 4 4 2 には、当該 M P U 4 4 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 4 4 3 と、その R O M 4 4 3 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 4 4 4 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等の各種回路等が内蔵されている。なお、M P U 4 4 2 に対して R O M 4 4 3 及び R A M 4 4 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは、

20

【0 2 9 8】

M P U 4 4 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 4 4 2 の入力側には主制御装置 1 6 2 が接続されており、当該主制御装置 1 6 2 から上述した変動開始コマンド、種別コマンド及び変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド（遊技回制御用情報）を受信する。また、シフトコマンドや保留コマンドといった保留表示制御用コマンド（保留表示制御用情報）、更には、オープニングコマンドやエンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンド（開閉実行モード用情報）等を受信する。

【0 2 9 9】

M P U 4 4 2 の出力側には、前扉枠 1 4 に設けられたランプ部 2 6 ～ 2 8 及びスピーカ部 2 9、表示制御装置 4 1 0 が接続されている。主制御装置 1 6 2 から報知・演出制御装置 1 4 0 に入力された各種コマンドの一部は、情報形態を維持した状態で表示制御装置 4 1 0 に送信（転送）される。

30

【0 3 0 0】

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

40

【0 3 0 1】

表示制御装置 4 1 0 の M P U 4 7 2 は、報知・演出制御装置 1 4 0 を経由して主制御装置 1 6 2 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づき所定の演算処理を行って V D P 4 7 5 の制御（具体的には V D P 4 7 5 に対する内部コマンドの生成）を実施する。より具体的には、M P U 4 7 2 では、報知・演出制御装置 1 4 0 から送信されたコマンドに基づいて図柄表示装置 9 5 における各遊技回の変動表示パターンを特定する処理を実行するとともに保留予告等に係る処理を実行し、その処理結果に対応して V D P 4 7 5 に対する描画処理を実行する。これにより、図柄表示装置 9 5 の表示画面 9 5 a にて各種画像が表示されることとなる。

【0 3 0 2】

50

プログラムROM 473は、MPU 472により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶保持されている。ワークRAM 474は、MPU 472による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークRAM 474の各エリアに記憶される。

【0303】

VDP 475は、図柄表示装置95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。VDP 475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。VDP 475は、MPU 472、ビデオRAM 477等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM 477に記憶させる画像データを、キャラクタROM 476から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置95に表示させる。

10

【0304】

キャラクタROM 476は、図柄表示装置95に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM 476には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【0305】

なお、キャラクタROM 476を複数設け、各キャラクタROM 476に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムROM 473に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM 476に記憶する構成とすることも可能である。

20

【0306】

ビデオRAM 477は、図柄表示装置95に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM 477の内容を書き替えることにより図柄表示装置95の表示内容が変更される。

【0307】

既に説明したように本実施の形態では、表示画面95aにおける図柄の変動表示態様の概要が主制御装置162からのコマンドを参照して報知・演出制御装置140により特定され、その特定結果に基づいて変動表示態様の詳細が表示制御装置410によって決定される構成となっている。具体的には、報知・演出制御装置140のMPU 442では、所定の周期（例えば2 msec）で起動される定期処理の一環として変動表示制御処理が実行され、この変動表示制御処理にて図柄の変動表示態様の概要等が特定される。ここで、図41のフローチャートを参照して変動表示制御処理について説明する。

30

【0308】

（変動表示制御処理）

変動表示制御処理においては、遊技状態が第1通常遊技状態である場合にはステップS1701にて肯定判定をし、ステップS1702にて第1通常遊技状態用の第1変動表示制御処理を実行する。遊技状態が第2通常遊技状態である場合にはステップS1701にて否定判定且つステップS1703にて肯定判定をし、ステップS1704にて第2通常遊技状態用の第2変動表示制御処理を実行する。遊技状態が第3通常遊技状態である場合には、ステップS1701及びステップS1703にて否定判定をし、ステップS1705にて第3通常遊技状態用の第3変動表示制御処理を実行する。遊技状態が第4通常遊技状態である場合には、ステップS1701及びステップS1703にて否定判定をし且つステップS1707にて肯定判定をし、ステップS1708にて第4通常遊技状態用の第4変動表示制御処理を実行する。

40

【0309】

（第1変動表示制御処理）

ここで、図42のフローチャートを参照して、第1通常遊技状態にて実行される第1変

50

動表示制御処理について説明する。

【0310】

第1変動表示制御処理においては先ず、ステップS1801にて1遊技回の実行中であるか否か、すなわち図柄表示装置95にて1遊技回分の図柄の変動表示又は確定表示が実行されているか否かを判定する。遊技回中でないと判定した場合にはステップS1802に進み、主制御装置162から送信された変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【0311】

ステップS1802にて否定判定をした場合には、そのまま本変動表示制御処理を終了する。一方、ステップS1802にて肯定判定をした場合には、ステップS1803にて後述の第1変動開始用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。

10

【0312】

ステップS1801の説明に戻り、当該ステップS1801にて肯定判定をした場合、すなわち遊技回中であると判定した場合には、ステップS1804に進む。ステップS1804では主制御装置162から送信された変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS1804にて否定判定をした場合には、ステップS1805にて変動中用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動中用処理は、変動開始用処理によって開始された遊技回において各種演出の実行や決定された演出の変更を行う処理である。

【0313】

20

ステップS1804にて肯定判定をした場合には、ステップS1806に進み変動終了用処理を実行した後に本変動表示制御処理を終了する。変動終了用処理では、図柄の変動表示や実行されている演出を当該遊技回に係る保留情報に対応するようにして終了させる（確定停止させる）。かかる処理では、スピーカ部29やランプ部26を駆動制御することで確定停止に対応する演出を行う。そして、確定コマンドを表示制御装置410に出力してから、本変動終了用処理を終了する。表示制御装置410のMPU472では、受信した確定コマンドに基づき図柄表示装置95にて図柄を確定停止させるよう制御する。

【0314】

（第1変動開始用処理）

ここで、図43のフローチャートを参照して、ステップS1803の第1変動開始用処理について補足説明する。第1変動開始用処理は、主制御装置162から変動開始コマンドを受信したことに基づき、遊技回用の演出を開始させるための処理である。第1変動開始用処理では、遊技回用の演出としてリーチ表示等の設定を行う。

30

【0315】

第1変動開始処理においては、先ずステップS1901にて今回受信した変動開始コマンドを読み出し、当該コマンドからリーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報を特定する。また、既に説明したように主制御装置162から変動開始コマンドが送信される場合には種別コマンドも併せて送信される。ステップS1601では、今回受信した変動開始コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報、特殊外れ結果の情報、通常外れ結果の情報、天井到達の情報といった遊技結果に関連する各種情報を特定する。そして、ステップS1901では、上記特定した情報から、大当たり当選の有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、特殊外れの有無の情報、特殊外れである場合には特殊外れの種別の情報、大当たり非当選且つ特殊外れではない場合にはリーチ発生の有無の情報、天井到達の有無の情報、変動表示時間の情報等を把握し、その把握した情報をMPU442のレジスタに記憶する。

40

【0316】

続くステップS1902では、ステップS1901にて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が大当たり結果に対応する遊技結果であるか否かを判定する。今回の遊技結果が大当たり結果（6R確変大当たり結果又は6R通常大当たり結果）であ

50

る場合には、続くステップ S 1 9 0 3 にて大当たり用の演出設定処理を実行する。大当たり用の演出設定処理は、停止表示させる大当たり用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、大当たり用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【0317】

大当たり用の停止結果決定処理においては、一の有効ライン L 1 ～ L 5 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ROM 4 4 3 の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ライン L 1 ～ L 5 とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインを RAM 4 4 4 に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

10

【0318】

本実施の形態においては、「1」図柄、「1」図柄、「1」図柄の組合せ、「2」図柄、「2」図柄、「2」図柄の組合せ、「3」図柄、「3」図柄、「3」図柄の組合せ、「4」図柄、「4」図柄、「4」図柄の組合せ、「5」図柄、「5」図柄、「5」図柄の組合せ、「6」図柄、「6」図柄、「6」図柄の組合せ、「7」図柄、「7」図柄、「7」図柄の組合せ、「8」図柄、「8」図柄、「8」図柄の組合せ、「9」図柄、「9」図柄、「9」図柄の組合せが大当たりに対応する図柄組合せとして規定されている（例えば図 4 5（a）参照）。

【0319】

既に説明したとおり、大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。大当たり用の変動表示態様決定処理では、ROM 4 4 3 の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報を RAM 4 4 4 のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

20

【0320】

ステップ S 1 9 0 2 にて大当たり結果ではないと判定した場合にはステップ S 1 9 0 4 に進む。ステップ S 1 9 0 4 では、今回の遊技回にて天井到達となるか否かを判定する。天井到達となる場合にはステップ S 1 9 0 4 にて肯定判定をしてステップ S 1 9 0 7 に進む。ステップ S 1 9 0 7 では、天井到達用の演出設定処理を実行する。天井到達用の演出設定処理は、停止表示させる天井到達用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、天井到達用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

30

【0321】

天井到達用の停止結果決定処理においては、一の有効ライン L 1 ～ L 5 上に天井到達用の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ROM 4 4 3 の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ライン L 1 ～ L 5 とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインを RAM 4 4 4 に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

40

【0322】

本実施の形態においては、「1」図柄、「3」図柄、「4」図柄の組合せが天井到達に対応する図柄組合せとして規定されている（図 4 5（b）参照）。

【0323】

天井到達となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。天井到達用の変動表示態様決定処理では、ROM 4 4 3 の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又

50

はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をRAM 444のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【0324】

なお、本実施の形態においては、天井到達となる遊技回にて大当たりとなった場合には、大当たりが優先される。つまり、当該遊技回にて停止表示される図柄組合せ及び変動表示態様についてはステップS1903の設定処理により設定される。

【0325】

ステップS1904にて否定判定をした場合にはステップS1906に進む。ステップS1906では、今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。ステップS1906にて肯定判定をした場合には、ステップS1907に進む。ステップS1907では、特殊外れ用の演出設定処理を実行する。特殊外れ用の演出設定処理は、停止表示させる特殊外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、特殊外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【0326】

特殊外れ用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインL1～L5上に特殊外れ対応の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインL1～L5とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをRAM 444に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【0327】

本実施の形態においては、天井到達時と同様に、「1」図柄、「3」図柄、「4」図柄の組合せが特殊外れに対応する図柄組合せとして規定されている（図45（b）参照）。

【0328】

特殊外れとなった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。特殊外れ用の変動表示態様決定処理では、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をRAM 444のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【0329】

ステップS1906にて否定判定をした場合には、ステップS1908に進み完全外れ用の演出設定処理を実行する。完全外れ用の演出設定処理では、今回の遊技回にてリーチが発生するか否かを把握する。リーチが発生する場合にはリーチ発生用の演出設定処理を実行し、リーチが発生しない場合にはリーチ非発生用の演出設定処理を実行する。

【0330】

リーチ発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【0331】

リーチ対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインL1～L5とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをRAM 444に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【0332】

10

20

30

40

50

リーチ対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をRAM 444のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【0333】

リーチ非発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ非対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ非対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

10

【0334】

リーチ非対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインL1～L5とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをRAM 444に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【0335】

20

リーチ非対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ非対応外れ用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応した演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をRAM 444のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【0336】

ステップS1903、S1905、S1907、S1908のいずれかの処理を実行した後は、ステップS1909に進む。ステップS1909では、ステップS1903、S1905、S1907、S1908にて決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止結果コマンド、パターンコマンドとして表示制御装置410へ出力する処理を実行する。表示制御装置410のMPU472では、その受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、今回の遊技回における演出を実行するべく図柄表示装置95の表示制御を行う。

30

【0337】

ステップS1909の処理を実行した後は、続くステップS1910にて、遊技回用の演出を開始する処理を実行した後、本変動開始用処理を終了する。具体的には、上記ステップS1903、S1905、S1907、S1908にて決定した演出パターンに基づいてスピーカ部29やランプ部26の駆動制御を開始して、遊技回用の演出を開始する。

【0338】

ここで、図44の概略図に基づき図柄表示装置95の表示画面95aにて表示される図柄の表示態様について補足説明する。

40

【0339】

（表示態様）

表示画面95aの変動表示領域MEにて実行される図柄の変動表示態様は、リーチ非対応外れ、ノーマルリーチA、ノーマルリーチB、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチCの5つに大別される。これら変動表示態様については、変動表示時間が異なるように設定されており、主制御装置162からのコマンドに付与され変動表示時間に係る情報に基づいて遊技回毎の変動表示態様の概要を把握可能となっている。

【0340】

具体的には、リーチ非対応外れの変動表示時間については「1sec～14sec」（

50

遊技状態や保留数等に応じて差が設定されている)、ノーマルリーチAの変動表示時間については「20sec」、ノーマルリーチBの変動表示時間についてはノーマルリーチAの変動表示時間よりも長い「25sec」、スーパーリーチA～Cの変動表示時間についてはノーマルリーチA、Bの変動表示時間よりも長い「30sec」となっている。例えば、主制御装置162からのコマンドに付与された変動表示時間に関する情報が「20sec」である場合には、報知・演出制御装置140にてノーマルリーチAを実行すべき旨が把握され、主制御装置162からのコマンドに付与された変動表示時間に関する情報が「25sec」である場合には、報知・演出制御装置140にてノーマルリーチBを実行すべき旨が把握されることとなる。これに対して、主制御装置162からのコマンドに付与された変動表示時間に関する情報が「30sec」である場合には、スーパーリーチA～Cの何れを実行するかについての決定は報知・演出制御装置140に委ねられることとなる。

【0341】

当該決定においては、大当たりに対応する遊技回では、スーパーリーチC > スーパーリーチB > スーパーリーチAの順に選択されやすくなるようになっており、完全外れに対応する遊技回では、スーパーリーチA > スーパーリーチB > スーパーリーチCの順に選択されやすい構成となっている。つまり、大当たり結果に対応する遊技回では、スーパーリーチC > スーパーリーチB > スーパーリーチA > ノーマルリーチB > ノーマルリーチAの順に選択されやすくなるようになっており、外れに対応する遊技回では、完全外れ > ノーマルリーチA > ノーマルリーチB > スーパーリーチA > スーパーリーチB > スーパーリーチCの順に選択されやすい構成となっている。つまり、変動表示時間が長くなるにつれて大当たりの当選期待度が高くなるように設定されており、且つ当該期待度については、スーパーリーチA < スーパーリーチB < スーパーリーチCの順に高くなるように設定されている。

【0342】

また、特殊外れに対応する遊技回についても、スーパーリーチC > スーパーリーチB > スーパーリーチA > ノーマルリーチB > ノーマルリーチAの順に選択されやすくなるようになっており、天井到達となる遊技回では、スーパーリーチC = スーパーリーチB = スーパーリーチAとなるように選択率が等分となっている。

【0343】

ここで、図44(a)を参照してノーマルリーチA、Bの変動表示態様について説明する。ノーマルリーチA、Bが選択された場合には、先ず停止表示されている全ての図柄列の変動表示(スクロール表示)を開始し、その後、上段の図柄列(上図柄列Z1)において図柄の変動表示を終了し(停止表示させ)、さらに下段の図柄列(下図柄列Z3)において図柄の変動表示を終了する(停止表示させる)。このようにして上下の図柄列Z1、Z3を停止表示した状態において、いずれかの有効ラインL1～L5(図13(a)参照)に同一の数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成される。そして、当該リーチラインが形成されている状況下において中段の図柄列(中図柄列Z2)の変動表示が行われることでリーチ表示(リーチ変動表示)となる。リーチ表示となった後、中図柄列Z2を停止表示することにより、変動表示が終了する。そして、リーチライン上に当該リーチ表示を構成している図柄と同一の図柄が停止することで大当たりに当選した旨が報知され、同リーチライン上にそれ以外の図柄が停止することで大当たりに当選していない旨が報知されることとなる。このようにして、最終停止表示された図柄の組み合わせについては所定期間に亘ってそのまま維持される。つまり、停止表示期間が経過するまでは今回の遊技回が続いており、当該停止表示期間が経過することにより次の遊技回への移行が許容されることとなる。

【0344】

本実施の形態においてはリーチラインが形成された後の中図柄列Z2の変動表示時間に差を設定することにより、ノーマルリーチAとノーマルリーチBとの変動表示時間の差が確保されているが、両者の差の設定の仕方については任意である。例えば、変動表示が開

始されてからリーチラインが形成されるまでの時間に差を設定することにより、上記変動表示時間の差を確保することも可能である。

【0345】

次に、上述したノーマルリーチA、Bの変動表示態様を踏まえてスーパーリーチA、B、Cの変動表示態様について説明する。図44(b)～(c)に示すように、スーパーリーチA、B、Cについては、ノーマルリーチA、Bと同様の過程を経て上述したリーチラインを形成する。そして、リーチラインを形成した後、中図柄列Z2の変動表示に併せて、所定のキャラクタを動画として表示することによりリーチ演出を行う構成となっている。具体的には、スーパーリーチAにおいてはリーチラインが形成された後、中図柄列Z2の変動表示領域の中央（変動表示領域MEの中央）に妖精を模したキャラクタが表示され、スーパーリーチBにおいてはリーチラインが形成された後、中図柄列Z2の変動表示領域の中央（変動表示領域MEの中央）に男の子を模したキャラクタが表示され、スーパーリーチCにおいてはリーチラインが形成された後、中図柄列Z2の変動表示領域の中央（変動表示領域MEの中央）に女の子を模したキャラクタが表示されることとなる。

【0346】

次に、図46を参照して、特殊外れ又は天井到達を契機として低確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態へ移行する場合の遊技の流れについて説明する。図46は、特殊外れを契機として第4通常遊技状態へ移行する場合の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。

【0347】

低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態中のta1のタイミングでは、作動口への入賞に基づいて作動口用表示部における絵柄の変動表示及び図柄表示装置95における図柄の変動表示が開始されている。この遊技回については特殊外れに対応しているため、絵柄及び図柄の変動表示が開始されてから所定の期間が経過したta2のタイミングにて図柄の変動表示態様がリーチ表示へ移行している。その後、ta3のタイミングでは、作動口用表示部における絵柄の確定表示に先行して特殊外れに対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）されている。直後のta4のタイミングでは、図柄表示装置95の表示画面95aが暗転し、ta5のタイミングでは作動口用表示部にて特殊外れに対応する絵柄が停止表示されるとともに表示画面95aにて高頻度サポートモードAへの移行を示すメッセージ（例えば「チャンスゾーン突入」の文字）が表示されている。

【0348】

ta5のタイミングから確定表示時間を経過したta6のタイミングでは、サポートモードが高頻度サポートモードAに切り替わり、これに併せて表示画面95aの背景が高頻度サポートモードAに対応する背景に切り替わっている。また、表示画面95aの隅部には高頻度サポートモードA継続となる残り遊技回数が表示される。

【0349】

上述の如く、作動口用表示部における絵柄の確定表示に先行して特殊外れに対応する図柄組合せを表示し、高頻度サポートモードAへの移行を示す報知時間を稼ぐことにより、当該報知が見逃されることを抑制している。

【0350】

なお、高頻度サポートモードAへの移行契機が天井到達であった場合の遊技の流れについても、基本的には特殊外れを移行契機とする場合の遊技の流れと同様である。但し、特殊外れの場合とは異なり天井到達を契機として移行した高頻度サポートモードA対応の遊技状態中は、図柄表示装置95の表示画面95aにおける残り遊技回数の表示が省略される。

【0351】

（遊技の概要）

次に、本パチンコ機10の遊技の概要について図47及び図48を参照して説明する。図47は各遊技状態の関係を示すブロック図、図48は遊技進行に伴う持ち球の変化を例示したタイミングチャートである。

【0352】

既に説明したように、抽選モードが低確率モード且つサポートモードが低頻度サポートモードとなる第1通常遊技状態は、遊技者にとって最も不利な遊技状態であり、当該第1通常遊技状態においては第1作動口91への入賞を発生させて特別遊技状態等の他の遊技状態への移行を目指すこととなる。上述の如く本実施の形態に示す遊技盤80aは所謂左右対称ゲージとなっており（図6参照）、右ルート及び左ルートに何れに向けて遊技球を発射した場合であっても第1作動口91への入賞が発生し得る。また、右ルート及び左ルートにはスルーゲート84が各々配設されており、第1作動口91を狙って発射された遊技球の一部がスルーゲート84に入賞し得る構成となっている。但し、低頻度サポートモード中にスルーゲート84への入賞に基づくサポート抽選にてサポート当選となった場合の電動役物93の開放時間については極めて短くなっており、第2作動口92への入賞が実質的に不可となっている。つまり、第1通常遊技状態中は、電動役物93による恩恵を受けることができず、遊技進行に伴う持ち球の減りが速くなる（図48参照）。

10

【0353】

図47に示すように、第1通常遊技状態にて6R確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第2通常遊技状態へ移行する。

【0354】

第2通常遊技状態においては電動役物93が高頻度で開放され且つその開放時間は第2作動口92への入賞が実質的に許容される長さとなるように規定されている。このため、第1作動口91への入賞に加えて第2作動口92への入賞が発生し、当該第2作動口92への入賞に基づいて所定数（本実施の形態においては4つ）の賞球が遊技者に付与されることとなる。これにより、第2通常遊技状態中は、第1通常遊技状態と比べて遊技進行に伴う持ち球の減りが緩和され、投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。また、第2通常遊技状態は次の大当たりまで継続されるため、特別遊技状態へ連続して移行することで持ち球を大きく増やすことができる。なお、第2通常遊技状態にて6R確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て第2通常遊技状態へ復帰する。このようにして第2通常遊技状態と特別遊技状態とをループさせることで持ち球が大幅に増加する（図48参照）。

20

【0355】

第1通常遊技状態又は第2通常遊技状態にて6R通常大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て低確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第3通常遊技状態へ移行する。

30

【0356】

第3通常遊技状態においては電動役物93が高頻度で開放され且つその開放時間は第2作動口92への入賞が実質的に許容する長さとなるように規定されている。このため、第1作動口91への入賞に加えて第2作動口92への入賞が発生し、当該第2作動口92への入賞に基づいて所定数（本実施の形態においては4つ）の賞球が遊技者に付与されることとなる。これにより、第3通常遊技状態中は、第2通常遊技状態と同様に持ち球の減りが緩和され、投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。但し、第3通常遊技状態における高頻度サポートモードBについては終了基準回数（上限：40回）が設定されている。第3通常遊技状態中に実行された遊技回数が当該上限に達した場合には第1通常遊技状態へ移行することとなる。

40

【0357】

ここで、第1通常遊技状態の滞在が長くなることは遊技の単調化を招き、遊技者の遊技意欲を低下させる要因になると懸念される。この点、本実施の形態においては、第1通常遊技状態中に特殊外れとなった場合には、低確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態へ移行する。

【0358】

第4通常遊技状態中の大当たり確率については第1通常遊技状態と同様であるものの、

50

電動役物 9 3 の開放頻度が高くなり、第 2 作動口 9 2 への入賞が頻発することとなる。これにより、第 4 通常遊技状態中は、第 1 通常遊技状態と比べて持ち球の減りが緩和され、投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる（図 4 8 参照）。また、第 4 通常遊技状態においては、第 1 通常遊技状態と同様に、各遊技回の変動表示時間が保留数の数が多くなるほど大きく短縮される構成となっている。このため、第 4 通常遊技状態へ移行することで、第 2 作動口 9 2 への入賞が頻発する結果として遊技の進行スピードも速くなる。

【0359】

なお、第 1 通常遊技状態中に特殊外れとなった場合には特別遊技状態を経由することなく第 4 通常遊技状態へ移行する。このため、特殊外れとなってから高頻度サポートモード A による恩恵を遊技者が享受できるようになるまでの所要時間を極力短くできる。このようにして高頻度サポートモードの恩恵を速やかに享受できる構成を実現することは、状態移行の間延びを抑制し、遊技の軽快さを強調する上で好ましい。また、高頻度サポートモード（高頻度サポートモード A、B）へ特別遊技状態経由及び特別遊技状態非経由の 2 つの異なるルートで移行し得る構成として移行パターンを多様化することは、遊技の多様化を実現する上でも好ましい。

【0360】

ここで、第 1 通常遊技状態においては当たりとなる確率が低く且つベースも低い。このため、遊技を進める上で投資が過度に嵩む可能性がある。これは、遊技機に対する印象を悪化させる要因になるだけでなく、遊技の健全性を低下させる要因にもなり得る。この点、本実施の形態に示す構成では、第 1 通常遊技状態には天井（遊技回数の上限）が設定されており、この天井に到達した場合には低確率モード且つ高頻度サポートモード A 対応の第 4 通常遊技状態へ移行する。第 4 通常遊技状態においては、当たりの当選確率自体は第 1 通常遊技状態と同様ではあるものの、電動役物 9 3 が頻繁に開放されることで第 2 作動口 9 2 への入賞が頻発する。これにより、持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることができる（図 4 8 参照）。

【0361】

以上詳述した第 1 の実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0362】

作動口 9 1、9 2 への入球に基づく抽選にて当たり結果となった場合には特別遊技状態を経由してサポートモードが変更され、特殊外れ結果となった場合には特別遊技状態を経由することなくサポートモードが変更される。このような構成とすれば、サポートモードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。また、本実施の形態に示す構成においては、サポートモードを上位のものに切り替える場合には、その契機が当たり結果であるか、それとも特殊外れ結果であるかによって電動役物 9 3 が開状態となる頻度が相違することとなる。高頻度サポートモード B によるサポートの優位性を確保しつつ高頻度サポートモード A による遊技補助を行うことにより、遊技の多様化を好適に実現できる。特に、不利側の高頻度サポートモード B については特別遊技状態を経由することなく速やかにサポートモードが切り替わる。このような構成は、遊技者の満足度の向上を図る上で好ましい。

【0363】

第 1 通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく第 4 通常遊技状態へ移行する。この際、抽選モードは低確率モードが引き継がれるもののサポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモード A に変更される。これにより、投資を抑えながら当たり結果を目指すことが可能となり、ある種の遊技者救済機能が発揮されることとなる。このような救済機能を発揮させる際には上述の如く特別遊技状態を非経由となるため、当該機能が発揮されるまでの所要時間を極力短くすることができるため、遊技が無駄に遅延されているかのような印象を遊技者に与えにくくすることができる。

【0364】

本実施の形態に示すように、低頻度サポートモード→高頻度サポートモードBとなる場合にはスルーゲート84の通過に基づくサポート抽選の当選確率に変更され、低頻度サポートモード→高頻度サポートモードAとなる場合には当該当選確率を変更することなく、当選から電動役物93が開状態となるまでの所要時間が短くなる。このように異なるパラメータを用いて高頻度サポートモードAと高頻度サポートモードBとの差別化を図る構成とすれば、2つの高頻度サポートモードを好適に共存させることができる。

【0365】

高頻度サポートモードBは高頻度サポートモードAと比較して、発射された遊技球の数に対する払出手段により払い出された遊技球の数の割合、すなわち遊技球の払出数を遊技球の発射数で除した値（以下、ベースという）が高くなり、持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることが可能となる。つまり、大当たり結果となって特別遊技状態経由で高頻度サポートモードBへ移行した場合には、大量出球を獲得するチャンスとなる。これに対して、高頻度サポートモードAにおいては、低頻度サポートモードよりは上記ベースが優遇されるものの、その程度については高頻度サポートモードBよりも低く抑えられることで、救済機能が過剰になることを抑制できる。このような構成とすれば、複数のサポートモードの併用によって遊技のメリハリを強化できる。

10

【0366】

高頻度サポートモードAにおける遊技回数に上限（終了基準回数）を設けることにより、高頻度サポートモードA→低頻度サポートモードへの復帰が発生し得ることとなり、高頻度サポートモードAとなった後の遊技の緊張感の低下を好適に抑制できる。

20

【0367】

通常大当たり結果となった場合に移行する第3通常遊技状態においては高頻度サポートモードBの終了基準回数が40回となり、特殊外れ結果となった場合に移行する第4通常遊技状態においては高頻度サポートモードAの終了基準回数が高頻度サポートモードBの終了基準回数以下（具体的には20回又は40回）となるように規定されている。これは、第4通常遊技状態への移行頻度を引き上げて、遊技状態の移行頻度を高くする上で有利である。なお、特殊外れ結果となった場合に移行する第4通常遊技状態において設定される終了基準回数の一部を高頻度サポートモードBの終了基準回数と同じ回数とすることにより、見かけ上、1の遊技状態（第3通常遊技状態、第4通常遊技状態）への移行ルートがあたかも複数設けられているかのように見せることができる。これは、遊技の多様化を実現しつつそれが遊技者の困惑を招く要因になることを回避する上で好ましい。

30

【0368】

また、第2通常遊技状態及び第4通常遊技状態には終了基準回数が各々設定される。遊技回数に上限が設けられた限定的な有利状態への移行ルートを特別遊技状態経由／非経由で各々設けることにより遊技の多様化に寄与できる。なお、このような構成とする上では、高頻度サポートモードAにおけるベースを、低頻度サポートモードにおけるベースとの差よりも高頻度サポートモードBにおけるベースとの差の方が小さくなるように構成することにより実用上好ましい構成が実現できる。

【0369】

本実施の形態によれば、第1通常遊技状態において特殊外れ結果となった場合、また、第1通常遊技状態中に遊技回の実行回数が上限回数（天井）となった場合に、高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態へ移行する。このように、第4通常遊技状態への移行契機を特別遊技状態への移行に対応しない判定結果や天井到達として、当該第4通常遊技状態による遊技者の救済を図ることにより、過度の投資の抑制に寄与できる。特に、天井到達を契機として設定される終了基準回数を相対的に多く且つ特殊外れ結果を契機として設定される終了基準回数を相対的に少なくすることにより、遊技の多様化と救済機能の強化とを好適に実現させることができる。

40

【0370】

<変形例1>

特殊外れ及び天井到達を契機とした高頻度サポートモードAのサポート態様を、大当た

50

りを契機とした高頻度サポートモードBのサポート態様よりも遊技者に有利となるように、すなわち第2作動口92への入賞頻度が高くなるように優遇してもよい。

【0371】

＜変形例2＞

高頻度サポートモードAのベース（恩恵）を低頻度サポートモードのベース（恩恵）及び高頻度サポートモードBのベース（恩恵）のうち後者に近くなるように設定したが、これを変更し、前者に近くなるように設定してもよい。また、高頻度サポートモードAのベース（恩恵）を低頻度サポートモードのベース（恩恵）と高頻度サポートモードBのベース（恩恵）との中間となるように設定してもよい。

【0372】

＜変形例3＞

第1通常遊技状態中に天井到達となった場合に設定される変動表示時間と、第1通常遊技状態中に特殊外れとなった場合に設定される変動表示時間とを相違させてもよい。例えば、第1通常遊技状態中に天井到達となった場合に設定される変動表示時間が第1通常遊技状態中に特殊外れとなった場合に設定される変動表示時間よりも長くなるように差を設けてもよいし、第1通常遊技状態中に天井到達となった場合に設定される変動表示時間が第1通常遊技状態中に特殊外れとなった場合に設定される変動表示時間よりも短くなるように差を設けてもよい。

【0373】

＜変形例4＞

特殊外れを契機とした高頻度サポートモードAのサポート態様と、天井到達を契機とした高頻度サポートモードAのサポート態様とに差を設けてもよい。例えば、特殊外れを契機とした高頻度サポートモードAのサポート態様の方が天井到達を契機とした高頻度サポートモードAのサポート態様よりも第2作動口92への入賞頻度が高くなるように差を設けてもよいし、特殊外れを契機とした高頻度サポートモードAのサポート態様の方が天井到達を契機とした高頻度サポートモードAのサポート態様よりも第2作動口92への入賞頻度が低くなるように差を設けてもよい。

【0374】

＜変形例5＞

特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数を天井到達となった場合に設定される終了基準回数よりも大きくしてもよいし、それら終了基準回数を同数としてもよい。

【0375】

＜変形例6＞

天井到達を契機として移行した高頻度サポートモードAが終了する場合に遊技回数カウンタがリセット（0クリア）される構成としてもよい。

【0376】

＜変形例7＞

特殊外れを契機とした高頻度サポートモードA中に再び特殊外れとなった場合に継続回数カウンタが再設定（上書き）される構成とすることも可能である。但し、特殊外れが連続することで本来であれば高頻度サポートモードAが継続し得たはずの遊技回数よりも実際に継続し得る遊技回数の方が少なくなることを遊技者の満足度を低下させる要因になると想定される。そこで、このような事情に配慮して、特殊外れを契機とした高頻度サポートモードA中に特殊外れとなった場合に継続回数カウンタに設定される値を「40」に固定するとよい。具体的には、特殊外れの種類を1つに統一し当該特殊外れとなった場合には継続回数カウンタに「40」が設定される構成とするとよい。

【0377】

＜変形例8＞

上記第1の実施の形態では、特別遊技状態終了時の移行処理において遊技回数カウンタの値をリセット（0クリア）する構成としたが、大当たり結果となったことを契機として遊技回数カウンタの値がリセットされるのであれば、当該リセットの具体的なタイミング

10

20

30

40

50

については任意である。例えば、大当たり結果対応の遊技回が終了する際に遊技回数カウンタの値をリセットしたり、特別遊技状態の開始時やラウンド遊技中に遊技回数カウンタの値をリセットしたりすることも可能である。

【0378】

＜第2の実施の形態＞

上記第1の実施の形態では、低確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態中に遊技回数カウンタの値が上限に達した場合（天井到達した場合）には、継続回数カウンタの値が天井到達を契機とする値（詳しくは「400」）に上書きされる構成とした。天井到達時には速やかに天井到達を契機とする第4通常遊技状態に引継ぎがなされる構成、すなわち他の通常遊技状態を経由することなくシームレスに天井到達の恩恵が発揮される構成とした。言い換えれば、特殊外れに係る第4通常遊技状態よりも天井到達に係る第4通常遊技状態が優先させる構成とした。本実施の形態では、第4通常遊技状態中に天井到達となった場合の遊技状態の移行に係る構成が第1の実施の形態と相違している。以下、第1の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。

【0379】

図49(a)の概略図に示すように、特殊外れを契機として移行する高頻度サポートモードAにおいては図柄表示装置95の表示画面95aの背景色が青色となり、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードAにおいては図柄表示装置95の表示画面95aの背景色が緑色となるように差別化されている。つまり、表示画面95aの背景色によって高頻度サポートモードAへの移行契機が明示され得る構成となっている。以下の説明では、特殊外れを契機として移行する高頻度サポートモードAを「高頻度サポートモードA1」、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードAを「高頻度サポートモードA2」として適宜区別する。因みに、高頻度サポートモードA1、A2のサポート態様については共通であり、ベース（遊技球の発射数に対する払い出される遊技球の数の割合）については両者に差が生じない構成となっている点では、第1の実施の形態と同様である。

【0380】

ここで、図49(b)～(c)の概略図を参照して、高頻度サポートモードAの開始報知の流れについて補足説明する。

【0381】

特殊外れとなって高頻度サポートモードA1へ移行する遊技回においては、図49(b)に示すように、当該遊技回にて特殊外れに対応した図柄組合せが表示画面95aに停止表示（確定表示）される。具体的には、リーチ表示を経て何れかの有効ライン上に「1」図柄、「3」図柄、「4」図柄の組合せが停止表示（確定表示）される。そして、次の遊技回の開始に併せて表示画面95aの背景色が白色から青色に変更され、表示画面95aの隅部に高頻度サポートモードA1の残り遊技回数が表示される。

【0382】

これに対して、天井到達を契機として高頻度サポートモードA2に移行する遊技回においては、図49(c)に示すように、当該遊技回にて天井到達に対応した図柄組合せが表示画面95aに停止表示（確定表示）される場合がある。具体的には、第1通常遊技状態中に天井到達となった場合には、リーチ表示経由で何れかの有効ライン上に「CHANCE」図柄を含む図柄組合せが停止表示（確定表示）される。これに対して、高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態中に天井到達となった場合には、リーチ表示非経由で完全外れに対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される。この際、表示画面95aの背景色についても青色に維持される。

【0383】

次に、図50のフローチャートを参照して、主制御装置162のMPU402にて通常処理の一環として実行される遊技回制御処理を構成するサポートモードの切替用処理について説明する。

【0384】

(サポートモードの切替用処理)

サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップS2001にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードBであるか否かを判定する。ステップS2001にて肯定判定をした場合にはステップS2002に進む。ステップS2002ではRAM404の各種フラグ格納エリア435に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステップS2002にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップS2002にて肯定判定をした場合には、ステップS2003に進む。ステップS2003では各種カウンタエリア434の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「1」ディクリメントする。続くステップS2004では、継続回数カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する。ステップS2004にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップS2004にて肯定判定をした場合にはステップS2005に進み、各種フラグ格納エリア435に格納されている高頻度サポートモードフラグ（詳しくは高頻度サポートモードBフラグ）と回数制限フラグとを消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

10

【0385】

ステップS2001の説明に戻り、当該ステップS2001にて否定判定をした場合には、ステップS2006に進む。ステップS2006では、現在のサポートモードが高頻度サポートモードAであるか否かを判定する。ステップS2006にて肯定判定をした場合にはステップS2007に進む。ステップS2007では、継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「1」ディクリメントする。続くステップS2008では、継続回数カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する。ステップS2008にて肯定判定をした場合には、上記ステップS2005にて高頻度サポートモードフラグ（高頻度サポートモードAフラグ）及び回数制限フラグを消去して、本切替用処理を終了する。つまり、高頻度サポートモードA中に実行された遊技回数が上限に達した場合には、低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

20

【0386】

ステップS2008にて否定判定をした場合には、ステップS2009に進み、遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否か（天井到達となったか否か）を判定する。ステップS2009にて否定判定をした場合にはそのまま本切替用処理を終了する。ステップS2009にて肯定判定をした場合には、ステップS2010に進み、RAM404の各種フラグ格納エリア435に準備フラグをセットして本切替用処理を終了する。

30

【0387】

ステップS2006の説明に戻り、当該ステップS2006にて否定判定をした場合には、ステップS2011に進む。ステップS2011では、今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。特殊外れに対応している場合には、ステップS2011にて肯定判定をしてステップS2012に進む。ステップS2012では、RAM404の各種フラグ格納エリア435に高頻度サポートモードAフラグをセットする。続くステップS2013ではRAM404の各種フラグ格納エリア435に回数制限フラグをセットする。そして、ステップS2014にて継続回数カウンタの設定処理を実行した後、本切替用処理を終了する。

40

【0388】

継続回数カウンタの設定処理では、今回の遊技結果が特殊外れAである場合には継続回数カウンタに「20」をセットする。これにより、高頻度サポートモードA1が当該高頻度サポートモードA1中に実行された遊技回が20回となるまで継続されることとなる。一方、今回の遊技結果が特殊外れBである場合には継続回数カウンタに「40」をセットする。これにより、高頻度サポートモードA1が当該高頻度サポートモードA1中に実行された遊技回が40回となるまで継続されることとなる。

50

【0389】

ステップS2011の説明に戻り、当該ステップS2011にて否定判定をした場合、すなわち特殊外れに対応していない場合には、ステップS2015に進む。ステップS2015では、RAM404の各種フラグ格納エリア435に上述した準備フラグが格納されているか否かを判定する。ステップS2015にて肯定判定をした場合には、ステップS2016にて当該準備フラグを消去し、ステップS2012～S2014の各処理を実行する。なお、今回のステップS2014の継続回数カウンタの設定処理では、継続回数カウンタに「400」をセットする。これにより、高頻度サポートモードA2が当該高頻度サポートモードA2中に実行された遊技回が400回となるまで継続されることとなる。

10

【0390】

因みに、上記準備フラグが格納されたまま特別遊技状態へ移行した場合には、当該特別遊技状態の終了時に当該準備フラグが消去される。

【0391】

ステップS2015の説明に戻り、当該ステップS2015にて否定判定をした場合、すなわちRAM404の各種フラグ格納エリア435に準備フラグが格納されていない場合には、ステップS2017に進む。ステップS2017では、遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否か（天井に到達しているか否か）を判定する。ステップS2017にて否定判定をした場合には、そのまま切替用処理を終了する。ステップS2017にて肯定判定をした場合には、ステップS2012～S2014の処理を実行した後、本切替用処理を終了する。なお、今回のステップS2014の継続回数カウンタの設定処理では、継続回数カウンタに「400」をセットする。これにより、高頻度サポートモードA2が当該高頻度サポートモードA2中に実行された遊技回が400回となるまで継続されることとなる。

20

【0392】

以上詳述した構成によれば高頻度サポートモードA1対応の第4通常遊技状態中に天井到達となった場合には、第1通常遊技状態における1の遊技回を経て高頻度サポートモードA2対応の第4通常遊技状態に移行することとなる。つまり、第1通常遊技状態における1の遊技回を経て第4通常遊技状態に復帰することとなる。ここで、第4通常遊技状態への復帰が確定しているにも関わらず上記1の遊技回が長くなることは、有利な状態への移行が無暗に遅延されている等の印象を遊技者に与える要因になると懸念される。本実施の形態では、このような事情に配慮して、第4通常遊技状態への速やかな復帰を実現するための工夫がなされていることを特徴の1つとしている。以下、図51～図54を参照して当該工夫について説明する。先ず、図51～図52のフローチャートを参照して、主制御装置162のMPU402にて実行される変動表示時間の設定処理（図26のステップS714）について説明する。

30

【0393】

（変動表示時間の設定処理）

変動表示時間の設定処理においては先ず、ステップS2101にて現在の遊技状態が第1通常遊技状態及び第4通常遊技状態の何れかであるか否かを判定する。ステップS2101にて肯定判定をした場合には、ステップS2102に進み、第1、第4通常遊技状態用の設定処理を実行した後、本変動表示時間の設定処理を終了する。ステップS2101にて否定判定をした場合には、ステップS2103にて現在の遊技状態が第2通常遊技状態であるか否かを判定する。ステップS2103にて肯定判定をした場合には、ステップS2104にて第2通常遊技状態用の設定処理を実行した後、本変動表示時間の設定処理を終了する。ステップS2103にて否定判定をした場合、すなわち現在の遊技状態が第3通常遊技状態である場合にはステップS2105にて第3通常遊技状態用の設定処理を実行した後、本変動表示時間の設定処理を終了する。ここで、図52を参照して、第1、第4通常遊技状態用の設定処理について説明する。

40

【0394】

50

(第1, 第4通常遊技状態用の設定処理)

第1, 第4通常遊技状態用の設定処理においては先ず、ステップS2201にて今回の遊技回が大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップS2201にて肯定判定をした場合には、ステップS2202にて大当たり用設定処理を実行した後、本第1, 第4通常遊技状態用の設定処理を終了する。ステップS2202の処理では、ROM403の変動表示時間テーブル記憶エリア423に記憶されている大当たり用の変動表示時間テーブル(図28参照)を参照して今回の遊技回における変動表示時間を決定する。

【0395】

ステップS2201にて否定判定をした場合にはステップS2203に進む。ステップS2203では、今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。ステップS2203にて肯定判定をした場合には、ステップS2204に進み特殊外れ用設定処理を実行し、その後、本第1, 第4通常遊技状態用の設定処理を終了する。ステップS2204の処理では、ROM403の変動表示時間テーブル記憶エリア423に記憶されている特殊外れ用の変動表示時間テーブル(図27参照)を参照して今回の遊技回における変動表示時間を決定する。

【0396】

ステップS2203にて否定判定をした場合にはステップS2205に進む。ステップS2205では、今回の遊技回が天井到達となる遊技回であるか否かを判定する。ステップS2205にて肯定判定をした場合には、ステップS2206にて天井到達用設定処理を実行した後、本第1, 第4通常遊技状態用の設定処理を終了する。

【0397】

ステップS2005の説明に戻り、当該ステップS2005にて否定判定をした場合にはステップS2207に進む。ステップS2207ではRAM404の各種フラグ格納エリア435に準備フラグが格納されているか否かを判定する。ステップS2207にて肯定判定をした場合には、ステップS2208にて連続移行用設定処理を実行した後、本第1, 第4通常遊技状態用の設定処理を終了する。ステップS2207にて否定判定をした場合には、ステップS2209にて完全外れ用設定処理を実行した後、本第1, 第4通常遊技状態用の設定処理を終了する。

【0398】

ここで、ステップS2206及びステップS2208については何れも通常外れに対応の変動表示時間テーブルが参照されるものの、当該変動表示時間テーブルは準備フラグの有無に応じて個別に設けられている。以下、図53及び図54を参照して、それら変動表示時間テーブルについて補足説明する。

【0399】

低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態中に準備フラグが格納されていない状況下にて天井到達となった場合には、作動口用表示部の変動表示時間としてリーチ表示に対応する変動表示時間「20~30sec」が設定される。つまり、第1通常遊技状態中に天井到達となった場合には、リーチ表示を経て天井到達を示す図柄組合せ(図49(c)参照)が図柄表示装置95の表示画面95aに停止表示(確定表示)されることとなる。

【0400】

一方、低確率モード且つ高頻度サポートモードA1対応の第4通常遊技状態中に準備フラグが格納されていない状況下にて天井到達となった場合には、作動口用表示部の変動表示時間として完全外れの場合と同様の変動表示時間(図27参照)が設定される。そして、この遊技回では天井到達に対応した図柄以外の図柄、詳しくは完全外れに対応する図柄組合せが停止表示される。つまり、停止表示される図柄には上記「CHANCE」図柄は含まれない。これにより、第4通常遊技状態中に天井到達となったことは図柄組合せや図柄の変動表示時間(変動表示態様)からは識別困難となるように構成されている。

【0401】

準備フラグが格納されている状況下にて低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の

10

20

30

40

50

第1通常遊技状態へ移行した場合であって、大当たり及び特殊外れの何れにも該当しない遊技結果（通常外れ）となった場合には、作動口用表示部の変動表示時間として「3sec」が設定される。この変動表示時間は、第1通常遊技状態における完全外れとなる遊技回にて設定され得る最短の変動表示時間と一致している（図27参照）。つまり、第4通常遊技状態中に天井到達となって準備フラグが格納された場合には、第4通常遊技状態終了後に第1通常遊技状態を経由して再び第4通常遊技状態に復帰することとなるが、この第1通常遊技状態における滞在時間が間延びしないように抑制されている。

【0402】

なお、第4通常遊技状態中は、準備フラグが格納されたまま遊技回が繰り返される場合がある。このような場合に設定される変動表示時間については準備フラグが格納されていない遊技回にて設定される変動表示時間と同様となる（図27及び図53参照）。 10

【0403】

（連続移行の流れ）

次に、図55のタイミングチャートを参照して、低確率モード且つ高頻度サポートモードA1対応の第4通常遊技状態中に天井到達となった場合の挙動について説明する。

【0404】

特殊外れを契機として第4通常遊技状態へ移行した後のtb1のタイミングでは、特別遊技状態終了後の299回目の遊技回が開始している。特殊外れを契機とした第4通常遊技状態においては、図柄表示装置95の表示画面95aの背景色が青色となっている。 20

【0405】

続くtb2のタイミングでは特別遊技状態終了後の300回目の遊技回が開始しており、tb3のタイミングで当該300回目の遊技回に対応する図柄組合せが確定表示されている。現在は第4通常遊技状態中であるため、天井到達に対応する図柄組合せではなく完全外れ（通常外れ）に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される。図55に示す例では、tb2のタイミングで開始された遊技回においても第4通常遊技状態における終了基準回数（上限）に達していないため、当該第4通常遊技状態が継続されるとともに上記準備フラグが格納されることとなる。

【0406】

tb4のタイミングで開始された遊技回についても終了基準回数（上限）に到達とならないため、上述した青色の背景が維持される。但し、当該第4通常遊技状態が終了した後は、再び第4通常遊技状態に復帰することを示唆するメッセージ（「STANDBY」の文字）が表示画面95aの上部に表示され、残り継続回数を示すカウンタが非表示となる。 30

【0407】

tb5のタイミングでは当該第4通常遊技状態において終了基準回数到達となる最終遊技回が開始されている。図55に示す例では、当該遊技回は完全外れ（通常外れ）に対応しており、絵柄及び図柄の確定表示が完了したtb6のタイミングでは第4通常遊技状態から第1通常遊技状態に移行するとともに、新たな遊技回が開始されている。この遊技回については第1通常遊技状態に対応してはいるものの、表示画面95aの背景色は青色のまま維持され且つ表示画面95aの上部に表示されている「STANDBY」の文字も表示されたままとなる。変動開始から所定の時間が経過したtb7のタイミングでは、表示画面95aがブラックアウトする。そして、確定表示が開始されるtb8のタイミングでは、表示画面95aの上隅部に天井到達に対応する図柄組合せが停止表示（縮小表示）されるとともに表示画面95aの中央には天井到達を契機とした第4通常遊技状態への移行を明示するメッセージとして「スーパーチャンスゾーン突入」の文字が表示されることとなる。 40

【0408】

確定表示時間を経過したtb9のタイミングでは、遊技状態が第1通常遊技状態から低確率モード且つ高頻度サポートモードA2対応の第4通常遊技状態へ移行する。これに伴い、表示画面95aの背景色が青色から緑色に変更されることとなる。 50

【0409】

以上詳述した第2の実施の形態によれば、特別遊技状態への移行契機（大当たり結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、特殊外れ結果や天井到達によって高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態へ移行する場合がある。高頻度サポートモードAとなることで第2作動口92への入賞頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、上述の如く第4通常遊技状態への移行契機として特殊外れ結果と天井到達とを併用した場合には以下の懸念が生じる。すなわち、仮に第4通常遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達が無効化されたり、特殊外れ結果を契機とした第4通常遊技状態が強制終了されたりした場合には、遊技者が本来享受できたはずの恩恵の一部が消失し、遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。この点、本実施の形態においては、第4通常遊技状態中に天井到達となった場合には少なくとも当該第4通常遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数となるまで当該天井到達を契機とした第4通常遊技状態への移行が遅延されることとなる。これにより、上記懸念を払拭し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。

10

【0410】

上述したように、第4通常遊技状態中に天井到達となり当該天井到達を契機とした第4通常遊技状態へ移行する場合には、電動役物93の挙動（切替態様）を同一となるように揃えることにより、天井到達の恩恵がそれまでの挙動に対して見劣りすることを抑制することができる。

20

【0411】

上記遅延機能を有している場合には、大きく遅延した後に天井到達による恩恵が即座に終了してしまっては遊技者の遊技意欲を損なう要因になると想定される。そこで、本実施の形態に示したように、特殊外れ結果に係る終了基準回数 < 天井到達に係る第2終了基準回数とすることにより、過剰な遅延を抑制するとともに天井到達後の恩恵が陳腐であるとの印象となることを抑制することができる。

【0412】

第4通常遊技状態中に天井到達となった場合には、第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行させた後に第4通常遊技状態へ復帰させる構成とすることで、遊技のリズムにアクセントを付与することができ、遊技の単調化抑制に寄与できる。

【0413】

第1通常遊技状態を経由して第4通常遊技状態に復帰する構成においては、第1通常遊技状態中に実行される遊技回の遊技回用動作の動作期間がばらつくことで以下の不都合が生じ得る。すなわち動作期間が比較的短い場合には第4通常遊技状態への移行を遊技者に報知するための時間が不十分となり、動作期間が比較的長い場合には第4通常遊技状態への移行が不当に遅延されているかのような印象を遊技者に与えやすくなったりする。そこで、本実施の形態に示すように、第4通常遊技状態への移行が遅延されている第1通常遊技状態中の遊技回については、保留数に関係なく所定の動作期間を設定する構成として、動作期間を一定とすることで上記懸念を解消できる。

30

【0414】

本実施の形態に示したように天井到達を契機とした第4通常遊技状態への移行が控えている状況下にて大当たり結果となった場合に、天井到達を契機とした第4通常遊技状態への移行が無効となる。このような構成とすることは、遊技者の救済機能が過剰になることを抑制する上で好ましい。

40

【0415】

第1遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合にはその遊技回にて特殊演出（「3」図柄、「1」図柄、「4」図柄の組合せの停止表示）を実行することで第4通常遊技状態へ移行する旨が速やかに報知される。これに対して、第4通常遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合にはその遊技回では上記特殊演出（「3」図柄、「1」図柄、「4」図柄の組合せの停止表示）が回避される。このように、天井到達を契機とした第4通常遊技状態への移行が遅延されている場合には、敢えて特殊演出を行わない構

50

成とすることにより、特殊外れ結果を契機として移行した第4通常遊技状態への注目度が当該第4通常遊技状態の終了前に低下することを抑制できる。

【0416】

<変形例1>

上記第2の実施の形態では、高頻度サポートモードA1対応の第4通常遊技状態中に天井到達となった場合には第1通常遊技状態を経て高頻度サポートモードA2に対応する第4通常遊技状態へ移行する構成とした。つまり、第1通常遊技状態に対応する1の遊技回を挟んで第4通常遊技状態が連続する構成とした。これに限定されるものではなく、以下のように変更してもよい。すなわち、高頻度サポートモードA1対応の第4通常遊技状態中に天井到達となった場合には当該第4通常遊技状態の終了後に第1通常遊技状態を経由することなく直ちに高頻度サポートモードA2に対応する第4通常遊技状態へ移行する構成としてもよい。つまり、第4通常遊技状態が途切れることなく継続される構成としてもよい。この場合であっても、特殊外れを契機とする高頻度サポートモードA1が途中で強制的に終了されることがない（高頻度サポートモードA1を満了可能である）ため、遊技者の満足度が低下することがない。

10

【0417】

<変形例2>

上記第2の実施の形態では、高頻度サポートモードA1対応の第4通常遊技状態と高頻度サポートモードA2対応の第4通常遊技状態とで表示画面95aの背景色を相違させる構成としてとしたが、これに限定されるものではない。両第4通常遊技状態において背景色を同一とすることも可能である。

20

【0418】

<変形例3>

上記第2の実施の形態では、高頻度サポートモードA1対応の第4通常遊技状態中に天井到達となった場合には、次の遊技回にて第4通常遊技状態の継続を示唆するメッセージの表示を開始する構成としたが、これに代えて、天井到達となった遊技回にて当該メッセージの表示を開始する構成とすることも可能である。また、天井到達となった遊技回又はその次の遊技回から第4通常遊技状態の継続を示唆するメッセージを表示する構成に代えて又は加えて第4通常遊技状態の継続を示唆しない構成とすることも可能である。つまり、特殊外れを契機とした第4通常遊技状態が終了するまで天井到達を契機とした第4通常遊技状態への移行の有無を非明示とすることも可能である。

30

【0419】

<変形例4>

電動役物93を開状態としている最中に第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行した場合には、当初に設定された電動役物93の開放時間を経過した後に当該電動役物93を閉状態に切り替える構成としてもよいし、開放を即時中止すべく電動役物93を速やかに閉状態に切り替える構成としてもよい。

【0420】

<変形例5>

上記第2の実施の形態では、高頻度サポートモードA1対応の第4通常遊技状態から第1通常遊技状態を経由して高頻度サポートモードA2対応の第4通常遊技状態へ移行する場合に、当該第1通常遊技状態における作動口用表示部の絵柄及び図柄表示装置95の図柄の変動表示時間として、低頻度サポートモード中に設定されるスルーゲート用表示部DSの絵柄の変動表示時間（10～20sec）よりも短い時間が設定される構成としたが、これに限定されるものではない。高頻度サポートモードA1対応の第4通常遊技状態から第1通常遊技状態を経由して高頻度サポートモードA2対応の第4通常遊技状態へ移行する場合に、当該第1通常遊技状態における作動口用表示部の絵柄及び図柄表示装置95の図柄の変動表示時間として、低頻度サポートモード中に設定されるスルーゲート用表示部DSの絵柄の変動表示時間（10～20sec）よりも長い時間が設定される構成とすることも可能である。

40

50

【0421】

<変形例6>

上記第2の実施の形態では、高頻度サポートモードA1対応の第4通常遊技状態から第1通常遊技状態を経由して高頻度サポートモードA2対応の第4通常遊技状態へ移行する場合に、当該第1通常遊技状態における作動口用表示部の絵柄及び図柄表示装置95の図柄の変動表示時間として完全外れに対応する変動表示時間である「3sec」を設定する構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、高頻度サポートモードA1対応の第4通常遊技状態から第1通常遊技状態を経由して高頻度サポートモードA2対応の第4通常遊技状態へ移行する場合に、当該第1通常遊技状態における作動口用表示部の絵柄及び図柄表示装置95の図柄の変動表示時間としてリーチ表示に対応する変動表示時間である「30～40sec」を設定する構成とすることも可能である。

10

【0422】

<変形例7>

上記第2の実施の形態では、第4通常遊技状態中に天井到達となった場合には、当該第4通常遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数となった場合に、一旦第1通常遊技状態へ移行し、その後第4通常遊技状態へ復帰させる構成とした。この際、第1通常遊技状態中に実行される遊技回の回数は1回となる構成としたが、これに限定されるものではない。少なくとも記憶可能な保留数の上限（望ましくは第2作動口92に係る保留数の上限）以下となるように第1遊技状態中の遊技回数が規定されていればよい。

20

【0423】

本変形例に示すように、第4通常遊技状態中の天井到達となった場合には、第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行させた後に第4通常遊技状態へ復帰させる構成とすることで、遊技のリズムにアクセントを付与することができ、遊技の単調化抑制に寄与できる。また、第1通常遊技状態を介在させる構成においては、当該第1通常遊技状態における遊技回が繰り返されることで恩恵の享受が不当に遅延されているかのような印象を遊技者に与える可能性が高くなる。特に、第1通常遊技状態の介在によって記憶されている特別情報の数が0となって遊技回の連続進行が途切れることでそのような印象が強くなると想定される。この点、介在する第1通常遊技状態にて実行される遊技回数を特別情報の記憶上限よりも少なくなるように制限することで、第4通常遊技状態への復帰時に遊技回の連続が途切れることを回避し、上記懸念を好適に払拭することができる。

30

【0424】

<変形例8>

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が大当たり結果となることなく上限回数（天井：例えば400回）となった場合に、第4通常遊技状態への移行する旨を示す特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段を設け、第4通常遊技状態中に上限回数到達となり且つ当該第4通常遊技状態中における遊技回の実行回数が所定回数よりも多い場合には、上限回数到達となった遊技回において特殊演出を実行する一方、第4通常遊技状態中に上限回数到達となり且つ当該第4通常遊技状態中における遊技回の実行回数が上記所定回数よりも少ない場合には、上限回数到達となった遊技回よりも後に実行される遊技回において上記特殊演出を実行する構成としてもよい。

40

【0425】

特種外れ結果を契機として移行した第4通常遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合には、そのタイミングによって遊技者の印象に違いが生じ得る。例えば、移行直後に天井到達となった場合には特殊外れ結果が無駄引きであったかのような印象となる可能性がある。そこで、本変形例に示すように、第4通常遊技状態中に天井到達となった場合には、当該第4通常遊技状態中の遊技回の実行回数（それまでに実行された遊技回数）に応じて特殊演出の発生タイミング、すなわち天井到達の報知タイミングを相違させることにより、上記懸念を払しょくできる。

【0426】

<第3の実施の形態>

50

本実施の形態においては上述した特殊外れを用いた遊技性が上記第１の実施の形態及び第２の実施の形態と相違している。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。先ず、図５６を参照して遊技盤ユニットの基本構成の違いについて説明する。図５６は遊技盤ユニットの正面図である。

【０４２７】

（遊技盤ユニット）

上記第１の実施の形態においては遊技盤ユニット８０（遊技盤８０ａ）を左右対称ゲー

【０４２８】

遊技盤８０ａＡには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａ等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａに遊技球が流入すると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤８０ａＡの最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を

【０４２９】

また、遊技盤８０ａＡには、遊技球の流下経路を適宜分散、調整等するために多数の遊技釘８７が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

【０４３０】

作動口ユニット８２Ａは、第１の実施の形態に示した作動口ユニット８２と同様に、第１作動口９１Ａと、当該第１作動口９１Ａの直下に配設された第２作動口９２Ａとによって構成されており、特に第２作動口９２Ａには開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３Ａが併設されている。

【０４３１】

遊技盤８０ａＡには、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡを囲むようにしてセンターフレーム９６Ａが設けられている。センターフレーム９６Ａは遊技盤８０ａＡの前面から突出しており、当該センターフレーム９６Ａによって遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路がセンターフレーム９６Ａを右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている点では上記第１の実施の形態と同様である。

【０４３２】

但し、本実施の形態においては、左ルートへ発射された遊技球については第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへ入賞し得る一方、可変入賞装置８３Ａ及びスルーゲート８４Ａへの入賞が不可となるように、右ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａ、スルーゲート８４Ａ、可変入賞装置８３Ａに入賞し得る一方、第１作動口９１Ａへの入賞が不可となるように、第１作動口９１Ａ、第２作動口９２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａの配置が変更されている。なお、左ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａへの入賞が不可となるように構成してもよい。

【０４３３】

遊技状態に応じて遊技球の発射先を右ルート／左ルートで切り替えることにより遊技を有利に進めることが可能となる。このような技術介入を促すことで遊技の単調化を抑制している。

【０４３４】

（保留球格納エリア）

また、本実施の形態においては作動口９１Ａ、９２Ａへの入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、図５７の概略図を参照して、本実

10

20

30

40

50

施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。

【0435】

本実施の形態に示す保留球格納エリア432Aは、第1作動口91Aへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3の各値を格納する第1作動口用保留エリアRaと、第2作動口92Aへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3の各値を格納する第2作動口用保留エリアRbとを有している。

【0436】

第1作動口用保留エリアRaは、第1エリア～第4エリアで構成されており、第1作動口91Aへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア→第2エリア→第3エリ
10
ア→第4エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第2作動口用保留エリアRbは、第1エリア～第4エリアで構成されており、第2作動口92Aへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア→第2エリア→第3エリア→第4エリアの順に各数値情報（保留情報）が時系列的に格納される。

【0437】

本実施の形態においては、第2作動口用保留エリアRbに保留情報が格納されている場合には、当該第2作動口用保留エリアRb（詳しくは第1エリア）に格納されている保留情報を優先的に実行エリアAEへ移動させる構成となっている。そして、第2作動口用保留エリアRbに保留情報が格納されていない場合であって第1作動口用保留エリアRaに保留情報が格納されている場合には、当該第1作動口用保留エリアRa（詳しくは第1エ
20
リア）に格納されている保留情報を実行エリアAEへ移動させる構成となっている。

【0438】

上記第1の実施の形態では、第1作動口91及び第2作動口92への入賞に基づく抽選の何れについても特殊外れとなり得る構成としたが、本実施の形態においては、第1作動口91及び第2作動口92への入賞に基づく抽選の一方についてのみ特殊外れとなり得る構成となっている点で第1の実施の形態と構成が相違している。以下、図58及び図59を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。

【0439】

（作動口用の当否テーブル）

図58に示すように、第1作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。
30

【0440】

第1作動口91Aへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図58（a））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「107」、「207」、「307」、「407」、「507」の計6個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「107」、「207」、「307」、「407」、「507」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図58（b））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「3
40
7」、「57」、「77」、「97」、「107」・・・「597」の計30個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「37」、「57」、「77」、「97」、「107」・・・「597」が大当たり結果に対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（通常外れ結果）に対応している。つまり、第1作動口91Aへの入賞に基づく抽選においては、第1の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。

【0441】

図59に示すように、第2作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。
50

【0442】

第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル(図59(a))が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値(すなわち、当選情報)は「7」、「107」、「207」、「307」、「407」、「507」の計6個である。つまり「0~599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「107」、「207」、「307」、「407」、「507」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル(図59(b))が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値(すなわち、当選情報)は「7」、「37」、「57」、「77」、「97」、「107」・・・「597」の計30個である。つまり「0~599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「37」、「57」、「77」、「97」、「107」・・・「597」が大当たり結果に対応している。

10

【0443】

また、第2作動口92Aへの入賞に基づく記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル及び高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる状況下では、特殊外れとなる乱数の値(すなわち、特殊外れ情報)は、何れも「2」、「4」、「6」、「12」、「14」・・・「596」の計150個である。つまり「0~599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「2」、「4」、「6」、「12」、「14」・・・「596」が特殊外れ結果に対応している。そして、大当たり及び特殊外れの何れにも該当しない乱数の値は全て外れ結果(通常外れ結果)に対応している。

20

【0444】

(遊技の流れ)

ここで、図60を参照して、遊技の流れ(ゲームフロー)について説明する。図60は各遊技状態の関係を示すブロック図である。

【0445】

低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態については、メインステージと、特殊ステージ(ミッションステージ)とで構成されている。メインステージは第1作動口91Aへの入賞に基づく遊技回が実行される場合に滞在するステージであり、特殊ステージは第2作動口92Aへの入賞に基づく遊技回が実行される場合に滞在するステージである。

【0446】

特殊ステージについては、高頻度サポートモード対応の他の通常遊技状態、詳しくは低確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第3通常遊技状態又は低確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態から第1通常遊技状態への移行時に一時的に滞在するステージであり、実行される遊技回の上限数が上記第2作動口用保留エリアRbにおける保留情報の記憶上限数に一致している。つまり、第3通常遊技状態や第4通常遊技状態から第1通常遊技状態への移行直後は、第2作動口92Aに係る保留情報が記憶されていることを条件に特殊ステージに移ることとなる。そして、この特殊ステージにて大当たりや特殊外れとならなかった場合には、特殊ステージからメインステージに移る。

30

【0447】

上述の如く第1通常遊技状態は低頻度サポートモードに対応している。このため、仮に右ルートへ遊技球を発射してサポート当選となったとしても第2作動口92Aへの入賞が実質的に回避される。そして、右ルートへ発射された遊技球は第1作動口91Aへも入賞不可となっているため、作動口91A、92Aへの入賞に基づく抽選を受けることが困難となる。一方、左ルートへ発射された遊技球については第2作動口92Aへの入賞が回避される一方、第1作動口91Aへの入賞が発生し得る。以上の理由から、第1通常遊技状態においては右ルートを狙うよりも左ルートを狙った方が遊技者に有利となるようにして遊技を進めることができる。なお、第1遊技状態中に右ルートへ遊技球が発射された場合には、発射先を左ルートへ戻すように促す警告がなされる。

40

【0448】

第1通常遊技状態中の抽選にて6R確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経

50

て高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第2通常遊技状態へ移行する。第2通常遊技状態は高頻度サポートモードBに対応しており、遊技者は右ルートへ遊技球を発射することで投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。第2通常遊技状態中は右ルートへ発射された遊技球が第2作動口92Aへ入賞し、第2作動口92Aに係る遊技回を中心に遊技が進行する。上述したように第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選においてはおよそ1/4の確率で特殊外れとなるが、第2通常遊技状態中の特殊外れは無効となり通常外れとして取り扱われることとなる。つまり、第2通常遊技状態中に特殊外れとなったとしても当該特殊外れを契機として低確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態へ移行することはない。

【0449】

第1通常遊技状態及び第2通常遊技状態中の抽選にて6R通常大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て低確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第3通常遊技状態へ移行する。第3通常遊技状態は高頻度サポートモードBに対応しており、遊技者は右ルートへ遊技球を発射することで投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。

【0450】

第3通常遊技状態中は右ルートへ発射された遊技球が第2作動口92Aへ入賞し、第2作動口92Aに係る遊技回を中心に遊技が進行する。上述したように第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選においてはおよそ1/4の確率で特殊外れとなるが、第3通常遊技状態中の特殊外れは無効となり通常外れとして取り扱われることとなる。つまり、第3通常遊技状態中に特殊外れとなったとしても当該特殊外れを契機として低確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態へ移行することはない。

【0451】

第3通常遊技状態中に大当たりとなることなく遊技が進み、実行された遊技回（詳しくは第2作動口92Aに係る遊技回）の回数が終了基準回数（20回）に達した場合には、第1通常遊技状態へ移行する。詳しくは、第2作動口92Aに係る保留数が「0」である場合にメインステージに移行し、第2作動口92Aに係る保留数が「0」以外である場合には特殊ステージに移行する。

【0452】

特殊ステージにおいては、第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選が保留数分だけ実行されることとなる。第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選にて特殊外れとなった場合には、低確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態へ移行する。第4通常遊技状態中は、遊技者は右ルートへ遊技球を発射することで投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。第4通常遊技状態中は右ルートへ発射された遊技球が第2作動口92Aへ入賞し、第2作動口92Aに係る遊技回を中心に遊技が進行する。上述したように第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選においてはおよそ1/4の確率で特殊外れとなるが、第4通常遊技状態中の特殊外れは無効となり通常外れとして取り扱われることとなる。

【0453】

第4通常遊技状態中に大当たりとなることなく遊技が進み、実行された遊技回（詳しくは第2作動口92Aに係る遊技回）の回数が終了基準回数（20回）に達した場合には、第1通常遊技状態へ移行する。詳しくは、第2作動口92Aに係る保留数が「0」である場合にメインステージに移行し、第2作動口92Aに係る保留数が「0」以外である場合には特殊ステージに移行する。このようにして、第4通常遊技状態と特殊ステージとをループさせることができれば、遊技者は遊技を有利に進めることができる。

【0454】

ここで、第3通常遊技状態や第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行する場合には、第2作動口92Aに係る保留数によって有利度が大きく変化することになる。本実施の形態においては、第3通常遊技状態や第4通常遊技状態における最終遊技回においては第2作動口用表示部D2における絵柄の変動表示時間を第3通常遊技状態及び第4通常遊

10

20

30

40

50

技状態における他の遊技回よりも長くすることにより、当該最終遊技回中に第2作動口92Aに係る保留を上限までためやすい構成が実現されている。

【0455】

(作動口用の変動表示時間テーブル)

具体的には、図61(a)に示すように、第3通常遊技状態における20回目の遊技回において参照される第2作動口用の変動表示時間テーブルについては、保留数に関係なく変動表示時間として「40sec」が設定されるように構成されている。これに対して、第3通常遊技状態における1～19回目の各遊技回において参照される第2作動口用の変動表示時間テーブルについては、何れの場合であっても20回目の遊技回よりも設定される変動表示時間が短くなるように構成されている。例えば、図61(b)に示すように、リーチ表示非対応外れ(特殊外れ又は通常外れ)の場合には保留数に応じて「12～14sec」又は「1～2sec」が設定され、リーチ表示対応外れ(特殊外れ又は通常外れ)の場合には「20～30sec」が設定されるように構成されている。一方、大当たりの場合には、図61(c)に示すように、保留数に関係なく「20～30sec」が設定されるように構成されている。

【0456】

このようにして、20回目の最終遊技回においては、1～19回目の遊技回と比べて変動表示時間が拡大される構成とすることにより、第2作動口92Aに係る保留数が記憶上限に達することなく第3通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行(降格)する機会を減らすことが可能となっている。

【0457】

なお、第1通常遊技状態中に参照される第2作動口用の変動表示時間テーブルについては、特殊外れ及び通常外れとなる場合に参照される変動表示時間テーブルと、大当たりである場合に参照される変動表示時間テーブルとに大別される。第1通常遊技状態中に参照される特殊外れ及び通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、保留数が「0」である場合には変動表示時間として「10sec」が設定され、保留数が「1」～「4」である場合には変動表示時間として「0.5sec」が設定される構成となっている。第1通常遊技状態中に参照される大当たり用の変動表示時間テーブルでは、保留数及び遊技結果に関係なく何れの遊技回についても変動表示時間として「20～30sec」が設定される構成となっている。

【0458】

次に、図62を参照して、第4通常遊技状態へ移行する際の演出の流れについて説明する。図62においては、第3通常遊技状態中に大当たりとなることなく終了基準回数に到達し、第2作動口92Aに係る残り保留に特殊外れが含まれていた場合について例示している。

【0459】

第3通常遊技状態においては、図柄表示装置95の表示画面95aの背景色が青色とナットしており、表示画面95aの上隅部には高頻度サポートモードが継続される残り遊技回数が表示されている。第2作動口92Aに係る19回目の遊技回が開始されたtc1のタイミングでは保留数が「4」→「3」に減少し、20回目の遊技回(最終遊技回)が開始されたtc2のタイミングでは保留数が「3」→「2」に減少している。

【0460】

最終遊技回が開始されると、表示画面95aにはループ分岐演出の動画が表示される。この動画の冒頭では「Mission 妖精を捕まえろ」が表示され、その後、表示画面に妖精のキャラクタと女の子のキャラクタとが表示される。上述のように最終遊技回の変動表示時間は、1～19回目の遊技回の変動表示時間よりも長くなる。これにより、最終遊技回中の第2作動口92Aへの入賞が発生しやすくなっている。図62の例では、tc3のタイミング及びtc4のタイミングにて第2作動口92Aへの入賞が連続して発生し、当該最終遊技回の終了前に第2作動口92Aに係る保留数が記憶上限に達している。

【0461】

本実施の形態におけるループ分岐演出については、第3通常遊技状態における最終遊技回と第1通常遊技状態の特殊ステージ中に実行される遊技回とに亘って実行される一連の演出であり、最終遊技回が大当たりに対応している場合、特殊ステージ中に実行される遊技回に特殊外れ又は大当たりに対応している場合には妖精の捕獲に成功した演出が実行され、最終遊技回が特殊外れ又は通常外れに対応し且つ特殊ステージ中に実行される遊技回が全て通常外れに対応している場合に妖精の捕獲に失敗した演出が実行される。

【0462】

図62に示す例では、第3通常遊技状態における最終遊技回において第2作動口用表示部D2の絵柄の確定表示が実行されるtc5のタイミングにて妖精の捕獲に成功した演出が実行され、その後は特殊ステージが完了するまで表示画面95aに高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第4通常遊技状態）への移行を示すメッセージとして「STANDBY」の文字が表示される。この間に、遊技状態が第3通常遊技状態から第1通常遊技状態に移行することとなる。

10

【0463】

なお、第3通常遊技状態から第1通常遊技状態への移行に際して電動役物93Aが開状態となっている場合には、当該電動役物93Aが強制的に閉状態に切り替えられることとなり、第1通常遊技状態への移行後に第2作動口92Aへの入賞が発生することが回避される。

【0464】

tc7のタイミングでは、特殊外れに対応する遊技回が開始し、tc8のタイミングでは特殊外れに対応する図柄組合せが確定表示されている。そして、tc9のタイミングでは、第1通常遊技状態から高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態へ移行している。当該第4通常遊技状態では、表示画面95aの背景色が青色となり且つ表示画面95aの上部には高頻度サポートモードのループ回数と残りの遊技回数とが表示される。

20

【0465】

その後、大当たりとなることなく高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態における最終遊技回に達した場合には、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態に移行する。詳しくは、第2作動口92Aに係る保留が記憶されていることを条件として特殊ステージに移行する。第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行する場合にも第4通常遊技状態における最終遊技回と第1通常遊技状態の特殊ステージにて実行される各遊技回とに亘って上記ループ分岐演出（詳しくは妖精と女の子の追いかけっこが一部省略された動画）が実行されることとなる。

30

【0466】

以上詳述した第3の実施の形態によれば、第1通常遊技状態において通常大当たり結果となった場合には特別遊技状態を経て低確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第3通常遊技状態に移行する。第3通常遊技状態では、電動役物93Aが頻繁に開状態に切り替わり、第2作動口92Aへの入賞機会が増えることで持ち球の減りが抑制される。第3通常遊技状態には回数制限が設けられており、当該第3通常遊技状態における遊技回の実行回数が第1終了基準回数（20回）に達した場合には、低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態へ移行する。これにより、第2作動口92Aへの入賞が困難となる。

40

【0467】

ここで、第2作動口92Aへの入賞に基づいて取得された保留情報については第2作動口用保留エリアRbに記憶され、第3通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行した後は、それら記憶されている保留情報に基づいて遊技回が実行される。第2作動口92Aに係る残りの遊技回においては特殊外れ結果となり得る。それら残りの遊技回にて特殊外れ結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく低確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態へ移行し、高頻度切替モードがループすることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら大当たりを目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【0468】

50

上述したように第3通常遊技状態や第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行した場合には、第2作動口用保留エリアRbに記憶されている保留情報の数を上限として第2作動口92Aに係る遊技回が実行される。第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選では、大当たり結果となる確率(1/100)よりも特殊外れ結果となる確率(1/4)の方が高くなっており、上記高頻度サポートモードをループさせながら大当たりを目指すことが可能となっている。このような構成とすれば、大当たり結果となる確率を無暗に高くすることなく遊技の興趣向上に貢献できる。

【0469】

第3通常遊技状態及び第4通常遊技状態中に、特殊外れ結果となった場合には当該結果が無効となる一方、第3通常遊技状態及び第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行した際の第2作動口92Aに係る残り遊技回にて特殊外れ結果となった場合には当該特殊外れ結果を契機として第4通常遊技状態へ移行又は第4通常遊技状態がループする。このような構成によれば、上記ループの有無は第2作動口92Aに係る保留情報の記憶上限数に左右されることとなる。故に、第3通常遊技状態及び第4通常遊技状態における終了基準回数を多くしたり少なくしたりする等して有利度を調整する場合に、ループ確率にその影響が及ぶことを回避し、終了基準回数の設定自由度を好適に向上させることができる。

【0470】

高頻度サポートモードAにおける電動役物93Aの開閉態様は、低頻度サポートモードにおける電動役物93Aの開閉態様よりも、高頻度サポートモードBにおける電動役物93Aの開閉態様に近い構成となっている。このような構成は、第3通常遊技状態→第1通常遊技状態→第4通常遊技状態となる場合に、遊技者に第1通常遊技状態を挟んだ前後の遊技状態があたかも同一であるかのような認識を促す上で好ましい。特に、第4通常遊技状態における終了基準回数(20回)と、第3通常遊技状態における終了基準回数(20回)とは同じ回数となっている。このような構成とすることで、上記認識を好適に促すことができる。

【0471】

第3通常遊技状態や第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行した直後は、第2作動口92Aに係る残り保留分の遊技回が実行される。そして、これらの遊技回にて特殊外れ結果となった場合には第1通常遊技状態から第4通常遊技状態へ移行することとなる。ここで、本実施の形態に示したように、第3通常遊技状態及び第4通常遊技状態では上記残り保留分の遊技回が特殊外れ結果となるか否かを事前に特定し、その結果に基づいて継続演出を行うことにより、上述したループの発生の有無への注目度を向上させることができる。

【0472】

上述した事前特定(先特定)は、第3通常遊技状態及び第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行する場合に、それら第3通常遊技状態及び第4通常遊技状態における最終遊技回において実行される。このように、第3通常遊技状態及び第4通常遊技状態における最終遊技回において上記特定を行う構成とすれば、第2作動口用保留エリアRbに記憶されている保留情報の数が記憶上限に達している状態で継続演出が実行されることとなり、継続演出によって上記ループの継続示唆を行う機能を好適に発揮させることができる。

【0473】

なお、第3通常遊技状態及び第4通常遊技状態における最終遊技回にて上記事前特定の前に継続演出を開始させる構成によれば、継続演出の実行期間に係る制約を緩和し、当該継続演出の陳腐化を好適に抑制できる。

【0474】

<変形例1>

上記第3の実施の形態では、一部の遊技状態(例えば第2通常遊技状態等)において特殊外れとなった場合にこれを無効とし通常外れとして取り扱う構成としたが、これに限定されるものではない。遊技結果に特殊外れが含まれない当否テーブルを参照する等して、特殊外れの抽選自体を行わない構成とすることも可能である。

【0475】

<変形例2>

上記第3の実施の形態では、第3遊技状態における終了基準回数（20回）と、特殊外れを契機とした第4通常遊技状態における終了基準回数（20回）とを同一としたが、これに限定されるものではなく、第3遊技状態における終了基準回数と、特殊外れを契機とした第4通常遊技状態における終了基準回数とを相違させる構成としてもよい。

【0476】

例えば、第3遊技状態における終了基準回数（40回）が特殊外れを契機とした第4通常遊技状態における終了基準回数（20回）よりも多くなるように差を設けてもよいし、第3遊技状態における終了基準回数（20回）が特殊外れを契機とした第4通常遊技状態における終了基準回数（40回）よりも少なくなるように差を設けてもよい。

10

【0477】

<変形例3>

上記第3の実施の形態では、第1通常遊技状態における第2作動口92Aに係る遊技回の変動表示時間を保留数及び遊技結果の何れにも関係なく「0.5sec」となるように設定する構成としたが、これに限定されるものではない。第1通常遊技状態における第2作動口92Aに係る遊技回の変動表示時間についても第1作動口91Aに係る遊技回の変動表示時間と同様に保留数及び遊技結果に応じて各々設定する構成としてもよい。

【0478】

<変形例4>

上記第3の実施の形態では、第3通常遊技状態における最終遊技回の変動表示時間を拡大することにより、第1通常遊技状態への移行時に第2作動口92Aに係る保留数が上限未満となることを抑制したが、これに代えて又は加えて、以下の構成とすることも可能である。すなわち、第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行する場合に当該第4通常遊技状態における最終遊技回の変動表示時間を拡大することにより、第1通常遊技状態への移行時に第2作動口92Aに係る保留数が上限未満となることを抑制することも可能である。

20

【0479】

<変形例5>

上記第3の実施の形態では、ループ分岐演出が高頻度サポートモードB対応の第3通常遊技状態と第1通常遊技状態とに亘って実行される構成としたが、当該ループ分岐演出が高頻度サポートモードB対応の第3通常遊技状態、第1通常遊技状態、高頻度サポートモードA対応の第3通常遊技状態に亘って実行される構成とすることも可能である。このように演出実行時間を稼ぐことにより、高頻度サポートモードA対応の第3通常遊技状態へ速やかに移行させつつループ分岐演出の充実を図ることができる。

30

【0480】

<第4の実施の形態>

上記第1の実施の形態では、特別遊技状態の終了時に実行された遊技回数が上限（天井）に達した場合（天井到達となった場合）に高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態に移行する構成とした。本実施の形態においては当該天井を疑似的に可変させる構成となっている点で上記第1の実施の形態と構成が相違している。以下、本実施の形態における疑似可変機能に係る構成を第1の実施の形態との相違点を中心に説明する。先ず、図63を参照して、本実施の形態における特殊外れ用の振分テーブルについて説明する。

40

【0481】

（特殊外れ用の振分テーブル）

本実施の形態における特殊外れ用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、特殊外れ結果A、特殊外れ結果B、特殊外れ結果Cが設定されている。具体的には、「0～29」の種別カウンタC2の値のうち、「0～23」が特殊外れ結果Aに対応しており、「24～28」が特殊外れ結果Bに対応しており、「29」が特殊外れ結果Cに対応している。

50

【0482】

特殊外れ結果A～特殊外れ結果Cについては何れも、抽選モードの切替契機とはなっておらず、サポートモードの切替契機として機能している。

【0483】

具体的には、特殊外れ結果Aは、当該特殊外れ結果Aとなった遊技回の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードAに切り替える契機、すなわち第4通常遊技状態への移行契機となっている。この高頻度サポートモードAは、当該高頻度サポートモードA中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は当該終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了し、低頻度サポートモードに切り替わる（第1通常遊技状態へ移行する）。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として「20回」が設定される。

10

【0484】

特殊外れ結果Bについても、当該特殊外れ結果Bとなった遊技回の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードAに切り替える契機、すなわち第4通常遊技状態への移行契機となっている。この高頻度サポートモードAは、当該高頻度サポートモードA中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は当該終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了し、低頻度サポートモードに切り替わる（第1通常遊技状態へ移行する）。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として「40回」が設定される。

20

【0485】

特殊外れ結果Cについても、当該特殊外れ結果Cとなった遊技回の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードAに切り替える契機、すなわち第4通常遊技状態への移行契機となっている。この高頻度サポートモードAは、当該高頻度サポートモードA中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は当該終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了し、低頻度サポートモードに切り替わる（第1通常遊技状態へ移行する）。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として「260回」が設定される。

【0486】

本実施の形態においても、第1の実施の形態と同様に、天井＝300回、且つ第3通常遊技状態における遊技回数の上限＝40回となっている。つまり、特殊外れ結果Aとなった場合に設定される終了基準回数と特殊外れ結果Bとなった場合に設定される終了基準回数とは何れも上記天井到達までに第1通常遊技状態にて実行される最大遊技回数よりも少なくなっているのに対して、特殊外れ結果Cとなった場合に設定される終了基準回数については上記天井到達までに第1通常遊技状態にて実行される最大遊技回数と同数となっている。

30

【0487】

なお、特殊外れ結果Cにおける終了基準回数については、上記天井到達までに第1通常遊技状態にて実行される最大遊技回数よりも多くすることも可能である。

【0488】

つまり、本実施の形態においては、第1通常遊技状態中に特殊外れ結果Cとなった場合には実質的に天井到達までの高頻度サポートモードAによるサポートが確定し、特殊外れ結果A及び特殊外れ結果Bとなった場合に天井到達までの残り遊技回数が特殊外れ結果A、Bの終了基準回数よりも少ない場合には天井到達までの高頻度サポートモードAによるサポートが確定することとなる。

40

【0489】

本実施の形態においては、特殊外れ結果となった場合に終了基準回数が天井到達までの残り遊技回数を上回っている場合と上回っていない場合とで図柄表示装置95等の挙動が異なる構成となっている。具体的には、第1の実施の形態と同様に、特殊外れ結果となった場合にはその旨が特殊外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示されることで遊技者に報知（明示）され得る構成となっているものの、終了基準回数が天井到達までの残り遊技

50

回数を上回っている場合には当該報知が行われない構成となっている。以下、このような挙動とするための具体的構成、すなわち報知・演出制御装置140のMPU442にて定期処理の一環として実行される第1変動開始用処理を図64のフローチャートを参照して説明する。

【0490】

(第1変動開始用処理)

第1変動開始用処理においては先ず、ステップS2301にて今回受信した変動開始コマンドを読み出し、当該コマンドからリーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報を特定する。また、既に説明したように主制御装置162から変動開始コマンドが送信される場合には種別コマンドも併せて送信される。ステップS2301では、今回受信した変動開始コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報、特殊外れ結果の情報、通常外れ結果の情報、天井到達の情報といった遊技結果に関連する各種情報を特定する。そして、ステップS2301では、上記特定した情報から、大当たり当選の有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、特殊外れの有無の情報、特殊外れである場合には特殊外れの種別の情報、大当たり非当選且つ特殊外れではない場合にはリーチ発生の有無の情報、天井到達の有無の情報、変動表示時間の情報等を把握し、その把握した情報をMPU442のレジスタに記憶する。

10

【0491】

続くステップS2302では遊技回数特定用の各種カウンタの更新処理を行う。具体的には、RAM444の各種カウンタエリア465に設けられた天井到達までの残り遊技回数を特定するための残り回数カウンタを更新(「1」減算)する。なお、この残り回数カウンタには、特別遊技状態終了時に「300」がセットされる構成となっている。

20

【0492】

続くステップS2303では、ステップS2301にて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が大当たり結果であるか否かを判定する。今回の遊技結果が大当たり結果(6R確変大当たり結果又は6R通常大当たり結果)である場合には、続くステップS2304にて大当たり用の演出設定処理を実行する。大当たり用の演出設定処理は、停止表示させる大当たり用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、大当たり用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理(演出パターン決定処理)とに大別される。

30

【0493】

大当たり用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインL1~L5上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ROM443の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインL1~L5とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをRAM444に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【0494】

本実施の形態においては、「1」図柄、「1」図柄、「1」図柄の組合せ、「2」図柄、「2」図柄、「2」図柄の組合せ、「3」図柄、「3」図柄、「3」図柄の組合せ、「4」図柄、「4」図柄、「4」図柄の組合せ、「5」図柄、「5」図柄、「5」図柄の組合せ、「6」図柄、「6」図柄、「6」図柄の組合せ、「7」図柄、「7」図柄、「7」図柄の組合せ、「8」図柄、「8」図柄、「8」図柄の組合せ、「9」図柄、「9」図柄、「9」図柄の組合せが大当たりに対応する図柄組合せとして規定されている。

40

【0495】

既に説明したとおり、大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。大当たり用の変動表示態様決定処理では、ROM443の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応

50

したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をRAM 444のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【0496】

ステップS 2303にて大当たり結果ではないと判定した場合にはステップS 2305に進む。ステップS 2305では、ステップS 2301にて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。今回の遊技結果が特殊外れ結果である場合には、ステップS 2305にて肯定判定をしてステップS 2306に進む。ステップS 2306では回数対比処理を実行する。

【0497】

回数対比処理においては、上述した残り回数カウンタを参照し、今回の特殊外れにて設定される終了基準回数が天井到達までの残り遊技回数よりも少なくなっているか否かを判定する。今回の特殊外れにて設定される終了基準回数が天井到達までの残り回数よりも少なくなっている場合には、ステップS 2307にて肯定判定をしてステップS 2308に進む。ステップS 2308では特殊外れ用の演出設定処理である第1特殊演出設定処理を実行する。

【0498】

第1特殊演出設定処理は、停止表示させる特殊外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、特殊外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【0499】

第1特殊演出設定処理を構成している停止結果決定処理においては、一の有効ラインL 1～L 5上に特殊外れ対応の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインL 1～L 5とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをRAM 444に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【0500】

本実施の形態においては、第1の実施の形態と同様に、「1」図柄、「3」図柄、「4」図柄の組合せが特殊外れに対応する図柄組合せとして規定されている。

【0501】

第1特殊演出設定処理を構成している変動表示態様決定処理においては、特殊外れとなった旨がリーチ表示を経て遊技者に報知すべく変動表示態様を決定する。具体的には、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をRAM 444のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【0502】

ここで、図65(a)の概略図を参照して第1特殊演出設定処理により設定される第1特殊演出について補足説明する。

【0503】

第1特殊演出に対応する遊技回においては、表示画面95aに停止表示されている全ての図柄列の変動表示が開始されてから所定の時間が経過したタイミングでリーチ表示へ移行する。リーチ表示へ移行した後の所定のタイミングでは、表示画面95aに特殊外れに対応する図柄組合せ（「1」図柄、「3」図柄、「4」図柄の組合せ）が停止表示される。その後は、表示画面95aに高頻度サポートモードAへの切り替えを示すメッセージ（例えば「チャンスタイム突入」等）が表示され、表示画面95aの背景色が青色に変更される。

10

20

30

40

50

【0504】

図64の説明に戻り、ステップS2307にて否定判定をした場合、すなわち今回の特殊外れにて設定される終了基準回数が天井到達までの残り回数と一致している場合又は多くなっている場合には、ステップS2309に進む。ステップS2309では特殊外れ用の演出設定処理である第2特殊演出設定処理を実行する。

【0505】

第2特殊演出設定処理は、停止表示させる特殊外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、特殊外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【0506】

第2特殊演出設定処理を構成している停止結果決定処理においては、一の有効ラインL1～L5上に特殊外れ対応の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ROM443の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインL1～L5とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをRAM444に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。この停止結果決定処理にて決定される図柄組合せは「CHANCE」図柄を含む。つまり、第2特殊演出においては何れかの有効ライン上に「CHANCE」図柄が停止表示されることとなる。

【0507】

第2特殊演出設定処理を構成している変動表示態様決定処理においては、特殊外れとなった旨がリーチ表示を経て遊技者に報知すべく変動表示態様を決定する。具体的には、ROM443の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をRAM444のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【0508】

ここで、図65（b）の概略図を参照して第2特殊演出設定処理により設定される第2特殊演出について補足説明する。

【0509】

第2特殊演出に対応する遊技回においては、表示画面95aに停止表示されている全ての図柄列の変動表示が開始されてから所定の時間が経過したタイミングでリーチ表示へ移行する。リーチ表示へ移行した後の所定のタイミングでは、表示画面95aに「CHANCE」図柄を含んだ図柄組合せが停止表示される。その後は、表示画面95aに高頻度サポートモードAへの切り替えを示すメッセージ（例えば「救済発動」等）が表示され、表示画面95aの背景色が緑色に変更される。

【0510】

図64の説明に戻り、ステップS2305にて否定判定をした場合、すなわち今回の遊技回が特殊外れ結果に対応していない場合には、ステップS2310に進む。ステップS2310では、今回の遊技回にて天井到達となるか否かを判定する。天井到達となる場合にはステップS2310にて肯定判定をしてステップS2311に進む。ステップS2311では天井到達用の演出設定処理を実行する。この天井到達用の演出設定処理についての詳細は後述する。

【0511】

ステップS2310にて否定判定をした場合には、ステップS2312にて完全外れ用の演出設定処理を実行する。完全外れ用の演出設定処理では、今回の遊技回にてリーチが発生するか否かを把握する。リーチが発生する場合にはリーチ発生用の演出設定処理を実行し、リーチが発生しない場合にはリーチ非発生用の演出設定処理を実行する。

【0512】

リーチ発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【0513】

リーチ対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインL1～L5とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをRAM 444に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

10

【0514】

リーチ対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をRAM 444のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【0515】

20

リーチ非発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ非対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ非対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【0516】

リーチ非対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインL1～L5とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをRAM 444に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

30

【0517】

リーチ非対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ非対応外れ用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応した演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をRAM 444のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【0518】

ステップS2304、S2308、S2309、S2311、S2312のいずれかの処理を実行した後は、ステップS2313に進む。ステップS2313では、ステップS1903、S1905、S1907、S1908にて決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止結果コマンド、パターンコマンドとして表示制御装置410へ出力する処理を実行する。表示制御装置410のMPU472では、その受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、今回の遊技回における演出を実行すべく図柄表示装置95の表示制御を行う。

40

【0519】

ステップS1909の処理を実行した後は、続くステップS1910にて、遊技回用の演出を開始する処理を実行した後、本変動開始用処理を終了する。具体的には、上記ステップS2304、S2308、S2309、S2311、S2312にて決定した演出パ

50

ターンに基づいてスピーカ部 2 9 やランプ部 2 6 の駆動制御を開始して、遊技回用の演出を開始する。

【0520】

ここで、上記ステップ S 2 3 1 1 の天井到達用の演出設定処理について説明する。天井到達用の演出設定処理は、現在の遊技状態が第 1 通常遊技状態である場合に実行される通常設定処理と、現在の遊技状態が第 1 通常遊技状態以外の通常遊技状態（例えば第 4 通常遊技状態）である場合に実行される特殊設定処理とで構成されている。

【0521】

ステップ S 2 3 1 1 を構成している通常設定処理は、停止表示させる天井到達用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、天井到達用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【0522】

上記通常設定処理における停止結果決定処理では、一の有効ライン L 1 ～ L 5 上に天井到達用の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ROM 4 4 3 の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ライン L 1 ～ L 5 とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインを RAM 4 4 4 に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。本実施の形態においては、「CHANCE」図柄を含む図柄組合せが天井到達に対応する図柄組合せとして規定されている。

【0523】

天井到達となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。変動表示態様決定処理では、ROM 4 4 3 の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報を RAM 4 4 4 のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【0524】

ここで、図 6 5 (b) の概略図を参照して第 1 通常遊技状態中に天井到達となる遊技回にて実行される演出について補足説明する。

【0525】

第 1 通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては、表示画面 9 5 a に停止表示されている全ての図柄列の変動表示が開始されてから所定の時間が経過したタイミングでリーチ表示へ移行する。リーチ表示へ移行した後の所定のタイミングでは、表示画面 9 5 a に「CHANCE」図柄を含んだ図柄組合せが停止表示される。その後は、表示画面 9 5 a に高頻度サポートモード A への切り替えを示すメッセージ（例えば「救済発動」等）が表示され、表示画面 9 5 a の背景色が緑色に変更される。

【0526】

つまり、第 1 通常遊技状態中に天井到達となった場合の演出は上記ステップ S 2 3 0 9 にて設定される第 2 特殊演出と同様であり、特殊外れを契機として設定される終了基準回数が天井到達までの残り遊技回数に一致している場合又は上回っている場合と演出態様や停止表示される図柄組み合わせが同一となるように構成されている。言い換えれば、第 1 通常遊技状態中に天井到達となった場合、特殊外れを契機として設定される終了基準回数が天井到達までの残り遊技回数に一致している場合又は上回っている場合には何れも第 2 特殊演出が実行されることとなり、当該演出（演出態様や停止表示される図柄組合せ）の契機が特殊外れ及び天井到達の何れであるかを遊技者が識別不可となるように構成されている。

【0527】

ステップ S 2 3 1 1 を構成している特殊設定処理は、停止表示させる図柄組合せ及び当

該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【0528】

この停止結果決定処理においては、通常外れに対応する図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインL1～L5とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをRAM 444に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【0529】

また、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。変動表示態様決定処理では、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したリーチ非対応の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をRAM 444のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【0530】

つまり、第1通常遊技状態以外の通常遊技状態（詳しくは第4通常遊技状態）中に天井到達となった場合には、リーチ非対応完全外れの場合と同様の演出が実行される。これにより、天井到達となった旨を演出内容等から識別することが困難となっている。言い換えれば、第4通常遊技状態中に天井到達となった場合、完全外れ（大当たり、特殊外れ、天井到達の何れにも該当無し）となった場合には、何れも完全外れに対応する演出が実行されることとなり、当該演出（演出態様や停止表示される図柄組合せ）からその契機が天井到達及び完全外れの何れであるかを遊技者が識別不可となるように構成されている。

【0531】

次に、図66を参照して遊技の流れについて説明する。図66（a）は特殊外れを契機とする第4通常遊技状態の終了後に天井到達となった場合の遊技の流れを例示したタイミングチャート、図66（b）は特殊外れを契機とする第4通常遊技状態中に天井到達となった場合の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。

【0532】

図66（a）に示す例では、第1通常遊技状態中のtd1のタイミングに特殊外れとなっている。この特殊外れについては特殊外れ結果Aであり、終了基準回数として「20」回が設定される。天井到達となる残り回数については今回設定される終了基準回数よりも多くなっている。つまり、図66（a）に示す例では、特殊外れを契機として移行する第4通常遊技状態中に天井到達となることはない。

【0533】

特殊外れとなった遊技回では第1特殊演出（図65（a）参照）が実行され、特殊外れを契機として高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態へ移行する旨が明示される。そして、第4通常遊技状態への移行に伴って図柄表示装置95の表示画面95aの背景色が白色から青色に変更される。また、表示画面95aの上隅部において当該第4通常遊技状態における残り遊技回数のカウントダウン表示が開始され、残り遊技回数が明示される。

【0534】

この第4通常遊技状態中に実行された遊技回の回数が終了基準回数に到達したtd2のタイミングでは、第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行している。これに合せて、表示画面95aの背景色が青色から白色へ変更されている。

【0535】

その後は、大当たりとなることなく遊技が進み、td3のタイミングにて特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が上限（天井）に達したことを契機として、第1通常遊技状態から第4通常遊技状態へ移行している。天井到達となる最終遊技回においては、上

10

20

30

40

50

述した第2特殊演出(図65(b)参照)が実行され、天井到達となった旨が遊技者に明示されている。t d 3のタイミングの第4通常遊技状態への移行に合わせて表示画面95aの背景色が緑色に変更されている。

【0536】

これに対して、図66(b)に示す例では、第1通常遊技状態中のt e 1のタイミングにて特殊外れとなっている。この特殊外れについては特殊外れ結果Bであり、終了基準回数として「40」回が設定される。天井到達となる残り回数については今回設定される終了基準回数よりも多くなっている。つまり、図66(b)に示す例では、特殊外れを契機として移行する第4通常遊技状態中に天井到達となり得る。t e 1のタイミングでは第2特殊演出が実行され、表示画面95aの背景色が白色から緑色に変更されている。但し、この表示画面95aにおいては残り遊技回数のカウントダウン表示は実行されず、残り遊技回数が非明示となる。

10

【0537】

第4通常遊技状態中のt e 2のタイミングにて特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が上限(天井)に達している。この遊技回ではリーチ非対応の通常外れ(完全外れ)の演出が実行され通常外れ(完全外れ)対応の図柄組合せが停止表示されている。

【0538】

その後のt e 3のタイミングでは今回の第4通常遊技状態中に実行された遊技回の回数が終了基準回数に達しており、遊技状態が第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行している。第1通常遊技状態へ移行した最初の遊技回では、リーチ非対応の通常外れ(完全外れ)の演出が実行され完全外れ対応の図柄組合せが停止表示され、当該遊技回が終了したt e 4のタイミングでは速やかに第4通常遊技状態へ復帰している。このように、第4通常遊技状態→第1通常遊技状態→第4通常遊技状態に連続して移行する間も、表示画面95aにおける背景色は緑色に維持されたままとなる。

20

【0539】

以上詳述した第4の実施の形態によれば、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数(遊技回数)が大当たり結果となることなく上限回数(天井)に到達した場合には高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態へ移行する。高頻度サポートモードAにおいては第2作動口92への入賞が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能(天井機能)については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、本実施の形態に示した構成においては、特殊外れ結果となった場合にも高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態へ移行する場合がある。この場合には特殊演出が実行される。特殊外れ結果となり且つ当該特殊外れ結果を契機として移行する第4通常遊技状態中に天井到達となる場合には、第1通常遊技状態中に天井到達となった場合に実行される特殊演出と、同じ演出が実行される。このような構成とすることにより、あたかも天井が可変であるかのように見せることができる。そして、第4通常遊技状態中に天井到達となった場合には天井到達用の上記演出を実行せず天井到達を非明示とすることにより、上述した擬態効果を一層好適に発揮させることができる。なお、特殊外れ結果となって第4通常遊技状態に移行する際に、設定される終了基準回数 < 天井到達までの遊技回数となる場合には上記演出とは異なる演出が実行される。これは、上述した擬態効果を発揮させる上で好ましい。

30

40

【0540】

高頻度サポートモードA→低頻度サポートモード→高頻度サポートモードAとなる場合には少なくとも先の高頻度サポートモードA～低頻度サポートモードに亘って一連のモードの示唆用の表示を継続することにより、上述した擬態効果を一層好適に発揮させることができる。

【0541】

<変形例1>

上記第4の実施の形態では、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数が天井到達までの残り回数と一致している場合又は残り回数よりも多い場合には、第1通常遊技状

50

態中に天井到達となった場合と同様の演出（第2特殊演出）を実行する構成としたが、これに限定されるものではない。特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数が天井到達までの残り回数よりも多い場合にのみ、第1通常遊技状態中に天井到達となった場合と同様の演出（第2特殊演出）を実行する構成としてもよい。

【0542】

<変形例2>

上記第4の実施の形態では、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数が天井到達までの残り回数と一致している場合又は残り回数よりも多い場合には、第1通常遊技状態中に天井到達となった場合と同様の演出（第2特殊演出）を実行する構成としたが、両演出を完全に共通化する必要は必ずしもない。特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数が天井到達までの残り回数と一致している場合又は残り回数よりも多い場合には、第1通常遊技状態中に特殊外れとなった場合に実行される演出と、第1通常遊技状態中に天井到達となった場合に実行される演出とのうち後者と同一であると遊技者に認識されるような演出が実行されるのであれば足りる。

【0543】

<変形例3>

上記第4の実施の形態では、第4通常遊技状態中に天井到達となった場合にはその旨を明示しない構成としたが、天井到達を明示する構成とすることも可能である。例えば、表示画面95aに天井到達を示すメッセージを表示したり、スピーカ部29から出力されるBGMを変更したりすることで天井到達を明示する構成としてもよい。

【0544】

<変形例4>

上記第4の実施の形態では、特殊外れを契機とした第4通常遊技状態中に天井到達となった場合には、第1通常遊技状態を経て第4通常遊技状態へ復帰させる構成としたが、この第1通常遊技状態における作動口用表示部の絵柄の変動表示時間をリーチ表示対応の変動表示時間とすることも可能である。このようにして、第1通常遊技状態における遊技回の変動表示時間を確保することは、当該遊技回にて第4通常遊技状態の継続演出（昇格演出）等を実行する上で好ましい。

【0545】

<変形例5>

上記第4の実施の形態では、特別遊技状態の終了時に遊技回数カウンタがリセット（0クリア）される構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、特別遊技状態への移行時に遊技回数カウンタがリセットされる構成としてもよいし、特別遊技状態中に遊技回数カウンタがリセットされる構成としてもよい。また、高頻度サポートモード終了時に遊技回数カウンタがリセットされる構成とすることも可能である。

【0546】

<変形例6>

特殊外れ結果Aとなった場合に設定される終了基準回数（20回）は高頻度サポートモードB終了～天井到達となるまでに実行される遊技回数よりも少なく、特殊外れ結果Cとなった場合に設定される終了基準回数（260回）は、高頻度サポートモードB終了～天井到達となるまでに実行される遊技回数よりも多くなるように規定した。つまり、特殊外れ結果Aとなった場合にはそのタイミングによって天井到達まで高頻度サポートモードAが継続され得るか否かが分かれる一方、特殊外れ結果Cとなった場合には天井到達まで高頻度サポートモードAが継続され得る構成とした。これを変更し、特殊外れ結果Aとなった場合に設定される終了基準回数（20回）は天井到達となる遊技回数（300回）よりも少なく、特殊外れ結果Cとなった場合に設定される終了基準回数（例えば310回）は、天井到達となる遊技回数（300回）よりも多くなるように規定してもよい。

【0547】

<第5の実施の形態>

上記第1の実施の形態では、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が上限（天

10

20

30

40

50

井)に到達した場合に高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態に移行させて遊技者の過度の投資を抑制する構成とした。このような構成においては、第4通常遊技状態への移行によって遊技者の救済を図るにしても、救済による恩恵(大当たりによる出球等)を享受できるまでに時間がかかることで、遊技が間延びしているかのような印象が強くなり得る。第4通常遊技状態では第2作動口92への入賞が多発して保留数が多くなることで変動表示時間を短縮されやすくなるものの、この第4通常遊技状態については低確率モードに対応しており、作動口91, 92への入賞に基づいて大当たりとなる確率自体は変更されないため、上述した懸念を完全に払拭することは困難になると想定される。

【0548】

そこで、本実施の形態では、特別遊技状態(本実施の形態においては後述する大当たり遊技状態又はV大当たり遊技状態)終了後に実行された遊技回の回数が上限(天井)に到達した場合には、大当たりとなる確率が実質的に上昇する回数限定のチャンスゾーン(後述する特殊遊技状態)へ移行させる構成とすることにより、上述した懸念を解消していることを特徴の1つとしている。以下、当該機能を発揮させるための具体的構成を第1の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【0549】

上記第1の実施の形態においては遊技盤ユニット80(遊技盤80a)を左右対称ゲージとしたが(図6参照)、本実施の形態においては遊技盤ユニット80B(遊技盤80aB)を左右非対称ゲージとしており、遊技領域PEに設けられた各種遊技部品の配置が変更されている。以下、図67を参照して、本実施の形態における遊技盤ユニット80Bについて詳しく説明する。図67は遊技盤ユニット80Bの正面図である。

【0550】

(遊技盤ユニット80B)

遊技盤80aBには、自身の厚さ方向(前後方向)に貫通する大小複数の開口が形成されている。各開口には、一般入賞口81、作動口ユニット82A、可変入賞装置83B、スルーゲート84A等がそれぞれ配設されている。一般入賞口81、作動口ユニット82A、可変入賞装置83Bに遊技球が流入すると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサ(図示略)により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球(遊技球の払い出し)等の特典が遊技者に付与される。

【0551】

また、遊技盤80aBには、遊技球の流下経路を適宜分散、調整等するために多数の遊技釘87が植設されているとともに、風車等の各種部材(役物)が配設されている。これら遊技釘87や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口81等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。なお、遊技盤80aBの最下部にはアウト口86が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口86を通して遊技領域PEから排出される。

【0552】

作動口ユニット82Aは、第1の実施の形態に示した作動口ユニット82と同様に、第1作動口91Aと、当該第1作動口91Aの直下に配設された第2作動口92Aとを有している。それら第1作動口91A及び第2作動口92Aのうち後者には、開閉式の入球補助装置(入球補助手段)又は開閉部材(開閉手段)としての電動役物93Aが併設されている。電動役物93Aによるサポートモードが低頻度サポートモードとなっている場合には実質的に第2作動口92Aへの入賞が不可となり、高頻度サポートモードへ移行することで当該第2作動口92Aへの入賞が許容されることとなる。

【0553】

遊技盤80aBには、図柄表示装置95Aの表示画面95aAを囲むようにしてセンターフレーム96Aが設けられている。センターフレーム96Aは遊技盤80aBの前面から突出しており、当該センターフレーム96Aによって遊技領域PEを流下する遊技球の流下経路がセンターフレーム96Aを右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている点では上記第1の実施の形態と同様である。但し、本実施の形態にお

いては、左ルートへ発射された遊技球については第1作動口91A及び第2作動口92Aへ入賞し得る一方、可変入賞装置83B及びスルーゲート84Aへの入賞が不可となり、右ルートへ発射された遊技球については第2作動口92A、スルーゲート84A、可変入賞装置83Bに入賞し得る一方、第1作動口91Aへの入賞が不可となるように、第1作動口91A、第2作動口92A、可変入賞装置83B、スルーゲート84Aの配置が変更されている。なお、左ルートへ発射された遊技球については第2作動口92Aへの入賞が不可となるように構成してもよい。

【0554】

遊技状態に応じて遊技球の発射先を右ルート／左ルートで切り替えることにより遊技を有利に進めることが可能となる。このような技術介入を促すことで遊技の単調化を抑制している。

10

【0555】

本実施の形態においては、可変入賞装置83Bに係る構成が第1の実施の形態に示した可変入賞装置83と相違している。以下、図68を参照して可変入賞装置83Bの具体的な構成について補足説明する。図68は可変入賞装置83Bの内部構造を示す概略図である。

【0556】

(可変入賞装置83B)

可変入賞装置83Bの内部には、当該可変入賞装置83Bの入口(大入賞口331B)に流入した遊技球が通過する球通路332Bが形成されている。球通路332Bはその途中位置にて第1分岐通路334B及び第2分岐通路335Bに分岐しており、この分岐部分には遊技球の流下先を第1分岐通路334B側及び第2分岐通路335B側に切替可能な流路切替部材336Bが配設されている。流路切替部材336B用の駆動部(詳しくはソレノイド)は主制御装置162に接続されており、主制御装置162からの駆動信号に基づいて動作する。流路切替部材336Bは、主制御装置162から駆動信号が入力されていない状態(非励磁状態)では球通路332Bへ突出する突出位置にて待機し、駆動信号が入力されている状態(励磁状態)では球通路332Bへの突出が回避された退避位置にて待機する構成となっている。

20

【0557】

流路切替部材336Bが突出位置に配置されている状態では、当該流路切替部材336Bによって第1分岐通路334Bの入口部分が塞がれている。この状態では、分岐部分に到達した遊技球の第1分岐通路334Bへの流入が回避され、それら遊技球は第2分岐通路335Bへ流入することとなる。

30

【0558】

主制御装置162から流路切替部材336B用の駆動部駆動信号が出力され上記駆動部が励磁状態となると、流路切替部材336Bが球通路332Bへの突出が回避された退避位置へ移動し、第1分岐通路334Bの入口部分が開放される。これにより、遊技球の流入先が変更される。この状態では、分岐部分に到達した遊技球の第2分岐通路335Bへの流入が回避され、それら遊技球は第1分岐通路334Bへ流入することとなる。なお、流路切替部材336Bの動きは、作動口91A、92Aへの入賞に基づく抽選の結果によって予め規定されている。

40

【0559】

球通路332Bにて分岐部分よりも上流側となる部分には上流側検知センサ391dが配設されており、分岐部分よりも下流側となる部分、具体的には第1分岐通路334B及び第2分岐通路335Bには下流側検知センサ338B、339Bが配設されている。上流側検知センサ391d及び下流側検知センサ338B、339Bは主制御装置162に接続されており、主制御装置162では上流側検知センサ391dからの検知情報(検知信号)に基づいて可変入賞装置83Bへの入賞の有無を特定し、入賞が発生した場合には所定数の遊技球の払い出しを行う。また、上流側検知センサ391d及び下流側検知センサ338B、339Bからの検知情報(検知信号)に基づいて遊技球の残存状況を監視し

50

ている。

【0560】

本実施の形態に示す主制御装置162においては、第1分岐通路334Bに付属の下流側検知センサ338Bからの検知情報（検知信号）により第1分岐通路334Bへの入球が発生したことを特定した場合には、特別遊技状態（詳しくは後述するV大当たり遊技状態）終了後のサポートモードが高頻度サポートモード（詳しくは高頻度サポートモードB）に切り替わる構成となっている。本実施の形態では、第1分岐通路334Bが「有利入球部」又は「V」に相当し、第1分岐通路334Bへの入賞を「V入賞」とも称する。

【0561】

（保留球格納エリア）

次に、本実施の形態においては作動口91A、92Aへの入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第1の実施の形態と相違している。以下、図69の概略図を参照して、本実施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。

【0562】

本実施の形態に示す保留球格納エリア432Aは、第1作動口91Aへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3の各値を格納する第1作動口用保留エリアRaと、第2作動口92Aへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3の各値を格納する第2作動口用保留エリアRbとを有している。

【0563】

第1作動口用保留エリアRaは、第1エリア～第4エリアで構成されており、第1作動口91Aへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア→第2エリア→第3エリア→第4エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第2作動口用保留エリアRbは、第1エリア～第4エリアで構成されており、第2作動口92Aへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア→第2エリア→第3エリア→第4エリアの順に各数値情報（保留情報）が時系列的に格納される。

【0564】

本実施の形態においては、第2作動口用保留エリアRbに保留情報が格納されている場合には、当該第2作動口用保留エリアRb（詳しくは第1エリア）に格納されている保留情報を優先的に実行エリアAEへ移動させる構成となっている。そして、第2作動口用保留エリアRbに保留情報が格納されていない場合であって第1作動口用保留エリアRaに保留情報が格納されている場合には、当該第1作動口用保留エリアRa（詳しくは第1エリア）に格納されている保留情報を実行エリアAEへ移動させる構成となっている。

【0565】

上記第1の実施の形態では、第1作動口91及び第2作動口92への入賞に基づく抽選を行う抽選モードとして大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モードと大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モードとを設けた。言い換えれば、参照する作動口用の当否テーブルを抽選モードに応じて切り替える構成とした。これに対して、本実施の形態では、何れの遊技状態においても同一の当否テーブルを参照して作動口用の当否抽選が実行される構成となっている点で第1の実施の形態と構成が相違している。また、遊技球の入賞先に応じて異なる当否テーブルを参照する構成となっている点でも第1の実施の形態と構成が相違している。以下、図70を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。

【0566】

（作動口用の当否テーブル）

図70（a）に示すように、第1作動口91Aへの入賞に基づく抽選に際して参照される当否テーブルでは、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「307」、「507」の計3個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「307」、「507」が大当たりに対応している。そして、大当たり

10

20

30

40

50

確率が $1/200$ となっている。

【0567】

図70(b)に示すように、第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選に際して参照される当否テーブルでは、大当たり当選となる乱数の値(すなわち、当選情報)は「7」、「307」、「507」の計3個である。つまり「0~599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「307」、「507」が大当たりに対応している。また、この当否テーブルでは、「5」、「15」、「25」、「35」、「45」・・・「575」、「585」、「595」の計60個が特別当たりに対応している。そして、大当たり及び特別当たりの何れにも該当しない乱数の値は全て外れ(通常外れ)に対応している。これにより、大当たり確率が $1/200$ 且つ特別当たり確率が $1/10$ となっている。

10

【0568】

なお、本実施の形態においては、第1作動口91A及び第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選結果に第1の実施の形態に示した特殊外れは含まれていない。但し、これに限定されるものではなく、第1作動口91Aへの入賞に基づく抽選において特殊外れとなり得るように構成してもよいし、第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選において特殊外れとなり得るように構成してもよいし、第1作動口91Aへの入賞に基づく抽選及び第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選の何れにおいても特殊外れとなり得るように構成してもよい。

【0569】

次に、図71を参照して、各作動口91A、92A用の振分テーブルについて説明する。

20

【0570】

(作動口用の振分テーブル)

第1作動口91A用の振分テーブルでは、「0」~「30」の種別カウンタC2の値のうち「0」~「26」の計27個が6R大当たりに対応しており、「27」~「29」の計3個が10R大当たりに対応している。つまり、大当たり当選となった場合には、そのおよそ90%が6R大当たりとなり、残り10%が10R大当たりとなる。

【0571】

これに対して、第2作動口92A用の振分テーブルでは、「0」~「30」の種別カウンタC2の値のうち「0」~「14」の計15個が6R大当たりに対応しており、「15」~「29」の計15個が10R大当たりに対応している。つまり、大当たり当選となった場合には、6R大当たり及び10R大当たりとなる確率が各々50%となっている。

30

【0572】

6R大当たり及び10R大当たりについては、開閉実行モード中のラウンド数に差が設けられている。前者のラウンド数が「6」であるのに対して、後者のラウンド数は「10」となっている。つまり、10R大当たり当選した場合には、持ち球を一気に増やすチャンスとなる。

【0573】

また、6R大当たり及び10R大当たりとなった場合には、大当たり遊技状態の終了後に電動役物93Aによるサポートモードが高頻度サポートモードBとなる遊技状態(第1特殊遊技状態又は第2特殊遊技状態)へと移行する。この高頻度サポートモードB対応の遊技状態は、大当たり遊技状態終了後に実行された遊技回の回数、詳しくは第2作動口92Aに係る遊技回数が終了基準回数となるまで継続され、当該終了基準回数に達した場合に高頻度サポートモードBによるサポートが終了する。6R大当たりとなった場合には上記終了基準回数として「6回」が設定され、10R大当たりとなった場合には終了基準回数として「100回」が設定される。

40

【0574】

第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選にて上記特別当たりとなった場合には、特別当たり遊技状態へ移行し、可変入賞装置83Bが所定時間に亘って開放されるとともに可変入賞装置83Bの流路切替部材336Bが突出位置から退避位置へと移動する。これによ

50

り、有利入球部 3 3 4 B への入賞 (V 入賞) が許容される。そして、この有利入球部 3 3 4 B への入賞 (V 入賞) が発生することで 5 R V 大当たりとなり、特別当たり遊技状態の終了後に V 大当たり遊技状態へ移行するように構成されている (図 7 2 (a) 参照)。

【0575】

V 大当たり遊技状態の終了後は、高頻度サポートモード B 対応の遊技状態へ移行することとなる。この高頻度サポートモード B 対応の遊技状態は、V 大当たり遊技状態終了後に実行された遊技回の回数、詳しくは第 2 作動口 9 2 A に係る遊技回数が終了基準回数となるまで継続され、当該終了基準回数に達した場合に高頻度サポートモード B によるサポートが終了する。5 R V 大当たりとなった場合には上記終了基準回数として「6 回」が設定される。

10

【0576】

ここで、本実施の形態においては、高頻度サポートモード B 対応の遊技状態 (第 1 特殊遊技状態又は第 2 特殊遊技状態) 中は第 2 作動口 9 2 A への入賞に基づく遊技回がメインとなるようにして遊技が進行し、終了基準回数に達して低頻度サポートモード対応の遊技状態へ移行した後も、第 2 作動口 9 2 A に係る残り保留分だけ当該第 2 作動口 9 2 A に係る遊技回が実行されることとなる。

【0577】

なお、本実施の形態においては、作動口への入賞に基づいて遊技回が実行される遊技状態のうち低頻度サポートモード対応の遊技状態であって後述する特殊遊技状態を除く遊技状態を「通常遊技状態」と称する。また、特別当たり遊技状態、V 大当たり遊技状態、大当たり遊技状態を「特別遊技状態」と称する。

20

【0578】

つまり、5 R V 大当たり又は 6 R 大当たりとなった場合には、終了基準回数 (6 回) + 第 2 作動口 9 2 A に係る保留数の記憶上限 (4 回) の計 10 回は当たり確率が引き上げられた高確率状態となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率は約 65% である。また、10 R 大当たりとなった場合には、終了基準回数 (100 回) + 第 2 作動口 9 2 A に係る保留数の記憶上限 (4 回) の計 104 回は当たり確率が引き上げられた高確率状態となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率はほぼ 100% である (図 7 2 (b) 参照)。

【0579】

本実施の形態においては、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が上限 (天井) に到達した場合には、高頻度サポートモード A 対応の遊技状態 (第 3 特殊遊技状態) へ移行する点で第 1 の実施の形態と同様の構成となっている。この高頻度サポートモード A 対応の遊技状態は、開閉実行モードの終了後に実行された遊技回数、詳しくは第 2 作動口 9 2 A に係る遊技回数が終了基準回数 (時短回数: 本実施の形態では 1 回) となるまで継続され、当該終了基準回数に達した場合に低頻度サポートモード対応の遊技状態 (通常遊技状態) に移行する。

30

【0580】

天井到達を契機とした移行する高頻度サポートモード A 対応の通常遊技状態においては終了基準回数 (1 回) + 第 2 作動口 9 2 A に係る保留数の記憶上限 (4 回) の計 5 回は当たり確率が引き上げられた高確率状態 (チャンスゾーン) となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率は約 40% であり、天井到達によって当選確率が一時的に引き上げられることとなる。

40

【0581】

なお、本実施の形態においては、天井到達となる遊技回数については「200 回」が設定される構成となっており、天井到達によって高頻度サポートモード A 対応の遊技状態へ移行した場合には、当該遊技状態が終了した際に天井が再設定される (遊技回数カウンタが 0 クリアされる)。つまり、200 遊技回周期で上記チャンスゾーンに移行するように構成されている。

【0582】

50

本実施の形態における高頻度サポートモードについても、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードAと大当たり又はV入賞を契機として移行する高頻度サポートモードBとに大別され、高頻度サポートモードBについては高頻度サポートモードAよりも電動役物93Aによるサポートが優遇されるように差が設けられている。但し、天井到達を契機とした高頻度サポートモードAについては終了基準回数が1回であり、第2作動口92Aに係る保留数が上限に達することでそれ以上の遊技球の発射が不要となる。これにより、天井到達による救済機能が発揮されている状況下にて投資が大きく嵩むことを抑制している。

【0583】

次に、図73及び図74のフローチャートを参照して、主制御装置162のMPU402にて実行される定期処理（タイマ割込み処理、通常処理）について第1の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【0584】

（タイマ割込み処理）

図73に示すように、本実施の形態におけるタイマ割込み処理については、第1の実施の形態に示したタイマ割込み処理（図20参照）にステップS2406のV入賞用処理が追加されたものとなっている。詳細については後述するが、このV入賞用処理により、可変入賞装置83Bの有利入球部334Bへの入賞（V入賞）の有無が監視されている。

【0585】

（通常処理）

図74に示すように、通常処理においては先ずステップS2501にて外部信号出力処理を実行する。続くステップS2502では変動種別カウンタCSの更新を実行し、ステップS2503にて遊技回制御処理を実行する。ステップS2503の遊技回制御処理についてはその一部（サポートモードの切替用処理）が第1の実施の形態から変更されている。本実施の形態におけるサポートモードの切替用処理についての詳細は後述する。

【0586】

その後は、ステップS2504にて特別当たり遊技状態への移行処理を実行し、ステップS2505にてV振分設定処理を実行し、ステップS2506にて大当たり遊技状態への移行処理を実行する。これらステップS2504～S2506の各処理についての詳細は後述する。

【0587】

続くステップS2507ではスルーゲート用制御処理を実行し、ステップS2508では電役サポート用処理を実行する。そして、ステップS2509では遊技球発射制御処理を実行する。これらステップS2507～S2509の各処理については第1の実施の形態と同様であるため説明を省略する。

【0588】

ステップS2510では次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から1周期（本実施の形態では4msec）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行する（ステップS2511～S2512）。

【0589】

ここで、図75のフローチャートを参照して、ステップS2503の遊技回制御処理の一環として実行されるサポートモードの切替用処理について説明する。

【0590】

（サポートモードの切替用処理）

サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップS2601にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードA、Bであるか否かを判定する。ステップS2601にて肯定判定をした場合にはステップS2602に進む。ステップS2602では今回の遊技回が第2作動口92Aに係る遊技回であるか否かを判定する。ステップS2602にて否

10

20

30

40

50

定判定をした場合にはそのまま本サポートモードの切替用処理を終了する。ステップ S 2 6 0 2 にて肯定判定をした場合にはステップ S 2 6 0 3 に進む。

【0591】

ステップ S 2 6 0 3 では各種カウンタエリア 4 3 4 の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「1」ディクリメントする。続くステップ S 2 6 0 4 では、継続回数カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する。ステップ S 2 6 0 4 にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップ S 2 6 0 4 にて肯定判定をした場合にはステップ S 2 6 0 5 に進み、各種フラグ格納エリア 4 3 5 に格納されている高頻度サポートモードフラグ（高頻度サポートモード A フラグ又は高頻度サポートモード B フラグ）を消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、電動役物 9 3 A のサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

10

【0592】

ステップ S 2 6 0 1 の説明に戻り、当該ステップ S 2 6 0 1 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2 6 0 6 に進む。ステップ S 2 6 0 6 では、RAM 4 0 4 の各種カウンタエリア 4 3 4 に格納されている遊技回数カウンタの値が上限（200 遊技回に相当）に達したか否かを判定する。ステップ S 2 6 0 6 にて否定判定をした場合にはそのまま本切替用処理を終了する。ステップ S 2 6 0 6 にて肯定判定をした場合にはステップ S 2 6 0 7 に進む。

【0593】

20

ステップ S 2 6 0 7 では継続回数カウンタに「1」をセットする。そして、続くステップ S 2 6 0 8 では RAM 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に高頻度サポートモード A フラグをセットして本切替用処理を終了する。つまり、天井到達となった場合には、特別遊技状態を経由することなくサポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモード A に速やかに切り替わることとなる。

【0594】

次に、図 7 6 及び図 7 7 のフローチャートを参照して、ステップ S 2 5 0 4 の特別当たり遊技状態への移行処理について説明する。

【0595】

（特別当たり遊技状態への移行処理）

30

図 7 6 に示すように、特別当たり遊技状態への移行処理においては先ず、ステップ S 2 7 0 1 にて大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、RAM 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に大当たり遊技フラグが格納されているか否かを判定する。大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、大当たり遊技の開始に際して格納され、大当たり遊技が終了する場合に消去される。

【0596】

大当たり遊技の実行中でない（大当たり遊技フラグが格納されていない）と判定した場合には、ステップ S 2 7 0 2 に進み、特別当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア 4 3 5 に特別当たり遊技フラグが格納されているか否かを判定する。特別当たり遊技フラグは、特別当たり遊技の実行中であることを示すフラグである。

40

【0597】

特別当たり遊技の実行中でない（特別当たり遊技フラグが格納されていない）と判定した場合には、ステップ S 2 7 0 3 に進み、上記各種フラグ格納エリア 4 3 5 に特別当たりフラグが格納されているか否かを判定する。すなわち、特別当たりの当選状態であるか否かを判定する。特別当たりフラグは上述した遊技回制御処理における当否抽選にて特別当たりとなった場合に各種フラグ格納エリア 4 3 5 に格納されるフラグである。

【0598】

特別当たりフラグが格納されていると判定した場合には、ステップ S 2 7 0 4 にて、遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。遊技回の終了タイミングでない場合には

50

、そのまま本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。また、上記ステップS 2 7 0 1にて肯定判定（大当たり遊技の実行中であると判定）した場合、ステップS 2 7 0 3にて否定判定（特別当たりフラグが格納されていないと判定）した場合にも、本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【0599】

一方、遊技回の終了タイミングであると判定した場合には、ステップS 2 7 0 5にて、特別当たり遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア4 3 5に特別当たり遊技フラグを格納したり、特別当たり遊技の開始前において可変入賞装置8 3 Bが閉状態であることをチェックしたりする。また、本開始処理では、特別当たり遊技の開始に際して可変入賞装置8 3 Bの開放を開始することなく待機するためのオープニング期間の設定処理を実行する。オープニング期間の設定処理では、RAM 4 0 4の各種カウンタエリア4 3 4に設けられたオープニング用タイマカウンタに、オープニング期間に対応した値をセットする。このセットされた値（カウンタ値）は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2 m s e c周期で1減算される。

【0600】

続くステップS 2 7 0 6では、特別当たり遊技におけるラウンド遊技の実行回数を設定するものとして、RAM 4 0 4の各種カウンタエリア4 3 4に設けられたラウンドカウンタRC 1に「1」をセットする処理を実行する。

【0601】

続くステップS 2 7 0 7では、オープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図7 4）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置1 4 0に送信される。報知・演出制御装置1 4 0では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【0602】

続くステップS 2 7 0 8にて、外部信号設定処理を実行した後、本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子板2 1 3に設けられた特別当たり信号用の出力端子の信号出力状態を特別当たり信号出力状態とする。これにより、特別当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に特別当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機1 0にて特別当たりが発生したことを把握することができる。

【0603】

一方、上記ステップS 2 7 0 2で肯定判定（特別当たり遊技の実行中であると判定）した場合には、ステップS 2 7 0 9に進み、オープニング用の待機時間が経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【0604】

オープニング用の待機時間が経過している場合には、ステップS 2 7 1 0に進み、可変入賞装置8 3 Bの大入賞口3 3 1 Bを開閉するための特別当たり用開閉処理を実行する。ここで、特別当たり用開閉処理について、図7 7のフローチャートを参照しながら説明する。

【0605】

（特別当たり用開閉処理）

特別当たり用開閉処理では先ずステップS 2 8 0 1にて、可変入賞装置8 3 Bの大入賞口3 3 1 Bを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞装置8 3 Bのシャッタ3 3 3 B用の駆動部（可変入賞駆動部）の駆動状態に基づいて当該判定を行う。大入賞口3 3 1 Bを開放中でない場合には、ステップS 2 8 0 2にてラウンドカウンタRC 1の値が「0」であるか否かを判定し、ステップS 2 8 0 3にてRAM 4 0 4の第1タイマカウンタTC 1の値が「0」であるか否かを判定する。

【0606】

ラウンドカウンタ R C 1 の値が「0」である場合又は第 1 タイマカウンタ T C 1 の値が「0」でない場合には、そのまま本開閉処理を終了する。一方、ラウンドカウンタ R C 1 の値が「0」でなく且つ第 1 タイマカウンタ T C 1 の値が「0」である場合には、ステップ S 2 8 0 4 に進み、可変入賞装置 8 3 B を開状態とすべく、シャッタ 3 3 3 B 用の駆動部を駆動状態とする。

【0607】

続くステップ S 2 8 0 5 では、可変入賞装置 8 3 B の開放時間として、第 1 タイマカウンタ T C 1 に「5000」（10sec に相当）をセットする。そして、ステップ S 2 8 0 6 では、特別当たり遊技における可変入賞装置 8 3 B への上限入賞個数の設定処理を行う。具体的には、R A M 4 0 4 の各種カウンタエリア 4 3 4 に設けられた第 1 入賞カウンタ P C 1 に「10」をセットする。

10

【0608】

その後は、ステップ S 2 8 0 7 にて、開放コマンドを設定し、本特別当たり用開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図 7 4）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置 1 4 0 に送信される。

【0609】

ステップ S 2 8 0 1 の説明に戻り、当該ステップ S 2 8 0 1 にて大入賞口 3 3 1 B が開状態であると判定した場合には、ステップ S 2 8 0 8 に進み、第 1 タイマカウンタ T C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。第 1 タイマカウンタ T C 1 の値が「0」ではない場合、ステップ S 2 8 0 9 にて、可変入賞装置 8 3 B への入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本特別当たり用開閉処理を終了する。

20

【0610】

一方、入賞が発生している場合には、ステップ S 2 8 1 0 にて入賞コマンドを設定する。この入賞コマンドについては通常処理（図 7 4）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置 1 4 0 に送信される。続くステップ S 2 8 1 1 では第 1 入賞カウンタ P C 1 の値を「1」減算する。そして、ステップ S 2 8 1 2 では、第 1 入賞カウンタ P C 1 の値が「0」であるか否かを判定し、「0」でない場合にはそのまま本特別当たり用開閉処理を終了する。

【0611】

ステップ S 2 8 1 2 又は上記ステップ S 2 8 0 8 にて肯定判定した場合には、大入賞口 3 3 1 B の閉鎖条件が成立したことを意味する。この場合にはステップ S 2 8 1 3 にて大入賞口 3 3 1 B を閉鎖すべくシャッタ 3 3 3 B 用の駆動部を非駆動状態とする。

30

【0612】

続くステップ S 2 8 1 4 ではラウンドカウンタ R C 1 の値を「1」減算し、ステップ S 2 8 1 5 にてエンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、特別当たり遊技のエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、R A M 4 0 4 の各種カウンタエリア 4 3 4 に設けられたエンディング用のタイマカウンタに、R O M 4 0 3 に予め記憶されているエンディング用の待機時間をセットする。エンディング用のタイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に「1」減算される。

40

【0613】

その後、ステップ S 2 8 1 6 にて、エンディングコマンドを設定した後に、本開閉処理を終了する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 7 4）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置 1 4 0 に送信される。

【0614】

図 7 6 の特別当たり遊技状態への移行処理の説明に戻り、ステップ S 2 7 1 0 の特別当たり用開閉処理を実行した後は、ステップ S 2 7 1 1 にてラウンドカウンタ R C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。また、ステップ S 2 7 1 2 では、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。ラウンドカウンタ R C 1 の値が「0」でない場合又はエンディング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本特別当たり遊技状態へ

50

の移行処理を終了する。一方、ラウンドカウンタ R C 1 の値が「0」であり、且つエンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップ S 2 7 1 3 にて特別当たり遊技の終了処理を実行してから本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。ここで、ステップ S 2 7 1 3 の特別当たり遊技の終了処理について図 7 8 のフローチャートを参照して説明する。

【0615】

(特別当たり遊技の終了処理)

特別当たり遊技の終了処理では先ずステップ S 2 9 0 1 にて、R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に V 入賞フラグが格納されているか否かを判定する。この V 入賞フラグは、図 7 3 のタイマ割込み処理におけるステップ S 2 4 0 6 の V 入賞用処理にて格納されるものである。

10

【0616】

ここで、ステップ S 2 4 0 6 の V 入賞用処理と V 入賞に関連する処理として通常処理におけるステップ S 2 5 0 5 の V 振分設定処理とについて説明する。先ず、図 7 9 のフローチャートを参照してステップ S 3 0 7 の V 振分設定処理について説明する。

【0617】

(V 振分設定処理)

V 振分設定処理では先ずステップ S 3 0 0 1 にて、特別当たり遊技の開始タイミングであるか否かを判定する。開始タイミングである場合には、ステップ S 3 0 0 2 にて R A M 4 0 4 の各種カウンタエリア 4 3 4 に設けられた第 2 タイマカウンタ T C 2 に、1 s e c に相当する「5 0 0」(0. 1 s e c に相当)をセットする。第 2 タイマカウンタ T C 2 にセットされた値(カウンタ値)は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。

20

【0618】

続くステップ S 3 0 0 3 では、上記各種カウンタエリア 4 3 4 に設けられた振分回数カウンタエリア H C に「1」をセットする。振分回数カウンタエリア H C に記憶されるデータ値(カウンタ値)は、流路切替部材 3 3 6 B の動作回数を M P U 4 0 2 が特定するためのものである。

【0619】

ステップ S 3 0 0 1 にて否定判定した場合、又はステップ S 3 0 0 3 の処理を実行した後は、ステップ S 3 0 0 4 に進む。ステップ S 3 0 0 4 では、振分部材用の駆動部の駆動状態を把握することにより、流路切替部材 3 3 6 B が有利入球部 3 3 4 B への振り分け側(V 入賞側)である退避位置に位置しているか否かを判定する。流路切替部材 3 3 6 B が退避位置に位置していない場合、すなわち突出位置に位置している場合には、ステップ S 3 0 0 5 に進み第 3 タイマカウンタ T C 3 の値が「0」であるか否かを判定する。第 3 タイマカウンタ T C 3 の値が「0」でない場合には、本振分設定処理を終了する。これに対して、第 3 タイマカウンタ T C 3 の値が「0」である場合には、ステップ S 3 0 0 6 にて振分回数カウンタエリア H C の値が「0」であるか否かを判定する。

30

【0620】

ステップ S 3 0 0 6 にて否定判定した場合、すなわち、振分回数カウンタエリア H C の値が「1」である場合は、ステップ S 3 0 0 7 にて、流路切替部材 3 3 6 B を退避位置(V 入賞側)に変位させる。続くステップ S 3 0 0 8 にて第 3 タイマカウンタ T C 3 に「4 0 0 0」(8 s e c に相当)をセットする。ステップ S 3 0 0 8 の実行後又はステップ S 3 0 0 6 にて肯定判定した場合は本振分設定処理を終了する。

40

【0621】

ステップ S 3 0 0 4 の説明に戻り、当該ステップ S 3 0 0 4 にて肯定判定した場合、すなわち、流路切替部材 3 3 6 B が退避位置(V 入賞側)に位置している場合は、ステップ S 3 0 0 9 にて第 3 タイマカウンタ T C 3 の値が「0」であるか否かを判定する。すなわち、流路切替部材 3 3 6 B を退避位置(V 入賞側)に待機させる期間が経過したか否かを判定する。ステップ S 3 0 0 9 にて肯定判定した場合は、ステップ S 3 0 1 0 にて流路切

50

替部材 3 3 6 B を突出位置に変位させた後、ステップ S 3 0 1 1 にて振分回数カウンタエリア H C の値を「1」減算する処理を実行する。ステップ S 3 0 1 1 の実行後又はステップ S 3 0 0 9 にて否定判定した場合は、本振分設定処理を終了する。

【0622】

次に、図 8 0 のフローチャートを参照して V 入賞用処理について説明する。

【0623】

(V 入賞用処理)

V 入賞用処理では先ずステップ S 3 1 0 1 にて、R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に V 入賞フラグが格納されているか否かを判定する。V 入賞フラグが格納されていない場合には、ステップ S 3 1 0 2 に進み、可変入賞装置 8 3 B に設けられた V 入賞用の検知センサ 3 3 8 B の検知状態に基づき、V 入賞が発生したか否か（当該検知センサ 3 3 8 B の検知領域を遊技球が通過したか否か）を判定する。

【0624】

V 入賞が発生したと判定した場合には、ステップ S 3 1 0 3 にて、V 入賞の有効期間中であるか否かを判定する。当該有効期間は予め定められる所定期間であり、例えば、特別当たり遊技を実行している期間や流路切替部材 3 3 6 B の V 側振分期間が上記有効期間として設定される。有効期間中でない判定した場合には、ステップ S 3 1 0 4 に進み、報知・演出制御装置 1 4 0 への送信対象としてエラーコマンドを設定し、その後、本 V 入賞用処理を終了する。設定されたエラーコマンドは、通常処理（図 7 4）の外部出力処理にて報知・演出制御装置 1 4 0 に送信され、報知・演出制御装置 1 4 0 では、所定のエラー報知が実行されるように、表示制御装置 4 1 0、ランプ部 2 6 及びスピーカ部 2 9 を制御する。

【0625】

一方、有効期間中であると判定した場合には、ステップ S 3 1 0 5 に進み、R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に V 入賞フラグを格納する。続くステップ S 3 1 0 6 では V 入賞コマンドを設定する。V 入賞コマンドは、V 入賞が発生したことを報知・演出制御装置 1 4 0 に通知するためのコマンドであり、設定された V 入賞コマンドは、通常処理（図 7 4）の外部出力処理にて報知・演出制御装置 1 4 0 に送信される。報知・演出制御装置 1 4 0 では、V 入賞コマンドを受信した場合、図柄表示装置 9 5 やランプ部 2 6、スピーカ部 2 9 にて V 入賞の発生を報知したり、V 入賞を祝福したりする演出等が実行されるように、表示制御装置 4 1 0 等を制御する。

【0626】

ステップ S 3 1 0 6 の実行後、ステップ S 3 1 0 1 で肯定判定した場合又はステップ S 3 1 0 2 で否定判定した場合には、本 V 入賞用処理を終了する。

【0627】

図 7 8 の特別当たり遊技の終了処理の説明に戻り、ステップ S 2 9 0 1 にて R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に V 入賞フラグが格納されていると判定した場合には、ステップ S 2 9 0 2 に進み、R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に V 当選フラグをセットする。V 当選フラグは、V 大当たり遊技を開始すべきことを M P U 4 0 2 にて把握するためのフラグである。

【0628】

続くステップ S 2 9 0 3 では、各種フラグ格納エリア 4 3 5 に格納されている V 入賞フラグ、特別当たりフラグ及び特別当たり遊技フラグを消去する処理を実行する。続くステップ S 2 9 0 4 では、V 当選コマンドを設定し、その後、本特別当たり遊技の終了処理を終了する。V 当選コマンドは、V 大当たり遊技が開始されること及び V 大当たり遊技の種別を報知・演出制御装置 1 4 0 に通知するためのコマンドであり、設定された V 当選コマンドは、通常処理（図 7 4）の外部出力処理にて報知・演出制御装置 1 4 0 に送信される。報知・演出制御装置 1 4 0 では、V 当選コマンドを受信した場合、V 大当たり遊技が開始されることを報知する演出が図柄表示装置 9 5 等にて実行されるように、表示制御装置 4 1 0 等を制御する。

【0629】

一方、上記ステップS2901で否定判定（V入賞フラグが格納されていないと判定）した場合には、ステップS2905にて、RAM404の各種フラグ格納エリア435に格納されている特別当たりフラグ及び特別当たり遊技フラグを消去し、その後、本特別当たり遊技の終了処理を終了する。

【0630】

次に、通常処理（図74）におけるステップS2506の大当たり遊技状態への移行処理について図81のフローチャートを参照して説明する。なお、本移行処理に含まれる各種処理のうち、前述した特別当たり遊技状態への移行処理に含まれる処理と同様のものについては、適宜説明を簡略化する。

10

【0631】

（大当たり遊技状態への移行処理）

大当たり遊技状態への移行処理においては先ずステップS3201にて、特別当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。特別当たり遊技の実行中であると判定した場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する一方、特別当たり遊技の実行中でないと判定した場合には、ステップS3202に進み、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。

【0632】

大当たり遊技の実行中でないと判定した場合には、ステップS3203にて、RAM404の各種フラグ格納エリア435にV当選フラグが格納されているか否かを判定する。すなわち、V大当たり遊技を開始すべきか否かを判定する。V当選フラグが格納されていないと判定した場合には、ステップS3204に進み、上記各種フラグ格納エリア435に各種大当たりフラグが格納されているか否かを判定する。すなわち、V大当たり遊技ではない通常の大当たり遊技を開始すべきか否かを判定する。

20

【0633】

各種大当たりフラグが格納されていないと判定した場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する一方、各種大当たりフラグが格納されていると判定した場合には、ステップS3205に進み、遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。遊技回の終了タイミングでないと判定した場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【0634】

ステップS3205で遊技回の終了タイミングであると判定した場合、又は上記ステップS3203でV当選フラグが格納されていると判定した場合には、ステップS3206に進み、大当たり遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、RAM404の各種フラグ格納エリア435に大当たり遊技フラグを格納したり、オープニング期間の設定処理を実行したりする。

30

【0635】

続くステップS3207では、ラウンド設定処理を実行する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア435に6R大当たりフラグ、10R大当たりフラグ、5RV大当たりフラグの何れが格納されているかを判定する。これらのフラグが格納されていると判定した場合には、ステップS3208に進み、RAM404の各種カウンタエリア434に設けられたラウンドカウンタRC1の設定を行う。具体的には、6R大当たりフラグが格納されている場合にはラウンドカウンタRC1に「6」をセットし、10R大当たりフラグが格納されている場合にはラウンドカウンタRC1に「10」をセットし、5RV大当たりフラグが格納されている場合にはラウンドカウンタRC1に「5」をセットする。

40

【0636】

ステップS3207の実行後は、ステップS3208にてオープニングコマンドを設定し、さらに、ステップS3209にて外部信号設定処理を実行し、その後、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【0637】

また、上記ステップS3202で大当たり遊技の実行中であると判定した場合には、ス

50

テップ S 3 2 1 0 に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【0638】

一方、オープニング期間が経過していると判定した場合には、ステップ S 3 2 1 1 に進み、可変入賞装置 8 3 B の大入賞口 3 3 1 B を開閉制御するための大当たり用開閉処理を実行する。大当たり用開閉処理では、可変入賞装置 8 3 B の大入賞口 3 3 1 B が閉鎖中である場合には、ラウンドカウンタ R C 1 が「1」以上であることを条件として、シャッタ 3 3 3 B 用の駆動部を駆動状態とすることで大入賞口 3 3 1 B を開放させる。また、大入賞口 3 3 1 B が開放中である場合には、当該大入賞口 3 3 1 B の開放から所定時間（3 0 s e c）が経過していること又は所定個数（10 個）の遊技球が入賞していることを条件として、シャッタ 3 3 3 B 用の駆動部の駆動を停止し、大入賞口 3 3 1 B を閉鎖させる。

10

【0639】

ステップ S 3 2 1 1 の大当たり用開閉処理を実行した後は、ステップ S 3 2 1 2 にて、ラウンドカウンタ R C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。また、ステップ S 3 2 1 3 では、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。ラウンドカウンタ R C 1 の値が「0」でない場合又はエンディング用の待機時間が経過していない場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【0640】

一方、ラウンドカウンタ R C 1 の値が「0」であり、且つエンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップ S 3 2 1 4 にて、大当たり遊技終了時の移行処理を実行し、その後、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。ここで、ステップ S 3 2 1 4 の大当たり遊技終了時の移行処理を、図 8 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

20

【0641】

（大当たり遊技終了時の移行処理）

大当たり遊技終了時の移行処理では先ずステップ S 3 3 0 1 にて、R A M 4 0 4 の各種カウンタエリア 4 3 4 に高頻度サポートモード B フラグをセットする。これにより、電動役物 9 3 A によるサポートモードが高頻度サポートモード B に切り替わることとなる。

【0642】

続くステップ S 3 3 0 2 では、今回の大当たりが 6 R 大当たり又は 5 R V 大当たりであるか否かを判定する。具体的には、R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に 6 R 大当たりフラグ又は 5 R V 大当たりフラグが格納されているか否かを判定する。

30

【0643】

ステップ S 3 3 0 2 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 3 3 0 3 に進み、各種カウンタエリア 4 3 4 の継続回数カウンタに「6」をセットする。これにより、大当たり遊技終了後に実行された遊技回数（詳しくは第 2 作動口 9 2 A に係る遊技回数）が 6 回となるまで高頻度サポートモード B が継続されることとなる。

【0644】

一方、ステップ S 3 3 0 2 にて否定判定をした場合、すなわち今回の大当たり遊技が 10 R 大当たりを契機としている場合には、ステップ S 3 3 0 4 に進み、継続回数カウンタに「100」をセットする。これにより、大当たり遊技終了後に実行された遊技回数（詳しくは第 2 作動口 9 2 A に係る遊技回数）が 100 回となるまで高頻度サポートモード B が継続されることとなる。

40

【0645】

ステップ S 3 3 0 3、S 3 3 0 4 の各処理を実行した後は、ステップ S 3 3 0 5 に進む。ステップ S 3 3 0 5 では、各種カウンタエリア 4 3 4 の遊技回数カウンタをリセット（0 クリア）する。その後は、ステップ S 3 3 0 6 に進み、各種フラグ格納エリア 4 3 5 に格納されている大当たり遊技状態用の各種フラグを消去して本大当たり終了時の移行処理を終了する。

【0646】

（基本的な遊技の流れについて）

50

次に、本パチンコ機 10 の基本的な遊技の流れについて図 8 3 を参照して説明する。図 8 3 は各遊技状態の関係を示すブロック図である。

【0647】

既に説明したように、サポートモードが低頻度サポートモードとなる通常遊技状態では、第 2 作動口 9 2 A への入賞を見込めないものとなっている。このため、遊技者は左ルートに遊技球を打ち出し（所謂左打ち）、第 1 作動口 9 1 A への入賞を狙って遊技を行うことになる。

【0648】

第 1 作動口 9 1 A への入賞が発生した場合には、当該入賞に基づいて当否抽選が実行される。当該当否抽選により 6 R 大当たり又は 10 R 大当たりとなった場合には、可変入賞装置 8 3 B が複数ラウンドに亘って開閉される大当たり遊技状態へと移行する。可変入賞装置 8 3 B には右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、遊技者は、遊技球発射ハンドル 4 1 の回動操作量を増大させ、右ルートに遊技球を打ち出して遊技することになる（所謂右打ち）。大当たり遊技状態の終了後は、通常遊技状態と比較して遊技者に有利な上記チャンスゾーン（以下、特殊遊技状態という）へ移行する。

【0649】

特殊遊技状態には、電動役物 9 3 A によるサポートモードが高頻度サポートモード B となり第 2 作動口 9 2 A に係る遊技回の終了基準回数が「6」回となる第 1 特殊遊技状態と、電動役物 9 3 A によるサポートモードが高頻度サポートモード B となり第 2 作動口 9 2 A に係る遊技回の終了基準回数が「100」回となる第 2 特殊遊技状態とが含まれており、6 R 大当たりを契機とした大当たり遊技状態が終了した後は第 1 特殊遊技状態に移行し、10 R 大当たりを契機とした大当たり遊技状態が終了した後は第 2 特殊遊技状態に移行する。

【0650】

第 1 特殊遊技状態においては、サポートモードが高頻度サポートモード B となることで第 2 作動口 9 2 A への入賞が発生させやすくなる。第 2 作動口 9 2 A には右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっている。このため、第 1 特殊遊技状態への移行に際しては、大当たり遊技の終了後も引き続き右打ちを行うよう促す報知が実行される。

【0651】

第 1 特殊遊技状態及び第 2 特殊遊技状態は、第 2 作動口 9 2 A に係る遊技回の実行回数が上記終了基準回数（6 回又は 100 回）となるまで継続されることとなるが、既に説明したように、第 2 作動口 9 2 A への入賞に基づく抽選においては、第 1 作動口 9 1 A への入賞に基づく抽選よりも特別当たりとなる確率が高くなるように優遇されており、特別当たりを含めた実質的な当選確率は $1/200 \rightarrow 1/10$ に大幅に上昇することとなる。

【0652】

また、特殊遊技状態には、サポートモードが低頻度サポートモードとなる一方で第 1 特殊遊技状態又は第 2 特殊遊技状態中に取得された第 2 作動口 9 2 A に係る保留によって当該第 2 作動口 9 2 A に係る遊技回が実行される第 4 特殊遊技状態が含まれている。第 1 特殊遊技状態又は第 2 特殊遊技状態中の遊技回が何れも大当たり及び特別当たりの何れにも当選しなかつた場合（全て外れ結果となった場合）には、第 4 特殊遊技状態へ移行する。

【0653】

本実施の形態では、第 2 作動口 9 2 A について保留数の記憶上限を 4 個とする保留機能を有している。このため、高頻度サポートモード B の終了時において第 2 作動口 9 2 A に係る保留情報が 4 個記憶されていれば、高頻度サポートモード B の終了後も 4 回に亘って第 2 作動口 9 2 A への入賞に基づく当否抽選を受けることが可能になる。つまり、サポートモードが低頻度サポートモードに移行し、内部的には通常遊技状態であっても、高頻度サポートモード B 終了時点での第 2 作動口 9 2 A に係る保留数分だけ、上記特殊遊技状態が延長（継続）される。ちなみに、第 2 作動口 9 2 A に係る当否抽選を 4 回行う中で特別当たり又は大当たりとなる確率（継続率）は、約 35% となっている。そして、第 1 特殊遊技状態中に実行された遊技回を含めたトータルの継続率は約 65%、第 2 特殊遊技状態

中に実行された遊技回を含めたトータルの継続率はほぼ100%となる。

【0654】

第4特殊遊技状態中の4回の遊技回が何れも通常外れとなり、第2作動口92Aに係る保留情報が全て消化された場合には、上記通常遊技状態に復帰することとなる。つまり、特別当たり及び大当たりのいずれも発生することなく第2作動口92Aに係る保留を使い切ってしまった場合には、特殊遊技状態から通常遊技状態に降格する。つまり、実質的な当選確率は、 $1/10 \rightarrow 1/200$ に低下する。この場合、遊技者は、遊技球の発射態様を左打ちに戻し、再び第1作動口91Aへの入賞に基づく大当たりを目指して遊技することになる。

【0655】

これに対して、第1特殊遊技状態、第2特殊遊技状態、第4特殊遊技状態の何れかにおいて特別当たりとなった場合には、特別当たり遊技状態に移行する。特別当たり遊技状態においては、上述した高頻度入賞態様で可変入賞装置83Bが開閉される特別当たり遊技が実行される。可変入賞装置83Bには右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、特別当たりが発生した場合、遊技者は右打ちを行って遊技することになる。そして、当該特別当たり遊技においてV入賞が発生させた場合には、特別当たり遊技の終了後、当該可変入賞装置83Bが複数ラウンド（5ラウンド）に亘って開閉されるV大当たり遊技状態に移行する。

【0656】

因みに、高頻度入賞態様で特別当たり遊技が実行される場合の可変入賞装置83Bの開放時間及びV入賞が許容される期間は、遊技球の発射周期（0.6sec）よりも長く、右ルートへ向けた遊技球の発射を継続してさえいれば、V入賞を簡単に発生させることが可能となっている。

【0657】

V大当たり遊技状態が終了した後は上記第1特殊遊技状態へ移行する。また、第1特殊遊技状態、第2特殊遊技状態、第4特殊遊技状態の何れかにおいて大当たりとなった場合には、大当たり遊技状態に移行する。そして、大当たり遊技状態終了後は、当該大当たり遊技状態が6R大当たりを契機としている場合には第1特殊遊技状態へ移行し、当該大当たり遊技状態が10R大当たりを契機としている場合には第2特殊遊技状態へ移行する。このように、特殊遊技状態中に大当たりや特別当たりを繰り返すことにより、遊技者は持ち球を大きく増やすチャンスとなる。

【0658】

本実施の形態に示す特殊遊技状態には、電動役物93Aによるサポートモードが高頻度サポートモードAとなり第2作動口92Aに係る遊技回の終了基準回数が「1」回となる第3特殊遊技状態が含まれている。第3特殊遊技状態においては、サポートモードが高頻度サポートモードAとなることで第2作動口92Aへの入賞を発生させやすくなる。第2作動口92Aには右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっている。このため、第3特殊遊技状態への移行に際しては、右打ちを行うよう促す報知が実行される。

【0659】

ここで、上記V大当たり遊技状態や大当たり遊技状態が終了した際に遊技回数カウンタがリセットされることで天井が再設定される構成となっている。そして、第1通常遊技状態においては、実行された遊技回が上記天井に到達した場合に、第3特殊遊技状態へ移行する。

【0660】

第3特殊遊技状態は、第2作動口92Aに係る遊技回の実行回数が上記終了基準回数（1回）となるまで継続されることとなるが、既に説明したように、第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選においては、第1作動口91Aへの入賞に基づく抽選よりも特別当たりとなる確率が高くなるように優遇されており、特別当たりを含めた実質的な当選確率は $1/200 \rightarrow 1/10$ に大幅に上昇することとなる。

【0661】

第3特殊遊技状態中に特別当たりとなった場合には上記特別当たり遊技状態へ移行し、この特別当たり遊技状態中にV入賞が発生することでV大当たり遊技状態へ移行する。そして、V大当たり遊技状態の終了後は第1特殊遊技状態へ移行することとなる。また、第3特殊遊技状態中に大当たりとなった場合には上記大当たり遊技状態へ移行し、この大当たり遊技状態の終了後は第1特殊遊技状態又は第2特殊遊技状態へ移行する。

【0662】

これに対して、第3特殊遊技状態の遊技回が何れも大当たり及び特別当たりの何れにも当選しなかつた場合（全て外れ結果となった場合）には、第4特殊遊技状態へ移行する。既に説明したように、本実施の形態では、第2作動口92Aについて保留数の記憶上限を4個とする保留機能を有している。このため、高頻度サポートモードAの終了時において第2作動口92Aに係る保留情報が4個記憶されていれば、高頻度サポートモードAの終了後も4回に亘って第2作動口92Aへの入賞に基づく当否抽選を受けることが可能になる。つまり、サポートモードが低頻度サポートモードに移行し、内部的には通常遊技状態であっても、高頻度サポートモードA終了時点での第2作動口92Aに係る保留数分だけ、上記特殊遊技状態が延長（継続）される。ちなみに、第2作動口92Aに係る当否抽選を4回行う中で特別当たり又は大当たりとなる確率（継続率）は、約35%となっている。そして、第3特殊遊技状態中に実行された遊技回を含めたトータルの継続率は約40%となる。

【0663】

第4特殊遊技状態中の4回の遊技回が何れも外れとなり、第2作動口92Aに係る保留情報が全て消化された場合には、上記通常遊技状態に復帰することとなる。つまり、特別当たり及び大当たりのいずれも発生することなく第2作動口92Aに係る保留を使い切ってしまった場合には、特殊遊技状態から通常遊技状態に降格する。この場合、遊技者は、遊技球の発射態様を左打ちに戻し、再び第1作動口91Aへの入賞に基づく大当たりを目指して遊技することになる。

【0664】

なお、右ルートへ遊技球を発射している場合には、第1作動口91Aへの入賞が回避される構成となっている。但し、特殊遊技状態への移行直後には通常遊技状態中に取得された第1作動口91Aに係る保留情報が残り、且つ第2作動口92Aに係る保留情報が未取得となっている可能性がある。第1作動口91Aに係る保留情報よりも第2作動口92Aに係る保留情報の方が優先的に消化される構成とはなっているものの、第2作動口92Aに係る保留情報が取得されていない場合には特殊遊技状態において第1作動口91Aに係る遊技回が実行され得る。第2作動口92Aに係る抽選については第1作動口91Aに係る抽選よりも遊技者に有利となるように有利度に差が設けられているものの、第2作動口92Aに係る遊技回が実行されることなく又は実行される回数が不十分なまま高頻度サポートモードが終了することは遊技者にとって大きな不利益になると懸念される。この点、本実施の形態においては、既に説明したように高頻度サポートモードの終了基準回数が作動口毎に設定されており、特殊遊技状態中は第1作動口91Aに係る遊技回が実行されたとしても、それによって第2作動口92Aに係る遊技回が実行される前に高頻度サポートモードが終了することを回避している。

【0665】

本実施の形態においては、上記チャンスゾーン（特殊遊技状態）においては、複数の遊技回に亘って実行されるチャンスゾーン用特殊演出が実行される構成となっている。ここで、当該チャンスゾーン用特殊演出の前提となる構成、具体的には主制御装置162のMPU402において作動口用の入賞処理（図73のステップS2403参照）の一環として実行される事前確認処理を図84のフローチャートを参照して説明する。

【0666】

（事前確認処理）

事前確認処理においては先ず、ステップS3401にて作動口用の当否判定テーブルと上記ステップS2403にて取得した当たり乱数カウンタC1の値とを参照して当否確認

10

20

30

40

50

処理を行う。具体的には、今回取得した保留情報が大当たり及び特別当たりに対応しているかを判定する。

【0667】

大当たりに対応している場合には、ステップS3402にて肯定判定をしてステップS3403に進み、RAM404に大当たりである旨を示す情報を記憶し、報知・演出制御装置140へ送信予定の保留コマンドに大当たりである旨を示す情報を記憶させる。

【0668】

特別当たりに対応している場合には、ステップS3402にて否定判定をし且つステップS3404にて肯定判定をしてステップS3405に進む。ステップS3405ではRAM404に特別当たりである旨を示す情報を記憶し、報知・演出制御装置140へ送信予定の保留コマンドに特別当たりである旨を示す情報を記憶させる。

10

【0669】

外れに対応している場合には、ステップS3402及びステップS3404にて各々否定判定をして、そのまま本事前確認処理を終了する。

【0670】

報知・演出制御装置140のMPU442においては、主制御装置162から受信した保留コマンドに含まれる情報から大当たりや特別当たりとなる旨を事前に把握可能となっている。

【0671】

既に説明したように、本実施の形態においては、特別遊技状態（詳しくは大当たり遊技状態やV大当たり遊技状態）が終了した後に実行された遊技回数が上限（天井）に達した場合には、第3特殊遊技状態へ移行することとなる。この第3特殊遊技状態については、高頻度サポートモードAに対応しており、当該第3特殊遊技状態中に第2作動口92Aに係る保留情報を獲得することで上記チャンスゾーン用特殊演出が第3特殊遊技状態～第4特殊遊技状態に亘って実行可能となる。

20

【0672】

チャンスゾーン用特殊演出は、遊技者に第2作動口92Aへ向けた遊技球の発射を促すオープニングパートと、第3特殊遊技状態及び直後に移行する第4特殊遊技状態にて実行される遊技回の全ての遊技結果を踏まえて演出内容が決定されるメインパートと、当否結果の明示後に特別遊技状態への繋ぎとして機能するエンディングパートとの3つのパートで構成されている。天井到達となった遊技回が終了したタイミングでオープニングパートが開始され、第3特殊遊技状態における最初の遊技回が開始されるタイミングでメインパートに移行し、当該遊技回が終了するタイミングでエンディングパートに移行する。その後は、第4特殊遊技状態が終了して通常遊技状態へ移行するタイミングでエンディングパートが終了する。

30

【0673】

本実施の形態では、チャンスゾーン用特殊演出のメインパートの実行時間を十分に確保しつつ、エンディングパートが過度に長くなることを回避する工夫がなされている。具体的には、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が天井到達となった後に実行される第2作動口92Aに係る遊技回については、変動表示時間を決定するテーブルとして特殊変動表示時間テーブルが参照される。詳しくは、天井到達直後に実行される第2作動口92Aに係る遊技回の変動表示時間を決定するための変動表示時間テーブルについてそれ以外の場合に変動表示時間を決定する際に参照される変動表示時間テーブルとは別に設けられている。

40

【0674】

図85の概略図に示すように、天井到達直後に実行される第2作動口92Aに係る遊技回（例えば201回目の遊技回）においては変動表示時間として「60sec」が設定される。その後に実行される第2作動口92Aに係る4回分（第2作動口92Aに係る保留上限と同数）の遊技回（例えば202回目～205回目の遊技回）においては変動表示時間として「0.5sec」が設定される。つまり、天井到達直後に実行される第2作動口

50

9 2 Aに係る遊技回の変動表示時間は、その後に実行される4回分の遊技回における変動表示時間の和よりも長くなっている。これは、動画の再生時間の確保、チャンスゾーン用特殊演出のデータ量の軽減、第2作動口9 2 Aに係る保留不足の回避を実現しつつ、エンディングパートの間延びを抑制するための工夫である。

【0 6 7 5】

次に、図8 6を参照して、チャンスゾーン突入時の遊技の流れについて補足説明する。図8 6は、チャンスゾーン突入時の遊技の流れを示すタイミングチャートであり、チャンスゾーンにて特別当たりとなった場合を例示している。

【0 6 7 6】

(チャンスゾーン突入時の遊技の流れ)

低頻度サポートモード対応の通常遊技状態中のt f 1のタイミングでは特別遊技状態終了後に実行された遊技回数が1 9 9回目となる遊技回が開始され、t f 2のタイミングでは特別遊技状態終了後の遊技回数が2 0 0回目すなわち天井到達となる遊技回が開始されている。これらの遊技回については何れも外れ結果に対応している。天井到達となる遊技回では、図柄表示装置9 5の表示画面9 5 a(有効ライン上)に天井到達に対応する図柄組合せ(「1」図柄、「3」図柄、「4」図柄)が停止表示され、遊技者に天井到達を契機としてチャンスゾーンに移行する旨が明示される。

【0 6 7 7】

天井到達となる遊技回が終了したt f 3のタイミングにてサポートモードが高頻度サポートモードAに切り替わり、図柄表示装置9 5の表示画面9 5 aにおいてはチャンスゾーン(第3特殊遊技状態)に対応したチャンスゾーン用特殊演出のオープニングパートが開始される。具体的には、t f 3のタイミングでは、第2作動口9 2 Aに係る保留数が「0」となっており、チャンスゾーンにおける遊技は第2作動口9 2 Aへの入賞が発生するまで待ちの状態となる。上記オープニングパートにおいては、表示画面9 5 aにチャンスゾーンの開始を示すメッセージとして「妖精を捕まえることができればB O N U S確定」が表示され、B G Mがチャンスゾーンに対応するものに切り替わる。そして、t f 3のタイミングでは、右ルートへ向けた遊技球の発射を促すメッセージ(右打ち報知)が開始される。

【0 6 7 8】

その後、第2作動口9 2 Aへの入賞が発生したt f 4のタイミングでは、チャンスゾーン用特殊演出がオープニングパートからメインパートへ移行している。これにより、表示画面9 5 aにおいては妖精のキャラクタと当該妖精のキャラクタを追いかける女の子のキャラクタとが表示される。本実施の形態においてはメインパートへ移行してから所定の待機時間の経過を待ってメインパートにおける最終表示(結果表示)が決定される。つまり、妖精の捕獲に成功した旨を示す結果表示と、妖精の捕獲に失敗した旨を示す結果表示との何れとするかがメインパート中の所定のタイミングにて決定される。

【0 6 7 9】

図8 6に示す例では、メインパート中のt f 5のタイミング、詳しくは上記所定のタイミングよりも前のタイミングにて第2作動口9 2 Aに係る保留数が上限に達しており、これら保留のうち4つ目の保留が特別当たりに対応している。このため、メインパートの終盤では妖精の捕獲に成功した旨を示す結果表示が実行され、遊技者に当たりとなった旨が明示されることとなる。なお、上述した右打ち報知については第2作動口9 2 Aに係る保留数が上限に達したt f 5のタイミングにて終了する。

【0 6 8 0】

その後は、第3特殊遊技状態における遊技回が終了するt f 6のタイミングにて、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わるとともにチャンスゾーン用特殊演出がエンディングパートへ移行する。なお、t f 6のタイミングにて電動役物9 3 Aが開状態となっている場合には強制的に閉状態に切り替わり、第2作動口9 2 Aへの更なる入賞が回避されることとなる。

【0 6 8 1】

第3特殊遊技状態から第4特殊遊技状態への移行後は、t f 6のタイミング、t f 7のタイミング、t f 8のタイミング、t f 9のタイミングで第2作動口9 2 Aに係る残りの保留が速やかに消化される。図8 6に示す例では第2作動口9 2 Aに係る最後の遊技回が特別当たりに対応しており、当該遊技回が終了したt f 1 0のタイミングにて特別当たり遊技状態へ移行している。このt f 1 0のタイミングでは上記チャンスゾーン用特殊演出（詳しくはエンディングパート）が終了し、特別当たり遊技状態用の演出が実行されることとなる。

【0 6 8 2】

以上詳述した第5の実施の形態によれば、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が当選結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度サポートモードA対応の第3特殊遊技状態へ移行する。高頻度サポートモードAにおいては第2作動口9 2 Aへの入賞が可能となり、第2作動口9 2 Aへの入賞に基づく判定（抽選）では、大当たり結果だけでなく特別当たり結果となり得る。このため、判定における有利度（当選確率）が大きく引き上げられることとなる。つまり、天井到達によってそれまでの遊技状態よりも有利度の高いチャンスゾーンに移行することとなる。このように天井到達を契機としてチャンスゾーンに移行する構成とすれば、遊技者の遊技意欲を好適に煽ることができる。これは、遊技の単調化を抑制して、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

10

【0 6 8 3】

天井到達時には第2作動口9 2 Aへの入賞が発生することで単に持ち球の減りが抑制されるだけではなく、特別遊技状態（大当たり遊技状態や特別当たり遊技状態）への移行確率が引き上げられることとなる。このような構成では、高頻度サポートモードAにおける滞在期間を短くしてもその恩恵を好適に発揮させることができるため、天井到達後の遊技の間延びを好適に抑制できる。

20

【0 6 8 4】

天井到達となる遊技回数については、天井到達を契機とした高頻度サポートモードAが終了した際にリセットされる。このような構成は、天井を浅く且つ天井の恩恵を小さくし、短いサイクルで弱めの天井機能が発揮される構成を実現する上で好ましい。すなわち、遊技の単調化を抑制する上で好ましい。

【0 6 8 5】

終了基準回数に係る遊技回数については第2作動口9 2 Aに係る遊技回が実行された場合にカウントされる。このような構成とすることにより、天井到達の恩恵が上手く享受されなくなることを抑制できる。

30

【0 6 8 6】

第2作動口9 2 Aへの入賞に基づく抽選にて特別当たり結果となる確率は、 $1/10$ となっており、第2作動口用保留エリアR bに保留情報の記憶上限数と上述した終了基準回数との和、上記確率の逆数と同じ数となるように規定されている。このように、記憶上限数及び終了基準回数を規定すれば、短いサイクルで上記チャンスゾーンを発生させて遊技の単調化を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。

【0 6 8 7】

<変形例1>

上記第5の実施の形態においては、特別当たりを契機として移行する第1特殊遊技状態の終了基準回数（6回）と比べて天井到達を契機として移行する第3特殊遊技状態の終了基準回数（1回）の方が少なくなるように構成したが、これに限定されるものではない。特別当たりを契機として移行する第1特殊遊技状態の終了基準回数と比べて天井到達を契機として移行する第3特殊遊技状態の終了基準回数の方が多くなるように構成してもよいし、特別当たりを契機として移行する第1特殊遊技状態の終了基準回数と天井到達を契機として移行する第3特殊遊技状態の終了基準回数とが同数となるように構成してもよい。

40

【0 6 8 8】

<変形例2>

50

上記第5の実施の形態においては、大当たりを契機として移行する第1特殊遊技状態の終了基準回数（6回）及び第2特殊遊技状態の終了基準回数（100回）と比べて天井到達を契機として移行する第3特殊遊技状態の終了基準回数（1回）の方が少なくなるように構成したが、これに限定されるものではない。大当たりを契機として移行する第1特殊遊技状態の終了基準回数及び第2特殊遊技状態の終了基準回数と比べて天井到達を契機として移行する第3特殊遊技状態の終了基準回数の方が多くなるように構成してもよい、大当たりを契機として移行する第1特殊遊技状態の終了基準回数及び第2特殊遊技状態の終了基準回数と天井到達を契機として移行する第3特殊遊技状態の終了基準回数とが同数となるように構成してもよい。

【0689】

<変形例3>

上記第5の実施の形態においては、特別当たりとなった場合には可変入賞装置83Bが高頻度入賞態様で開放され実質的にV入賞が確定する構成としたが、特別当たりとして可変入賞装置83Bが高頻度入賞態様で開放され実質的にV入賞が確定する第1特別当たりと、可変入賞装置83Bが低頻度入賞態様で開放され実質的にV入賞が不可となる第2特別当たりとを設けてもよい。

【0690】

<変形例4>

上記第5の実施の形態においては、第1作動口への入賞に基づく抽選における大当たりの当選確率 $=1/200$ 且つ天井到達となる遊技回数 $=200$ 回とした。つまり、天井到達となる遊技回数を当選確率の逆数と一致させる構成とした。これを変更し、天井到達となる遊技回数を当選確率の逆数よりも少ない整数（例えば50回、100回、150回）とすることも可能である。

【0691】

<変形例5>

低頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては、第1作動口91Aへの入賞に基づいて遊技が進行する。この場合に、大当たり結果となる確率は $1/200$ となっており、上述した天井到達となる遊技回数については、当該確率の逆数と同数となるように規定されている。これを変更し、当該確率の逆数よりも少ない数となるように天井到達となる遊技回数を規定することも可能である。このように、天井到達となる遊技回数を規定すれば、短いサイクルで上記チャンスゾーンを発生させて遊技の単調化を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。

【0692】

<第6の実施の形態>

上記第5の実施の形態においては、天井到達を契機として移行する特殊遊技状態（チャンスゾーン）中に大当たり又は特別当たりとなる確率を40%程度とし、天井到達を契機としてチャンスゾーンに移行したとしてもそのおよそ半分は大当たり及び特別当たりの何れにも当選することなく当該チャンスゾーンが終了し得る構成とした。つまり、天井を低く設定することで天井到達を契機としたチャンスゾーンへの移行頻度を高める一方、チャンスゾーンにおける有利度が過度に高くないように抑える構成とすることで、遊技の単調化を抑制する構成とした。本実施の形態においては、天井を高くする一方で、当該天井到達時の恩恵を強くすることにより遊技者の救済機能を強化している点で第5の実施の形態と相違している。以下、第5の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。先ず、図87を参照して作動口用の当否テーブルについて説明する。

【0693】

（作動口用の当否テーブル）

図87（a）に示すように、第1作動口91Aへの入賞に基づく抽選に際して参照される当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「307」、「507」の計3個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値

10

20

30

40

50

のうち「7」,「307」,「507」が大当たりに対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ（通常外れ）に対応している。これにより、大当たり確率が $1/200$ となっている。

【0694】

図87(b)に示すように、第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選に際して参照される当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」,「307」,「507」の計3個である。つまり「0~599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」,「307」,「507」が大当たりに対応している。また、この当否テーブルでは、「3」,「5」,「13」,「15」,「23」,「25」・・・「583」,「585」,「593」,「595」の計120個が特別当たりに対応している。そして、大当たり及び特別当たりの何れにも該当しない乱数の値は全て外れ（通常外れ）に対応している。これにより、大当たり確率が $1/200$ 且つ特別当たり確率が $1/5$ となっている。

10

【0695】

なお、本実施の形態においては、第1作動口91A及び第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選結果に第1の実施の形態に示した特殊外れは含まれていない。但し、これに限定されるものではなく、第1作動口91Aへの入賞に基づく抽選において特殊外れとなり得るように構成してもよいし、第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選において特殊外れとなり得るように構成してもよいし、第1作動口91Aへの入賞に基づく抽選及び第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選の何れにおいても特殊外れとなり得るように構成してもよい。

20

【0696】

6R大当たり及び10R大当たりとなった場合には、特別遊技状態（大当たり遊技状態）の終了後に電動役物93Aによるサポートモードが高頻度サポートモードBとなる遊技状態（第1特殊遊技状態又は第2特殊遊技状態）へと移行する点では第5の実施の形態と同様である。但し、図88に示すように、6R大当たりとなった場合には上記終了基準回数として「1回」が設定され、10R大当たりとなった場合には終了基準回数として「3回」が設定される。

【0697】

また、特別当たり→特別当たり遊技状態→V入賞→5RV大当たりとなった場合には、特別遊技状態（大当たり遊技状態）の終了後に電動役物93Aによるサポートモードが高頻度サポートモードBとなる遊技状態（第1特殊遊技状態）へと移行する点でも第5の実施の形態と同様である。但し、5RV大当たりとなった場合には上記終了基準回数として「1回」が設定される。

30

【0698】

つまり、5RV大当たり又は6R大当たりとなった場合には、終了基準回数（1回）+第2作動口92Aに係る保留数の記憶上限（4回）の計5回は当たり確率が引き上げられた高確率状態となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率は約67%である。また、10R大当たりとなった場合には、終了基準回数（3回）+第2作動口92Aに係る保留数の記憶上限（4回）の計7回は当たり確率が引き上げられた高確率状態となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率はほぼ80%である。

40

【0699】

本実施の形態においても、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が上限（天井）に到達した場合には、高頻度サポートモードA対応の遊技状態（第3特殊遊技状態）へと移行する点で第1の実施の形態と同様の構成となっている。この高頻度サポートモードA対応の遊技状態は、開閉実行モードの終了後に実行された遊技回数、詳しくは第2作動口92Aに係る遊技回数が終了基準回数（時短回数：本実施の形態では100回）となるまで継続され、当該終了基準回数に達した場合に低頻度サポートモード対応の遊技状態（通常遊技状態）に移行する。

【0700】

50

天井到達を契機とした移行する高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態においては終了基準回数（100回）＋第2作動口92Aに係る保留数の記憶上限（4回）の計104回は当たり確率が引き上げられた高確率状態（チャンスゾーン）となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率はほぼ100%であり、天井到達によって当選確率が引き上げられることでチャンスゾーン中の大当たり又は特別当たりが濃厚となる。

【0701】

なお、本実施の形態においては、天井到達となる遊技回数については600回が設定される構成となっており、天井到達によって高頻度サポートモードA対応の遊技状態へ移行した場合には、当該遊技状態が終了した際に天井が再設定される（遊技回数カウンタが0クリアされる）。つまり、600遊技回周期で上記チャンスゾーンに移行するように構成されている。

10

【0702】

（基本的な遊技の流れについて）

次に、本パチンコ機10の基本的な遊技の流れについて図89を参照して説明する。図89は各遊技状態の関係を示すブロック図である。

【0703】

サポートモードが低頻度サポートモードとなる通常遊技状態では、第2作動口92Aへの入賞を見込めないものとなっている。このため、遊技者は、左ルートに遊技球を打ち出し（所謂左打ち）、第1作動口91Aへの入賞を狙って遊技を行うことになる。

【0704】

20

第1作動口91Aへの入賞が発生した場合には、当該入賞に基づいて当否抽選が実行される。当該当否抽選により6R大当たり又は10R大当たりとなった場合には、可変入賞装置83Bが複数ラウンドに亘って開閉される大当たり遊技状態へと移行する。可変入賞装置83Bには右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、遊技者は、遊技球発射ハンドル41の回動操作量を増大させ、右ルートに遊技球を打ち出して遊技することになる（所謂右打ち）。大当たり遊技状態の終了後は、通常遊技状態と比較して遊技者に有利な上記チャンスゾーン（特殊遊技状態）へ移行する。

【0705】

特殊遊技状態には、電動役物93Aによるサポートモードが高頻度サポートモードBとなり第2作動口92Aに係る遊技回の終了基準回数が「1」回となる第1特殊遊技状態と、電動役物93Aによるサポートモードが高頻度サポートモードBとなり第2作動口92Aに係る遊技回の終了基準回数が「3」回となる第2特殊遊技状態と、電動役物93Aによるサポートモードが高頻度サポートモードAとなり第2作動口92Aに係る遊技回の終了基準回数が「100」回となる第3特殊遊技状態と、第1特殊遊技状態～第3特殊遊技状態中に取得された第2作動口92Aに係る保留によって当該第2作動口92Aに係る遊技回が実行される第4特殊遊技状態とが含まれている。

30

【0706】

6R大当たりを契機とした大当たり遊技状態が終了した後は第1特殊遊技状態へ移行し、10R大当たりを契機とした大当たり遊技状態が終了した後は第2特殊遊技状態へ移行し、特別当たりを契機とした特別当たり遊技状態中にV入賞が発生し5RV大当たり遊技状態が終了した後は第1特殊遊技状態へ移行し、特別遊技状態が終了してから実行された遊技回数が上限（天井：600回）に到達した場合には第3特殊遊技状態へ移行し、第1特殊遊技状態～第3特殊遊技状態において大当たり及び特別当たりの何れにも当選することなく（全て外れ結果となり）実行された遊技回数が上記終了基準回数に達した場合には第4特殊遊技状態へ移行する。

40

【0707】

第1特殊遊技状態～第3特殊遊技状態は、第2作動口92Aに係る遊技回の実行回数が上記終了基準回数（1回、3回、100回）となるまで継続されることとなるが、第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選においては、第1作動口91Aへの入賞に基づく抽選よりも特別当たりとなる確率が高くなるように優遇されており、特別当たりを含めた実質的

50

な当選確率は $1/200 \rightarrow 1/5$ に大幅に上昇することとなる。

【0708】

ちなみに、第2作動口92Aに係る当否抽選を4回行う中で特別当たり又は大当たりとなる確率（継続率）は、約60%となっている。そして、第1特殊遊技状態中に実行された遊技回を含めたトータル継続率は約67%、第2特殊遊技状態中に実行された遊技回を含めたトータル継続率は約80%、第3特殊遊技状態中に実行される遊技回を含めたトータル継続率はほぼ100%となる。

【0709】

以上詳述した第6の実施の形態によれば、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が当選結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には、高頻度サポートモードA対応の第3特殊遊技状態へ移行する。ここで、仮に高頻度サポートモードAとなった場合であっても、実質的に当選結果となる確率が低いままでは、以下の不都合が生じ得る。すなわち、天井到達となったにも関わらず遊技者が期待する十分な恩恵（特別遊技状態への移行）が得られるまでの期間が間延びしたり、当該十分な恩恵を得られる前に高頻度サポートモードAを含むチャンスゾーンが終了したりする（駆け抜けが発生する）と想定される。これは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になるため好ましくない。この点、本実施の形態に示す構成では、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードとなることで第2作動口92Aへの入賞が可能となり、第2作動口92Aへの入賞に基づく判定（抽選）では大当たり結果だけでなく特別当たり結果ともなり得る。つまり、当選確率（特別遊技状態への移行確率）が天井到達によって大きく引き上げられることとなる。そして、第2作動口用保留エリアRbにおける保留情報の記憶上限数（例えば4つ）と終了基準回数（例えば100回）との和（例えば104回）は、当選結果となる確率の逆数以上となるように設定されているため、天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成を好適に実現できる。これにより、上述した不都合の発生を好適に抑制できる。

【0710】

なお、例えば天井到達時を契機とした高頻度サポートモードAにて実行可能な遊技回数に制限がある場合には、上記駆け抜けの懸念が強くなる。この点、上記構成によれば、天井到達時の遊技回数に係る制限の影響を緩和できる。つまり、天井到達によって回数制限付きの高頻度サポートモードAを採用する場合であっても、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【0711】

低頻度サポートモードから高頻度サポートモードAへ移行した場合に、当選結果となる確率を大きく上昇させることができる。これは、上述した天井到達時の救済機能を発揮させる上で、高頻度サポートモードAにおける滞在期間を短くして上記十分な恩恵が付与されるまでの期間の間延びを抑制する上で好ましい。

【0712】

低頻度サポートモード対応の通常遊技状態において大当たり結果となった場合には特別遊技状態を経て高頻度サポートモードB対応の第1特殊遊技状態又は第2特殊遊技状態へ移行する。本特徴に示す構成においては、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードBの終了基準回数が特別当たり結果を契機として移行する高頻度サポートモードAの終了基準回数よりも多くなっており、天井到達時の特別遊技状態への移行が優遇されている。このような構成とすれば、上述した救済機能を効果を好適に発揮させることができる。

【0713】

天井到達を契機とした高頻度サポートモードAと当選結果を契機とした高頻度サポートモードBとが何れも第2作動口92Aへの入賞に基づく遊技回が実行される構成においては、高頻度サポートモード中に当選結果となった場合の特典が同一となる。遊技者の満足度を向上させる上では、当選結果となった場合の特典を大きくすることが好ましいが、その影響で天井到達時に期待できる恩恵も大きくなることで天井到達による救済機能が過度

に強力になることが懸念される。特に、上述したように天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成においては上記懸念が大きくなると想定される。この点、本実施の形態に示したように、上限回数（天井）を大当たり結果となる確率（ $1/200$ ）の逆数よりも大きくすれば、天井到達によって期待できる恩恵を大きくしつつ、天井到達となる機会を減らして上記懸念を払拭できる。

【0714】

<変形例1>

上記第6の実施の形態によれば、天井到達を契機として移行する第3特殊遊技状態においては特殊遊技状態中に大当たり又は特別当たりとなる確率がほぼ100%となるように終了基準回数を設定したが、これに限定されるものではない。天井到達を契機として移行する第3特殊遊技状態においては特殊遊技状態中に大当たり又は特別当たりとなる確率が95%以上（望ましくは99%以上）となるように終了基準回数を設定してもよい。

10

【0715】

<変形例2>

天井到達によって次回大当たりが濃厚となる構成を実現する上では、以下の構成とすることも可能である。すなわち、遊技回数カウンタが天井到達時にリセットされる構成とし、天井到達となる遊技回数と天井到達によって移行する第3特殊遊技状態における終了基準回数とが同数、又は天井到達となる遊技回数よりも天井到達によって移行する第3特殊遊技状態における終了基準回数の方が多く構成とすることも可能である。

20

【0716】

<変形例3>

天井到達を契機に移行した高頻度サポートモードA対応の第3特殊遊技状態において特別当たり結果となった場合には、それ以外の状況下にて特別当たり結果となった場合と比べて、第2作動口用表示部D2における絵柄の変動表示時間が短くなるように構成してもよい。第4特殊遊技状態中に特別当たり結果となった場合の変動表示時間を短くして特別遊技状態へ移行するまでの所要期間を短縮することにより、遊技者は期待する恩恵を速やかに享受することが可能となる。

【0717】

<変形例4>

大当たり結果や特別当たり結果を契機として移行する高頻度サポートモードB対応の特殊遊技状態（第1特殊遊技状態や第2特殊遊技状態）と比較して、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードA対応の特殊遊技状態（第3特殊遊技状態）の方が、電動役物93Aによるサポートが強力（例えば開状態となる期間が長くなる）構成としてもよい。このような構成とすれば、天井到達を契機とした高頻度サポートモードAでは第2作動口92Aへの入賞頻度が高くなり、第2作動口用保留エリアRbに記憶される保留情報の数が多くなる。故に、天井到達後の遊技回における作動口用表示部D2の絵柄の変動表示時間（遊技回用動作の動作期間）が短くなり、天井到達から上記恩恵を享受できるまでの期間が間延びすることを好適に抑制できる。

30

【0718】

<第7の実施の形態>

本実施の形態においては6R通常大当たりとなって低確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第3通常遊技状態へ移行した場合の遊技の単調化を抑制する工夫がなされていることを特徴の1つとしている。以下、第1の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。

40

【0719】

（遊技盤ユニット）

上記第1の実施の形態においては遊技盤ユニット80（遊技盤80a）を左右対称ゲージとしたが（図6参照）、本実施の形態においては遊技盤ユニット80A（遊技盤80aA）を左右非対称ゲージとしている。以下、図90を参照して遊技盤ユニット80Aについて詳しく説明する。図90は遊技盤ユニット80Aの正面図である。

50

【0720】

遊技盤80aAには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。各開口には、一般入賞口81、作動口ユニット82A、可変入賞装置83A、スルーゲート84A等がそれぞれ配設されている。一般入賞口81、作動口ユニット82A、可変入賞装置83Aに遊技球が流入すると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤80aAの最下部にはアウト口86が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口86を通して遊技領域PEから排出される。

【0721】

また、遊技盤80aAには、遊技球の流下経路を適宜分散、調整等するために多数の遊技釘87が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら遊技釘87や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口81等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

【0722】

作動口ユニット82Aは、第1の実施の形態に示した作動口ユニット82と同様に、第1作動口91Aと、当該第1作動口91Aの直下に配設された第2作動口92Aとによって構成されており、特に第2作動口92Aには、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物93Aが併設されている。

【0723】

遊技盤80aAには、図柄表示装置95Aの表示画面95aAを囲むようにしてセンターフレーム96Aが設けられている。センターフレーム96Aは遊技盤80aAの前面から突出しており当該センターフレーム96Aによって、遊技領域PEを流下する遊技球の流下経路がセンターフレーム96Aを右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている点では上記第1の実施の形態と同様である。但し、本実施の形態においては、左ルートへ発射された遊技球については第1作動口91A及び第2作動口92Aへ入賞し得る一方、可変入賞装置83A及びスルーゲート84Aへの入賞が不可となるように、右ルートへ発射された遊技球については第2作動口92A、スルーゲート84A、可変入賞装置83Aに入賞し得る一方、第1作動口91Aへの入賞が不可となるように、第1作動口91A、第2作動口92A、可変入賞装置83A、スルーゲート84Aの配置が変更されている。なお、左ルートへ発射された遊技球については第2作動口92Aへの入賞が不可となるように構成してもよい。

【0724】

遊技状態に応じて遊技球の発射先を右ルート／左ルートで切り替えることにより遊技を有利に進めることが可能となる。このような技術介入を促すことで遊技の単調化を抑制している。

【0725】

（保留球格納エリア）

ここで、本実施の形態においては作動口91A、92Aへの入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第1の実施の形態と相違している。以下、図91の概略図を参照して、本実施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。

【0726】

本実施の形態に示す保留球格納エリア432Aは、第1作動口91Aへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3の各値を格納する第1作動口用保留エリアRaと、第2作動口92Aへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3の各値を格納する第2作動口用保留エリアRbとを有している。

【0727】

第1作動口用保留エリアRaは、第1エリア～第4エリアで構成されており、第1作動口91Aへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア→第2エリア→第3エリ

10

20

30

40

50

ア→第4エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第2作動口用保留エリアRbは、第1エリア～第4エリアで構成されており、第2作動口92Aへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア→第2エリア→第3エリア→第4エリアの順に各数値情報（保留情報）が時系列的に格納される。

【0728】

本実施の形態においては、第2作動口用保留エリアRbに保留情報が格納されている場合には、当該第2作動口用保留エリアRb（詳しくは第1エリア）に格納されている保留情報を優先的に実行エリアAEへ移動させる構成となっている。そして、第2作動口用保留エリアRbに保留情報が格納されていない場合であって第1作動口用保留エリアRaに保留情報が格納されている場合には、当該第1作動口用保留エリアRa（詳しくは第1エ

10

【0729】

上記第1の実施の形態では、第1作動口91及び第2作動口92への入賞に基づく抽選の何れについても特殊外れとなり得る構成としたが、本実施の形態においては、第1作動口91及び第2作動口92への入賞に基づく抽選の一方についてのみ特殊外れとなり得る構成となっている点で第1の実施の形態と構成が相違している。以下、図92及び図93を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。

【0730】

（作動口用の当否テーブル）

図92に示すように、第1作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設けられている。

20

【0731】

第1作動口91Aへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図92（a））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「107」、「207」、「307」、「407」、「507」の計6個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「107」、「207」、「307」、「407」、「507」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図92（b））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「37」、「57」、「77」、「97」、「107」・・・「597」の計30個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「37」、「57」、「77」、「97」、「107」・・・「597」が大当たり結果に対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（詳しくは通常外れ結果）に対応している。つまり、第1作動口91Aへの入賞に基づく抽選においては、第1の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。

30

【0732】

図93に示すように、第2作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設けられている。

40

【0733】

第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図93（a））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「107」、「207」、「307」、「407」、「507」の計6個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「107」、「207」、「307」、「407」、「507」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図93（b））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「37」、「57」、「77」、「97」、「107」・・・「597」の計30個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「37」、「57」

50

、「77」、「97」、「107」・・・「597」が大当たり結果に対応している。また、第2作動口92Aへの入賞に基づく記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル及び高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる状況下では、特殊外れとなる乱数の値（すなわち、特殊外れ情報）は、何れも「5」、「15」、「25」、「35」・・・「585」、「595」の計60個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「5」、「15」、「25」、「35」・・・「585」、「595」が特殊外れ結果に対応している。そして、大当たり及び特殊外れの何れにも該当しない乱数の値は全て外れ結果（詳しくは通常外れ結果）に対応している。

【0734】

このように、本実施の形態においては、第1作動口91Aへの入賞に基づく抽選では特殊外れとはならない構成となっており、特殊外れに対応する入賞先が電動役物93Aが付属する第2作動口92Aに限定されている。

【0735】

なお、振分テーブルとしては、第1作動口用の振分テーブル（図94（a）参照）と、第2作動口用の振分テーブル（図94（b）参照）とが設けられている。第1作動口用の振分テーブルについては、「0～29」の種別カウンタC2の値のうち「0～14」が6R通常大当たりAに対応しており、「15～29」が6R確変大当たりに対応している。第2作動口用の振分テーブルについては、「0～29」の種別カウンタC2の値のうち「0～14」が6R通常大当たりBに対応しており、「15～29」が6R確変大当たりに対応している。

【0736】

ここで、図95の概略図を参照して各種大当たりについて対比する。6R確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後に抽選モードが高確率モード且つサポートモードが高頻度サポートモードBに対応する第2通常遊技状態へ移行する。この第2通常遊技状態は、次に大当たりとなるまで継続される。

【0737】

6R通常大当たりA又は6R通常大当たりBとなった場合には、特別遊技状態終了後に低確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第3通常遊技状態へ移行する。既に説明したように第3通常遊技状態への移行後は、当該第3通常遊技状態中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合に低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態へ移行する。つまり、第3通常遊技状態には回数制限が設けられている。本実施の形態においては、第3通常遊技状態中の遊技回数のカウントについては、その契機が第2作動口92Aへの入賞に基づいて実行された遊技回となるように限定されている。

【0738】

6R通常大当たりAとなった場合には上記終了基準回数として「10回」が設定され、6R通常大当たりBとなった場合には上記終了基準回数として「20回」が設定される。そして、既に説明したように、第2作動口92Aに係る保留数の記憶上限は「4個」となっている。つまり、6R通常大当たりAとなった場合には第2作動口92Aに係る遊技回が最大で終了基準回数「10回」＋保留上限「4回」の計14回実行され、6R通常大当たりBとなった場合には第2作動口92Aに係る遊技回が最大で終了基準回数「20回」＋保留上限「4回」の計24回実行されるように構成されている。

【0739】

本実施の形態においては、回数制限付きの高頻度サポートモード中に特殊外れとなった場合には、高頻度サポートモードの終了基準回数上書き（再設定）され、高頻度サポートモードが実質的に延長される構成となっていることを特徴の1つとしている。以下、図96を参照して、このような機能を発揮させるための処理、具体的にはサポートモードの切替用処理について第1の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【0740】

（サポートモードの切替用処理）

サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップS3501にて現在のサポート

10

20

30

40

50

モードが高頻度サポートモードA又は高頻度サポートモードBであるか否かを判定する。ステップS3501にて肯定判定をした場合にはステップS3502に進む。ステップS3502ではRAM404の各種フラグ格納エリア435に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステップS3502にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップS3502にて肯定判定をした場合には、ステップS3503に進む。

【0741】

ステップS3503では、今回の遊技回の抽選結果が特殊外れであるか否かを判定する。ステップS3503にて否定判定をした場合にはステップS3506に進む。ステップS3506では各種カウンタエリア434の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「1」デクリメントする。続くステップS3507では、継続回数カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する。ステップS3507にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップS3507にて肯定判定をした場合にはステップS3508に進み、各種フラグ格納エリア435に格納されている高頻度サポートモードフラグ（詳しくは高頻度サポートモードAフラグ、高頻度サポートモードBフラグ）と回数制限フラグとを消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【0742】

ステップS3503の説明に戻り、当該ステップS3503にて肯定判定をした場合には、RAM404の各種フラグ格納エリア435に高頻度サポートモードAフラグをセットする。この際、RAM404の各種フラグ格納エリア435に高頻度サポートモードBフラグをセットされている場合には、当該高頻度サポートモードBフラグが消去される。なお、RAM404の各種フラグ格納エリア435に格納されている回数制限フラグについてはそのまま保持される。これにより、電動役物93Aによるサポートモードが高頻度サポートモードAとなる。

【0743】

続くステップS3505では、RAM404の各種カウンタエリア434の継続回数カウンタの上書き（再設定）を行い、本切替用処理を終了する。具体的には、継続回数カウンタに「20」をセットする。これにより、高頻度サポートモードが実質的に延長されることとなる。

【0744】

ステップS3501の説明に戻り、当該ステップS3501にて否定判定をした場合には、ステップS3509に進む。ステップS3509では、今回の遊技回の抽選結果が特殊外れであるか否かを判定する。ステップS3509にて否定判定をした場合にはそのまま本切替用処理を終了する。ステップS3509にて肯定判定をした場合には、ステップS3510に進む。ステップS3510では、RAM404の各種フラグ格納エリア435に高頻度サポートモードAフラグをセットする。これにより、電動役物93Aによるサポートモードが高頻度サポートモードAに切り替わることとなる。次ぐステップS3511では、RAM404の各種フラグ格納エリア435に回数制限フラグを格納する。そして、ステップS3512にて、RAM404の各種カウンタエリア434の継続回数カウンタの設定を行い、本切替用処理を終了する。具体的には、継続回数カウンタに「20」をセットする。これにより、第2作動口92Aに係る遊技回が20回実行されるまで高頻度サポートモードAが継続されることとなる。

【0745】

（遊技の流れ）

ここで、図97を参照して、遊技の流れ（ゲームフロー）について説明する。図97は各遊技状態の関係を示すブロック図である。

【0746】

低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態については、メインス

10

20

30

40

50

テージと、特殊ステージ（ミッションステージ）とで構成されている。メインステージは第1作動口91Aへの入賞に基づく遊技回が実行される場合に滞在するステージであり、特殊ステージは第2作動口92Aへの入賞に基づく遊技回が実行される場合に滞在するステージである。

【0747】

特殊ステージについてより詳しくは、低確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第3通常遊技状態及び低確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行する際に一時的に滞在するステージであり、実行される遊技回の上限が上記第2作動口用保留エリアRbにおける保留情報の格納上限数に一致している。つまり、第3通常遊技状態や第4通常遊技状態から第1通常遊技状態への移行直後は、第2作動口92Aに係る保留情報が記憶されていることを条件に特殊ステージに移ることとなる。そして、この特殊ステージにて大当たりや特殊外れとならなかった場合、すなわち第2作動口92Aに係る保留が全て通常外れに終わった場合には、特殊ステージからメインステージに移る。

【0748】

上述の如く第1通常遊技状態は低頻度サポートモードに対応している。このため、仮に右ルートへ遊技球を発射してサポート当選となったとしても第2作動口92Aへの入賞が実質的に回避される。そして、右ルートへ発射された遊技球は第1作動口91Aへも入賞不可となっているため、作動口91A、92Aへの入賞に基づく抽選を受けることが困難となる。一方、左ルートへ発射された遊技球については第2作動口92Aへの入賞が回避される一方、第1作動口91Aへの入賞が発生し得る。以上の理由から、右ルートを狙うよりも左ルートを狙った方が遊技者に有利となるようにして遊技を進めることができる。なお、第1遊技状態中に右ルートへ遊技球が発射された場合には、発射先を左ルートへ戻すように促す警告がなされる。

【0749】

第1通常遊技状態中の抽選にて6R確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第2通常遊技状態へ移行する。第2通常遊技状態は高頻度サポートモードBに対応しており、遊技者は右ルートへ遊技球を発射することで投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。第2通常遊技状態中は右ルートへ発射された遊技球が第2作動口92Aへ入賞し、第2作動口92Aに係る遊技回を中心に遊技が進行する。上述したように第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選においてはおよそ1/10の確率で特殊外れとなるが、第2通常遊技状態中の特殊外れは無効となり通常外れとして取り扱われることとなる。つまり、第2通常遊技状態中に特殊外れとなったとしても当該特殊外れを契機として低確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態へ移行することはない。

【0750】

第1通常遊技状態及び第2通常遊技状態中の抽選にて6R通常大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て低確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第3通常遊技状態へ移行する。第3通常遊技状態は高頻度サポートモードBに対応しており、遊技者は右ルートへ遊技球を発射することで投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。

【0751】

第3通常遊技状態中は右ルートへ発射された遊技球が第2作動口92Aへ入賞し、第2作動口92Aに係る遊技回を中心に遊技が進行する。上述したように第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選においてはおよそ1/10の確率で特殊外れとなる。第3通常遊技状態中に特殊外れとなった場合には、サポートモードが高頻度サポートモードBから高頻度サポートモードAに切り替わるとともに終了基準回数として「20」回が設定される。つまり、第3通常遊技状態から第4通常遊技状態へ移行することとなる。

【0752】

第4通常遊技状態中に6R確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て高確率

モード且つ高頻度サポートモードB対応の第2通常遊技状態へ移行する。一方、第4通常遊技状態中に特殊外れとなった場合には、終了基準回数として「20」回が再設定され、第4通常遊技状態が延長されることとなる。このようにして、第4通常遊技状態をループさせることができれば、遊技者は持ち球の減り（投資）を抑えながら遊技を進めることができる。

【0753】

第4通常遊技状態中に大当たり及び特殊外れの何れにもなることなく遊技が進み、実行された遊技回（詳しくは第2作動口92Aに係る遊技回）の回数が終了基準回数（20回）に達した場合には、第1通常遊技状態へ移行する。詳しくは、第2作動口92Aに係る保留数が「0」である場合にメインステージに移行し、第2作動口92Aに係る保留数が「0」以外である場合には特殊ステージに移行する。

10

【0754】

特殊ステージにおいては、第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選が保留数分だけ実行されることとなる。第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選にて特殊外れとなった場合には、低確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態へ移行する。

【0755】

以上詳述した第7の実施の形態によれば、第1通常遊技状態において通常大当たり結果となった場合には特別遊技状態を経て第3通常遊技状態に移行する。第3通常遊技状態は、高頻度サポートモードBに対応しており、第2作動口92Aへの入賞が増えることで持ち球の減りが抑制される。第3通常遊技状態には回数制限が設けられており、当該第3通常遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数（第1終了基準回数）に達した場合には、低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態へ移行する。これにより、第2作動口92Aへの入球が困難となる。ここで、第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選においては、特殊外れ結果となり得る。第3通常遊技状態において特殊外れ結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく第4通常遊技状態へ移行する。第4通常遊技状態は、高頻度サポートモードAに対応しており、第3通常遊技状態と同様に第2作動口92Aに係る遊技回が実行され、この状態は遊技回の実行回数が終了基準回数（第2終了基準回数）に到達するまで継続されることとなる。ここで、第3通常遊技状態から第4通常遊技状態へ移行した場合には、第2作動口92Aに係る遊技回の進行が継続することとなる。これにより、持ち球の減りを抑えながら大当たりを目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

20

30

【0756】

第4通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には終了基準回数（第2終了基準回数）が再設定される。つまり、第4通常遊技状態がループする。このループにおいては、特別遊技状態を経由しないため、ループが繰り返されたとしても遊技が円滑に進行することとなる。

【0757】

第2終了基準回数は、第1終了基準回数と同じ回数となるように規定されている。このため、第3通常遊技状態→第4通常遊技状態となる場合に、特殊外れ結果となるタイミング（当該判定結果となる遊技回）によって遊技者が実質的に損することを回避できる。これは、上述したループ機能によって遊技の多様化を実現し、遊技への注目度向上効果を好適に発揮させる上で好ましい。

40

【0758】

第4通常遊技状態においては、大当たり結果となる確率（1/100）よりも特殊外れ結果となる確率（1/10）の方が高くなるように規定されている。このような構成とすれば、大当たりが頻発する等して、上述したループ機能が上手く発揮されなくなるといった不都合を生じにくくすることができる。

【0759】

<変形例1>

上記第7の実施の形態では、回数制限付きの高頻度サポートモードB中に特殊外れとな

50

った場合には高頻度サポートモードAに切り替わるとともに、終了基準回数が再設定される構成としたが、これに限定されるものではない。高頻度サポートモードB中は特殊外れの抽選を行わない構成としてもよいし、特殊外れを無効とする（通常外れと同様に取り扱う）構成としてもよい。つまり、高頻度サポートモードA中に特殊外れとなった場合には高頻度サポートモードAを維持するとともに終了基準回数を上書き（再設定）する一方、高頻度サポートモードB中に特殊外れとなった場合には高頻度サポートモードBを維持するとともに終了基準回数の上書き（再設定）しない構成としてもよい。このような構成においては、第3通常遊技状態へ移行した場合には、当該第3通常遊技状態が終了した後に実行される第2作動口92Aの残り保留に係る遊技回にて特殊外れとなった場合に第4通常遊技状態へ移行することとなる。

10

【0760】**<変形例2>**

上記第7の実施の形態では、6R通常大当たりA（初当たり）となった場合に設定される終了基準回数（10回）よりも、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数（20回）を多くしたが、これに限定されるものではない。例えば、6R通常大当たりA（初当たり時）となった場合に設定される終了基準回数と、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数を同数としてもよい。また、6R通常大当たりA（初当たり）となった場合に設定される終了基準回数よりも、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数を少なくしてもよい。

20

【0761】**<変形例3>**

上記第7の実施の形態では、6R通常大当たりB（連荘時）となった場合に設定される終了基準回数（20回）と、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数（20回）とを同数としたが、これに限定されるものではない。例えば、6R通常大当たりBとなった場合に設定される終了基準回数よりも特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数を多くしてもよい。

【0762】**<変形例4>**

上記第7の実施の形態では、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数を一律（20回）としたが、これに限定されるものではない。特殊外れの種類に応じて設定される終了基準回数が異なる構成とすることも可能である。例えば、特殊外れとして、設定される終了基準回数が第1終了基準回数（例えば「20回」）となる第1特殊外れと、設定される終了基準回数が第2終了基準回数（例えば「40回」）となる第2特殊外れとを設けてもよい。

30

【0763】**<変形例5>**

上記第7の実施の形態では、第1作動口91Aへの入賞に基づく抽選では特殊外れとはならない構成としたが、これに限定されるものではない。第1作動口91Aへの入賞に基づく抽選においても特殊外れとなり得る構成としてもよい。

【0764】**<変形例6>**

第2作動口92Aに係る遊技回にて通常大当たり結果となった場合には、第1作動口91Aに係る遊技回にて通常大当たり結果となった場合や、第2作動口92Aに係る遊技回にて特殊外れ結果となった場合よりも設定される終了基準回数が多くなるように規定してもよい。このような構成とすれば、上述したループ中に通常大当たり結果となった場合には、遊技者の有利度が増し、ループ中の遊技にアクセントを発生させることができる。

40

【0765】**<第8の実施の形態>**

本実施の形態においては、確変大当たりの一部を契機として高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（後述する第5通常遊技状態）に移行し、この通常遊技

50

状態において実行された遊技回の回数が上限（天井）に達した場合に、電動役物によるサポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモード A に切り替える構成となっていることを特徴の 1 つとしている。以下、第 1 の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。

【0766】

（遊技盤ユニット）

上記第 1 の実施の形態においては遊技盤ユニット 80（遊技盤 80a）を左右対称ゲージとしたが（図 6 参照）、本実施の形態においては遊技盤ユニット 80A（遊技盤 80aA）を左右非対称ゲージとしている。以下、図 98 を参照して遊技盤ユニット 80A について詳しく説明する。図 98 は遊技盤ユニット 80A の正面図である。

10

【0767】

遊技盤 80aA には、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。各開口には、一般入賞口 81、作動口ユニット 82A、可変入賞装置 83A、スルーゲート 84A 等がそれぞれ配設されている。一般入賞口 81、作動口ユニット 82A、可変入賞装置 83A に遊技球が流入すると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤 80aA の最下部にはアウト口 86 が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口 86 を通って遊技領域 PE から排出される。

20

【0768】

また、遊技盤 80aA には、遊技球の流下経路を適宜分散、調整等するために多数の遊技釘 87 が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら遊技釘 87 や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口 81 等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

【0769】

作動口ユニット 82A は、第 1 の実施の形態に示した作動口ユニット 82 と同様に、第 1 作動口 91A と、当該第 1 作動口 91A の直下に配設された第 2 作動口 92A とによって構成されており、特に第 2 作動口 92A には、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物 93A が併設されている。

30

【0770】

遊技盤 80aA には、図柄表示装置 95A の表示画面 95aA を囲むようにしてセンターフレーム 96A が設けられている。センターフレーム 96A は遊技盤 80aA の前面から突出しており、当該センターフレーム 96A によって遊技領域 PE を流下する遊技球の流下経路がセンターフレーム 96A を右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている点では上記第 1 の実施の形態と同様である。但し、本実施の形態においては、左ルートへ発射された遊技球については第 1 作動口 91A 及び第 2 作動口 92A へ入賞し得る一方、可変入賞装置 83A 及びスルーゲート 84A への入賞が不可となるように、右ルートへ発射された遊技球については第 2 作動口 92A、スルーゲート 84A、可変入賞装置 83A に入賞し得る一方、第 1 作動口 91A への入賞が不可となるように、第 1 作動口 91A、第 2 作動口 92A、可変入賞装置 83A、スルーゲート 84A の配置

40

【0771】

遊技状態に応じて遊技球の発射先を右ルート／左ルートで切り替えることにより遊技を有利に進めることが可能となる。このような技術介入を促すことで遊技の単調化を抑制している。

【0772】

（保留球格納エリア）

ここで、本実施の形態においては作動口 91A、92A への入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第 1 の実施の形態と相違している。以下、図 99 の概略図を参照して、本

50

実施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。

【0773】

本実施の形態に示す保留球格納エリア432Aは、第1作動口91Aへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3の各値を格納する第1作動口用保留エリアRaと、第2作動口92Aへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3の各値を格納する第2作動口用保留エリアRbとを有している。

【0774】

第1作動口用保留エリアRaは、第1エリア～第4エリアで構成されており、第1作動口91Aへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア→第2エリア→第3エリ
10
ア→第4エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第2作動口用保留エリアRbは、第1エリア～第4エリアで構成されており、第2作動口92Aへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア→第2エリア→第3エリア→第4エリアの順に各数値情報（保留情報）が時系列的に格納される。

【0775】

本実施の形態においては、第2作動口用保留エリアRbに保留情報が格納されている場合には、当該第2作動口用保留エリアRb（詳しくは第1エリア）に格納されている保留情報を優先的に実行エリアAEへ移動させる構成となっている。そして、第2作動口用保留エリアRbに保留情報が格納されていない場合であって第1作動口用保留エリアRaに保留情報が格納されている場合には、当該第1作動口用保留エリアRa（詳しくは第1エ
20
リア）に格納されている保留情報を実行エリアAEへ移動させる構成となっている。

【0776】

上記第1の実施の形態では、作動口91、92への入賞に基づく抽選により特殊外れとなり得る構成としたが、本実施の形態においては、第1作動口91及び第2作動口92への入賞に基づく抽選結果から特殊外れが省略（除外）されている点で第1の実施の形態と構成が相違している。以下、図100を参照して、本実施の形態における作動口用の当否
テーブルについて説明する。

【0777】

（作動口用の当否テーブル）

図100に示すように、作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テ
30
ーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設けられている。

【0778】

作動口91A、92Aへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図100（a））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「107」、「207」、「307」、「407」、「507」の計6個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、
40
「107」、「207」、「307」、「407」、「507」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図100（b））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「37」、「57」、「77」、「97」、「107」・・・「597」の計30個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「37」、「57」、「77」、「97」、「107」・・・「597」が大当たり結果に対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（詳しくは通常外れ結果）に対応している。つまり、作動口91A、92Aへの入賞に基づく抽選においては、第1の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。

【0779】

作動口用の振分テーブルは、第1作動口用の振分テーブルと、第2作動口用の振分テ
50
ーブルとに分かれている。ここで、振分テーブルの内容について図101の概略図を用いて説明する。

【0780】

図101(a)に示すように、第1作動口用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、6R通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）、6R確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）、2R確変大当たり結果（高確率対応遊技結果）が設定されている。具体的には、「0～29」の種別カウンタC2の値のうち「0～9」が6R通常大当たり結果に対応しており、「10～19」が6R確変大当たり結果に対応しており、「20～29」が2R確変大当たり結果に対応している。

【0781】

図101(b)に示すように、第2作動口用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、6R通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）及び6R確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。具体的には、「0～29」の種別カウンタC2の値のうち「0～9」が6R通常大当たり結果に対応しており、「10～29」が6R確変大当たり結果に対応している。

【0782】

ここで、図102の概略図を参照して、各大当たりについて補足説明する。

【0783】

6R通常大当たり結果となった場合には、特別遊技状態終了後に低確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第3通常遊技状態へ移行する。第1の実施の形態にて説明したように第3通常遊技状態への移行後は、当該第3通常遊技状態中に実行された遊技回数が終了基準回数（詳しくは「40回」）に達した場合に低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態へ移行する。つまり、第3通常遊技状態には回数制限が設けられている。本実施の形態においては、第3通常遊技状態中の遊技回数のカウントについては、その契機が第2作動口92Aへの入賞に基づいて実行された遊技回となるように限定されている。

【0784】

6R通常大当たりとなった場合には、特別遊技状態の終了時に上述した天井（上限）として「300回」が設定される。特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が当該天井に到達した場合には、電動役物93Aによるサポートモードが高頻度サポートモードAに切り替わることで投資（持ち球の減り）が抑制されることとなる。

【0785】

6R確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第2通常遊技状態へ移行する。第1の実施の形態にて説明したように、第2通常遊技状態については次に大当たりとなるまで継続されることとなる。

【0786】

6R確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態の終了時に上述した天井（上限）として「100回」が設定される。但し、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が当該天井に到達した場合であっても電動役物93Aによるサポートモードは高頻度サポートモードBのまま、すなわち第2通常遊技状態のままとなる。

【0787】

これに対して、2R確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第5通常遊技状態へ移行する。また、2R確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態の終了時に上述した天井（上限）として「100回」が設定される。特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が当該天井に到達した場合には、電動役物93Aによるサポートモードが高頻度サポートモードAに切り替わることで投資（持ち球の減り）が抑制されることとなる。

【0788】

2R確変大当たりとなった場合には高確率モードに切り替わることで次の大当たりまでのハードルは引き下げられることとなるが、この遊技状態（第5通常遊技状態）にて遊技回が過度に嵩んだ場合には、投資が嵩むことで遊技者の遊技意欲が低下し得る。この点、第5通常遊技状態においては早期に天井到達となって追加投資が抑制されることにより、

10

20

30

40

50

そのような不都合の発生を抑制している。また、天井到達によって高頻度サポートモード A に切り替わることで第 2 作動口 9 2 A に係る遊技回がメインとなって遊技が進行することとなり、第 2 作動口 9 2 A に係る遊技回にて大当たりとなった場合には 2 R 確変大当たりとはならない構成（ある程度の出球が期待できる構成）することで、遊技者の満足度の低下を好適に抑制可能となる。以下、図 1 0 3 及び図 1 0 4 のフローチャートを参照して、このような機能を発揮させるための処理、具体的には開閉実行モード終了時の移行処理及びサポートモードの切替用処理について第 1 の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【0789】

（開閉実行モード終了時の移行処理）

図 1 0 3 に示すように、開閉実行モード終了時の移行処理においては先ず、ステップ S 3 6 0 1 にて、今回の開閉実行モード（特別遊技状態）が 6 R 確変大当たりを契機としていないか否かを判定する。ステップ S 3 6 0 1 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 3 6 0 2 に進み、RAM 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に高頻度サポートモード B フラグをセットする。このようにしてセットされた高頻度サポートモード B フラグに基づいて、その後の電役サポート処理においてはサポート抽選にて高頻度サポートモード B 用のサポート抽選テーブルが参照され、スルーゲート用表示部 D S における絵柄の変動表示時間を決定するための変動表示時間テーブルとして高頻度サポートモード B 用の変動表示時間テーブルが参照されることとなる。

【0790】

続くステップ S 3 6 0 3 では、RAM 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に高確率モードフラグをセットする。このようにしてセットされた高確率モードフラグに基づいて、その後の遊技回における当否抽選においては高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる。

【0791】

その後は、ステップ S 3 6 0 4 にて、天井の判定基準となる遊技回数として「1 0 0 回」をセットする。そして、ステップ S 3 6 0 5 では RAM 4 0 4 の各種カウンタエリア 4 3 4 に設けられた遊技回数カウンタをリセット（0 クリア）し、ステップ S 3 6 0 6 にて RAM 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に格納されている開閉実行モード用の各種フラグ（大当たりフラグ等）を消去し、開閉実行モードに対応した外部信号の出力を停止する。

【0792】

継続回数カウンタの値は、遊技回が実行される毎に「1」ずつ減算され、継続回数カウンタの値が「0」になることで高頻度サポートモード B が終了する。つまり、継続回数カウンタの値により高頻度サポートモード B 中に実行可能な遊技回数である上限（上記終了基準回数）が規定されている。

【0793】

ステップ S 3 6 0 1 の説明に戻り、当該ステップ S 3 6 0 1 にて否定判定をした場合、すなわち今回の大当たりが 6 R 確変大当たりではない場合には、ステップ S 3 6 0 7 に進む。ステップ S 3 6 0 7 では今回の大当たりが 2 R 確変大当たりであるか否かを判定する。ステップ S 3 6 0 7 にて肯定判定をした場合には、上述したステップ S 3 6 0 3 ～ステップ S 3 6 0 6 の各処理を実行した後、本移行処理を終了する。

【0794】

ステップ S 3 6 0 7 にて否定判定をした場合、すなわち今回の大当たりが 6 R 通常大当たりである場合には、ステップ S 3 6 0 8 にて RAM 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に回数制限フラグをセットし、ステップ S 3 6 0 9 にて高頻度サポートモード B フラグをセットする。その後は、ステップ S 3 6 1 0 にて継続回数カウンタに「4 0」をセットし、続くステップ S 3 6 1 1 にて天井の判定基準となる遊技回数として「3 0 0 回」をセットする。

【0795】

その後は、ステップ S 3 6 0 5 にて遊技回数カウンタをリセットし、ステップ S 3 6 0 6 にて R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に格納されている開閉実行モード用の各種フラグ（大当たりフラグ等）を消去し、開閉実行モードに対応した外部信号の出力を停止する。

【0796】

次に図 1 0 4 を参照して、サポートモードの切替用処理について説明する。

【0797】

（サポートモードの切替用処理）

サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップ S 3 7 0 1 にて現在のサポートモードが高頻度サポートモード A 又は高頻度サポートモード B であるか否かを判定する。ステップ S 3 7 0 1 にて肯定判定をした場合にはステップ S 3 7 0 2 に進む。ステップ S 3 7 0 2 では R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステップ S 3 7 0 2 にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップ S 3 7 0 2 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 3 7 0 3 に進む。

【0798】

ステップ S 3 7 0 3 では各種カウンタエリア 4 3 4 の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「1」デクリメントする。続くステップ S 3 7 0 4 では、継続回数カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する。ステップ S 3 7 0 4 にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップ S 3 7 0 4 にて肯定判定をした場合にはステップ S 3 7 0 5 に進み、各種フラグ格納エリア 4 3 5 に格納されている高頻度サポートモードフラグ（詳しくは高頻度サポートモード A フラグ、高頻度サポートモード B フラグ）と回数制限フラグとを消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【0799】

ステップ S 3 7 0 1 の説明に戻り、当該ステップ S 3 7 0 1 にて否定判定をした場合、すなわち低頻度サポートモード中である場合にはステップ S 3 7 0 6 に進む。ステップ S 3 7 0 6 では R A M 4 0 4 の各種カウンタエリア 4 3 4 の遊技回数カウンタの値が上限、すなわち上記ステップ S 3 6 0 4 又はステップ S 3 6 1 1 にて設定された値となったか否かを判定する。ステップ S 3 7 0 6 にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップ S 3 7 0 6 にて肯定判定をした場合にはステップ S 3 7 0 7 に進む。

【0800】

ステップ S 3 7 0 7 では、R A M 4 0 4 の各種カウンタエリア 4 3 4 に高頻度サポートモード A フラグをセットする。このようにしてセットされた高頻度サポートモード A フラグに基づいて、その後の電役サポート処理においてはサポート抽選にて高頻度サポートモード A 用のサポート抽選テーブルが参照され、スルーゲート用表示部 D S における絵柄の変動表示時間を決定するための変動表示時間テーブルとして高頻度サポートモード A 用の変動表示時間テーブルが参照されることとなる。また、サポート当選結果となって電動役物 9 3 A が開状態に切り替わる場合の開放時間が高頻度サポートモード A に対応する時間となる。

【0801】

続くステップ S 3 7 0 8 では、R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に回数制限フラグをセットする。そして、ステップ S 3 7 0 9 にて継続回数カウンタに「400」をセットして、本切替用処理を終了する。これにより、移行は遊技回数が「400回」に達するまで又は大当たりとなるまで高頻度サポートモード A が継続されることとなる。

【0802】

以上詳述した第 8 の実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0803】

10

20

30

40

50

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態へ移行する。このようにして遊技のリズムを強制的に変化させることで、遊技の単調化を好適に抑制することができる。ここで、天井到達となる上限回数については、通常大当たり結果となった場合と比べて、確変大当たり結果（詳しくは高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の大当たり結果）となった場合の方が少なくなるように（短縮されるように）構成されている。ここで、高確率モードにおいては低確率モードと比べて早いタイミングで特別遊技状態へ移行するため、上限回数を少なく設定することにより、上記天井機能による効果を好適に発揮させることができる。これにより、遊技への注目度向上に好適に寄与できる。

10

【0804】

また、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては、高確率モードとなっているにも関わらず、大当たり結果となることなく遊技が進行することで、遊技者の期待に反して投資が大きく嵩むこととなる。これは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になると想定される。この点、本実施の形態に示したように、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては、上記上限回数を引き下げ早いタイミングで高頻度切替モードへ移行して投資を抑制する構成とすることにより遊技の多様化による効果（遊技への注目度向上効果）を好適に発揮させることができる。

【0805】

上述した天井到達による救済機能が過度に作用しすぎると、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態を設けた技術的意義（遊技の多様化）が低下し得る。そこで、本実施の形態に示したように各遊技状態において大当たり結果となる確率の逆数以上となるように上限回数を各々設定することにより、遊技の多様化と上記救済機能とを好適に共存させることができる。

20

【0806】

記憶されている保留情報の数が多くなることで作動口用表示部における絵柄の変動表示時間（遊技回用動作の動作期間）が短くなる。これは、遊技進行の円滑化を図る上で好ましい。しかしながら、このような構成を前提とした場合には、上記救済機能に係る構成を適用することで以下の不都合が生じ得る。すなわち、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態において天井到達となり、高確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態に移行した場合に、当該通常遊技状態における遊技回が速やかに進行し過ぎて天井到達による恩恵を十分に体感する前に当該恩恵が終了するといった事象が発生し得る。これは、救済機能に対する遊技者の注目度を大きく低下させる要因になると懸念される。この点、本実施の形態に示したように、終了基準回数を上限回数よりも多くなるように設定することで、上記懸念の解消に寄与できる。

30

【0807】

第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選は第1作動口91Aへの入賞に基づく抽選よりも遊技者に有利となるように優遇されている。高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態において天井到達となった場合には、投資が抑制されるだけでなく、上記抽選についても優遇されることで、遊技者を救済機能が二重に発揮されることとなり、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて嵌りが発生した場合には、天井到達への期待が大きくなる。これにより、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。

40

【0808】

前記第1作動口91Aへの入賞に基づく抽選では、抽選結果として高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態への移行契機となる抽選結果が含まれており、第2作動口92Aへの入賞に基づく抽選では、抽選結果として高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態への移行契機となる抽選結果が含まれていない。このような構成とすれば、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態中に天井到達となって救済機能が発揮されている最中に再び高確率モード且つ低頻度サポートモード

50

対応の通常遊技状態への移行契機となる抽選結果となって、天井の恩恵が実質的に消失する（無駄引き）といった事象を回避できる。

【0809】

＜変形例1＞

上記第8の実施の形態では、大当たりの種類（通常大当たり、確変大当たり）に応じて天井（上限）を相違させたが、これに限定されるものではない。大当たりの種類に関係なく天井（上限）とを同一とすることも可能である。

【0810】

＜変形例2＞

2R確変大当たり（所謂潜確）として、2R確変大当たりA及び2R確変大当たりBを設け、2R確変大当たりAとなった場合の天井（上限）と2R確変大当たりBとなった場合の天井（上限）とを相違させる構成とすることも可能である。

10

【0811】

＜変形例3＞

上記第8の実施の形態では、大当たりの種類（通常大当たり、確変大当たり）に応じて天井（上限）を設定する構成としたが、これを以下のように変更してもよい。すなわち、大当たりの契機となった作動口に応じて天井（上限）を設定する構成としてもよい。例えば、第1作動口91Aへの入賞に基づいて大当たりとなった場合には上記天井（上限）として第1の天井を設定し、第2作動口92Aへの入賞に基づいて大当たりとなった場合には上記天井（上限）として第2の天井を設定する構成としてもよい。この場合、第1の天井を第2の天井よりも低くすれば遊技者の投資が過度に大きくなることを抑制することができ、第2の天井を第1の天井よりも低く設定すれば、遊技のメリハリを好適に強化できる。

20

【0812】

＜変形例4＞

上記第8の実施の形態では、確変大当たり（詳しくは2R確変大当たり）となった場合には、通常大当たり（詳しくは6R通常大当たり）となった場合よりも設定される天井（上限）が低くなるように構成したが、これに限定されるものではない。2R確変大当たりとなった場合には、6R通常大当たりとなった場合よりも設定される天井（上限）が高くなるように構成してもよい。

30

【0813】

＜変形例5＞

低確率モード対応の通常遊技状態において天井到達を契機として移行する低確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態では終了基準回数として第1終了基準回数が設定され、高確率モード対応の通常遊技状態にて天井到達を契機として移行する高確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態では終了基準回数として第2終了基準回数が設定される構成とし、上記第2終了基準回数を上記第1終了基準回数よりも少なくなるように規定することも可能である。このような構成とすれば、救済機能が射幸性を煽る要因になることを抑制できる。

【0814】

＜変形例6＞

上記第1の実施の形態と同様に、第1作動口91Aと第2作動口92Aとを遊技領域Pにおける所定の流路上にまとめて配設し、第1作動口用保留エリアRa及び第2作動口用保留エリアRbの両方に保留情報が記憶されている場合には、遊技回の実行対象として第2作動口用保留エリアRbに記憶されている保留情報を優先させる構成としてもよい。

40

【0815】

本変形例に示す構成によれば、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて天井到達となり高確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態へ移行した場合であっても、救済機能の恩恵を享受するにあたり遊技球の発射先を変更する必要がない。このため、救済機能が特別遊技状態を経由することなく突如として発揮され

50

る構成であっても、遊技球が無駄に消費されることを抑制し、救済機能に対する満足度を好適に向上させることができる。

【0816】

＜第9の実施の形態＞

上記第1の実施の形態においては、高確率モード対応の通常遊技状態へ移行した場合には、次に大当たりとなるまで高確率モードに維持される構成とした（所謂確変機）。これに対して、本実施の形態においては、高確率モード対応の通常遊技状態への移行後に当該高確率モードが維持される遊技回数に上限が設けられている点（所謂ST機）で第1の実施の形態と構成が相違している。

【0817】

抽選モードが高確率モードに切り替わった場合には、早期に大当たりとなることに期待して遊技が行われると想定される。このように大当たりへの期待が高まっている状況であるにも関わらず大当たりとなることなく遊技が進むことは、投資が無駄に嵩んでいるかのような印象を遊技者に与える要因となり、遊技が進んで上記上限に近づくにつれて遊技者の遊技意欲が低下すると懸念される。このような事象は、高確率モードにおける当たり確率が低い遊技機ほど顕著になると想定される。本実施の形態においては、このような事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の1つとしている。以下、第1の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。

【0818】

なお、本実施の形態における遊技盤ユニットに係る構成については上記第1の実施の形態と同様であり、作動口に係る保留機能（保留球格納エリア）については上記第8の実施の形態と同様であるため説明を省略する。なお、第2作動口92に係る遊技回が第1作動口91に係る遊技回よりも優先的に実行される点でも第8の実施の形態と同様の構成となっている。

【0819】

（作動口用の当否テーブル）

図100に示すように、作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設けられている。

【0820】

作動口91，92への入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図105（a））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」，「307」の計2個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」，「307」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図105（b））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」，「107」，「207」，「307」，「407」，「507」の計6個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」，「107」，「207」，「307」，「407」，「507」が大当たり結果に対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（詳しくは通常外れ結果）に対応している。つまり、作動口91，92への入賞に基づく抽選においては、第1の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。

【0821】

（作動口用の振分テーブル）

図106（a）に示すように、作動口91，92用の振分テーブルにおいては、遊技結果の振分先として、10R確変大当たりA（高確率対応特別遊技結果）及び10R確変大当たりB（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。具体的には、「0～29」の種別カウンタC2の値のうち「0～9」が10R確変大当たりAに対応しており、「10～29」が10R確変大当たりBに対応している。

【0822】

10 R 確変大当たり A となった場合には、特別遊技状態の終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第 5 通常遊技状態へ移行する。この高確率モードについては特別遊技状態の終了後に実行された遊技回の回数が上限（高確上限：100 回）に達した場合に終了し、低確率モードに切り替わる。

【0823】

10 R 確変大当たり B となった場合には、特別遊技状態の終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第 2 通常遊技状態へ移行する。この高確率モードについては特別遊技状態の終了後に実行された遊技回の回数が上限（高確上限：100 回）に達した場合に終了し、低確率モードに切り替わる。また、高頻度サポートモードについては特別遊技状態の終了後に実行された遊技回の回数が上限（高サポ上限：50 回）に達した場合に終了する。本実施の形態においては、高サポ上限に達した場合には上述した天井到達となり、高頻度サポートモード B から高頻度サポートモード A に切り替わる。この高頻度サポートモード A の継続回数についても上限（本実施の形態では 50 回）が設けられており、高確率モード終了に合せて低頻度サポートモードに切り替わる。

【0824】

ここで、上記第 1 の実施の形態では、高頻度サポートモード A よりも高頻度サポートモード B の方がベース（遊技球の発射数に対する賞球の数の割合）が高くなるように差が設けられていたが、本実施の形態においては高頻度サポートモード B よりも高頻度サポートモード A の方がベースが高くなるように差が設けられている。以下、図 107 を参照して、そのような差を発生させるための具体的に構成を第 1 の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【0825】

低頻度サポートモードにおいては、サポート抽選にてサポート当選となる確率が $1/2$ となっており、サポート当選となった場合に電動役物 93 を開状態に切り替える回数が「1 回」且つ開放時間が「0.1 sec」となるように規定されている。そして、スルーゲート用表示部 DS における絵柄（普図）の変動表示時間が「10～20 sec」且つ絵柄の確定表示時間が「0.5 sec」となるように規定されている。

【0826】

高頻度サポートモード B においては、サポート抽選にてサポート当選となる確率が $1/1.1$ となっており、サポート当選となった場合に電動役物 93 を開状態に切り替える回数が「1 回」且つ開放時間が「2 sec」となるように規定されている。そして、スルーゲート用表示部 DS における絵柄（普図）の変動表示時間が「0.5 sec」且つ絵柄の確定表示時間が「0.5 sec」となるように規定されている。

【0827】

高頻度サポートモード A においては、サポート抽選にてサポート当選となる確率が $1/2$ となっており、サポート当選となった場合に電動役物 93 を開状態に切り替える回数が「2 回」、開放時間が「3 sec」且つ開状態に切り替える際のインターバル時間が「0.2 sec」となるように規定されている。そして、スルーゲート用表示部 DS における絵柄（普図）の変動表示時間が「0.5 sec」且つ絵柄の確定表示時間が「0.5 sec」となるように規定されている。

【0828】

総じて、上述したベースが低頻度サポートモード < 高頻度サポートモード B < 高頻度サポートモード A の順に高くなり、高頻度サポートモード B においては低頻度サポートモードと比べて持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることが可能となり、高頻度サポートモード A においては高頻度サポートモード B よりも更に持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることが可能となっている。

【0829】

次に、図 108 のフローチャートを参照して、通常処理の遊技状態移行処理（図 23 のステップ S404 参照）の一環として実行される開閉実行モード終了時の移行処理について第 1 の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【0830】

（開閉実行モード終了時の移行処理）

開閉実行モード（特別遊技状態）終了時の移行処理においては先ず、ステップS3801にて、今回の開閉実行モードが10R確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップS3801にて肯定判定をした場合には、ステップS3802に進む。ステップS3802ではRAM404の各種フラグ格納エリア435に高頻度サポートモードBフラグをセットする。これにより、電動役物93Aによるサポートモードが高頻度サポートモードBに切り替わる。

【0831】

続くステップS3803では、RAM404の各種カウンタエリア434に設けられた高サポ継続回数カウンタに「50」をセットする。高サポ継続回数カウンタは、高頻度サポートモードに対応する遊技回の継続回数を規定するためのカウンタであり、当該高頻度サポートモード中に遊技回が実行される度に「1」ずつ減算される。

10

【0832】

ステップS3803の設定処理を実行した後、又はステップS3801にて否定判定をした場合には、ステップS3804に進む。ステップS3804では、RAM404の各種フラグ格納エリア435に高確率モードフラグをセットする。これにより、作動口91，92への入賞に基づく抽選の抽選モードが高確率モードに切り替わる。

【0833】

続くステップS3805では、RAM404の各種カウンタエリア434に設けられた高確継続カウンタに「100」をセットする。高確継続カウンタは、高確率モードに対応する遊技回の継続回数を規定するためのカウンタであり、当該高確率モード中に遊技回が実行される度に「1」ずつ減算される。

20

【0834】

ステップS3806では、RAM404の各種カウンタエリア434に設けられた遊技回数カウンタをリセット（0クリア）する。そして、ステップS3807にてRAM404の各種フラグ格納エリア435に格納されている特別遊技状態用の各種フラグを消去して、本移行処理を終了する。

【0835】

次に、図109を参照して、通常処理の遊技回制御処理（図23のステップS403）の一環として実行される抽選モード及びサポートモードの切替用処理（図39のサポートモードの切替用処理に相当）について説明する。

30

【0836】

（抽選モード及びサポートモードの切替用処理）

抽選モード及びサポートモードの切替用処理においては先ず、ステップS3901にて現在の抽選モードが高確率モードとなっているか否かを判定する。ステップS3901にて肯定判定をした場合にはステップS3902に進む。ステップS3902ではRAM404の各種カウンタエリア434に設けられた高確継続回数カウンタの更新処理を実行する。具体的には、高確継続回数カウンタの値を「1」減算する。

【0837】

続くステップS3903では、高確継続回数カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する。ステップS3903にて肯定判定をした場合には、ステップS3904に進みRAM404の各種フラグ格納エリア435に格納されている高確率モードフラグを消去する。これにより、作動口91，92への入賞に基づく抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに切り替わることとなる。

40

【0838】

ステップS3904の処理を実行した後、又はステップS3901，S3903の何れかにて否定判定をした場合には、ステップS3905に進む。ステップS3905では現在のサポートモードが高頻度サポートモードA又は高頻度サポートモードBとなっているか否かを判定する。ステップS3905にて肯定判定をした場合にはステップS3906

50

に進む。ステップ S 3 9 0 6 では、R A M 4 0 4 の各種カウンタエリア 4 3 4 に設けられた高サポ継続回数カウンタの更新処理を実行する。具体的には、高サポ継続回数カウンタの値を「1」減算する。

【0839】

続くステップ S 3 9 0 7 では、高サポ継続回数カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する。ステップ S 3 9 0 7 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 3 9 0 8 に進み R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に格納されている高頻度サポートモードフラグ A 又は高頻度サポートモード B フラグを消去する。これにより、電動役物 9 3 によるサポートモードが高頻度サポートモード A、B から低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

10

【0840】

ステップ S 3 9 0 8 の処理を実行した後、又はステップ S 3 9 0 5、S 3 9 0 7 の何れかにて否定判定をした場合には、ステップ S 3 9 0 9 に進む。ステップ S 3 9 0 9 では R A M 4 0 4 の各種カウンタエリア 4 3 4 に設けられた遊技回数カウンタの値が上限（本実施の形態においては「50」）に達しているか否かを判定する。ステップ S 3 9 0 9 にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップ S 3 9 0 9 にて肯定判定をした場合にはステップ S 3 9 1 0 に進む。ステップ S 3 9 1 0 では、R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に高頻度サポートモード A フラグをセットする。これにより、電動役物 9 3 によるサポートモードが高頻度サポートモード A に切り替わる。その後は、ステップ S 3 9 1 1 に進み、R A M 4 0 4 の各種カウンタエリア 4 3 4 に設けられ

20

【0841】

（遊技進行に伴う持ち球の変化）

次に、図 1 1 0 を参照して、遊技進行に伴う持ち球の変化について補足説明する。図 1 1 0（a）は 1 0 R 確変大当たり A となった場合の遊技の流れを例示したタイミングチャート、図 1 1 0（b）は 1 0 R 確変大当たり B となった場合の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。

【0842】

図 1 1 0（a）に示す例では、t g 1 のタイミングにて 1 0 R 確変大当たり A に対応する特別遊技状態へ移行している。この特別遊技状態が終了した t g 2 のタイミングでは、抽選モードが高確率モードに切り替わり、大当たり確率が $1/300 \rightarrow 1/100$ に上昇する。以降は、実行された遊技回が 1 0 0 回に達するまで、高確率モードが維持されることとなる。

30

【0843】

特別遊技状態が終了した直後はサポートモードが低頻度サポートモードとなる。特別遊技状態終了後に実行された遊技回が 5 0 回となった t g 3 のタイミングでは、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモード A に切り替わる。これにより、遊技進行が加速するとともに、持ち球の減りがほぼ 0 となるように抑制される。つまり、特別遊技状態の終了後は遊技者に有利な状態となり、大当たりとなることなく遊技回が進んだ場合には更に遊技者に有利な状態に昇格することとなる。

40

【0844】

そして、特別遊技状態終了後に実行された遊技回が 1 0 0 回となった t g 4 のタイミングでは、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替わるとともに抽選モードが低確率モードに切り替わる。これにより、大当たり確率が $1/100 \rightarrow 1/300$ に復帰する。

【0845】

図 1 1 0（b）に示す例では、t h 1 のタイミングにて 1 0 R 確変大当たり B に対応する特別遊技状態へ移行している。この特別遊技状態が終了した t h 2 のタイミングでは、抽選モードが高確率モードに切り替わり、大当たり確率が $1/300 \rightarrow 1/100$ に上昇する。以降は、実行された遊技回が 1 0 0 回に達するまで、高確率モードが維持されるこ

50

ととなる。

【0846】

特別遊技状態が終了した直後はサポートモードが高頻度サポートモードBとなる。特別遊技状態終了後に実行された遊技回が50回となったth3のタイミングでは、サポートモードが高頻度サポートモードBから高頻度サポートモードAに切り替わる。これにより、遊技進行が更に加速するとともに、持ち球の減りがほぼ0となるように抑制される。つまり、特別遊技状態の終了後は遊技者に有利な状態となり、大当たりとなることなく遊技回が進んだ場合には更に遊技者に有利な状態に昇格することとなる。

【0847】

そして、特別遊技状態終了後に実行された遊技回が100回となったth4のタイミングでは、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替わるとともに抽選モードが低確率モードに切り替わる。

【0848】

本実施の形態においては、高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の通常遊技状態へ移行した後は遊技回の実行回数が大当たり結果となることなく50回となった場合にサポートモードが高頻度サポートモードAとなる。これにより、第2作動口92への入賞頻度がアップする。その後は、特別遊技状態終了後の遊技回数が100回となった場合に抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。このような構成とすれば、高確率モード中の遊技者の優位性を担保しつつ、遊技の単調化を好適に抑制できる。

【0849】

高確率モード対応の通常遊技状態における遊技回の実行回数に上限が設けられたタイプの遊技機（所謂ST機）においては、遊技回の実行回数が上限に近づくにつれて大当たり結果となる見込みが低下し、遊技者の期待感が大きく低下し得る。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本実施の形態に示す構成では、天井到達を契機として高頻度サポートモードAとなることでそれまでよりも第2作動口92への入賞頻度が高くなり投資が抑制されることとなる。

【0850】

また、上記第1の実施の形態と同様に第1作動口91及び第2作動口92を遊技領域PEにおける所定の流路にまとめて配設されている一方、第2作動口92に係る遊技回が第1作動口91に係る遊技回よりも優先的に実行される構成となっている。天井到達を契機として高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の通常遊技状態から高確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態へ移行することで、第2作動口92に係る遊技回が実行される機会が増える。これにより、天井到達によって遊技者の有利度が大きく上昇し、天井到達後の遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【0851】

なお、高頻度サポートモードAにおいては作動口92へ向けて遊技球が継続的に発射された場合に保留球格納エリア（第2作動口用保留エリアRb）に格納されている保留情報の平均数が「3.5」となるように推移し、高頻度サポートモードBにおいて作動口92へ向けて遊技球が継続的に発射された場合に保留球格納エリア（第2作動口用保留エリアRb）に格納されている保留情報の平均数が「2.5」となるように推移する。第2作動口用保留エリアRbに格納されている保留情報の数が「3」の場合には「2」の場合と比べて作動口用表示部D2における絵柄の変動表示時間が短くなる。このような構成によれば、天井到達を契機として高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の通常遊技状態から高確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態へ移行することで、遊技の進行を速度を変化させることが可能となる。これにより、遊技の単調化を一層好適に抑制できる。

【0852】

<変形例1>

上記第9の実施の形態では、10R確変大当たりAを契機とした特別遊技状態の終了後

10

20

30

40

50

に切り替わる高頻度サポートモード A については抽選モードの低確率モードへの切り替えに合せて終了する（低頻度サポートモードに切り替わる）構成としたが、これに限定されるものではない。

【0853】

高確率モードから低確率モードへの切り替え前に高頻度サポートモード A から低頻度サポートモードへ切り替わる構成としてもよい。つまり、特別遊技状態→高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第 5 通常遊技状態）→高確率モード且つ高頻度サポートモード A 対応の通常遊技状態（第 6 通常遊技状態）→高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第 5 通常遊技状態）→低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第 1 通常遊技状態）の順に移行する構成としてもよい。

10

【0854】

また、高確率モードから低確率モードへの切り替え後に高頻度サポートモード A から低頻度サポートモードへ切り替わる構成としてもよい。つまり、特別遊技状態→高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第 5 通常遊技状態）→高確率モード且つ高頻度サポートモード A 対応の通常遊技状態（第 6 通常遊技状態）→低確率モード且つ高頻度サポートモード A 対応の通常遊技状態（第 4 通常遊技状態）→低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第 1 通常遊技状態）の順に移行する構成としてもよい。

【0855】

<変形例 2>

20

上記第 9 の実施の形態に示した 10R 確変大当たり A として 10R 確変大当たり A 1 及び 10R 確変大当たり A 2 を設け、10R 確変大当たり A 1 となった場合に設定される天井を 50 回とし、10R 確変大当たり A 2 となった場合に設定される天井を 20 回とすることも可能である。このような構成とすれば、10R 確変大当たり A となった場合には、その種類によって上記昇格のタイミング（上記 t g 3 のタイミング）を変化させることができ、遊技の多様化を好適に実現できる。

【0856】

<変形例 3>

上記第 9 の実施の形態に示した 10R 確変大当たり B として 10R 確変大当たり B 1 及び 10R 確変大当たり B 2 を設け、10R 確変大当たり B 1 となった場合に設定される天井を 50 回且つ高頻度サポートモード B の継続回数を 50 回とし、10R 確変大当たり B 2 となった場合に設定される天井を 20 回且つ高頻度サポートモード B の継続回数を 20 回とすることも可能である。このような構成とすれば、10R 確変大当たり B となった場合には、その種類によって上記昇格のタイミング（上記 t h 3 のタイミング）を変化させることができ、遊技の多様化を好適に実現できる。

30

【0857】

<変形例 4>

上記第 9 の実施の形態では、10R 確変大当たり A を契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第 5 通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数（50 回）と高確率モード且つ高頻度サポートモード A 対応の通常遊技状態（第 6 通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数（50 回）とが一致する構成としたが、これに限定されるものではない。

40

【0858】

10R 確変大当たり A を契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第 5 通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモード A 対応の通常遊技状態（第 6 通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数よりも多くなるように構成することも可能である。

【0859】

また、10R 確変大当たり A を契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第 5 通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数が高確

50

率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態（第6通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数よりも少なくなるように構成することも可能である。

【0860】

＜変形例5＞

上記第9の実施の形態では、10R確変大当たりBを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の通常遊技状態（第2通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数（50回）と高確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態（第6通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数（50回）とが一致する構成としたが、これに限定されるものではない。

【0861】

10R確変大当たりBを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の通常遊技状態（第2通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態（第6通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数よりも多くなるように構成することも可能である。

【0862】

また、10R確変大当たりAを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の通常遊技状態（第2通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態（第6通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数よりも少なくなるように構成することも可能である。

【0863】

＜変形例6＞

上記第9の実施の形態では、高頻度サポートモードBよりも高頻度サポートモードAの方がベースが高くなるように差を設けたが、これを変更し、高頻度サポートモードAよりも高頻度サポートモードBの方がベースが高くなるように差を設けてもよい。

【0864】

＜変形例7＞

高頻度サポートモードA、Bから高頻度サポートモードAに移行させる場合には、低頻度サポートモード（低頻度サポートモード対応の遊技回）を経由するか否かについては任意である。

【0865】

＜変形例8＞

上記第9の実施の形態では、10R確変大当たり結果Aとなった場合には、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて50回の遊技回が実行されたことを契機として高確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態に移行し、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が100回となった場合に低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に移行する構成とした。つまり、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数と、高確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数とが同数となるように規定した。これを変更し、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数よりも多くなるように規定してもよいし、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数が、高確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数よりも少なくなるように規定してもよい。

【0866】

また、10R確変大当たり結果Bとなった場合には、高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の通常遊技状態にて50回の遊技回が実行されたことを契機として高確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態に移行し、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が100回となった場合に低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に移行する構成とした。つまり、高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数と、高確率モード且つ高頻度サポートモードA対

10

20

30

40

50

応の通常遊技状態に滞在する遊技回数とが同数となるように規定した。これを変更し、高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数よりも多くなるように規定してもよいし、高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数が、高確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数よりも少なくなるように規定してもよい。

【0867】

<変形例9>

上記第9の実施の形態では、10R確変大当たり結果を契機とした特別遊技状態の終了後に実行された遊技回が100回となった場合に、抽選モードが低確率モードとなり且つサポートモードが低頻度サポートモードとなるように構成したが、これに限定されるものではない。例えば、低確率モードへの移行後も高頻度サポートモードAが継続される構成とすることも可能である。本変形例に示す構成によれば、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の通常遊技状態→高確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態→低確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態→低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態の順に移行する。このような構成とすれば、高確率モード→低確率モードへ移行した際に遊技への注目度が急速に低下することを抑制することができる。

【0868】

<第10の実施の形態>

上記第1の実施の形態では、特殊外れ結果を契機とする低確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態中に天井到達となった場合には、当該第4通常遊技状態の残り遊技回数を規定する継続回数カウンタの値が「400」に設定（上書き）され、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態を経由することなく特殊外れ結果を契機とする第4通常遊技状態から天井到達を契機とする第4通常遊技状態へ第1通常遊技状態等の他の遊技状態を契機することなく速やかに移行させる構成、すなわち第4通常遊技状態を速やかに延長させる構成とした。

【0869】

本実施の形態では、特殊外れ結果を契機とする低確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態中に天井到達となった場合の挙動が工夫されていることを特徴の1つとしている。以下、図111を参照して、第1の実施の形態との相違点を中心に、本実施の形態における特徴的な構成については説明する。

【0870】

図111(a)の概略図に示すように、特殊外れを契機として移行する高頻度サポートモードAにおいては図柄表示装置95の表示画面95aの背景色が青色となり、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードAにおいては図柄表示装置95の表示画面95aの背景色が緑色となるように差別化されている。このため、遊技者は、表示画面95aの背景色を確認することにより、現在の高頻度サポートモードAが特殊外れ結果及び天井到達の何れを契機としているかを容易に特定することができる。以下の説明では、特殊外れを契機として移行する高頻度サポートモードAを「高頻度サポートモードA1」、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードAを「高頻度サポートモードA2」として適宜区別する。因みに、高頻度サポートモードA1、A2のサポート態様については共通であり、ベース（遊技球の発射数に対する払い出される遊技球の数の割合）については両者に差が生じない構成となっている点では、第1の実施の形態と同様である。

【0871】

次に、図111(b)～(c)の概略図を参照して、高頻度サポートモードAの開始報知の流れについて補足説明する。

【0872】

特殊外れとなって高頻度サポートモードA1へ移行する遊技回においては、図111(b)に示すように、当該遊技回にて特殊外れに対応した図柄組合せが表示画面95aに停

10

20

30

40

50

止表示（確定表示）される。具体的には、リーチ表示を経て何れかの有効ライン上に「1」図柄、「3」図柄、「4」図柄の組合せが停止表示（確定表示）される。そして、次の遊技回の開始に併せて表示画面95aの背景色が白色から青色に変更され、表示画面95aの隅部に高頻度サポートモードA1の残り遊技回数が表示される。

【0873】

これに対して、天井到達を契機として高頻度サポートモードA2に移行する遊技回においては、図111(c)に示すように、当該遊技回にて天井到達に対応した図柄組合せが表示画面95aに停止表示（確定表示）される場合がある。具体的には、第1通常遊技状態中に天井到達となった場合には、リーチ表示経由で何れかの有効ライン上に「CHANCE」図柄を含む図柄組合せが停止表示（確定表示）される。これに対して、高頻度サポ
10
ートモードA対応の第4通常遊技状態中に天井到達となった場合には、リーチ表示非経由で完全外れに対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される。この際、表示画面95aの背景色についても青色に維持される。

【0874】

なお、第1通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては、大当たり結果に対応する遊技回等と同様にリーチ表示に対応する変動表示時間（詳しくは20～30sec）が設定される。これに対して、第4通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては、図27(a2)に示した変動表示時間テーブルを参照して、リーチ表示に対応しない変動表示時間が設定される。

【0875】

ここで、図112のタイミングチャートを参照して、特殊外れ結果を契機とした第4通常遊技状態中に天井到達となった場合の遊技の流れについて補足説明する。

【0876】

t i 1のタイミングでは通常外れ結果に対応する遊技回が開始され、t i 2のタイミングでは特殊外れ結果に対応する遊技回が開始されている。特殊外れ結果に対応する遊技回が終了したt i 3のタイミングでは、低確率モード且つ高頻度サポートモードA1対応の第4通常遊技状態へ移行している。これに合せて、継続回数カウンタには「40」が設定されている。

【0877】

その後は、遊技回が進む毎に継続回数カウンタの値が「1」ずつ減算されるとともに遊技回数カウンタの値が「1」ずつ加算される（例えばt i 4のタイミング参照）。特殊外れ結果対応の第4通常遊技状態中のt i 5のタイミングでは、天井到達となる遊技回が開始されている。つまり、図112に示す例では、特殊外れ結果対応の第4通常遊技状態が継続している最中、すなわち継続回数カウンタの値が「0」になる前に天井到達となっている。この遊技回については、リーチ表示非対応の通常外れ結果に対応しており、高頻度サポートモードによる恩恵によって作動口91, 92に係る保留数についても上限付近を推移している。このため、作動口用表示部における絵柄の変動表示時間や図柄表示装置における図柄の変動表示時間は時間短縮機能の影響によって3～5sec程度となり、天井到達となる遊技回についても速やかに進行している。

【0878】

天井到達となる遊技回においては、確定表示のタイミングにて表示画面95aに「CHANCE」図柄が停止表示されることで、天井到達の旨が遊技者に明示される。そして、当該遊技回が終了するt i 6のタイミングでは、継続回数カウンタの値が「400」に上書きされ、特殊外れ結果対応の第4通常遊技状態から天井到達対応の第4通常遊技状態に他の遊技状態を経由することなく移行している。これに伴って、表示画面95aの背景色が青色→緑色に変更されている。

【0879】

ここで、高頻度サポートモードA中は、電動役物93が頻繁に開状態に切り替わる事となる。天井到達となった遊技回が終了するt i 6のタイミングでは電動役物93が開状態となっているが、当該電動役物93は開状態への切替時に設定された開放時間を経過す
40
50

るまで開状態のまま維持され、開放時間が強制的に短縮されることはない。つまり、上述の如く第4通常遊技状態の契機が特殊外れ結果から天井到達に切り替わった場合であっても、電動役物93の挙動が乱れることはない。この第4通常遊技状態における入賞サポートについては、継続回数カウンタの値が「0」となった場合又はそれよりも前に大当たり結果となった場合に終了することとなる。

【0880】

<変形例1>

上記第10の実施の形態では、特殊外れ結果を契機とした第4通常遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達となる遊技回にて天井到達を示す図柄組合せ（「CHANCE」図柄を含む図柄組合せ）を停止表示することで天井到達を明示する構成と、天井到達となった次の遊技回から表示画面95aの背景色を変更することで天井到達を明示する構成とを併用する構成としたが、これに限定されるものではない。天井到達を明示する具体的構成については任意であり、上記2つの構成の一方を省略することも可能である。つまり、第4通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては図柄組合せによって天井到達を明示する機能を省略することも可能である。また、特殊外れ結果を契機とする第4通常遊技状態と天井到達を契機とする第4通常遊技状態とで表示画面95aの背景色を統一することも可能である。

10

【0881】

<変形例2>

上記第10の実施の形態では、特殊外れ結果を契機として第4通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数（「20」回又は「40」回）よりも天井到達を契機として第4通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数（「400」回）よりも少なくしたが、これに限定されるものではない。特殊外れ結果を契機として第4通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数よりも天井到達を契機として第4通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数よりも多くしてもよいし、特殊外れ結果を契機として第4通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数と天井到達を契機として第4通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数とを同数としてもよい。

20

【0882】

<変形例3>

特殊外れ結果を契機とする第4通常遊技状態中に天井到達となったタイミングにて電動役物93が開状態となっている場合には、当該電動役物93を強制的に閉状態に切り替える構成とすることも可能である。

30

【0883】

<第11の実施の形態>

高頻度サポートモード中に特殊外れ結果となった場合に当該特殊外れ結果が無効となる等して、その恩恵を享受できなくなることは遊技者に当該特殊外れ結果が所謂無駄引きであったとの印象を与える要因になる。これは、遊技者の遊技意欲を低下させる要因になるため好ましくない。特に、このような事象が高頻度サポートモードの終了間際に発生し、それが遊技者の目にとまった場合には、上記懸念が大きくなる。本実施の形態においては、このような事情に配慮した工夫がされていることを特徴の1つとしている。以下、第1の実施の形態との相違点を中心に当該工夫について説明する。

40

【0884】

主表示ユニット99（主表示部D）の作動口用表示部D1、D2に停止表示（確定表示）される絵柄は、作動口91、92への入賞に基づく抽選結果毎に個別となるように設けられている。すなわち、作動口91、92への入賞に基づく抽選結果が6R通常大当たり結果である場合には作動口用表示部D1、D2に6R通常大当たり結果対応の絵柄が停止表示され、作動口91、92への入賞に基づく抽選結果が6R確変大当たり結果である場合には作動口用表示部D1、D2に6R確変大当たり結果対応の絵柄が停止表示され、作動口91、92への入賞に基づく抽選結果が特殊外れ結果Aである場合には作動口用表示部D1、D2に特殊外れ結果A対応の絵柄が停止表示され、作動口91、92への入賞に

50

基づく抽選結果が特殊外れ結果 B である場合には作動口用表示部 D 1, D 2 に特殊外れ結果 B 対応の絵柄が停止表示され、作動口 9 1, 9 2 への入賞に基づく抽選結果が通常外れ結果である場合には作動口用表示部 D 1, D 2 に通常外れ結果対応の絵柄が停止表示される構成となっている (図 1 1 3 (a) 参照)。

【0885】

以上詳述したように、主表示ユニット 9 9 の作動口用表示部 D 1, D 2 においては停止表示される図柄組合せが遊技状態によって相違しない構成となっている。これに対して、図柄表示装置 9 5 (表示画面 9 5 a) に停止表示される図柄組合せのうち特殊外れ結果に対応する図柄組合せについては遊技状態によって相違する構成となっている。

【0886】

具体的には、図 1 1 3 (b), (c) に示すように、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態 (第 1 通常遊技状態) 中に特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置 9 5 (表示画面 9 5 a) に特殊外れ結果対応の図柄組合せである「3」図柄、「1」図柄、「4」図柄の図柄組合せが停止表示される一方、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態 (第 2 通常遊技状態～第 4 通常遊技状態) 中に特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置 9 5 (表示画面 9 5 a) に上記図柄組合せ以外の図柄組合せ、具体的には通常外れ結果対応の図柄組合せが停止表示される構成となっている。

【0887】

次に、図 1 1 4～図 1 1 5 を参照して本実施の形態における作動口用の変動表示時間テーブルについて補足説明する。図 1 1 4 は通常外れ結果対応の変動表示時間テーブルを示す概略図、図 1 1 5 は特殊外れ結果対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。

【0888】

通常外れ結果対応の変動表示時間テーブルについては第 1 の実施の形態と同様である。具体的には、図 1 1 4 (a 1) においては、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第 1 通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「0」又は「1」となっている場合には変動表示時間として「1 2, 1 3, 1 4 s e c」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「2」となっている場合には変動表示時間として「7, 8, 9 s e c」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「3」～「8」の場合には変動表示時間として「3, 4, 5 s e c」の何れかが設定される。なお、第 1 通常遊技状態においては作動口用表示部 D 1, D 2 における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置 9 5 における図柄の確定表示時間は「1 s e c」となるように構成されている。

【0889】

図 1 1 4 (a 2) においては、低確率モード且つ高頻度サポートモード A 対応の第 4 通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「0」又は「1」となっている場合には変動表示時間として「1 2, 1 3, 1 4 s e c」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「2」となっている場合には変動表示時間として「7, 8, 9 s e c」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「3」～「8」の場合には変動表示時間として「3, 4, 5 s e c」の何れかが設定される。なお、第 4 通常遊技状態においては作動口用表示部 D 1, D 2 における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置 9 5 における図柄の確定表示時間は「1 s e c」となるように構成されている。つまり、第 4 通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、第 1 通常遊技状態における変動表示時間の設定態様と同様となっている。

【0890】

図 1 1 4 (a 3) においては、高確率モード且つ高頻度サポートモード B 対応の第 2 通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「0」となっている場合には変動表示時間として「1 2, 1 3, 1 4 s e c」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「1」～「8」となっている場合には変動表示時間として「1, 2 s e c」の何れかが設定される。なお、第 2 通常

10

20

30

40

50

遊技状態においては作動口用表示部 D 1, D 2 における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置 9 5 における図柄の確定表示時間は「0. 5 s e c」となるように構成されている。

【0891】

図 1 1 4 (a 4) においては、低確率モード且つ高頻度サポートモード B 対応の第 3 通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「0」となっている場合には変動表示時間として「1 2, 1 3, 1 4 s e c」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「1」～「8」となっている場合には変動表示時間として「1, 2 s e c」の何れかが設定される。つまり、第 3 通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、第 2 通常遊技状態における変動表示時間の設定態様と同様となっている。なお、第 3 通常遊技状態においては作動口用表示部 D 1, D 2 における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置 9 5 における図柄の確定表示時間は「1 s e c」となるように構成されている。

10

【0892】

因みに、第 1 通常遊技状態～第 4 通常遊技状態の何れについても、外れ結果対応のリーチ表示（外れリーチ）が発生する遊技回においては、記憶されている保留情報の数に関係なく変動表示時間として「2 0～3 0 s e c」の何れかが設定される。この変動表示時間については大当たり結果に対応する遊技回にて設定される変動表示時間と同じ範囲となっており（図 2 8 参照）、大当たり結果である場合には当該範囲において相対的に長い時間が設定されやすく且つ外れ結果である場合には当該範囲において相対的に短い時間が設定されやすくなっている。つまり、変動表示時間が長いリーチ表示の方が短いリーチ表示よりも大当たりの期待度が高くなるように差が設けられている。

20

【0893】

なお、本実施の形態においても、天井到達となる遊技回においては、リーチ表示に対応する変動表示時間（詳しくは 2 0～3 0 s e c）が設定されることとなる。

【0894】

次に、特殊外れ結果対応の変動表示時間テーブルについて説明する。図 1 1 5 (a 1) においては、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第 1 通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を例示している。第 1 通常遊技状態にて特殊外れとなった場合には、記憶されている保留情報の数に関係なく変動表示時間として「2 0～3 0 s e c」の何れかが設定される。この変動表示時間については大当たり結果に対応する遊技回にて設定される変動表示時間と同じ範囲となっている。

30

【0895】

図 1 1 5 (a 2) においては、低確率モード且つ高頻度サポートモード A 対応の第 4 通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「0」又は「1」となっている場合には変動表示時間として「1 2, 1 3, 1 4 s e c」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「2」となっている場合には変動表示時間として「7, 8, 9 s e c」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「3」～「8」の場合には変動表示時間として「3, 4, 5 s e c」の何れかが設定される。つまり、第 4 通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、通常外れの場合（図 1 1 4 (a 2) 参照）と同様となっている。なお、第 4 通常遊技状態においては作動口用表示部 D 1, D 2 における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置 9 5 における図柄の確定表示時間は「1 s e c」となるように構成されている。

40

【0896】

図 1 1 5 (a 3) においては、高確率モード且つ高頻度サポートモード B 対応の第 2 通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「0」となっている場合には変動表示時間として「1 2, 1 3, 1 4 s e c」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「1」～「8」となっている場合には変動表示時間として「1, 2 s e c」の何れかが設定される。つまり、第 2 通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、通常外れの場合（図 1 1 4 (a 3) 参照）と同様となっている。なお、第 2 通常遊技状態においては作動口用表示部 D 1

50

、D 2 における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置 9 5 における図柄の確定表示時間は「0. 5 s e c」となるように構成されている。

【0 8 9 7】

図 1 1 5 (a 4) においては、低確率モード且つ高頻度サポートモード B 対応の第 3 通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「0」となっている場合には変動表示時間として「1 2 , 1 3 , 1 4 s e c」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「1」～「8」となっている場合には変動表示時間として「1 , 2 s e c」の何れかが設定される。つまり、第 3 通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、通常外れの場合(図 1 1 4 (a 4) 参照)と同様となっている。なお、第 3 通常遊技状態においては作動口用表示部 D 1 , D 2 における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置 9 5 における図柄の確定表示時間は「1 s e c」となるように構成されている。

10

【0 8 9 8】

なお、第 1 通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては、大当たり結果に対応する遊技回等と同様にリーチ表示に対応する変動表示時間(詳しくは 2 0 ~ 3 0 s e c)が設定される。これに対して、第 2 通常遊技状態～4 通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては、図 1 1 4 (a 2)、図 1 1 5 (a 2) に示した変動表示時間テーブルを参照して、リーチ表示に対応しない変動表示時間が設定される。

【0 8 9 9】

次に図 1 1 6 の概略図を参照して、各遊技回における図柄の変動表示態様について説明する。

20

【0 9 0 0】

図 1 1 6 (a) に示すように、リーチ表示非対応の通常外れ結果(完全外れ結果)となる遊技回では、図柄表示装置 9 5 (表示画面 9 5 a)に停止表示されている各図柄列の変動表示が遊技回の開始に合わせて開始される。その後は、リーチ表示に移行することなく、上図柄列→下図柄列→中図柄列の順に停止し、リーチ表示非対応の通常外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示(確定表示)される。この変動表示態様については第 1 通常遊技状態～第 4 通常遊技状態において同様となっている。

【0 9 0 1】

図 1 1 6 (b) に示すように、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態(第 1 通常遊技状態)において特殊外れ結果となる遊技回では、図柄表示装置 9 5 (表示画面 9 5 a)に停止表示されている各図柄列の変動表示が遊技回の開始に合わせて開始される。その後は、上図柄列→下図柄列の順に停止してリーチ表示へ移行する。リーチ表示への移行後は、特殊外れ結果対応の図柄組合せ(「3」図柄、「1」図柄、「4」図柄の図柄組合せ)が停止表示(確定表示)されるようにして中図柄列が停止される。この図柄組合せにより、特殊外れ結果である旨が遊技者に明示されることとなる。

30

【0 9 0 2】

図 1 1 6 (c) に示すように、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態(第 2 通常遊技状態～第 4 通常遊技状態)において特殊外れ結果となる遊技回では、図柄表示装置 9 5 (表示画面 9 5 a)に停止表示されている各図柄列の変動表示が遊技回の開始に合わせて開始される。その後は、リーチ表示に移行することなく、上図柄列→下図柄列→中図柄列の順に停止し、リーチ表示非対応の通常外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示(確定表示)される。つまり、図柄組合せから今回の遊技回が特殊外れ結果であるか否かを特定することが困難となっている。

40

【0 9 0 3】

本実施の形態に示した構成によれば、大当たり結果となることなく遊技が進む場合であっても、特殊外れ結果や天井到達となることで高頻度サポートモード A 対応の第 4 通常遊技状態へ移行し得る。第 4 通常遊技状態へ移行することで第 2 作動口 9 2 A への入賞頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、第 4 通常技状態等の高頻度サポートモード対応の通常遊技状態におい

50

て特殊外れ結果となった場合には当該特殊外れ結果が無効となり通常外れ結果と同様の扱いとなる。これは、射幸性の高まりを抑える上では好ましいものの、当該特殊外れ結果となった旨を遊技者が把握してしまった場合には、無駄に運を使ってしまったかの印象を遊技者に与えることになると懸念される。これは、遊技意欲を低下させる要因になり得る。この点、本実施の形態に示した構成によれば、第1通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には図柄表示装置95の表示画面95aに当該特殊外れ結果を明示する図柄組合せが停止表示される一方、第4通常遊技状態（第2通常遊技状態や第3通常遊技状態についても同様）中に特殊外れ結果となった場合には通常外れ結果となった場合と同様の図柄組合せが停止表示される。このような構成とすれば、第4通常遊技状態（第2通常遊技状態や第3通常遊技状態も同様）中に特殊外れ結果となった場合であっても、それを目立ちにくくすることができる。これにより、上記不都合の発生を抑制し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

10

【0904】

また、第1通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には、変動表示時間がリーチ表示対応の変動表示時間となり、第4通常遊技状態等の高頻度サポートモード対応の通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には、変動表示時間がリーチ表示非対応の変動表示時間となる。このように高頻度サポートモード中に特殊外れ結果となった場合であってもその遊技回を目立ちにくく進行させることで上記効果を一層好適に発揮させることができる。特に、第4通常遊技状態等の高頻度サポートモード対応の通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には、第4通常遊技状態等の高頻度サポートモード対応の通常遊技状態中に通常外れ結果（リーチ表示非対応）となった場合と同様の変動表示時間テーブルが参照され、共通の態様で変動表示時間が設定される。これにより、特殊外れ結果となった遊技回を通常外れ結果となった遊技回に紛らわせることができ、上記効果を好適に強化できる。

20

【0905】

<変形例1>

上記第11の実施の形態では、特殊外れ結果Aとなった場合に図柄表示装置95に停止表示（確定表示）させる図柄組合せと、特殊外れ結果Bとなった場合に図柄表示装置95に停止表示（確定表示）させる図柄組合せとを統一したが、これに限定されるものではない。特殊外れ結果Aとなった場合に図柄表示装置95に停止表示させる図柄組合せ（特殊外れ結果A対応の図柄組合せ）と、特殊外れ結果Bとなった場合に図柄表示装置95に停止表示させる図柄組合せ（特殊外れ結果B対応の図柄組合せ）とを相違させてもよい。

30

【0906】

また、特殊外れ結果A用の図柄組合せと特殊外れ結果B用の図柄組合せとを個別に設け、特殊外れ結果の種別を図柄組合せから識別可能とする場合には、相対的に有利度の高い特殊外れ結果Bとなった場合には特殊外れ結果B対応の図柄組合せ以外の図柄組合せ（通常外れ結果対応の図柄組合せ）を停止表示させることで特殊外れ結果Bであることを非明示とする一方、相対的に有利度の低い特殊外れ結果Aとなった場合には特殊外れ結果A対応の図柄組合せを停止表示させることで特殊外れ結果Aであることを明示する構成としてもよい。また、相対的に有利度の高い特殊外れ結果Bとなった場合には特殊外れ結果B対応の図柄組合せを停止表示させることで特殊外れ結果Bであることを明示する一方、相対的に有利度の低い特殊外れ結果Aとなった場合には特殊外れ結果A対応の図柄組合せ以外の図柄組合せ（通常外れ結果対応の図柄組合せ）を停止表示させることで特殊外れ結果Aであることを非明示とする構成としてもよい。

40

【0907】

<変形例2>

上記第11の実施の形態では、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第2通常遊技状態～第4通常遊技状態）中に特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置95に通常外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示させる構成としたが、これに限定されるものではない。高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第3通常遊技状態～第4通常遊技状態）中に特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置95に通常外れ結果に対応する

50

図柄組合せが停止表示させる一方、特殊外れ結果を契機として移行する高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態よりも有利な遊技状態である高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の通常遊技状態（第4通常遊技状態）中にて特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置95に特殊外れ結果に対応する「3」図柄、「1」図柄、「4」図柄の組合せを停止表示させる構成とすることも可能である。

【0908】

＜変形例3＞

特殊外れ結果を毎度非明示としてしまった場合には、遊技者が把握する特殊外れ結果の確率と実際に特殊外れ結果となった確率との乖離が大きくなる。これは、「遊技機との相性が悪い」、「流れが悪い」等のネガティブな印象を遊技者に与える要因になると懸念される。このような事象に鑑みれば、第4通常遊技状態の残り回数に応じて図柄表示装置95に特殊外れ結果対応の図柄組合せを停止表示させるか否かを分ける構成、具体的には残りの遊技回数が所定回数以上である場合には特殊外れ結果対応の図柄組合せを停止表示させる一方、所定回数よりも少ない場合には特殊外れ結果対応の図柄組合せを停止表示させない構成とすることが好ましい。

【0909】

＜変形例4＞

保留球格納エリア432に格納されている保留情報が当否判定の対象となる前に、当該保留情報が特殊外れ結果に対応しているか否かを先特定する構成とし、当該先特定の結果に応じて予告演出（所謂先読み演出）を実行する構成とすることも可能である。本実施の形態に示す構成では、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態中に当該予告演出が発生することで遊技者に違和感を与える可能性が高くなる。故に、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては上述した先特定及び予告演出の少なくとも何れかを規制して、予告演出を控える構成とすることが望ましい。

【0910】

＜第12の実施の形態＞

上記第1の実施の形態に示したように天井到達を契機として移行する第4通常遊技状態に上限（終了基準回数）が設けられている構成においては、当該第4通常遊技状態中に大当たり結果となることなく同第4通常遊技状態が終了する可能性が生じる。天井機能を左右する遊技回数カウンタの値が大当たりを契機としてのみリセット（0クリア）される構成、すなわち上記事象（以下、駆け抜けともいう）が発生した場合に天井が再設定されない構成においては、次に大当たりとなるまで天井が再設定されないため、上記駆け抜け後は投資が大きく嵩む可能性がある。ここで、遊技機は遊技ホールに設けられたデータ表示装置に接続され、当該データ表示装置にて大当たり後の遊技回数が表示されることが一般的であり、遊技ホールの管理者はこのデータ表示装置を参照して天井未達であるか否かを判断できる。但し、遊技ホールでは営業時間の終了後に遊技機やデータ表示装置の電源がOFFにされ、営業日の朝に電源がONとされる。このような電源操作（OFF→ON）により、上記遊技回数がリセット（0クリア）されるため、電源操作後は天井未達であるかの判断は困難となる。このように遊技機の状態を把握困難となることは、管理者の利便性を低下させる要因になると想定される。本実施の形態においてはこのような事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の1つとしている。以下、第1の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。先ず、図117のフローチャートを参照して、本実施の形態におけるサポートモードの切替処理について説明する。

【0911】

（サポートモードの切替処理）

サポートモードの切替処理においては先ず、ステップS9001にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードBであるか否かを判定する。ステップS9001にて肯定判定をした場合にはステップS9002に進む。ステップS9002ではRAM404の各種フラグ格納エリア435に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステッ

ステップS9002にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップS9002にて肯定判定をした場合には、ステップS9003に進む。ステップS9003では各種カウンタエリア434の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「1」ディクリメントする。続くステップS9004では、継続回数カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する。ステップS9004にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップS9004にて肯定判定をした場合にはステップS9005に進み、各種フラグ格納エリア435に格納されている高頻度サポートモードフラグ（詳しくは高頻度サポートモードBフラグ）と回数制限フラグとを消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

10

【0912】

ステップS9001の説明に戻り、当該ステップS9001にて否定判定をした場合には、ステップS9006に進む。ステップS9006では、現在のサポートモードが高頻度サポートモードAであるか否かを判定する。ステップS9006にて肯定判定をした場合には、ステップS9007に進む。ステップS9007では遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否かを判定する。ステップS9007にて否定判定をした場合には、ステップS9008に進む。ステップS9008では、継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「1」ディクリメントする。続くステップS9009では、継続回数カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する。ステップS1609にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。

20

【0913】

ステップS9009にて肯定判定をした場合には、ステップS9015に進む。ステップS9015では、今回の高頻度サポートモードAが天井到達を契機とした高頻度サポートモードAであったか否かを判定する。ステップS9015にて否定判定をした場合には、ステップS9005にて高頻度サポートモードフラグ（高頻度サポートモードAフラグ）及び回数制限フラグを消去して、本切替用処理を終了する。つまり、高頻度サポートモードA中に実行された遊技回数が上限に達した場合に、低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【0914】

30

一方、ステップS9015にて肯定判定をした場合にはステップS9016に進む。ステップS9016ではRAM404の各種フラグ格納エリア435に特殊報知準備フラグをセットする。その後は、ステップS9005にて高頻度サポートモードフラグ（高頻度サポートモードAフラグ）及び回数制限フラグを消去して、本切替用処理を終了する。つまり、高頻度サポートモードA中に実行された遊技回数が上限に達した場合に、低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【0915】

ステップS9006の説明に戻り、当該ステップS9006にて否定判定をした場合、すなわち現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合には、ステップS9010に進む。ステップS9010では、遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否かを判定する。ステップS9010にて否定判定をした場合には、ステップS9011に進む。ステップS9011では今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。特殊外れに対応していない場合にはステップS9011にて否定判定をして、本切替用処理を終了する。ステップS9011にて肯定判定をした場合（特殊外れに対応している場合）又はステップS9010にて肯定判定をした場合（天井に到達した場合）には、ステップS9012に進む。ステップS9012ではRAM404の各種フラグ格納エリア435に高頻度サポートモードAフラグをセットする。そして、続くステップS9013ではRAM404の各種フラグ格納エリア435に回数制限フラグをセットする。その後は、ステップS9014に進み、継続回数カウンタの設定処理を実行した後、本切替用処理を終了する。

40

50

【0916】

継続回数カウンタの設定処理では、今回の遊技回において遊技回数カウンタの値が上限に達した場合（天井に到達した場合）には、継続回数カウンタに「400」をセットする。これにより、高頻度サポートモードAが当該高頻度サポートモードA中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードA中に実行された遊技回が400回となるまで継続されることとなる。今回の遊技結果が特殊外れAである場合には継続回数カウンタに「20」をセットする。これにより、高頻度サポートモードAが当該高頻度サポートモードA中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードA中に実行された遊技回が20回となるまで継続されることとなる。今回の遊技結果が特殊外れBである場合には継続回数カウンタに「40」をセットする。これにより、高頻度サポートモードAが当該高頻度サポートモードA中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードA中に実行された遊技回が40回となるまで継続されることとなる。

10

【0917】

ステップS9007の説明に戻り、高頻度サポートモードA中に遊技回数カウンタの値が上限に達した場合（天井に到達した場合）には、ステップS9014にて継続回数カウンタに「400」をセット（上書き）して、本切替用処理を終了する。これにより、高頻度サポートモードAが当該高頻度サポートモードA中に実行された遊技回が400回となるまで継続されるように延長されることとなる。つまり、特殊外れを契機とした高頻度サポートモードA中に天井到達となった場合には、高頻度サポートモードAが継続される遊技回数が再設定（上書き）され、他の通常遊技状態等を経由することなく第4通常遊技状態の上限が引き上げられることとなる。

20

【0918】

次に、図118のフローチャートを参照して、主制御装置162のMPU402にて実行されるメイン処理について説明する。第1の実施の形態に示したように、メイン処理は電源投入に伴い起動される処理であり、当該メイン処理を実行した後に上記通常処理（図23参照）へと移行する。

【0919】

（メイン処理）

メイン処理においては先ず、ステップS9101にて電源投入に伴う立ち上げ処理を実行する。具体的には、従側の制御基板（払出制御装置242等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば500msec程度待機する。

30

【0920】

続くステップS9102では、ステップS9101の立ち上げ処理後から許可禁止用期間である1secが経過したか否かを判定する。1sec経過していない場合にはステップS9102の処理を再度実行する。この時間の測定は、ステップS9102の処理回数をカウントすることにより行われる。例えば、ステップS9102にて否定判定してから再度ステップS9102の処理を実行するまでに要する時間が0.1msecである場合には、カウント値が10000回となることで、ステップS9101の立ち上げ処理後から1sec経過したと判定する。なお、時間の測定の具体的な構成は任意であり、例えばリアルタイムクロックを用いて時間の測定を行うようにしてもよい。ステップS9102にて1sec経過したと判定した場合には、ステップS9103に進む。

40

【0921】

ステップS9103では、RAM404のアクセスを許可する。その後、ステップS9104では、電源・発射制御装置243に設けられたリセットスイッチ166がONとなっているか否かを判定し、続くステップS9105ではRAM404の停電フラグ格納エリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。また、ステップS9106ではRAM判定値を算出し、続くステップS9107では、そのRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致するか否か、すなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する。RAM判定値は、例えばRAM404の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、RAM404の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されて

50

いるか否かにより記憶保持されたデータの有効性を判断することも可能である。

【0922】

本パチンコ機10では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にRAMデータを初期化する場合にはリセットスイッチ166を押しながら電源が投入される。リセットスイッチ166が押されていれば（ONとなっていれば）、ステップS9108～S9109の処理に移行する。また、電源遮断の発生情報が設定されていない場合や、RAM判定値（チェックサム値等）により記憶保持されたデータの異常が確認された場合も同様にステップS9108～S9109の処理に移行する。ステップS9108では、RAM404の使用領域を0にクリアし、ステップS9109ではRAM404の初期化処理を実行する。ステップS9108の処理では、各種カウンタエリア434に設けられた遊技回数カウンタや継続回数カウンタの値がリセット（0クリア）される。また、各種フラグ格納エリアに特殊報知準備フラグが格納されている場合には当該特殊報知準備フラグが消去される。

10

【0923】

一方、リセットスイッチ166が押されていない場合には、停電フラグが格納されていること、及びRAM判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、ステップS9115にて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。

【0924】

ステップS9115又はステップS9109の処理を実行した後は、ステップS9110に進む。ステップS9110では、RAM404の各種フラグ格納エリア435に特殊報知準備フラグが格納されているか否かを判定する。特殊報知準備フラグが格納されていない場合には、ステップS9111にて払出制御装置242に初期コマンドを出力すべく初期コマンド設定処理を実行する。その後、ステップS9112にて割込み許可を設定し、通常処理に移行する。払出制御装置242のMPUでは主制御装置162から初期コマンドを入力することで、主制御装置162との通信が正常に行われていることを認識する。

20

【0925】

ステップS9110にて肯定判定をした場合にはステップS9113に進む。ステップS9113では特殊報知開始処理を実行する。続くステップS2514ではRAM404の各種フラグ格納エリア435に格納されている特殊報知準備フラグを消去する。その後は、ステップS2511及びステップS2512の各処理を実行して通常処理へ移行する。ステップS9113の特殊報知開始処理では、特殊報知開始コマンドをセットする。この特殊報知開始コマンドは通常処理のステップS401（図23参照）にて報知・演出制御装置140に送信される。報知・演出制御装置140では、この特殊報知開始コマンドを受信したことに基づいて特殊報知を開始する。

30

【0926】

ここで、図119（a）のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置140のMPU442にて実行される特殊報知用処理について説明する。特殊報知用処理は、MPU442において定期処理の一環として実行される処理である。

【0927】

（特殊報知用処理）

特殊報知用処理においては先ず、ステップS9201にて特殊報知の実行中であるか否かを判定する。ステップS9201にて否定判定をした場合には、ステップS9202にて主制御装置162から上記特殊報知開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS9202にて否定判定をした場合には、そのまま本特殊報知用処理を終了する。ステップS9202にて肯定判定をした場合にはステップS9203に進み特殊報知開始処理を実行した後、本特殊報知用処理を終了する。ステップS9203の特殊報知開始処理では、図119（b）→図119（c）に示すように、前扉枠14の環状電飾部26を全点灯させる。遊技ホールのホール管理者は、環状電飾部26の発光の有無から当該遊技機が天井駆け抜け後の状態であるか否かを容易に特定可能となる。

40

50

【0928】

ステップS9201の説明に戻り、当該ステップS9201にて肯定判定をした場合、すなわち特殊報知の実行中である場合には、ステップS9204～S9206において特殊報知の解除用の処理を実行する。ここで、先ず図120のフローチャートを参照して、主制御装置162のMPU402にて通常処理（図23参照）の一環として実行される特殊報知制御処理について説明する。

【0929】

（特殊報知制御処理）

特殊報知制御処理においては先ず、ステップS9301にて上記リセットスイッチ166がONとなっているか否かを判定する。ステップS9301にて否定判定をした場合にはそのまま本特殊報知制御処理を終了する。ステップS9301にて肯定判定をした場合には、ステップS9302にて特殊報知解除処理を実行する。特殊報知解除処理では特殊報知解除コマンドセットする。この特殊報知解除コマンドは、通常処理のステップS401（図23参照）にて報知・演出制御装置140に送信される。続くステップS9302では各種カウンタエリア434の遊技回数カウンタをリセット（0クリア）して本特殊報知制御処理を終了する。

【0930】

図119（a）の特殊報知用処理の説明に戻り、ステップS9204では、主制御装置162から特殊報知解除コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS9204にて肯定判定をした場合には、ステップS9205にて特殊報知解除処理を実行する。特殊報知解除処理においては、図119（c）→図119（b）に示すように、上述した環状電飾部26を消灯させる。

【0931】

ステップS9204にて否定判定をした場合には、ステップS9206に進み前扉枠14に設けられた演出ボタン35が操作されたか否か（ONとなったか否か）を判定する。ステップS9206にて否定判定をした場合にはそのまま本特殊報知用処理を終了する。ステップS9206にて肯定判定をした場合にはステップS9205の特殊報知解除処理を実行した後、本特殊報知用処理を終了する。

【0932】

以上詳述したように、特殊報知が実行されている状況下にてリセットスイッチ166が操作された場合（ONとなった場合）には、遊技回数カウンタがリセット（0クリア）されるとともに特殊報知が解除される。これに対して、特殊報知が実行されている状況下にて演出ボタン35が操作された場合（ONとなった場合）には、遊技回数カウンタがリセット（0クリア）されることなく特殊報知が解除されるのみとなる。

【0933】

なお、特殊報知が解除されることなく遊技が実行される場合には、遊技進行に伴って環状電飾部26における発光演出が優先的に実行される構成となっている。但し、遊技進行が停止した場合には環状電飾部26における発光態様は上記特殊報知に対応した態様（全点灯）に復帰する。また、遊技進行中に操作対応演出が実行される場合には、演出ボタン35が遊技者によって操作される場合があるが、遊技進行に伴う発光演出が優先されている状況下にて演出ボタン35が操作されたとしても特殊報知が解除されることはなく一時中断された状態が維持される。

【0934】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が大当たり結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度サポートモード（高頻度サポートモードA）対応の第4通常遊技状態へ移行する。第4通常遊技状態においては作動口91、92への入賞が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、天井到達によって移行した第4通常遊技状態には終了基準回数（400回）が設けられており、天井到達となった場合であっても当該第4通常遊技状態中に大当たり結果となることなく当該第4通常遊技状

態が終了する可能性がある（天井駆け抜け）。これは、天井到達による恩恵が過剰となって射幸性を過度に煽る要因になることを回避する上で好ましい。しかしながら、天井駆け抜け後は遊技回数カウンタにより記憶されている遊技回の実行回数がリセットされないままとなり、再度の天井到達が不可となる。ここで、天井駆け抜け後の状態のままリセットスイッチ１６６を操作することなく電源スイッチがＯＦＦ→ＯＮとなった場合には特殊報知が実行される。これにより、遊技ホールの管理者は天井駆け抜け後の状態であるか否かを把握することができる。このように電源投入によって天井駆け抜け後の状態の把握をサポートすることは、管理者の利便性の向上を図る上で好ましい。

【０９３５】

上記特殊報知が実行されている状況下にて演出ボタン３５及びリセットスイッチ１６６の何れかが操作された場合には、当該特殊報知が解除される。これに対して、特殊報知が実行されている状況下にてリセットスイッチ１６６が操作された場合には遊技回数カウンタにより記憶されている遊技回の実行回数がリセットされる。このような構成によれば、遊技ホールの管理者は、遊技ホールの営業形態等に応じて特殊報知が実行されている遊技機への対応を簡易に選択できる。つまり、上述した特殊報知のみを解除して天井駆け抜けの状態のまま放置するか、それとも天井を再設定するかを選択できる。このような構成とすることで上記効果を一層好適に発揮させることができる。

【０９３６】

「第１操作手段」としての演出ボタン３５を遊技機前面側に配設し、「第２操作手段」としてのリセットスイッチ１６６を遊技機背面側に配設している。このような配置とすれば、管理者の利便性の向上を図りつつ遊技者によって実行回数がリセットされるといった不都合を好適に回避できる。

【０９３７】

<変形例１>

上記第１２の実施の形態では、特殊報知解除用の操作手段（演出ボタン３５）を遊技機前面側（詳しくは前扉枠１４）に配設し、特殊報知解除及び天井再設定用の操作手段（リセットスイッチ１６６）を遊技機背面側（詳しくは主制御装置１６２）に配設したが、これに限定されるものではない。特殊報知解除用の操作手段と、特殊報知解除及び天井再設定用の操作手段とを何れも遊技機背面側に配設してもよい。

【０９３８】

なお、特殊報知解除及び天井再設定用の操作手段については遊技者が操作不可となる位置、例えば前扉枠１４や内枠１３を開放することで遊技機前方からアクセス可能となる位置に配設されているのであれば足り、必ずしも主制御装置１６２に配設する必要はない。

【０９３９】

<変形例２>

上記第１２の実施の形態では、演出ボタン３５が操作対応演出用の操作手段としての機能と特殊報知解除用の操作手段としての機能とを兼ねる構成としたが、これに限定されるものではない。特殊報知解除用の操作手段を演出ボタン３５とは別に設けてもよい。

【０９４０】

<変形例３>

特殊報知が解除されることなく継続されている状況下にて遊技が実行された場合には、環状電飾部２６において遊技進行に伴う発光演出が実行されないように規制される構成とすることも可能である。

【０９４１】

<変形例４>

特殊報知として環状電飾部２６を用いた第１特殊報知と図柄表示装置９５を用いた第２特殊報知（例えば、天井到達までの残り遊技回数を示すカウンタ表示であり天井駆け抜け時はカウンタが「９９９９」や「００００」等の特定の値で固定される構成）を並列となるように実行する構成とし、特殊報知の実行中に演出ボタン３５やリセットスイッチ１６６が操作された場合には第１特殊報知が解除される一方、第２特殊報知が継続される構成

10

20

30

40

50

とすることも可能である。

【0942】

<変形例5>

上記第12の実施の形態では、特殊報知の実行中に演出ボタン35が操作された場合には、特殊報知を解除させる構成としたが、これに限定されるものではない。演出ボタン35が操作されることで特殊報知の態様を識別力が相対的に高い態様（目立ちやすい態様）から相対的に低い態様（目立ちにくい態様）に切り替える構成とすることも可能である。このような構成とする場合には、特殊報知を実行する機器を環状電飾部26から他の機器（例えば図柄表示装置95や遊技機背面側に設けられたランプ部等）に変更してもよい。

【0943】

<変形例6>

上記第12の実施の形態では、前扉枠14の環状電飾部26を全点灯させることで特殊報知を実行する構成としたが、特殊報知の具体的態様については任意である。少なくとも特殊報知を実行している遊技機と、特殊報知を実行していない遊技機との識別が可能であれば足り、例えば環状電飾部26を特殊な発光態様とすることで特殊報知を実行する構成としてもよい。また、図柄表示装置95の表示画面95aにて特殊報知を実行する構成としたり、スピーカ部29から出力される音声によって特殊報知を実行する構成としたりすることも可能である。

【0944】

<変形例7>

遊技ホールにおいては個々の遊技機について電源ON/OFF操作を個別に行うのではなく、島設備毎にまとめて電源ON/OFFを行うことで作業時間の短縮が図られている。そこで、特殊報知が実行されている状況下にて電源OFF→電源ON（再起動）となった場合には、当該特殊報知が解除される構成とすることにより以下の効果が期待できる。すなわち、特殊報知を解除する上で上記演出ボタン35やリセットスイッチ166の操作が必須とはならない構成とすれば、各遊技機について解除操作を個別に行う必要がなくなるため、作業効率の向上に寄与できる。

【0945】

また、特殊報知が実行されている状況下にて作動口91、92等の入球部への入球が発生したり遊技回が開始されたりした場合には当該特殊報知を一時的に規制したり、解除したりする構成とすることも可能である。

【0946】

<変形例8>

上記第12の実施の形態では、演出ボタン35を報知・演出制御装置140に接続したが、これに限定されるものではない。演出ボタン35を主制御装置162に接続することも可能である。

【0947】

<第13の実施の形態>

本実施の形態においては、天井到達と大当たりとが重複した場合の挙動が特徴的なものとなっている。以下、本実施の形態における特徴的な構成について第1の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【0948】

（遊技盤ユニット）

上記第1の実施の形態においては遊技盤ユニット80（遊技盤80a）を左右対称ゲージとしたが（図6参照）、本実施の形態においては遊技盤ユニット80A（遊技盤80aA）を左右非対称ゲージとしている。以下、図121を参照して遊技盤ユニット80Aについて詳しく説明する。図121は遊技盤ユニット80Aの正面図である。

【0949】

遊技盤80aAには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。各開口には、一般入賞口81、作動口ユニット82A、可変入賞装置83A、

10

20

30

40

50

スルーゲート 8 4 A 等がそれぞれ配設されている。一般入賞口 8 1、作動口ユニット 8 2 A、可変入賞装置 8 3 A に遊技球が流入すると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤 8 0 a A の最下部にはアウト口 8 6 が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口 8 6 を通って遊技領域 P E から排出される。

【0 9 5 0】

また、遊技盤 8 0 a A には、遊技球の流下経路を適宜分散、調整等するために多数の遊技釘 8 7 が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら遊技釘 8 7 や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口 8 1 等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

10

【0 9 5 1】

作動口ユニット 8 2 A は、第 1 の実施の形態に示した作動口ユニット 8 2 と同様に、第 1 作動口 9 1 A と、当該第 1 作動口 9 1 A の直下に配設された第 2 作動口 9 2 A とによって構成されており、特に第 2 作動口 9 2 A には、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物 9 3 A が併設されている。

【0 9 5 2】

遊技盤 8 0 a A には、図柄表示装置 9 5 A の表示画面 9 5 a A を囲むようにしてセンターフレーム 9 6 A が設けられている。センターフレーム 9 6 A は遊技盤 8 0 a A の前面から突出しており、当該センターフレーム 9 6 A によって遊技領域 P E を流下する遊技球の流下経路がセンターフレーム 9 6 A を右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている点では上記第 1 の実施の形態と同様である。但し、本実施の形態においては、左ルートへ発射された遊技球については第 1 作動口 9 1 A 及び第 2 作動口 9 2 A へ入賞し得る一方、可変入賞装置 8 3 A 及びスルーゲート 8 4 A への入賞が不可となるように、右ルートへ発射された遊技球については第 2 作動口 9 2 A、スルーゲート 8 4 A、可変入賞装置 8 3 A に入賞し得る一方、第 1 作動口 9 1 A への入賞が不可となるように、第 1 作動口 9 1 A、第 2 作動口 9 2 A、可変入賞装置 8 3 A、スルーゲート 8 4 A の配置が変更されている。なお、左ルートへ発射された遊技球については第 2 作動口 9 2 A への入賞が不可となるように構成してもよい。

20

【0 9 5 3】

遊技状態に応じて遊技球の発射先を右ルート／左ルートで切り替えることにより遊技を有利に進めることが可能となる。このような技術介入を促すことで遊技の単調化を抑制している。

30

【0 9 5 4】

（保留球格納エリア）

ここで、本実施の形態においては作動口 9 1 A、9 2 A への入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第 1 の実施の形態と相違している。以下、図 1 2 2 の概略図を参照して、本実施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。

【0 9 5 5】

本実施の形態に示す保留球格納エリア 4 3 2 A は、第 1 作動口 9 1 A への入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタ C 1、種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の各値を格納する第 1 作動口用保留エリア R a と、第 2 作動口 9 2 A への入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタ C 1、種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の各値を格納する第 2 作動口用保留エリア R b とを有している。

40

【0 9 5 6】

第 1 作動口用保留エリア R a は、第 1 エリア～第 4 エリアで構成されており、第 1 作動口 9 1 A への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア→第 2 エリア→第 3 エリア→第 4 エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第 2 作動口用保留エリア R b は、第 1 エリア～第 4 エリアで構成されており、第 2 作動口 9 2 A への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア→第 2 エリア→第 3 エリア→第 4 エリアの順に各

50

数値情報（保留情報）が時系列的に格納される。

【0957】

本実施の形態においては、第2作動口用保留エリアRbに保留情報が格納されている場合には、当該第2作動口用保留エリアRb（詳しくは第1エリア）に格納されている保留情報を優先的に実行エリアAEへ移動させる構成となっている。そして、第2作動口用保留エリアRbに保留情報が格納されていない場合であって第1作動口用保留エリアRaに保留情報が格納されている場合には、当該第1作動口用保留エリアRa（詳しくは第1エリア）に格納されている保留情報を実行エリアAEへ移動させる構成となっている。

【0958】

上記第1の実施の形態では、作動口91、92への入賞に基づく抽選により特殊外れとなり得る構成としたが、本実施の形態においては、第1作動口91及び第2作動口92への入賞に基づく抽選結果から特殊外れが省略（除外）されている点で第1の実施の形態と構成が相違している。以下、図123を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。

【0959】

（作動口用の当否テーブル）

図123に示すように、作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設けられている。

【0960】

作動口91A、92Aへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図123（a））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「107」、「207」、「307」、「407」、「507」の計6個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「107」、「207」、「307」、「407」、「507」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図123（b））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「37」、「57」、「77」、「97」、「107」・・・「597」の計30個である。つまり「0～599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「37」、「57」、「77」、「97」、「107」・・・「597」が大当たり結果に対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（詳しくは通常外れ結果）に対応している。つまり、作動口91A、92Aへの入賞に基づく抽選においては、第1の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。

【0961】

作動口用の振分テーブルは、第1作動口用の振分テーブルと、第2作動口用の振分テーブルとに分かれている。ここで、振分テーブルの内容について図124の概略図を用いて説明する。

【0962】

図124（a）に示すように、第1作動口用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、6R通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）、6R確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）、2R確変大当たり結果（高確率対応遊技結果）が設定されている。具体的には、「0～29」の種別カウンタC2の値のうち「0～9」が6R通常大当たり結果に対応しており、「10～19」が6R確変大当たり結果に対応しており、「20～29」が2R確変大当たり結果に対応している。

【0963】

図124（b）に示すように、第2作動口用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、6R通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）及び6R確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。具体的には、「0～29」の種別カウンタC2の値のうち「0～9」が6R通常大当たり結果に対応しており、「10～29」が6R確変大当たり結果に対応している。

【0964】

ここで、図125の概略図を参照して、各大当たりについて補足説明する。

【0965】

6R通常大当たり結果となった場合には、特別遊技状態終了後に低確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第3通常遊技状態へ移行する。第1の実施の形態にて説明したように第3通常遊技状態への移行後は、当該第3通常遊技状態中に実行された遊技回数が終了基準回数（詳しくは「40回」）に達した場合に低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態へ移行する。つまり、第3通常遊技状態には回数制限が設けられている。本実施の形態においては、第3通常遊技状態中の遊技回数のカウントについては、その契機が第2作動口92Aへの入賞に基づいて実行された遊技回となるように限定されている。

10

【0966】

6R確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第2通常遊技状態へ移行する。第1の実施の形態にて説明したように、第2通常遊技状態については次に大当たりとなるまで継続されることとなる。これに対して、2R確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第5通常遊技状態へ移行する。

【0967】

ここで、図126を参照して、天井到達と大当たりとが重複した場合の遊技の流れについて補足説明する。

20

【0968】

図126(a)に示す例では、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第1通常遊技にて大当たり結果となることなく遊技が進行し、特別遊技状態終了後に実行された遊技回が上限（天井）に到達している。この天井到達となる遊技回（400回目の遊技回）にて6R通常大当たり結果となっており、天井到達を契機とした低確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態へ移行することなく特別遊技状態へ移行している。特別遊技状態終了後は、高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第2通常遊技状態へ移行する。

【0969】

図126(b)に示す例では、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第1通常遊技にて大当たり結果となることなく遊技が進行し、特別遊技状態終了後に実行された遊技回が上限（天井）に到達している。この天井到達となる遊技回（400回目の遊技回）にて6R確変大当たり結果となっており、天井到達を契機とした高確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態へ移行することなく特別遊技状態へ移行している。特別遊技状態終了後は、高確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第2通常遊技状態へ移行する。

30

【0970】

図126(c)に示す例では、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第1通常遊技にて大当たり結果となることなく遊技が進行し、特別遊技状態終了後に実行された遊技回が上限（天井）に到達している。この天井到達となる遊技回（400回目の遊技回）にて2R確変大当たり結果となっており、天井到達を契機とした高確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の第4通常遊技状態へ移行することなく特別遊技状態へ移行している。特別遊技状態終了後は、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第5通常遊技状態へ移行する。

40

【0971】

以上詳述したように天井到達と6R通常大当たり結果、6R確変大当たり結果、2R確変大当たり結果の何れかが重複した場合には、天井到達の恩恵が遊技者に付与されることはない。このような構成では、天井到達となったにも関わらずその恩恵がかき消されることで遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。本実施の形態では、このような事情に配慮した工夫がなされている。ここで、図127(a)のフローチャートを参照して

50

、報知・演出制御装置 140 の MPU 442 において変動表示制御処理（図 41 参照）の一環として実行される第 1 変動開始用処理について説明する。第 1 変動開始用処理は、主制御装置 162 から変動開始コマンドを受信したことに基づいて遊技回用の演出を開始させるための処理であり、遊技回用の演出としてリーチ表示等の図柄の変動表示態様を設定する。

【0972】

（第 1 変動開始処理）

第 1 変動開始処理においては、先ずステップ S9401 にて今回受信した変動開始コマンドを読み出し、当該コマンドからリーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報を特定する。また、既に説明したように主制御装置 162 から変動開始コマンドが送信される場合には種別コマンドも併せて送信される。ステップ S9401 では、今回受信した変動開始コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報、特殊外れ結果の情報、通常外れ結果の情報、天井到達の情報といった遊技結果に関連する各種情報を特定する。そして、ステップ S9401 では、上記特定した情報から、大当たり当選の有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、特殊外れの有無の情報、特殊外れである場合には特殊外れの種別の情報、大当たり非当選且つ特殊外れではない場合にはリーチ発生の有無の情報、天井到達の有無の情報、変動表示時間の情報等を把握し、その把握した情報を MPU 442 のレジスタに記憶する。

【0973】

続くステップ S9402 では、ステップ S9401 にて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が大当たり結果に対応する遊技結果であるか否かを判定する。今回の遊技結果が大当たり結果（6R 確変大当たり結果又は 6R 通常大当たり結果）である場合には、続くステップ S9411 にて今回の遊技回が天井到達となる遊技回であるかを判定する。ステップ S9411 にて否定判定をした場合には、続くステップ S9403 にて大当たり用の演出設定処理を実行する。大当たり用の演出設定処理は、停止表示させる大当たり用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、大当たり用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【0974】

大当たり用の停止結果決定処理においては、一の有効ライン L1～L5 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ROM 443 の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ライン L1～L5 とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインを RAM 444 に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【0975】

本実施の形態においては、「1」図柄、「1」図柄、「1」図柄の組合せ、「2」図柄、「2」図柄、「2」図柄の組合せ、「3」図柄、「3」図柄、「3」図柄の組合せ、「4」図柄、「4」図柄、「4」図柄の組合せ、「5」図柄、「5」図柄、「5」図柄の組合せ、「6」図柄、「6」図柄、「6」図柄の組合せ、「7」図柄、「7」図柄、「7」図柄の組合せ、「8」図柄、「8」図柄、「8」図柄の組合せ、「9」図柄、「9」図柄、「9」図柄の組合せが大当たりに対応する図柄組合せとして規定されている（例えば図 45（a）参照）。

【0976】

既に説明したとおり、大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。大当たり用の変動表示態様決定処理では、ROM 443 の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定

した変動表示態様のアドレス情報をRAM 444のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【0977】

ステップS9411にて肯定判定をした場合、すなわち今回の遊技回が天井到達となる遊技回であり且つ大当たり結果に対応している場合にはステップS9412に進む。ステップS9412では重複時演出設定処理を実行する。この重複時演出設定処理についての詳細は後述する。

【0978】

ステップS9402にて大当たり結果ではないと判定した場合にはステップS9404に進む。ステップS9404では、今回の遊技回にて天井到達となるか否かを判定する。天井到達となる場合にはステップS9404にて肯定判定をしてステップS9407に進む。ステップS9407では、天井到達用の演出設定処理を実行する。天井到達用の演出設定処理は、停止表示させる天井到達用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、天井到達用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【0979】

天井到達用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインL1～L5上に天井到達用の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインL1～L5とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをRAM 444に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【0980】

本実施の形態においては、「1」図柄、「3」図柄、「4」図柄の組合せが天井到達に対応する図柄組合せとして規定されている（図45（b）参照）。

【0981】

天井到達となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。天井到達用の変動表示態様決定処理では、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をRAM 444のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【0982】

ステップS9404にて否定判定をした場合にはステップS9406に進む。ステップS9406では、今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。ステップS9406にて肯定判定をした場合には、ステップS9407に進む。ステップS9407では、特殊外れ用の演出設定処理を実行する。特殊外れ用の演出設定処理は、停止表示させる特殊外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、特殊外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【0983】

特殊外れ用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインL1～L5上に特殊外れ対応の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインL1～L5とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをRAM 444に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【0984】

本実施の形態においては、天井到達時と同様に、「1」図柄、「3」図柄、「4」図柄の組合せが特殊外れに対応する図柄組合せとして規定されている（図45（b）参照）。

【0985】

特殊外れとなった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。特殊外れ用の変動表示態様決定処理では、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をRAM 444のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【0986】

ステップS 9406にて否定判定をした場合には、ステップS 9408に進み完全外れ用の演出設定処理を実行する。完全外れ用の演出設定処理では、今回の遊技回にてリーチが発生するか否かを把握する。リーチが発生する場合にはリーチ発生用の演出設定処理を実行し、リーチが発生しない場合にはリーチ非発生用の演出設定処理を実行する。

10

【0987】

リーチ発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【0988】

リーチ対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインL 1～L 5とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをRAM 444に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

20

【0989】

リーチ対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をRAM 444のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

30

【0990】

リーチ非発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ非対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ非対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【0991】

リーチ非対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインL 1～L 5とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをRAM 444に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

40

【0992】

リーチ非対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ROM 443の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ非対応外れ用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応した演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をRAM 444

50

のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【0993】

ステップS9403、S9405、S9407、S9408、S9412のいずれかの処理を実行した後は、ステップS9409に進む。ステップS9409では、ステップS9403、S9405、S9407、S9408、S9412にて決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止結果コマンド、パターンコマンドとして表示制御装置410へ出力する処理を実行する。表示制御装置410のMPU472では、その受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、今回の遊技回における演出を実行するべく図柄表示装置95の表示制御を行う。

【0994】

ステップS9409の処理を実行した後は、続くステップS9410にて、遊技回用の演出を開始する処理を実行した後、本変動開始用処理を終了する。具体的には、上記ステップS9403、S9405、S9407、S9408、S9412にて決定した演出パターンに基づいてスピーカ部29やランプ部26の駆動制御を開始して、遊技回用の演出を開始する。

【0995】

ここで、図127(b)のフローチャートを参照してステップS9412の重複時設定処理について説明する。重複時設定処理においては、ステップS9501にて今回の大当たり結果が2R確変大当たり結果及び6R通常大当たり結果の何れかであるか否かを判定する。ステップS9501にて肯定判定をした場合にはステップS9502にて通常設定処理を実行する。通常設定処理については上記ステップS9403に示した大当たり用の演出設定処理と同様である。

【0996】

すなわち、通常設定処理を構成する停止結果決定処理においては、一の有効ラインL1～L5上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ROM443の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインL1～L5とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをRAM444に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【0997】

6R通常大当たり結果である場合には、「2」図柄、「2」図柄、「2」図柄の組合せ、「4」図柄、「4」図柄、「4」図柄の組合せ、「6」図柄、「6」図柄、「6」図柄の組合せ、「8」図柄、「8」図柄、「8」図柄の組合せの何れかを停止表示（確定表示）させる図柄組合せとして設定する。

【0998】

2R確変大当たり結果である場合には、「1」図柄、「1」図柄、「1」図柄の組合せ、「3」図柄、「3」図柄、「3」図柄の組合せ、「5」図柄、「5」図柄、「5」図柄の組合せ、「9」図柄、「9」図柄、「9」図柄の組合せの何れかを停止表示（確定表示）させる図柄組合せとして設定する。

【0999】

大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。通常設定処理を構成する変動表示態様決定処理では、ROM443の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をRAM444のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【1000】

ステップS9501にて否定判定をした場合、すなわち今回の大当たり結果が6R確変

10

20

30

40

50

大当たり結果である場合には、ステップ S 9 5 0 3 にて特殊設定処理を実行する。特殊設定処理についてもステップ S 9 5 0 2 の通常設定処理と同様に停止結果決定処理及び変動表示態様決定処理で構成されている。

【1001】

特殊設定処理を構成する停止結果決定処理においては、一の有効ライン L 1 ~ L 5 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ROM 4 4 3 の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ライン L 1 ~ L 5 とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインを RAM 4 4 4 に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。そして、停止結果アドレス記憶エリアに記憶された最終停止ライン上に停止表示（確定表示）させる図柄組合せとして「7」図柄、「7」図柄、「7」図柄の図柄組合せを設定する。

10

【1002】

大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。特殊設定処理を構成する変動表示態様決定処理では、ROM 4 4 3 の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報を RAM 4 4 4 のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

20

【1003】

以下の説明においては、上記ステップ S 9 5 0 3 にて決定される図柄の変動表示態様を特殊変動表示態様と称し、上記ステップ S 9 4 0 3, S 9 4 0 5, S 9 4 0 7, S 9 4 0 8, ステップ S 9 5 0 2 にて決定される図柄の変動表示態様（通常変動表示態様）と区別する。

【1004】

（変動表示態様の対比）

ここで、図 1 2 8 を参照して、天井到達と 6 R 通常大当たり結果及び 2 R 確変大当たり結果とが重複した場合の変動表示態様（通常変動表示態様）と、天井到達と 6 R 確変大当たり結果とが重複した場合の変動表示態様（特殊変動表示態様）との違いについて説明する。図 1 2 8 (a) は天井到達と 2 R 確変大当たり結果とが重複した場合の遊技の流れを例示したタイミングチャート、図 1 2 8 (b) は天井到達と 6 R 確変大当たり結果とが重複した場合の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。

30

【1005】

天井到達と 2 R 確変大当たり結果とが重複した遊技回においては、図 1 2 8 (a) に例示しているように、遊技回が開始する t j 1 のタイミングにて作動口用表示部における絵柄の変動表示と図柄表示装置 9 5（表示画面 9 5 a）における図柄の変動表示とが開始される。変動開始から所定時間が経過した t j 2 のタイミングではリーチ表示に移行しており、t j 3 のタイミングでは作動口用表示部にて 2 R 確変大当たり結果に対応する絵柄が停止表示されるとともに、図柄表示装置 9 5 に 2 R 確変大当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）されている。これにより、遊技者に 2 R 確変大当たり結果となった旨が明示される。この変動表示態様においては天井到達となった旨は明示されることなく特別遊技状態へ移行する。

40

【1006】

なお、天井到達と 6 R 通常大当たり結果とが重複した場合の遊技の流れについては基本的に図 1 2 8 (a) と同様であり、最終的に停止表示（確定表示）される図柄組合せが 6 R 通常大当たり結果に対応した図柄組合せとなる点で相違するため説明を省略する。

【1007】

天井到達と 6 R 確変大当たり結果とが重複した遊技回においては、図 1 2 8 (b) に例

50

示しているように、遊技回が開始する t k 1 のタイミングにて作動口用表示部における絵柄の変動表示と図柄表示装置 9 5（表示画面 9 5 a）における図柄の変動表示とが開始される。変動開始から所定時間が経過した t k 2 のタイミングではリーチ表示に移行しており、t k 3 のタイミングでは図柄表示装置 9 5 に天井到達に対応する図柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されている。これにより、遊技者に天井到達となった旨が明示される。但し、この t k 3 のタイミングでは作動口用表示部における絵柄の変動表示についてはいまだ継続中となっている。t k 3 のタイミングから上記確定表示時間と同じ長さの時間が経過した t k 4 のタイミングでは図柄表示装置 9 5 における図柄の変動表示が再開されることとなる。t k 1 のタイミング～t k 4 のタイミングまでが特殊変動表示態様における前半部分を構成しており、この前半部分にて天井到達となった旨が明示される点に鑑みれば当該前半部分は「天井到達明示用パート」であるとも言える。

【1008】

t k 4 のタイミングにて特殊変動表示態様における後半部分が開始された後の t k 5 のタイミングでは、作動口用表示部にて 6 R 確変大当たり結果に対応する絵柄が停止表示されるとともに、図柄表示装置 9 5 に 6 R 確変大当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）されている。後半部分については、前半部分と比較して、実行時間が短くなっており、6 R 確変大当たり結果に対応する図柄組合せについてはリーチ表示を経由することなく停止表示（確定表示）される。t k 4 のタイミング～t k 5 のタイミングまでが特殊変動表示態様における後半部分を構成しており、この後半部分にて 6 R 確変大当たり結果となった旨が明示される点に鑑みれば当該後半部分は「6 R 確変大当たり結果明示用パート」であるとも言える。

【1009】

なお、天井到達と 6 R 通常大当たり結果及び 2 R 確変大当たり結果の何れかとは重複した場合の作動口用表示部における絵柄の変動表示時間と、天井到達と 6 R 確変大当たり結果とは重複した場合の作動口用表示部における絵柄の変動表示時間とは基本的に同じ長さとなるように変動表示時間テーブルが設定されている。上述の如くリーチ表示対応の前半部分を相対的に長くし且つリーチ表示非対応の後半部分を短くすることで、特殊変動表示態様が実行される場合に 2 度の変動表示が繰り返されることで生じる違和感を軽減している。

【1010】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が大当たり結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度サポートモード A 対応の第 4 通常遊技状態へ移行する。第 4 通常遊技状態においては作動口 9 1 A、9 2 A への入賞が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達時には遊技者の投資が嵩んでいると想定される。このため、天井到達となったにも関わらずその恩恵を享受できないことが目立ってしまうと遊技者の遊技意欲の低下を招くと懸念される。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。

【1011】

ここで、本実施の形態においては、天井到達となる遊技回にて大当たり結果となった場合（重複した場合）には、その判定結果が 6 R 確変大当たり結果であるかそれとも 2 R 確変大当たり結果又は 6 R 通常大当たり結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において 6 R 確変大当たり結果（ロング継続の高頻度サポートモードへの移行契機となる大当たり結果）となった場合には上限回数到達を明示する演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において 2 R 確変大当たり結果（低頻度サポートモードへの移行契機となる大当たり結果）又は 6 R 通常大当たり結果（ショート継続の高頻度サポートモードへの移行契機となる大当たり結果）となった場合には、上限回数到達を明示しない演出が実行される構成となっている。このような構成とすれば、6 R 確変大当たり結果となって特別遊技状態→高頻度サポートモードとなる場合にはそれがあたかも天井到達の恩恵であるかのように遊技者にイメージさせ

ることができ、2 R 確変大当たり結果となって特別遊技状態→低頻度切替モードとなる場合には天井到達を非明示することでそもそもの恩恵が生じていなかのように遊技者にイメージさせることができ、6 R 確変大当たり結果となって天井到達時よりもはるかに短い高頻度サポートモードへ移行する場合には天井到達を非明示することでそもそもの恩恵が生じていなかのように遊技者にイメージさせることができる。このような構成とすれば、遊技者の満足度を向上させて、遊技への注目度の向上を好適に実現することができる。

【1012】

＜変形例1＞

上記第13の実施の形態では、低確率モード且つ高頻度サポートモードB対応の第3通常遊技状態への移行契機となる6 R 通常大当たり結果が天井到達と重複した場合には、通常設定処理が実行される構成としたが、これに限定されるものではない。6 R 通常大当たり結果が天井到達と重複した場合には、特殊設定処理が実行される構成とすることも可能である。つまり、天井到達と6 R 通常大当たり結果とが重複する遊技回においては、天井到達に対応する図柄組合せを停止表示（一旦停止表示）させる前半パートと6 R 通常大当たり結果に対応する図柄組合せを停止表示（確定表示）させる後半パートとで構成される特殊変動表示態様にて図柄の変動表示が実行される構成とすることも可能である。

【1013】

＜変形例2＞

上記第13の実施の形態では、6 R 通常大当たり結果となった場合に設定される終了基準回数よりも天井到達となった場合に設定される終了基準回数の方が多くなる構成としたが、これに限定されるものではない。6 R 通常大当たり結果となった場合に設定される終了基準回数と天井到達となった場合に設定される終了基準回数とを同数とすることも可能であるし、天井到達となった場合に設定される終了基準回数よりも6 R 通常大当たり結果となった場合に設定される終了基準回数の方が多くなるように構成してもよい。これらの構成を上記変形例1に示した構成と組み合わせることにより、実用上好ましい構成を実現できる。

【1014】

＜変形例3＞

上記第13の実施の形態では、特殊変動表示態様における前半パート（天井到達を明示するパート）と比べて後半パート（大当たり結果を明示するパート）が短くなるように構成したが、これに限定されるものではない。前半パートと後半パートとを同じ長さとなるように構成してもよいし、前半パートと比べて後半パートが長くなるように構成してもよい。

【1015】

また、後半パートにおいてはリーチ表示を経由することなく6 R 確変大当たり結果に対応する図柄組合せ（「7」図柄、「7」図柄、「7」図柄の図柄組合せ）が停止表示（確定表示）される構成としたが、後半パートにおいても前半パートと同様にリーチ表示を経由して6 R 確変大当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される構成としてもよい。

【1016】

＜変形例4＞

上記第13の実施の形態では、天井到達と6 R 通常大当たり結果及び2 R 確変大当たり結果の一方とが重複した場合に参照される変動表示時間テーブルと、天井到達と6 R 確変大当たり結果とが重複した場合に参照される変動表示時間テーブルとを同一とした。つまり、天井到達と6 R 通常大当たり結果及び2 R 確変大当たり結果の一方とが重複した場合と、天井到達と6 R 確変大当たり結果とが重複した場合とでは作動口用表示部における絵柄の変動表示時間（図柄表示装置95における図柄の変動表示時間）が共通となるように構成した。これを以下のように変更してもよい。すなわち、天井到達と6 R 通常大当たり結果及び2 R 確変大当たり結果の一方とが重複した場合に参照される変動表示時間テーブルと、天井到達と6 R 確変大当たり結果とが重複した場合に参照される変動表示時間テ

ブルとを個別に設け、天井到達と6R通常大当たり結果及び2R確変大当たり結果の一方とが重複した場合と、天井到達と6R確変大当たり結果とが重複した場合とで作動口用表示部における絵柄の変動表示時間（図柄表示装置95における図柄の変動表示時間）を相違させる構成としてもよい。例えば、天井到達と6R通常大当たり結果及び2R確変大当たり結果の一方とが重複した場合よりも、天井到達と6R確変大当たり結果とが重複した場合の方が作動口用表示部における絵柄の変動表示時間（図柄表示装置95における図柄の変動表示時間）が長くなるように構成してもよい。例えば上記変形例3に示したように前半パート及び後半パートの各々にてリーチ表示が実行される構成とする上では、天井到達と6R通常大当たり結果及び2R確変大当たり結果の一方とが重複した場合よりも、天井到達と6R確変大当たり結果とが重複した場合の方が作動口用表示部における絵柄の変動表示時間（図柄表示装置95における図柄の変動表示時間）が長くなるように構成することには技術的意義がある。

10

【1017】

<変形例5>

上記第13の実施の形態においては、天井到達と6R確変大当たり結果とが重複する場合には天井到達を示す図柄組合せと6R確変大当たり結果を示す図柄組合せとを各々停止表示させる構成とすることで、天井到達と6R確変大当たり結果とを明示する構成としたが、少なくとも天井到達を示すための具体的構成については任意である。例えば、天井到達と6R確変大当たり結果とが重複する遊技回において、図柄表示装置95（表示画面95a）に天井到達を示すための動画や静止画（キャラクタ等のカットイン画像）を表示する構成としたり、スピーカ部29から天井到達を示す効果音やBGMを出力する構成したりすることも可能である。

20

【1018】

<変形例6>

上記第13の実施の形態においては、天井到達と6R確変大当たり結果とが重複する場合には、前半パートにて天井到達を明示し且つ後半パートにて6R確変大当たり結果を明示する構成とした。すなわち、天井到達→6R確変大当たり結果の順に明示する構成としたが、これに限定されるものではない。天井到達と6R確変大当たり結果とが重複する場合には、前半パートにて6R確変大当たり結果を明示し且つ後半パートにて天井到達を明示する構成、すなわち6R確変大当たり結果→天井到達の順に明示する構成とすることも可能である。

30

【1019】

<変形例7>

上記第13の実施の形態では、6R確変大当たり結果となった場合に移行する第2通常遊技状態については次に大当たり結果となるまで継続される構成としたが、これに限定されるものではない。第2通常遊技状態についても第3通常遊技状態と同様に回数制限を設けてもよい。例えば、6R確変大当たり結果となって第2通常遊技状態へ移行した場合には特別遊技状態終了後に大当たり結果となることなく実行された遊技回の実行回数が所定の終了基準回数となった場合に第1通常遊技状態へ移行する構成としてもよい。この所定の終了基準回数については、例えば天井到達によって設定される終了基準回数と同数としてもよいし、当該終了基準回数よりも多くしてもよい。

40

【1020】

<その他の実施の形態>

なお、上述した各実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記各実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記各実施の形態に対して適用してもよい。また、上記各実施の形態に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。実施の形態の組み合わせからなる新たな構成に対して以下の各構成を個別に適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで適用することも可能である。

50

【1021】

(1) 上記各実施の形態では、第1通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルと第4通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルとを共通としたが、第1通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルと第4通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルとを個別に設けてもよい。すなわち、第1通常遊技状態にて設定される変動表示時間の範囲や内わけと、第4通常遊技状態にて設定される変動表示時間の範囲や内わけとを相違させてもよい。

【1022】

(2) 上記各実施の形態では、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ切り替わる際に電動役物93が開状態となっている場合には、電動役物93を強制的に閉状態に切り替えることにより第2作動口92への更なる入賞を回避する構成とした。低頻度サポートモードへの切替後の第2作動口92への入賞を回避する上では、例えば高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ切り替わる場合に、切替契機となる遊技回（終了基準回数到達となる遊技回）が終了する前に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ切り替える構成とすることも可能である。具体的には、終了基準回数到達となる遊技回にて変動表示中の所定のタイミングにて高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える構成としたり、終了基準回数到達となる遊技回にて確定表示が開始されるタイミングにて高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える構成としたりすることも可能である。

【1023】

(3) 第1作動口91及び第2作動口92への入賞に基づく抽選にて特殊外れとなる構成においては、第1作動口91への入賞に基づいて特殊外れとなる確率と、第2作動口への入賞に基づいて特殊外れとなる確率とを相違させることも可能である。例えば、第1作動口91への入賞に基づいて特殊外れとなる確率を第2作動口への入賞に基づいて特殊外れとなる確率よりも低くしてもよいし、第1作動口91への入賞に基づいて特殊外れとなる確率を第2作動口への入賞に基づいて特殊外れとなる確率よりも高くしてもよい。

【1024】

(4) 特殊外れを契機とした高頻度サポートモード中に天井到達となった場合には、終了基準回数に達したことに基づいて特殊外れを契機とした高頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第4通常遊技状態）から低頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第1通常遊技状態）へ移行し、その後、高頻度サポートモード対応の遊技状態へ移行する構成としたが、このように低頻度サポートモード対応の遊技状態を介在させるか否かについては任意である。例えば、特殊外れを契機とした高頻度サポートモード中に天井到達となった場合には、終了基準回数に達したことに基づいて特殊外れを契機とした高頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第4通常遊技状態）から天井到達を契機とした高頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第4通常遊技状態）へシフトさせる構成とすることも可能である。つまり、特殊外れを契機とした高頻度サポートモード中に天井到達となった場合には、終了基準回数に達した際に低頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第1通常遊技状態）を介在させることなく高頻度サポートモード対応の遊技状態を継続させる構成とすることも可能である。

【1025】

(5) 天井到達となる遊技回にて特殊外れとなった場合には、天井到達を契機として高頻度サポートモードへ移行させる構成（天井到達を優先させる構成）としてもよいし、特殊外れを契機としては高頻度サポートモードへ移行させる構成（特殊はずれを優先させる構成）としてもよい。

【1026】

(6) 上記各実施の形態では、第1作動口91に係る遊技回及び第2作動口92に係る遊技回の何れが実行される場合についても遊技回数カウンタが更新される構成としたが、これに限定されるものではない。遊技回数カウンタが第1作動口91に係る遊技回が実行される場合に更新される一方、第2作動口92に係る遊技回が実行される場合には更新さ

れない構成とすることも可能である。また、遊技回数カウンタが第2作動口92に係る遊技回が実行される場合に更新される一方、第1作動口91に係る遊技回が実行される場合には更新されない構成とすることも可能である。

【1027】

(7) 上記各実施の形態では、遊技回数カウンタの値が上限(天井)に達した場合には、天井到達を契機とした高頻度サポートモードAが終了した後に遊技回数カウンタによる遊技回のカウントが開始される構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、遊技回数カウンタの値が上限(天井)に達した場合には、天井到達の次の遊技回から遊技回数カウンタによる遊技回のカウントが開始される構成とすることも可能である。

【1028】

(8) 上記各実施の形態では、遊技回数カウンタの値が遊技回の開始時に更新(「1」減算)される構成としたが、遊技回数カウンタの値の更新タイミングについては任意である。例えば、確定表示が実行されるタイミングや遊技回が終了するタイミングにて遊技回数カウンタが更新(「1」減算)される構成とすることも可能である。

【1029】

(9) 上記各実施の形態では、高頻度サポートモードA及び高頻度サポートモードBの何れのサポートモードとなっている場合にも持ち球が微減となるようにベース(遊技球の発射数に対する賞球数の割合)を設定したが、これに限定されるものではない。少なくとも一方のサポートモードについては持ち球が微増となるようにベースを設定することも可能である。

【1030】

(10) 遊技領域PEにおける可変入賞装置83の配置箇所については任意である。例えば、遊技領域PEにおける遊技球の流下経路として、遊技盤80aの中央に配置された可変表示ユニット85を左側から迂回する左ルートと、右側から迂回する右ルートとが設けられている場合には、可変入賞装置83を一方のルートに配設し、他方のルートに発射された遊技球の可変入賞装置83への到達が不可となるように制限してもよい。

【1031】

(11) 上記各実施の形態では、主制御装置162における当否抽選(判定処理)が行われたことに基づいて作動口用表示部D1、D2における絵柄の変動表示や図柄表示装置95における図柄の変動表示を開始する構成としたが、これに限定されるものではない。主制御装置162における当否抽選(判定処理)に先立って作動口用表示部D1、D2における絵柄の変動表示や図柄表示装置95における図柄の変動表示を開始する構成とすることも可能である。

【1032】

(12) 上記各実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【1033】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダル投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されることでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【1034】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【1035】

10

20

30

40

50

＜上記各実施の形態から抽出される発明群について＞

以下、上述した各実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【1036】

＜特徴A群＞

以下の特徴A群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献1参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【1037】

特徴A1. 遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80a）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91, 92や可変入賞装置83）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）とを備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口91, 92）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置162のMPU402において抽選用の処理を実行する機能）と

、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部D1, D2における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部D1, D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU402にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第1判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第2判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第1判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第1通常遊技状態～第4通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置83）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置162のMPU402にて開閉処理を実行する

10

20

30

40

50

機能)と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態(開状態)及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態(閉状態)に切替可能な可変機構(電動役物93)と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段(主制御装置162のMPU402にて電役サポート用処理を実行する機能)と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード(サポートモード)として、第1切替モード(低頻度サポートモード)と、前記第1切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第2切替モード(高頻度サポートモードB)と、前記第1切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第3切替モード(高頻度サポートモードA)とが設けられており、

前記第2切替モード及び前記第3切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、

前記判定手段による前記判定において前記第1判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第1移行手段と、

前記判定手段による前記判定において前記第2判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第3切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第2移行手段と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【1038】

本特徴に示すように、第1判定情報に対応する判定結果(大当たり結果)となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第2判定情報に対応する判定結果(特殊外れ結果)となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。また、本特徴に示す構成においては、切替制御モードを上位のものに切り替える場合には、その契機が第1判定情報に対応する判定結果であるか、それとも第2判定情報に対応する判定結果であるかによって可変機構が受入状態となる頻度が相違することとなる。例えば、第2判定情報に対応する判定結果となった場合の切替制御モードを優遇することで特別遊技状態へ移行するまでに投資が過剰に嵩むことを抑制(遊技意欲の低下を抑制)したり、第1判定情報に対応する判定結果となった場合の切替制御モードを優遇することで遊技のメリハリを強化したりすることができる。特に、大量出球の契機(特別遊技状態への移行契機)ではない第2判定情報に対応する判定結果となった場合には速やかに第3切替モードに変更される構成とすることにより、遊技者の満足度を向上させることができる。

【1039】

なお、本特徴に示す「第1判定情報」を「当選情報」とし、「第2判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【1040】

特徴A2. 遊技領域(遊技領域PE)が形成されている遊技盤(遊技盤80a)と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段(遊技球発射機構110)と、

前記遊技領域に設けられた入球部(作動口91, 92や可変入賞装置83)への入球に基づいて遊技球(賞球)を払い出す払出手段(払出装置224)と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部(作動口91, 92)への入球が発生した場合に特別情報(保留情報)を取得する特別情報取得手段(主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能)と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段(主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432)と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置 162 の MPU 402 において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部 D1, D2 における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部 D1, D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第 1 判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第 2 判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第 1 判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第 1 通常遊技状態～第 4 通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置 83）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 93）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第 1 切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第 2 切替モード（高頻度サポートモード B）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第 3 切替モード（高頻度サポートモード A）とが設けられており、

前記第 2 切替モード及び前記第 3 切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、

前記所定遊技状態として、

前記第 1 切替モードに対応した第 1 遊技状態（例えば第 1 通常遊技状態）と、

前記第 2 切替モードに対応した第 2 遊技状態（例えば第 2 / 第 3 通常遊技状態）と、

前記第 3 切替モードに対応した第 3 遊技状態（例えば第 4 通常遊技状態）とが設けられており、

前記第 1 遊技状態において前記第 1 判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第 2 遊技状態へ移行させる第 1 移行手段と、

前記第 1 遊技状態において前記第 2 判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第 3 遊技状態へ移行させる第 2 移行手段と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【1041】

本特徴に示すように、第 1 判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第 2 判定情報に対応する判定結

10

20

30

40

50

果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。また、本特徴に示す構成においては、切替制御モードを上位のものに切り替える場合には、その契機が第1判定情報に対応する判定結果であるか、それとも第2判定情報に対応する判定結果であるかによって可変機構が受入状態となる頻度が相違することとなる。例えば、第2判定情報に対応する判定結果となった場合の切替制御モードを優遇することで特別遊技状態へ移行するまでに投資が過剰に嵩むことを抑制（遊技意欲の低下を抑制）したり、第1判定情報に対応する判定結果となった場合の切替制御モードを優遇することで遊技のメリハリを強化したりすることができる。特に、大量出球の契機（特別遊技状態への移行契機）ではない第2判定情報に対応する判定結果となった場合には速やかに第3遊技状態（第3切替モード）に切り替わる構成とすることにより、遊技者の満足度を向上させることができる。

【1042】

なお、本特徴に示す「第1判定情報」を「当選情報」とし、「第2判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【1043】

特徴A3．前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第1判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第1判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記低確率モード及び前記高確率モードの何れにおいても前記判定手段による前記判定により前記第2判定情報に対応した判定結果となる確率は同一となるように構成されており、

前記第1遊技状態は、前記第1切替モード且つ前記低確率モードに対応しており、

前記第3遊技状態は、前記第3切替モード且つ前記低確率モードに対応していることを特徴とする特徴A2に記載の遊技機。

【1044】

第1遊技状態中に第2判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく第3遊技状態へ移行する。この際、判定モードは低確率モードが引き継がれるものの切替制御モードは第1切替モードから第3切替モードに変更される。これにより、投資を抑えながら第1判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となり、ある種の遊技者救済機能が発揮されることとなる。このような救済機能を発揮させる際には上述の如く特別遊技状態を非経由となるため、当該機能が発揮されるまでの所要時間を極力短くすることができるため、遊技が無駄に遅延されているかのような印象を遊技者に与えにくくすることができる。

【1045】

特徴A4．前記第2移行手段による移行所要期間は、前記第1移行手段による移行所要期間よりも短くなるように構成されていることを特徴とする特徴A1乃至特徴A3のいずれか1つに記載の遊技機。

【1046】

本特徴に示す構成によれば、第2判定情報に対応する判定結果となった場合には、速やかに切替制御モードが第3切替モードに変更されることとなり、上述した救済機能の恩恵を享受できるまでのタイムラグを小さくすることができる。これは、第1判定情報に対応する判定結果（特別遊技状態への移行）を目指す遊技者の遊技意欲の低下を抑制する上で好ましい。

【1047】

特徴A5．前記可変機構用制御手段は、前記遊技領域に設けられた通過部（例えばスルーゲート84）を遊技球が通過したことに基づく抽選（サポート抽選）にて当選した場合に、前記可変機構を前記受入状態に切り替える構成となっており、

前記第2切替モードは、前記抽選における当選確率が前記第1切替モードよりも高くなるように変更される構成となっており、

10

20

30

40

50

前記第3切替モードは、前記抽選における当選確率は前記第1切替モードと同一であるものの、当該抽選にて当選となって前記受入状態となるまでの所要期間が短くなるように構成されていることを特徴とする特徴A1乃至特徴A4のいずれか1つに記載の遊技機。

【1048】

本特徴に示すように、第1切替モード→第2切替モードとなる場合には通過部の通過に基づく抽選における当選確率が変更され、第1切替モード→第3切替モードとなる場合には当該当選確率を変更することなく、当選から受入状態となるまでの所要時間が短くなる。このように異なるパラメータを用いて第2切替モードと第3切替モードとの差別化を図る構成とすれば、特徴A1等に示した技術的思想を好適に実現できる。

【1049】

特徴A6．前記第2切替モードは、前記第3切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合が高くなるように構成されていることを特徴とする特徴A1乃至特徴A5のいずれか1つに記載の遊技機。

【1050】

特徴A6によれば、第2切替モードとなることで、第3切替モードと比較して、発射された遊技球の数に対する払出手段により払い出された遊技球の数の割合、すなわち遊技球の払出数を遊技球の発射数で除した値（以下、ベースという）が高くなり、持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることが可能となる。つまり、第1判定情報に対応する判定結果となって特別遊技状態経由で第2切替モードへ移行した場合には、大量出球を獲得するチャンスとなる。これに対して、第3切替モードにおいては、第1切替モードよりは上記ベースが優遇されるものの、その程度については第2切替モードよりも低く抑えられることで、救済機能が過剰になることを抑制できる。このような構成とすれば、複数の切替モードの併用によって遊技のメリハリを強化できる。

【1051】

特徴A7．前記第3切替モードは、前記第2切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合が高くなるように構成されていることを特徴とする特徴A1乃至特徴A5のいずれか1つに記載の遊技機。

【1052】

特徴A7によれば、第3切替モードとなることで、第2切替モードと比較して、発射された遊技球の数に対する払出手段により払い出された遊技球の数の割合、すなわち遊技球の払出数を遊技球の発射数で除した値（以下、ベースという）が高くなり、持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることが可能となる。つまり、第2判定情報に対応する判定結果となって特別遊技状態非経由で第3切替モードへ移行した場合には、その時点では大量出球は期待できないものの、持ち球の減りを大きく抑えながら第1判定情報に対応する判定結果となった大量出球を獲得する機会を伺うことができる。このような構成とすれば、遊技の健全性を好適に向上させることができる。

【1053】

特徴A8．前記第3切替モード対応の前記所定遊技状態における遊技回の実行回数が前記第1判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば40回）となった場合に前記第1切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行するように構成されていることを特徴とする特徴A1乃至特徴A7のいずれか1つに記載の遊技機。

【1054】

第3切替モード対応の所定遊技状態における遊技回数に上限（終了基準回数）を設けることにより、第3切替モード→第1切替モードへの復帰が発生し得ることとなり、第3切替モードとなった後の遊技の緊張感の低下を好適に抑制できる。

【1055】

特徴A9．前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第1判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第1判定

10

20

30

40

50

情報に対応した判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記低確率モード及び前記高確率モードの何れにおいても前記判定手段による前記判定により前記第2判定情報に対応した判定結果となる確率は同一となるように構成されており、

前記所定遊技状態として、

前記第1切替モード且つ前記低確率モードに対応した第1遊技状態（例えば第1通常遊技状態）と、

前記第2切替モード且つ前記低確率モードに対応した第2遊技状態（例えば第3通常遊技状態）と、

前記第3切替モード且つ前記低確率モードに対応した第3遊技状態（例えば第4通常遊技状態）と

が設けられており、

前記第1移行手段は、前記第1遊技状態において前記第1判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第2遊技状態へ移行させる構成となっており、

前記第2移行手段は、前記第1遊技状態において前記第2判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第3遊技状態へ移行させる構成となっており、

前記第2遊技状態における遊技回の実行回数が前記第1判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば40回）となった場合に前記第1遊技状態へ移行させる第3移行手段（主制御装置162のMPU402において時短消化時に第3通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第3遊技状態における遊技回の実行回数が前記第1判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば40回）となった場合に前記第1遊技状態へ移行させる第4移行手段（主制御装置162のMPU402において時短消化時に第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行させる機能）と

を備えていることを特徴とする特徴A1乃至特徴A8のいずれか1つに記載の遊技機。

【1056】

本特徴によれば、第3遊技状態における遊技回数に上限（終了基準回数）が設けられており、上限到達で第3遊技状態→第1遊技状態への降格（復帰）が発生し得る。このような構成とすれば、第3遊技状態への移行後の遊技の緊張感の低下を好適に抑制できる。

【1057】

また、第2遊技状態及び第3遊技状態には終了基準回数が各々設定される。遊技回数に上限が設けられた限定的な有利状態への移行ルートを特別遊技状態経由／非経由で各々設けることにより遊技の多様化に寄与できる。なお、このような構成とする上では、第3切替モードにおけるベースを、第1切替モードにおけるベースとの差よりも第2切替モードにおけるベースとの差の方が小さくなるように構成することが好ましい。

【1058】

特徴A10．前記第4移行手段により前記第1遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数を、前記第3移行手段により前記第1遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数よりも少ない回数となるように設定する手段を有していることを特徴とする特徴A9に記載の遊技機。

【1059】

本特徴に示すように、第3遊技状態における終了基準回数を第2遊技状態における終了基準回数よりも少なくなるように設定することは、第3遊技状態への移行頻度を引き上げて、遊技状態の移行頻度を高くする上で有利である。これは、遊技の単調化を抑制する上で好ましい。

【1060】

特徴A11．前記第4移行手段により前記第1遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数を、前記第3移行手段により前記第1遊技状態へ移行させる基準である終了基準回

10

20

30

40

50

数と同じ回数となるように設定する手段を有していることを特徴とする特徴 A 9 に記載の遊技機。

【1061】

本特徴に示すように、第 3 遊技状態における終了基準回数と第 2 遊技状態における終了基準回数とを揃える構成とすれば、1 の遊技状態（第 2 遊技状態、第 3 遊技状態）への移行ルートがあたかも複数設けられているかのように見せることができる。これは、遊技の多様化を実現しつつそれが遊技者の困惑を招く要因になることを回避する上で好ましい。

【1062】

特徴 A 1 2. 前記第 1 遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第 1 判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数となった場合に前記第 3 遊技状態へ移行させる第 5 移行手段と、

前記第 5 移行手段により前記第 3 遊技状態へ移行した場合に、当該第 3 遊技状態における遊技回の実行回数が前記第 1 判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば 400 回）となった場合に前記第 1 遊技状態へ移行させる第 6 移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 において時短消化時に第 4 通常遊技状態から第 1 通常遊技状態へ移行させる機能）とを備え、

前記第 6 移行手段により前記第 1 遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数を、前記第 4 移行手段により前記第 1 遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数よりも多い回数となるように設定する構成となっていることを特徴とする特徴 A 9 乃至特徴 A 11 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1063】

本特徴に示す構成によれば、第 1 遊技状態において第 2 判定情報に対応する判定結果となった場合、また、第 1 遊技状態中に遊技回の実行回数が上限回数（天井）となった場合には、第 3 切替モード対応の第 3 遊技状態へ移行する。このように、第 3 遊技状態への移行契機を特別遊技状態への移行に対応しない判定結果や天井到達として、当該第 3 遊技状態による遊技者の救済を図ることにより、過度の投資の抑制に寄与できる。特に、天井到達を契機として設定される終了基準回数を相対的に多く且つ第 2 判定情報に対応する判定結果を契機として設定される終了基準回数を相対的に少なくすることにより、遊技の多様化と救済機能の強化とを好適に実現させることができる。

【1064】

特徴 A 1 3. 遊技領域（遊技領域 PE）が形成されている遊技盤（遊技盤 80a）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構 110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口 91, 92 や可変入賞装置 83）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置 224）とを備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口 91, 92）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置 162 の RAM 404 における保留球格納エリア 432）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置 162 の MPU 402 において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部 D1, D2 における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の

10

20

30

40

50

遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部 D 1 , D 2 ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第 1 判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第 2 判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第 1 判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第 1 通常遊技状態～第 4 通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置 8 3 ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 9 3 ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第 1 切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第 2 切替モード（高頻度サポートモード B）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第 3 切替モード（高頻度サポートモード A）とが設けられており、

前記第 2 切替モード及び前記第 3 切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、

前記所定遊技状態として、

前記第 1 切替モードに対応した第 1 遊技状態（例えば第 1 通常遊技状態）と、

前記第 2 切替モードに対応した第 2 遊技状態（例えば第 2 / 第 3 通常遊技状態）と、

前記第 3 切替モードに対応した第 3 遊技状態（例えば第 4 通常遊技状態）と

が設けられており、

前記第 1 遊技状態において前記第 1 判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第 2 遊技状態へ移行させる第 1 移行手段と、

前記第 1 遊技状態において前記第 2 判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第 3 遊技状態へ移行させる第 2 移行手段と、

前記第 1 遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第 1 判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記第 3 遊技状態へ移行させる手段と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【 1 0 6 5 】

本特徴に示すように、第 1 判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第 2 判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合又は第 1 遊技状態中に遊技回の実行回数が上限回数（天井到達）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。また、本特徴に示す構成においては、切替制御モードを上位のものに切り替える場合には、その契機が第 1 判定情報に対応する判定結果であるか

、それとも第2判定情報に対応する判定結果又は天井到達であるかによって可変機構が受入状態となる頻度が相違することとなる。これにより、更なる遊技の多様化が実現される。特に、第3遊技状態への移行契機を特別遊技状態への移行に対応しない判定結果や天井到達として当該第3遊技状態による遊技者の救済を図ることにより、過度の投資の抑制に寄与できる。

【1066】

なお、本特徴に示す「第1判定情報」を「当選情報」とし、「第2判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【1067】

特徴A14. 遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80a）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91, 92や可変入賞装置83）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）と
を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口91, 92）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置162のMPU402において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部D1, D2における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部D1, D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU402にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第1判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第2判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第1判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第1通常遊技状態～第4通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置83）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置162のMPU402にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物93）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置162のMPU402にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）とし

10

20

30

40

50

て、第1切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第1切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第2切替モード（高頻度サポートモードB）と、前記第1切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第3切替モード（高頻度サポートモードA）とが設けられており、

前記第2切替モード及び前記第3切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、

前記所定遊技状態として、

前記第1切替モードに対応した第1遊技状態（例えば第1通常遊技状態）と、

前記第2切替モードに対応した第2遊技状態（例えば第2／第3通常遊技状態）と、

前記第3切替モードに対応した第3遊技状態（例えば第4通常遊技状態）と

が設けられており、

前記第1遊技状態において前記第1判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第2遊技状態へ移行させる手段と、

前記第1遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第1判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記第3遊技状態へ移行させる手段と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【1068】

本特徴に示すように、第1判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第1遊技状態中に遊技回の実行回数が上限回数（天井到達）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。また、本特徴に示す構成においては、切替制御モードを上位のものに切り替える場合には、その契機が第1判定情報に対応する判定結果であるか、それとも天井到達であるかによって可変機構が受入状態となる頻度が相違することとなる。これにより、更なる遊技の多様化が実現される。特に、第3遊技状態への移行契機を天井到達として当該第3遊技状態による遊技者の救済を図ることにより、過度の投資の抑制に寄与できる。

【1069】

なお、本特徴に示す「第1判定情報」を「当選情報」とし、「第2判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【1070】

なお、上記特徴A1～特徴A12に示した各技術的思想を特徴A13～特徴A14に適用してもよい。

【1071】

<特徴B群>

以下の特徴B群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献1参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【1072】

特徴B1. 遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80a）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91, 92や可変入賞装置83）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）と

10

20

30

40

50

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口 9 1， 9 2）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置 1 6 2 の R A M 4 0 4 における保留球格納エリア 4 3 2）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において抽選用の処理を実行する機能）と

、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部 D 1， D 2 における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部 D 1， D 2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第 1 判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第 2 判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第 1 判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第 1 通常遊技状態～第 4 通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置 8 3）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて可変入賞装置 8 3 の開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 9 3）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード A， B）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第 1 種遊技状態（例えば第 1 通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第 2 種遊技状態（例えば第 2 通常遊技状態、第 3 通常遊技状態、第 4 通常遊技状態）とが設けられており、

前記第 1 種遊技状態において前記第 1 判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第 2 種遊技状態へ移行させる第 1 移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において大当たり結果を契機として第 1 通常遊技状態から第 2 通常遊技状態又は第 3 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 1 種遊技状態において前記第 2 判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第 2 種遊技状態へ移行させる第 2 移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において特殊外れ結果を契機として第 1 通

10

20

30

40

50

常遊技状態から第4通常遊技状態へ移行させる機能)と、

前記第2移行手段により前記第2種遊技状態に移行した後に前記第1判定情報に対応する判定結果となることなく当該第2種遊技状態中の遊技回の実行回数が終了基準回数(例えば40回)となった場合に、前記第1種遊技状態へ移行させる第3移行手段(主制御装置162のMPU402において時短消化を契機として第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行させる機能)と、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第1判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数(天井:例えば400回)となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第2種遊技状態へ移行させる第4移行手段(主制御装置162のMPU402において天井到達を契機として第4通常遊技状態へ移行させる機能)とを備え、

前記第4移行手段は、前記第2移行手段により移行した前記第2種遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合に、少なくとも当該第2種遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となるまで当該上限回数到達を契機とした前記第2種遊技状態への移行を遅延させる構成となっていることを特徴とする遊技機。

【1073】

特徴B1によれば、特別遊技状態への移行契機(第1判定情報対応の判定結果)が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第2判定情報に対応する判定結果や特別遊技状態終了後の遊技回数の上限回数到達(天井到達)によって高頻度切替モード対応の第2種遊技状態へ移行する場合がある。高頻度切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、上述の如く第2種遊技状態への移行契機として第2判定情報に対応する判定結果と天井到達とを併用した場合には以下の懸念が生じる。すなわち、仮に第2種遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達が無効化されたり、第2判定情報に対応する判定結果を契機とした第2種遊技状態が強制終了されたりした場合には、遊技者が本来享受できたはずの恩恵の一部が消失し、遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、第2種遊技状態中に天井到達となった場合には少なくとも当該第2種遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数となるまで当該天井到達を契機とした第2種遊技状態への移行が遅延されることとなる。これにより、上記懸念を払拭し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。

【1074】

なお、本特徴に示す構成を「遊技領域(遊技領域PE)が形成されている遊技盤(遊技盤80a)と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段(遊技球発射機構110)と、前記遊技領域に設けられた入球部(作動口91, 92や可変入賞装置83)への入球に基づいて遊技球(賞球)を払い出す払出手段(払出装置224)とを備えている遊技機であって、前記入球部としての始動入球部(作動口91, 92)への入球が発生した場合に特別情報(保留情報)を取得する特別情報取得手段(主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能)と、前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段(主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432)と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報(例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群)と対応しているか否かの判定を行う判定手段(主制御装置162のMPU402において抽選用の処理を実行する機能)と、前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作(作動口用表示部D1, D2における絵柄の可変表示)が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段(作動口用表示部D1, D2)を制御する遊技回制御手段(主制御装置162のMPU402にて遊技回制御処理を実行する機能)とを備え、前記所定の判定情報と

して、第1判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第2判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、前記判定手段による判定結果が前記第1判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第1通常遊技状態～第4通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置83）と、前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置162のMPU402にて開閉処理を実行する機能）と、前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物93）と、前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置162のMPU402にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第1種切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第1種切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第2種切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、前記第1種切替モード対応の前記所定遊技状態において前記第2判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第2種切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第1の移行手段（主制御装置162のMPU402において特殊外れ結果を契機として第1通常遊技状態から第4通常遊技状態へ移行させる機能）と、前記第1の移行手段により前記第1種切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行した場合に、当該所定遊技状態における遊技回の実行回数が前記第1判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば40回）となった場合に前記第1種切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第2の移行手段（主制御装置162のMPU402において時短消化を契機とした第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行させる機能）と、前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第1判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば400回）となった場合に前記第2種切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第3の移行手段（主制御装置162のMPU402において天井到達を契機として第1通常遊技状態から第4通常遊技状態へ移行させる機能）とを備え、前記第3の移行手段は、前記第2判定情報に対応する判定結果を契機として移行した第2種切替モード対応の前記所定遊技状態中に遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合に、少なくとも当該所定遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となるまで当該上限回数到達を契機とした前記第2種切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を遅延させる構成となっていることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【1075】

特徴B2. 遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80a）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91, 92や可変入賞装置83）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口91, 92）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行

う判定手段（主制御装置 162 の MPU 402 において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部 D1、D2 における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部 D1、D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

10

前記所定の判定情報として、第 1 判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第 2 判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第 1 判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基いて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第 1 通常遊技状態～第 4 通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置 83）と、

20

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて可変入賞装置 83 の開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 93）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第 1 切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第 2 切替モード（高頻度サポートモード B）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第 3 切替モード（高頻度サポートモード A）とが設けられており、

30

前記第 2 切替モード及び前記第 3 切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、

前記所定遊技状態として、前記第 1 切替モードに対応した第 1 遊技状態（例えば第 1 通常遊技状態）と、前記第 2 切替モードに対応した第 2 遊技状態（例えば第 2 / 第 3 通常遊技状態）と、前記第 3 切替モードに対応した第 3 遊技状態（例えば第 4 通常遊技状態）とが設けられており、

前記第 1 遊技状態において前記第 1 判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第 2 遊技状態へ移行させる第 1 移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 において大当たり結果を契機として第 1 通常遊技状態から第 2 通常遊技状態又は第 3 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

40

前記第 1 遊技状態において前記第 2 判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第 3 遊技状態へ移行させる第 2 移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 において特殊外れ結果を契機として第 1 通常遊技状態から第 4 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 2 移行手段により移行した前記第 3 遊技状態において、当該第 3 遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第 1 判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば 40 回）となった場合に、前記第 1 遊技状態へ移行させる第 3 移行手段（主制御装置

50

162のMPU402において時短消化を契機として第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行させる機能)と、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第1判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数(天井:例えば400回)となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第3遊技状態へ移行させる第4移行手段(主制御装置162のMPU402において天井到達を契機として第4通常遊技状態へ移行させる機能)とを備え、

前記第4移行手段は、前記第2移行手段により移行した第3遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合に、少なくとも当該第3遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となるまで当該上限回数到達を契機とした前記第3遊技状態への移行を遅延させる構成となっていることを特徴とする遊技機。

【1076】

特徴B2によれば、特別遊技状態への移行契機(第1判定情報対応の判定結果)が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第2判定情報に対応する判定結果や特別遊技状態終了後の遊技回数の上限回数到達(天井到達)によって第3切替モード対応の第3遊技状態へ移行する場合がある。第3切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、上述の如く第3遊技状態への移行契機として第2判定情報に対応する判定結果と天井到達とを併用した場合には以下の懸念が生じる。すなわち、仮に第3遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達が無効化されたり、第2判定情報に対応する判定結果を契機とした第3遊技状態が強制終了されたりした場合には、遊技者が本来享受できたはずの恩恵の一部が消失し、遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、第3遊技状態中に天井到達となった場合には少なくとも当該第3遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数となるまで当該天井到達を契機とした第3遊技状態への移行が遅延されることとなる。これにより、上記懸念を払拭し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。

【1077】

特徴B3. 前記第4移行手段により前記第3遊技状態へ移行した場合の前記可変機構の切替態様は、前記第2移行手段により前記第3遊技状態へ移行した場合の前記可変機構の切替態様と同一となるように構成されていることを特徴とする特徴B2に記載の遊技機。

【1078】

特徴B2に示したように、第3遊技状態中に天井到達となり当該天井到達を契機とした第3遊技状態へ移行する場合には、可変機構の切替態様を同一となるように揃えることにより、天井到達の恩恵がそれまでの挙動に対して見劣りすることを抑制することができる。

【1079】

特徴B4. 前記終了基準回数は第1終了基準回数であり、

前記第4移行手段により移行した前記第3遊技状態において、当該第3遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第1判定情報に対応する判定結果となることなく第2終了基準回数(例えば400回)となった場合に、前記第1遊技状態へ移行させる第5移行手段(主制御装置162のMPU402において時短消化を契機として第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行させる機能)を備え、

前記第1終了基準回数は、前記第2終了基準回数よりも少なくなるように規定されていることを特徴とする特徴B2又は特徴B3に記載の遊技機。

【1080】

特徴B2に示した遅延機能を有している場合には、大きく遅延した後に天井到達による恩恵が即座に終了してしまっは遊技者の遊技意欲を損なう要因になると想定される。そこで、本特徴に示すように、第1終了基準回数 < 第2終了基準回数とすることにより、過剰な遅延を抑制するとともに天井到達後の恩恵が陳腐であるとの印象となることを抑制することができる。

【1081】

特徴B5. 前記第4移行手段は、前記第2移行手段により移行した第3遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合には、当該第3遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となったことを契機とした前記第3移行手段による前記第1遊技状態への移行後に、前記上限回数到達を契機とした前記第3遊技状態へ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴B2乃至特徴B4のいずれか1つに記載の遊技機。

【1082】

本特徴に示すように、第3遊技状態中に天井到達となった場合には、第3遊技状態から第1遊技状態へ移行させた後に第3遊技状態へ復帰させる構成とすることで、遊技のリズムにアクセントを付与することができ、遊技の単調化抑制に寄与できる。

10

【1083】

特徴B6. 前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記第4移行手段は、前記第2移行手段により移行した第3遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合には、当該第3遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となったことを契機とした前記第3移行手段による前記第1遊技状態への移行後に、前記上限回数到達を契機とした前記第3遊技状態へ移行させる構成となっており、

前記第4移行手段による前記第3遊技状態への移行が遅延されている状況下にて前記第3移行手段により移行した前記第1遊技状態中に実行される遊技回数は前記取得情報記憶手段により記憶可能な特別情報の記憶上限よりも少なくなるように規定されていることを特徴とする特徴B2乃至特徴B4のいずれか1つに記載の遊技機。

20

【1084】

本特徴に示すように、第3遊技状態中の天井到達となった場合には、第3遊技状態から第1遊技状態へ移行させた後に第3遊技状態へ復帰させる構成とすることで、遊技のリズムにアクセントを付与することができ、遊技の単調化抑制に寄与できる。また、第1遊技状態を介在させる構成においては、当該第1遊技状態における遊技回が繰り返されることで恩恵の享受が不当に遅延されているかのような印象を遊技者に与える可能性が高くなる。特に、第1遊技状態の介在によって記憶されている特別情報の数が0となって遊技回の連続進行が途切れることでそのような印象が強くなると想定される。この点、介在する第1遊技状態にて実行される遊技回数を特別情報の記憶上限よりも少なくなるように制限することで、第3遊技状態への復帰時に遊技回の連続が途切れることを回避し、上記懸念を好適に払拭することができる。

30

【1085】

特徴B7. 前記第4移行手段は、前記第2移行手段により移行した第3遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合には、当該第3遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となったことを契機とした前記第3移行手段による前記第1遊技状態への移行後であって当該第1遊技状態における1の遊技回の実行後に前記上限回数到達を契機とした前記第3遊技状態へ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴B2乃至特徴B4のいずれか1つに記載の遊技機。

40

【1086】

本特徴に示すように、第3遊技状態中の天井到達となった場合には、第3遊技状態から第1遊技状態へ移行させた後に第3遊技状態へ復帰させる構成とすることで、遊技のリズムにアクセントを付与することができ、遊技の単調化抑制に寄与できる。また、第1遊技状態を介在させる構成においては、当該第1遊技状態における遊技回が繰り返されることで恩恵の享受が不当に遅延されているかのような印象を遊技者に与える可能性が高くなる。この点、1の遊技回を経て第3遊技状態に復帰する構成とすれば、上記懸念を好適に払拭することができる。

【1087】

特徴B8. 前記第4移行手段により前記第3遊技状態への移行が遅延されている前記第

50

1 遊技状態中に前記第3遊技状態へ移行する旨を報知する報知手段を備えていることを特徴とする特徴B5乃至特徴B7のいずれか1つに記載の遊技機。

【1088】

第1遊技状態中に第3遊技状態へ移行する旨を報知する機会を確保する構成とすることは、第1遊技状態への移行前の第3遊技状態中は各遊技回への注目を促す上で好ましい。

【1089】

特徴B9．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記遊技回制御手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に応じて前記遊技回用動作の動作期間を設定可能な動作期間設定手段を有し、

前記動作期間設定手段は、前記第4移行手段により前記第3遊技状態への移行が遅延されている前記第1遊技状態中に実行される遊技回については、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に関係なく所定の動作期間を設定するように構成されていることを特徴とする特徴B8に記載の遊技機。

【1090】

特徴B5等に応じたように、第1遊技状態を経由して第3遊技状態に復帰する構成においては、第1遊技状態中に実行される遊技回の遊技回用動作の動作期間がばらつくことで以下の不都合が生じ得る。すなわち動作期間が比較的短い場合には第3遊技状態への移行を遊技者に報知するための時間が不十分となり、動作期間が比較的長い場合には第3遊技状態への移行が不当に遅延されているかのような印象を遊技者に与えやすくなったりする。そこで、本特徴に示すように、第3遊技状態への移行が遅延されている第1遊技状態中の遊技回については、取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に関係なく所定の動作期間を設定する構成として、動作期間を一定とすることで上記懸念を解消できる。

【1091】

特徴B10．前記第4移行手段は、前記第2移行手段により移行した第3遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合には、当該第3遊技状態の終了後に他の遊技状態を経由することなく前記上限回数到達を契機とした前記第3遊技状態へ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴B2乃至特徴B4のいずれか1つに記載の遊技機。

【1092】

本特徴に示すように、第2判定情報に対応する判定結果を契機とした第3遊技状態と天井到達を契機とした第3遊技状態とをシームレスに繋げる構成とすれば、2つの恩恵を1つにまとめることができ、インパクトを強化できる。

【1093】

特徴B11．前記第2移行手段により移行した前記第3遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となり、前記第4移行手段による前記第3遊技状態への移行が遅延されている最中に前記判定手段による判定結果が前記第1判定情報に対応する判定結果となった場合には、前記上限回数到達を契機とした第4移行手段への移行が無効となるように構成されていることを特徴とする特徴B2乃至特徴B10のいずれか1つに記載の遊技機。

【1094】

本特徴に示すように天井到達を契機とした第3遊技状態への移行が控えている状況下にて第1判定情報に対応する判定結果となった場合に、天井到達を契機とした第3遊技状態への移行が無効となるように構成することは、遊技者の救済機能が過剰になることを抑制する上で好ましい。

【1095】

特徴B12．前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第1判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば400回）となった場合に、前記第3遊技状態への移行する旨を示す特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段を備え、

前記特殊演出実行手段は、前記第1遊技状態中に前記上限回数到達となった場合には当該上限回数到達となった遊技回において前記特殊演出を実行する一方、前記第2移行手段

により移行した前記第3遊技状態中に前記上限回数到達となった場合には当該上限回数到達となった遊技回において前記特殊演出を実行しない構成となっていることを特徴とする特徴B2乃至特徴B11のいずれか1つに記載の遊技機。

【1096】

第1遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合にはその遊技回にて特殊演出を実行することで第3遊技状態へ移行する旨が速やかに報知される。これに対して、第3遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合にはその遊技回では特殊演出が回避される。このように、天井到達を契機とした第3遊技状態への移行が遅延されている場合には、敢えて特殊演出を行わない構成とすることにより、第2判定情報に対応する判定結果を契機として移行した第3遊技状態への注目度が当該遊技状態の終了前に低下することを抑制できる。

10

【1097】

特徴B13．前記第2移行手段により移行した前記第3遊技状態中に前記上限回数到達となった場合には、当該上限回数到達となった遊技回の実行される遊技回であって、前記第4移行手段により前記上限回数到達を契機とした前記第3遊技状態へ移行する前の遊技回において前記第3遊技状態へ移行する旨を報知する手段を備えていることを特徴とする特徴B2乃至特徴B11のいずれか1つに記載の遊技機。

【1098】

本特徴に示すように、第3遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合には、天井到達となった後に実行される遊技回において当該天井到達を契機として第3遊技状態へ移行する前の遊技回において第3遊技状態への移行（天井到達）が遊技者に報知される。このような構成とすれば、天井到達となり得る遊技回以外の遊技回においても天井到達によって第3遊技状態が実質的に延長されることへの期待を促すことができる。

20

【1099】

特徴B14．前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第1判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば400回）となった場合に、前記第3遊技状態への移行する旨を示す特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段を備え、

前記特殊演出実行手段は、前記第3遊技状態中に前記上限回数到達となり且つ当該第3遊技状態中における遊技回の実行回数が所定回数よりも多い場合には、当該上限回数到達となった遊技回において前記特殊演出を実行する一方、前記第3遊技状態中に前記上限回数到達となり且つ当該第3遊技状態中における遊技回の実行回数が前記所定回数よりも少ない場合には、当該上限回数到達となった遊技回よりも後に実行される遊技回において前記特殊演出を実行する構成となっていることを特徴とする特徴B2乃至特徴B11のいずれか1つに記載の遊技機。

30

【1100】

第2判定情報に対応する判定結果を契機として移行した第3遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合には、そのタイミングによって遊技者の印象に違いが生じ得る。例えば、移行直後に天井到達となった場合には第2判定情報に対応する判定結果が無駄引きであったかのような印象となる可能性がある。そこで、本特徴に示すように、第3遊技状態中に天井到達となった場合には、当該第3遊技状態中の遊技回の実行回数（それまでに実行された遊技回数）に応じて特殊演出の発生タイミング、すなわち天井到達の報知タイミングを相違させることにより、上記懸念を払しょくできる。

40

【1101】

なお、特徴B3～特徴B14に示した各技術的思想を特徴B1に適用してもよい。

【1102】

因みに、上記特徴A群に示した各技術的思想を特徴B1～特徴B14に適用してもよい。

【1103】

<特徴C群>

以下の特徴C群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊

50

技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献1参照）。という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【1104】

特徴C1. 遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80aA）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91A、92Aや可変入賞装置83A）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）と
を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口91A、92A）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432A）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置162のMPU402において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部D1、D2における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部D1、D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU402にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第1判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第2判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第1判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第1通常遊技状態～第4通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置83A）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置162のMPU402にて可変入賞装置83Aの開閉処理を実行する機能）と
を備え、

前記始動入球部として、第1始動入球部（第1作動口91A）と第2始動入球部（第2作動口92A）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第1始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第1記憶手段（第1作動口用保留エリアRa）と、前記第2始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第2記憶手段（第2作動口用保留エリア

10

20

30

40

50

R b) とが設けられており、

前記第 2 記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記第 1 判定情報に対応する判定結果は、前記第 1 始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第 2 始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第 2 判定情報に対応する判定結果は、前記第 2 始動入球部への入球に基づく前記判定においてのみ発生し得る構成となっており、

前記第 2 始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 9 3 A）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて電
役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第 2 始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第 2 始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード A, B）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第 1 種遊技状態（例えば第 1 通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第 2 種遊技状態（例えば第 2 通常遊技状態、第 3 通常遊技状態、第 4 通常遊技状態）とが設けられており、

前記第 1 種遊技状態において前記第 1 判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第 2 種遊技状態へ移行させる第 1 の移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において大当たり結果を契機として第 1 通常遊技状態から第 2 通常遊技状態又は第 3 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 1 の移行手段により移行した前記第 2 種遊技状態において、当該第 2 種遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第 1 判定情報に対応する判定結果となることなく第 1 終了基準回数（例えば 2 0 回）となった場合に、前記第 1 種遊技状態へ移行させる第 2 の移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において時短消化を契機として第 3 通常遊技状態から第 1 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 1 種遊技状態において前記第 2 判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第 2 種遊技状態へ移行させる第 3 の移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において特殊外れ結果を契機として第 1 通常遊技状態から第 4 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 3 の移行手段により移行した前記第 2 種遊技状態において、当該第 2 種遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第 1 判定情報に対応する判定結果となることなく第 2 終了基準回数（例えば 2 0 回）となった場合に、前記第 1 種遊技状態へ移行させる第 4 の移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において時短消化を契機として第 4 通常遊技状態から第 1 通常遊技状態へ移行させる機能）と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【1 1 0 5】

特徴 C 1 によれば、第 1 種遊技状態において第 1 判定情報に対応する判定結果となった場合には特別遊技状態を経て第 2 種遊技状態に移行する。第 2 種遊技状態は、高頻度切替モードに対応しており、第 2 始動入球部への入球が増えることで持ち球の減りが抑制される。第 2 種遊技状態には回数制限が設けられており、当該第 2 種遊技状態における遊技回の実行回数が第 1 終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第 1 種遊技状態へ移行する。これにより、第 2 始動入球部への入球が困難となる。ここで、第 2 始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報については第 2 記憶手段によって記憶され、第 2 種遊技状態から第 1 種遊技状態へ移行した後は、それら記憶されている特別情報に基づいて遊技回が実行される。第 2 始動入球部に係る残りの遊技回においては第 2 判定情報

に対応する判定結果となり得る。それら残りの遊技回にて第2判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を非経由で速やかに第2種遊技状態へ移行し、高頻度切替モードがループすることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら第1判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【1106】

特徴C2. 遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80aA）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91A、92Aや可変入賞装置83A）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）とを備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口91A、92A）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432A）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置162のMPU402において抽選用の処理を実行する機能）と

、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部D1、D2における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部D1、D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU402にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第1判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第2判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第1判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第1通常遊技状態～第4通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置83A）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置162のMPU402にて可変入賞装置83Aの開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記始動入球部として、第1始動入球部（第1作動口91A）と、第2始動入球部（第2作動口92A）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第1始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第1記憶手段（第1作動口用保留エリアRa）と、前記第2始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第2記憶手段（第2作動口用保留エリアRb）とが設けられており、

前記第2記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記第 1 判定情報に対応する判定結果は、前記第 1 始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第 2 始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第 2 判定情報に対応する判定結果は、前記第 2 始動入球部への入球に基づく前記判定においてのみ発生し得る構成となっており、

前記第 2 始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 9 3 A）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第 2 始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された第 1 切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第 1 切替モードよりも前記第 2 始動入球部への入球が容易となるように設定された第 2 切替モード（高頻度サポートモード B）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第 1 切替モードよりも前記第 2 始動入球部への入球が容易となるように設定された第 3 切替モード（高頻度サポートモード A）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記第 1 切替モードに対応した第 1 遊技状態（例えば第 1 通常遊技状態）と、前記第 2 切替モードに対応した第 2 遊技状態（例えば第 2 / 第 3 通常遊技状態）と、前記第 3 切替モードに対応した第 3 遊技状態（例えば第 4 通常遊技状態）とが設けられており、

前記第 1 遊技状態において前記第 1 判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第 2 遊技状態へ移行させる第 1 の移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において大当たり結果を契機として第 1 通常遊技状態から第 2 通常遊技状態又は第 3 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 1 の移行手段により移行した前記第 2 遊技状態において、当該第 2 遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第 1 判定情報に対応する判定結果となることなく第 1 終了基準回数（例えば 2 0 回）となった場合に、前記第 1 遊技状態へ移行させる第 2 の移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において時短消化を契機として第 3 通常遊技状態から第 1 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 1 遊技状態において前記第 2 判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第 3 遊技状態へ移行させる第 3 の移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において特殊外れ結果を契機として第 1 通常遊技状態から第 4 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 3 の移行手段により移行した前記第 3 遊技状態において、当該第 3 遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第 1 判定情報に対応する判定結果となることなく第 2 終了基準回数（例えば 2 0 回）となった場合に、前記第 1 遊技状態へ移行させる第 4 の移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において時短消化を契機として第 4 通常遊技状態から第 1 通常遊技状態へ移行させる機能）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【1 1 0 7】

特徴 C 2 によれば、第 1 遊技状態において第 1 判定情報に対応する判定結果となった場合には特別遊技状態を経て第 2 遊技状態に移行する。第 2 遊技状態は、第 2 切替モードに対応しており、第 2 始動入球部への入球が増えることで持ち球の減りが抑制される。第 2 遊技状態には回数制限が設けられており、当該第 2 遊技状態における遊技回の実行回数が第 1 終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第 1 遊技状態へ移行する。これにより、第 2 始動入球部への入球が困難となる。ここで、第 2 始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報については第 2 記憶手段によって記憶され、第 2 遊技状態から第 1 遊技状態へ移行した後は、それら記憶されている特別情報に基づいて遊技回が実行

10

20

30

40

50

される。第2始動入球部に係る残りの遊技回においては第2判定情報に対応する判定結果となり得る。それら残りの遊技回にて第2判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を非経由で第3切替モード対応の第3遊技状態へ移行し、高頻度切替モードがループすることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら第1判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【1108】

特徴C3. 遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80aA）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

10

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91A、92Aや可変入賞装置83A）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）とを備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口91A、92A）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432A）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置162のMPU402において抽選用の処理を実行する機能）と、

20

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部D1、D2における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部D1、D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU402にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

30

前記所定の判定情報として、第1判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第2判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第1判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第1通常遊技状態～第4通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置83A）と、

40

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置162のMPU402にて可変入賞装置83Aの開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記始動入球部として、前記遊技領域における第1流路（左ルート）に配設された第1始動入球部（第1作動口91）と、前記遊技領域における第2流路（右ルート）に配設された第2始動入球部（第2作動口92）とを有し、

前記取得情報記憶手段として、前記第1始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第1記憶手段（第1作動口用保留エリアRa）と、前記第2始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第2記憶手段（第2作動口用保留エリア

50

R b) とが設けられており、

前記第 2 記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記第 1 判定情報に対応する判定結果は、前記第 1 始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第 2 始動入球部への入球に基づく判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第 2 判定情報に対応する判定結果は、前記第 2 始動入球部への入球に基づく判定においてのみ発生し得る構成となっており、

前記第 2 始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 9 3 A）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて電
役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第 2 始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された第 1 切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第 1 切替モードよりも前記第 2 始動入球部への入球が容易となるように設定された第 2 切替モード（高頻度サポートモード B）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第 1 切替モードよりも前記第 2 始動入球部への入球が容易となるように設定された第 3 切替モード（高頻度サポートモード A）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記第 1 切替モードに対応した第 1 遊技状態（例えば第 1 通常遊技状態）と、前記第 2 切替モードに対応した第 2 遊技状態（例えば第 2 / 第 3 通常遊技状態）と、前記第 3 切替モードに対応した第 3 遊技状態（例えば第 4 通常遊技状態）とが設けられており、

前記第 1 遊技状態において前記第 1 判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第 2 遊技状態へ移行させる第 1 の移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において大当たり結果を契機として第 1 通常遊技状態から第 2 通常遊技状態又は第 3 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 1 の移行手段により移行した前記第 2 遊技状態において、当該第 2 遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第 1 判定情報に対応する判定結果となることなく第 1 終了基準回数（例えば 2 0 回）となった場合に、前記第 1 遊技状態へ移行させる第 2 の移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において時短消化を契機として第 3 通常遊技状態から第 1 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 1 遊技状態において前記第 2 判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第 3 遊技状態へ移行させる第 3 の移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において特殊外れ結果を契機として第 1 通常遊技状態から第 4 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 3 の移行手段により移行した前記第 3 遊技状態において、当該第 3 遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第 1 判定情報に対応する判定結果となることなく第 2 終了基準回数（例えば 2 0 回）となった場合に、前記第 1 遊技状態へ移行させる第 4 の移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において時短消化を契機として第 4 通常遊技状態から第 1 通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。

【1 1 0 9】

特徴 C 3 によれば、第 1 遊技状態において第 1 判定情報に対応する判定結果となった場合には特別遊技状態を経て第 2 遊技状態に移行する。第 2 遊技状態は、第 2 切替モードに対応しており、第 2 ルートへ遊技球を発射することで第 2 始動入球部への入球が増えて持ち球の減りが抑制される。第 2 遊技状態には回数制限が設けられており、当該第 2 遊技状態における遊技回の実行回数が第 1 終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第 1 遊技状態へ移行する。これにより、第 2 始動入球部への入球が困難となる。ここ

で、第2始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報については第2記憶手段によって記憶され、第2遊技状態から第1遊技状態へ移行した後は、それら記憶されている特別情報に基づいて遊技回が実行される。第2始動入球部に係る残りの遊技回においては第2判定情報に対応する判定結果となり得る。それら残りの遊技回にて第2判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を非経由で第3切替モード対応の第3遊技状態へ移行し、高頻度切替モードがループすることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら第1判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【1110】

特徴C4. 前記第2始動入球部への入球に基づく前記判定では、前記第1判定情報に対応する判定結果となるよりも前記第2判定情報に対応する判定結果となりやすい構成となっていることを特徴とする特徴C2又は特徴C3に記載の遊技機。

10

【1111】

上述したように第2遊技状態又は第3遊技状態から第1遊技状態へ移行した場合には、第2記憶手段に記憶されている特別情報の数を上限として第2始動入球部に係る遊技回が実行される。これらの遊技回において第1判定情報に対応する判定結果となる確率よりも第2判定情報に対応する判定結果となる確率が高くなっており、第1判定情報に対応する判定結果とならなくても上記高頻度切替モードをループさせながら第1判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となっている。このような構成とすれば、第1判定情報に対応する判定結果となる確率を無暗に高くすることなく遊技の興趣向上に貢献できる。

20

【1112】

特徴C5. 前記第2遊技状態及び前記第3遊技状態中に、前記判定手段による判定結果が前記第2判定情報に対応する判定結果となった場合には当該判定結果が無効となるように構成されていることを特徴とする特徴C2乃至特徴C4のいずれか1つに記載の遊技機。

【1113】

特徴C5によれば、第2／第3遊技状態中に第2判定情報に対応する判定結果となった場合には当該判定結果が無効となる一方、第2／第3遊技状態から第1遊技状態へ移行した際の第2始動入球部に係る残り遊技回にて第2判定情報に対応する判定結果となった場合には当該判定結果を契機として第3遊技状態へ移行する。このような構成によれば、上記ループの有無は第2始動入球部に係る特別情報の記憶上限数に左右されることとなる。故に、第2／第3遊技状態における終了基準回数を多くしたり少なくしたりする等して有利度を調整する場合に、ループ確率にその影響が及ぶことを回避し、終了基準回数の設定自由度を好適に向上させることができる。

30

【1114】

なお、本特徴に示す構成を「前記第2遊技状態及び前記第3遊技状態中は、前記判定手段による判定において前記第2判定情報に対応する判定結果となることが回避されるように構成されていることを特徴とする特徴C2乃至特徴C4のいずれか1つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【1115】

特徴C6. 前記第2終了基準回数は、前記第1終了基準回数と同数となるように規定されていることを特徴とする特徴C2乃至特徴C5のいずれか1つに記載の遊技機。

40

【1116】

本特徴に示す構成は、第2遊技状態→第1遊技状態→第3遊技状態となる場合に、遊技者に第1遊技状態を挟んだ前後の遊技状態があたかも同一であるかのような認識を促す上で好ましい。

【1117】

特徴C7. 前記第3切替モードにおける前記可変機構の切替態様は、前記第1切替モードにおける前記可変機構の切替態様よりも、前記第2切替モードにおける前記可変機構の切替態様に近い構成となっていることを特徴とする特徴C2乃至特徴C6のいずれか1つ

50

に記載の遊技機。

【1118】

本特徴に示す構成は、第2遊技状態→第1遊技状態→第3遊技状態となる場合に、遊技者に第1遊技状態を挟んだ前後の遊技状態があたかも同一であるかのような認識を促す上で好ましい。

【1119】

なお、本特徴に示す「切替態様」とは、開状態に維持される期間、開状態に切り替えられる回数、開状態間のインターバル期間の3つの要素で構成されており、「前記第2切替モードにおける前記可変機構の切替態様に近い」とは、それら3つの要素のうち一致又は類似となる要素が「第1切替モード」よりも多いことを示す。

10

【1120】

因みに、本特徴に示す構成を「前記第3切替モードにおける前記可変機構の切替態様は、前記第2切替モードにおける前記可変機構の切替態様と一致していることを特徴とする特徴G2乃至特徴G4のいずれか1つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【1121】

特徴C8. 前記第2記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第2判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段と、

前記第2遊技状態及び前記第3遊技状態において、それら第2遊技状態及び第3遊技状態から前記第1遊技状態への移行に伴って当該第1遊技状態への移行後に判定対象となる特別情報について前記先特定手段による特定の結果に基づく特別演出を実行する特別演出実行手段と

20

を備えていることを特徴とする特徴C2乃至特徴C6のいずれか1つに記載の遊技機。

【1122】

第2遊技状態や第3遊技状態から第1遊技状態へ移行した直後は、第2始動入球部に係る残り保留分の遊技回が実行される。そして、これらの遊技回にて第2判定情報に対応する判定結果となった場合には第1遊技状態から第3遊技状態へ移行することとなる。ここで、本特徴に示すように、第2／第3遊技状態では上記残り保留分の遊技回が第2判定情報に対応する判定結果となるかを事前に特定し、その結果に基づいて特別演出を行うことにより、上述したループの発生の有無への注目度を向上させることができる。

【1123】

30

特徴C9. 前記先特定手段は、前記第2遊技状態及び前記第3遊技状態から前記第1遊技状態へ移行する場合に、それら第2遊技状態及び第3遊技状態における最終遊技回において前記特定を行う構成となっていることを特徴とする特徴C8に記載の遊技機。

【1124】

第2／第3遊技状態における最終遊技回において上記特定を行う構成とすれば、第2記憶手段に記憶されている特別情報の数が記憶上限数に達している状態で特別演出が実行されることがとなり、特別演出によって上記ループの継続示唆を行う機能を好適に発揮させることができる。

【1125】

特徴C10. 最終遊技回にて前記先特定手段による特定の前に前記特別演出を開始させる構成となっていることを特徴とする特徴C9に記載の遊技機。

40

【1126】

特徴C10によれば、先特定手段による特定に先行して特別演出を開始させることで特別演出の実行期間に係る制約を緩和し、当該特別演出の陳腐化を好適に抑制できる。

【1127】

なお、特徴C4～特徴C10に示した各技術的思想を特徴C1に適用してもよい。

【1128】

因みに、上記特徴A群～B群に示した各技術的思想を特徴C1～特徴C10に適用してもよい。

【1129】

50

＜特徴 D 群＞

以下の特徴 D 群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献 1 参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【1130】

特徴 D 1. 遊技領域（遊技領域 P E）が形成されている遊技盤（遊技盤 8 0 a）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構 1 1 0）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口 9 1, 9 2 や可変入賞装置 8 3）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置 2 2 4）と
を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口 9 1, 9 2）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置 1 6 2 の R A M 4 0 4 における保留球格納エリア 4 3 2）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において抽選用の処理を実行する機能）と

、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部 D 1, D 2 における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部 D 1, D 2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第 1 判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第 2 判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第 1 判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基いて、遊技状態を所定遊技状態（第 1 通常遊技状態～第 4 通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置 8 3）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 9 3）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、

10

20

30

40

50

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第1切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第1切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第2切替モード（高頻度サポートモードB）とが設けられており、

前記第1切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第2判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第1の移行手段（主制御装置162のMPU402において特殊外れ結果を契機として第1通常遊技状態から第4通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第1の移行手段により移行した前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第1判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば20回、40回、260回）となった場合に、前記第1切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第2の移行手段（主制御装置162のMPU402において時短消化を契機として第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第1判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば400回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第3の移行手段（主制御装置162のMPU402において天井到達を契機として第4通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第1の移行手段により前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合に当該第2切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示唆する特別演出を実行する特別演出実行手段と、
を備え、

前記特別演出実行手段は、移行先の前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態中に前記上限回数到達となるか否かに応じて前記特別演出の演出態様を決定する構成となっていることを特徴とする遊技機。

【1131】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が第1判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には第2切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。第2切替モードにおいては第2始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、本特徴に示す構成においては、第2判定情報に対応する判定結果となった場合にも第2切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合がある。この場合には特別演出が実行される。特別演出の演出態様については移行先の第2切替モード対応の所定遊技状態中に天井到達となるか否かに応じて決定される。このような構成によれば、例えば第2判定情報に対応する判定結果となった際に併せて天井到達を示唆したり、逆に第2切替モード対応の所定遊技状態への移行契機を第2判定情報に対応する判定結果であるかそれとも天井到達であるかを識別困難又は不可としたりすることができ、遊技の多様化による遊技への注目度向上に寄与できる。

【1132】

特徴D2. 遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80a）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91, 92や可変入賞装置83）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）と
を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口91, 92）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置 162 の RAM 404 における保留球格納エリア 432）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置 162 の MPU 402 において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部 D1, D2 における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部 D1, D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第 1 判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第 2 判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第 1 判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第 1 通常遊技状態～第 4 通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置 83）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 93）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第 1 切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第 2 切替モード（高頻度サポートモード B）とが設けられており、

前記第 1 切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第 2 判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第 1 の移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 において特殊外れ結果を契機として第 1 通常遊技状態から第 4 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 1 の移行手段により移行した前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第 1 判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば 20 回、40 回、260 回）となった場合に、前記第 1 切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第 2 の移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 において時短消化を契機として第 4 通常遊技状態から第 1 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第 1 判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば 400 回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第 3 の移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 において天井到達を契機として第 4 通常遊技状態へ移

10

20

30

40

50

行させる機能)と、

前記第1の移行手段により前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合に当該第2切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示唆する特別演出を実行する特別演出実行手段とを備え、

前記特別演出実行手段は、移行先の前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態における前記終了基準回数と前記上限回数到達となる残りの遊技回数とに基づいて前記特別演出の演出態様を決定する構成となっていることを特徴とする遊技機。

【1133】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数(遊技回数)が第1判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数(天井)に到達した場合には第2切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。第2切替モードにおいては第2始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能(天井機能)については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、本特徴に示す構成においては、第2判定情報に対応する判定結果となった場合にも第2切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合がある。この場合には特別演出が実行される。特別演出の演出態様については移行先の第2切替モード対応の所定遊技状態における終了基準回数と天井到達となる残りの遊技回数とに基づいて決定される。このような構成によれば、例えば第2判定情報に対応する判定結果となった際に併せて天井到達を示唆したり、逆に第2切替モード対応の所定遊技状態への移行契機を第2判定情報に対応する判定結果であるかそれとも天井到達であるかを識別困難又は不可としたりすることができ、遊技の多様化による遊技への注目度向上に寄与できる。

【1134】

特徴D3. 前記特別演出実行手段は第1実行手段であり、

前記特別演出として演出態様が異なる第1特別演出及び第2特別演出とが設けられており、

前記第3の移行手段により前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合に当該第2切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示唆する演出として前記第2特別演出を実行する第2実行手段を備え、

前記第1実行手段は、設定される前記終了基準回数が前記上限回数到達となる残り遊技回数よりも多い場合に、前記第2特別演出を実行する手段を有していることを特徴とする特徴D2に記載の遊技機。

【1135】

特徴D3によれば、第2判定情報に対応する判定結果となり且つ当該判定結果を契機として移行する第2切替モード対応の所定遊技状態中に天井到達となった場合には、通常時に天井到達となった場合に実行される特別演出(第2特別演出)と、同じ特別演出(第2特別演出)が実行される。このような構成とすることにより、あたかも天井が可変であるかのように見せることができる。

【1136】

特徴D4. 前記第1実行手段は、設定される前記終了基準回数が前記上限回数到達となる残り遊技回数よりも少ない場合に、前記第1特別演出を実行する手段を有していることを特徴とする特徴D3に記載の遊技機。

【1137】

特徴D4によれば、設定される終了基準回数 < 天井到達までの遊技回数となる場合には第2特別演出ではなく第1特別演出が実行される。これは、特徴D3に示した擬態効果を発揮させる上で好ましい。

【1138】

特徴D5. 前記第2実行手段は、前記第1実行手段により前記第2特別演出が実行された後に前記第3の移行手段により前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合には、前記第2特別演出を実行しない構成となっていることを特徴とする特徴D3又

10

20

30

40

50

は特徴 D 4 に記載の遊技機。

【1139】

特徴 D 5 に示すように、第 2 切替モード対応の所定遊技状態中に天井到達となった場合には第 2 特別演出を実行せず天井到達を非明示とすることにより、特徴 D 3 に示した擬態効果を一層好適に発揮させることができる。

【1140】

特徴 D 6 . 前記第 3 の移行手段は、前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態中に前記上限回数到達となった場合には、前記終了基準回数到達を契機として前記第 2 の移行手段により前記第 1 切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行した後に、前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる構成となっており、

10

前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態となっている場合に、当該第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態であることを示唆する状態示唆を行う状態示唆手段を備え、

前記状態示唆手段は、前記第 2 切替モード中に前記上限回数到達となって前記第 3 の移行手段により、前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態から前記第 1 切替モード対応の前記所定遊技状態を経て前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合に、それら 3 つの遊技状態に亘って前記状態示唆を行う構成となっていることを特徴とする特徴 D 3 乃至特徴 D 5 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1141】

特徴 D 6 によれば、第 2 切替モード→第 1 切替モード→第 2 切替モードとなる場合には第 1 切替モード中も第 2 切替モードの示唆を継続することにより、特徴 D 3 に示した擬態効果を一層好適に発揮させることができる。

20

【1142】

特徴 D 7 . 前記第 1 の移行手段は、前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる場合に、前記終了基準回数として回数が相違する第 1 終了基準回数及び第 2 基準回数を含む何れかの回数を設定する手段を有していることを特徴とする特徴 D 2 乃至特徴 D 6 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1143】

特徴 D 7 に示すように第 1 終了基準回数及び第 2 終了基準回数を併用する構成とすれば特徴 D 2 等に示した天井の疑似可変機能を一層好適に発揮させることができる。

【1144】

30

特徴 D 8 . 前記第 1 終了基準回数は、前記上限回数よりも少なくなっており、

前記第 2 終了基準回数は、前記上限回数と同数又は当該上限回数よりも多くなっていることを特徴とする特徴 D 7 に記載の遊技機。

【1145】

特徴 D 8 によれば、第 1 終了基準回数が設定された場合には、第 2 切替モード中の天井到達の有無が天井到達までの残り回数に左右され、第 2 終了基準回数が設定された場合には、第 2 切替モード中の天井到達となり得る。このような構成とすることで、第 2 判定情報を用いて天井の疑似的に可変させる上で、当該機能が上手く発揮されなくなることを好適に抑制できる。

【1146】

40

なお、上記特徴 D 3 ～特徴 D 8 に示した各技術的思想を特徴 D 1 に適用してもよい。

【1147】

因みに、上記特徴 A 群～C 群に示した各技術的思想を特徴 D 1 ～特徴 D 8 に適用してもよい。

【1148】

<特徴 E 群>

以下の特徴 E 群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球

50

部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献1参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【1149】

特徴E1．遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80aB）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91A、92Aや可変入賞装置83B）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）と
10
を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口91A、92A）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置162のMPU402において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部D1、D2における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部D1、D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU402にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
20

前記判定手段による判定結果が前記所定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（特別当たり遊技状態や大当たり遊技状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて特別当たり遊技状態移行処理や大当たり遊技状態移行処理を実行する機能）と、
30

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置83B）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置162のMPU402にて可変入賞装置83Bの開閉処理を実行する機能）と
40
を備え、

前記可変入球部用制御手段は、前記判定手段による判定結果が前記所定情報に対応しているとすると判定結果（例えば特別当たり結果や大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部を前記受入状態に切り替える構成となっており、

前記始動入球部として、第1始動入球部（第1作動口91A）と第2始動入球部（第2作動口92A）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第1始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第1記憶手段（第1作動口用保留エリアRa）と、前記第2始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第2記憶手段（第2作動口用保留エリアRb）とが設けられており、

前記第2記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記所定情報として、第1の情報（例えば通常大当たりに対応する乱数群）と当該第1
50

の情報よりも遊技者に有利な第2の情報（例えば確変大当たりに対応する乱数群）とを有し、

前記第2始動入球部への入球に基づく前記判定では、前記第1始動入球部への入球に基づく前記判定よりも前記第2の情報に対応する判定結果となりやすい構成となっており、

前記第2始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物93）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置162のMPU402にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第2始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第2始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【1150】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。高頻度切替モードにおいては第2始動入球部への入球が可能となり、第2始動入球部への入球に基づく判定（抽選）では、第1の情報に対応する判定結果だけでなく当該第1の情報よりも遊技者に有利な第2の情報に対応する判定結果となり得る。このため、判定における有利度が大きく引き上げられることとなる。つまり、天井到達によってそれまでの遊技状態よりも有利度の高いチャンスゾーンに移行することとなる。このように天井到達を契機としてチャンスゾーンに移行する構成とすれば、遊技者の遊技意欲を好適に煽ることができる。これは、遊技の単調化を抑制して、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【1151】

特徴E2. 遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80aB）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91A, 92Aや可変入賞装置83B）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装224）とを備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口91A, 92A）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特別当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置162のMPU402において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部D1, D2における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部D1, D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU402にて遊技回制御処理を実行する機能）

10

20

30

40

50

と、

前記判定手段による判定結果が前記所定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（特別当たり遊技状態や大当たり遊技状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて特別当たり遊技状態への移行処理や大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置 83B）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて可変入賞装置 83B の開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定情報として、第 1 情報（特別当たり結果に対応する乱数群）と第 2 情報（大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記可変入球部用制御手段は、

前記判定手段による判定結果が前記第 1 情報に対応しているとする第 1 判定結果（特別大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部を第 1 の制御態様で前記受入状態に切り替える手段と、

前記判定手段による判定結果が前記第 2 情報に対応しているとする第 2 判定結果（大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合、又は前記第 1 判定結果となって前記可変入球部の所定領域（V 入賞領域）を遊技球が通過した場合に、前記可変入球部を第 2 の制御態様で前記受入状態に切り替える手段と

を有してなり、

前記始動入球部として、第 1 始動入球部（第 1 作動口 91A）と第 2 始動入球部（第 2 作動口 92A）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第 1 始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第 1 記憶手段（第 1 作動口用保留エリア Ra）と、前記第 2 始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第 2 記憶手段（第 2 作動口用保留エリア Rb）とが設けられており、

前記第 2 記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記第 2 判定結果は、前記第 1 始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第 2 始動入球部への入球に基づく判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第 1 判定結果は、前記第 2 始動入球部への入球に基づく判定においてのみ発生し得る構成となっており、

前記第 2 始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 93）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第 2 始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第 2 始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 において天井到達を契機として通常遊技状態から第 3 特殊遊技状態へ移行させる機能）を備えていることを特徴とす

10

20

30

40

50

る遊技機。

【1152】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。高頻度切替モードにおいては第2始動入球部への入球が可能となり、第2始動入球部への入球に基づく判定（抽選）では、第1の情報に対応する判定結果だけでなく第2の情報に対応する判定結果となり得る。このため、判定における有利度（当選確率又は特別遊技状態への移行確率）が大きく引き上げられることとなる。つまり、天井到達によってそれまでの遊技状態よりも有利度の高いチャンスゾーンに移行することとなる。このように天井到達を契機としてチャンスゾーンに移行する構成とすれば、遊技者の遊技意欲を好適に煽ることができる。これは、遊技の単調化を抑制して、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

10

【1153】

また、天井到達時には第2始動入球部への入球が発生することで単に持ち球の減りが抑制されるだけでなく、特別遊技状態への移行確率が引き上げられることとなる。このような構成では、第2切替モードにおける滞在期間を短くしてもその恩恵を好適に発揮させることができるため、天井到達後の遊技の間延びを好適に抑制できる。

【1154】

特徴E3．前記特殊移行手段は、第1特殊移行手段であり、

前記第1特殊移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記所定情報に対応する判定結果となることなく当該高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば1回）となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第2特殊移行手段（主制御装置162のMPU402において時短消化を契機として第3特殊遊技状態から第4特殊遊技状態へ移行させる機能）と、

20

前記第2特殊移行手段により、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる場合に、前記上限回数を再設定する再設定手段（主制御装置162のMPU402における天井の再設定機能）と

を備えていることを特徴とする特徴E2に記載の遊技機。

【1155】

特徴E3によれば、天井到達となる遊技回数については、天井到達を契機とした高頻度切替モードが終了した際にリセットされる。このような構成は、天井を浅く且つ天井の恩恵を小さくし、短いサイクルで弱めの天井機能が発揮される構成を実現する上で好ましい。すなわち、遊技の単調化を抑制する上で好ましい。

30

【1156】

特徴E4．前記第1特殊移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記所定情報に対応する判定結果となることなく実行された遊技回の実行回数を把握する実行回数カウンタ（例えば継続回数カウンタ）を備え、

前記第2特殊移行手段は、前記実行回数カウンタの値が前記終了基準回数に対応する値となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる構成となっており、

40

前記実行回数カウンタは、前記第2始動入球部への入球に基づく遊技回が実行された場合に更新される（カウントする）一方、前記第1始動入球部への入球に基づく遊技回が実行された場合には更新されない（カウントしない）構成となっていることを特徴とする特徴E3に記載の遊技機。

【1157】

特徴E4に示すように、第2始動入球部への入球を契機として終了基準回数が更新される構成とすることにより、天井到達の恩恵が上手く享受されなくなることを抑制できる。

【1158】

特徴E5．前記上限回数である遊技回数M（整数）は、前記第1切替モード対応の前記

50

所定遊技状態において、前記判定手段による前記判定により前記所定情報に対応する判定結果となる確率（例えば約 $1/200$ ）の逆数よりも小さくなるように規定されていることを特徴とする特徴 E 2 乃至特徴 E 4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1159】

本特徴に示す態様で上限回数を規定すれば、短いサイクルで上記チャンスゾーンを発生させて遊技の単調化を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。

【1160】

なお、本特徴に示す構成を「前記第 1 切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記判定手段による前記判定により前記所定情報に対応する判定結果となる確率は、 m/N （例えば約 $1/200$ ）となっており、前記上限回数である遊技回数 M （整数）は、 $M < N/m$ となるように規定されていることを特徴とする特徴 E 2 乃至特徴 E 4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

10

【1161】

特徴 E 6．前記上限回数である遊技回数（整数）は、前記第 1 切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記判定手段による前記判定により前記所定情報に対応する判定結果となる確率（例えば約 $1/200$ ）の逆数以下となるように規定されていることを特徴とする特徴 E 2 乃至特徴 E 4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1162】

本特徴に示す態様で上限回数を規定すれば、短いサイクルで上記チャンスゾーンを発生させて遊技の単調化を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。

20

【1163】

なお、本特徴に示す構成を「前記第 1 切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記判定手段による前記判定により前記所定情報に対応する判定結果となる確率は、 m/N （例えば約 $1/200$ ）となっており、前記上限回数である遊技回数 M （整数）は、 $M \leq N/m$ となるように規定されていることを特徴とする特徴 E 2 乃至特徴 E 4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【1164】

特徴 E 7．前記第 2 記憶手段における特別情報の記憶上限数と前記終了基準回数との和（整数）は、前記判定手段による前記判定において前記第 1 情報に対応する判定結果となる確率（例えば $1/10$ ）の逆数以下となるように規定されていることを特徴とする特徴 E 2 乃至特徴 E 6 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

30

【1165】

本特徴に示す態様で記憶上限数及び終了基準回数を規定すれば、短いサイクルで上記チャンスゾーンを発生させて遊技の単調化を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。

【1166】

なお、本特徴に示す構成を「前記判定手段による前記判定において前記第 1 情報に対応する判定結果となる確率は、 y/X （例えば $1/10$ ）となっており、前記第 2 記憶手段における特別情報の記憶上限数と前記終了基準回数との和 S （整数）は、 $S \leq X/y$ となるように規定されていることを特徴とする特徴 E 2 乃至特徴 E 6 のいずれか 1 つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

40

【1167】

特徴 E 8．前記終了基準回数は、第 1 終了基準回数であり、

前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態において前記第 2 情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第 1 の移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 において大当たり結果を契機として通常遊技状態から第 1 特殊遊技状態又は第 2 特殊遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 1 の移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後前記第 1 情報及び前記第 2 情報に対応する判定結果となることなく当該高頻度切替モー

50

ド対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が第2終了基準回数（例えば6回、100回）となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第2の移行手段（主制御装置162のMPU402において時短消化を契機として第1特殊遊技状態又は第2特殊遊技状態から第4特殊遊技状態へ移行させる機能）とを備え、

前記第1終了基準回数は、前記第2終了基準回数よりも少なくなるように規定されていることを特徴とする特徴E2乃至特徴E7のいずれか1つに記載の遊技機。

【1168】

特徴E8に示すように第2情報に対応する判定結果となった場合に設定される終了基準回数（第2終了基準回数）と比較して、天井到達となった場合に設定される終了基準回数（第1終了基準回数）を少なくすれば、第2判定情報に対応する判定結果（遊技における目標）の優位性を担保しつつ天井到達による救済機能を好適に発揮させることができる。

【1169】

なお、上記特徴E3～特徴E8に示した各技術的思想を特徴E1に適用してもよい。

【1170】

因みに、上記特徴A群～D群に示した各技術的思想を特徴E1～特徴E8に適用してもよい。

【1171】

<特徴F群>

以下の特徴F群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献1参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【1172】

特徴F1. 遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80aB）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91A、92Aや可変入賞装置83B）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）とを備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口91A、92A）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特別当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置162のMPU402において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部D1、D2における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部D1、D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU402にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回

10

20

30

40

50

制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（特別当たり遊技状態や大当たり遊技状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて特別当たり遊技状態への移行処理や大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置 8 3 B）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて可変入賞装置 8 3 B の開閉処理を実行する機能）とを備え、

前記所定情報として、第 1 情報（特別当たり結果に対応する乱数群）と第 2 情報（大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記可変入球部用制御手段は、

前記判定手段による判定結果が前記第 1 情報に対応しているとする第 1 判定結果（特別大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部を第 1 の制御態様で前記受入状態に切り替える手段と、

前記判定手段による判定結果が前記第 2 情報に対応しているとする第 2 判定結果（大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合、又は前記第 1 判定結果となって前記可変入球部の所定領域（V 入賞領域）を遊技球が通過した場合に、前記可変入球部を第 2 の制御態様で前記受入状態に切り替える手段とを有してなり、

前記始動入球部として、第 1 始動入球部（第 1 作動口 9 1 A）と第 2 始動入球部（第 2 作動口 9 2 A）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第 1 始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第 1 記憶手段（第 1 作動口用保留エリア R a）と、前記第 2 始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第 2 記憶手段（第 2 作動口用保留エリア R b）とが設けられており、

前記第 2 判定結果は、前記第 1 始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第 2 始動入球部への入球に基づく判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第 1 判定結果は、前記第 2 始動入球部への入球に基づく判定においてのみ発生し得る構成となっており、

前記第 2 始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 9 3）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第 2 始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第 2 始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第 1 特殊移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において天井到達を契機として通常遊技状態から第 3 特殊遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 1 特殊移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記所定情報に対応する判定結果となることなく当該高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば 1 0 0 回）となった場合に、前

10

20

30

40

50

記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第2特殊移行手段（主制御装置162のMPU402において時短消化を契機として第3特殊遊技状態から第4特殊遊技状態へ移行させる機能）と、
を備え、

前記第2記憶手段における特別情報の記憶上限数と前記終了基準回数との和（整数）は、前記判定手段による前記判定において前記所定情報に対応する判定結果となる確率（例えば約1/5）の逆数以上となるように規定されていることを特徴とする遊技機。

【1173】

本特徴に示す構成では、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には、高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。ここで、仮に高頻度切替モードとなった場合であっても、実質的に所定情報に対応する判定結果となる確率が低いままでは、以下の不都合が生じ得る。すなわち、天井到達となったにも関わらず遊技者が期待する十分な恩恵（特別遊技状態への移行）が得られるまでの期間が間延びしたり、当該十分な恩恵を得られる前に高頻度切替モードが終了したりする（駆け抜けが発生する）と想定される。これは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になるため好ましくない。この点、本特徴に示す構成では、低頻度切替モードから高頻度切替モードとなることで第2始動入球部への入球が可能となり、第2始動入球部への入球に基づく判定（抽選）では第2情報に対応する第2判定結果だけでなく第1情報に対応する第1判定結果ともなり得る。つまり、所定情報に対応する判定結果となる確率、すなわち特別遊技状態への移行確率が天井到達によって大きく引き上げられることとなる。そして、第2記憶手段における特別情報の記憶上限数（例えば4つ）と前記終了基準回数（例えば100回）との和（例えば104回）は、所定情報に対応する判定結果となる確率の逆数以上となるように設定されているため、天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成を好適に実現できる。これにより、上述した不都合の発生を好適に抑制できる。

【1174】

なお、例えば天井到達時を契機とした高頻度切替モードにて実行可能な遊技回数に制限がある場合には、上記駆け抜けの懸念が強くなる。この点、上記構成によれば、天井到達時の遊技回数に係る制限の影響を緩和できる。つまり、天井到達によって回数制限付きの高頻度切替モードを採用する場合であっても、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【1175】

特徴F2．前記第2始動入球部への入球に基づく前記判定において前記第1判定結果となる確率（例えば1/5）は前記第2判定結果となる確率（例えば1/200）よりも高くなるように規定されていることを特徴とする特徴F1に記載の遊技機。

【1176】

特徴F2によれば、低頻度切替モードから高頻度切替モードへ移行した場合に、所定情報に対応する判定結果となる確率を大きく上昇させることができる。これは、特徴F1に示した天井到達時の救済機能を発揮させる上で、高頻度切替モードにおける滞在期間を短くして上記十分な恩恵が付与されるまでの期間の間延びを抑制する上で好ましい。

【1177】

特徴F3．前記第1特殊移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記所定情報に対応する判定結果となることなく実行された遊技回の実行回数を把握する実行回数カウンタ（例えば継続回数カウンタ）を備え、

前記第2特殊移行手段は、前記実行回数カウンタの値が前記終了基準回数に対応する値となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる構成となっており、

前記実行回数カウンタは、前記第2始動入球部への入球に基づく遊技回が実行された場合に更新される（カウントする）一方、前記第1始動入球部への入球に基づく遊技回が実行された場合には更新されない（カウントしない）構成となっていることを特徴とする特徴F1又は特徴F2に記載の遊技機。

【1178】

特徴F3に示す構成によれば、第2始動入球部に係る遊技回は実行回数カウンタによるカウント対象となっているのに対して、第1始動入球部に係る遊技回は実行回数カウンタによるカウント対象となっていない。このように、第2始動入球部に係る遊技回の実行回数によって終了基準回数到達の有無が判定される構成とすることにより、天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成を好適に実現することができる。

【1179】

特徴F4．前記終了基準回数は、第1終了基準回数（例えば100回）であり、

前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態において前記第2情報に対応する第2判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第1の移行手段（主制御装置162のMPU402において大当たり結果を契機として通常遊技状態から第1特殊遊技状態又は第2特殊遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第1の移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後、前記所定情報に対応する判定結果となることなく当該高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が第2終了基準回数（例えば1回、3回）となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第2の移行手段（主制御装置162のMPU402において時短消化を契機として第1特殊遊技状態又は第2特殊遊技状態から第4特殊遊技状態へ移行させる機能）とを備え、

前記第1終了基準回数は、前記第2終了基準回数よりも多くなるように規定されていることを特徴とする特徴F1乃至特徴F3のいずれか1つに記載の遊技機。

【1180】

低頻度切替モード対応の所定遊技状態において第2情報に対応する第2判定結果となった場合には特別遊技状態を経て高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。本特徴に示す構成においては、天井到達を契機として移行する高頻度切替モードの終了基準回数が第2判定結果を契機として移行する高頻度切替モードの終了基準回数よりも多くなっており、天井到達時の特別遊技状態への移行が優遇されている。このような構成とすれば、特徴F1等に示した救済機能を効果を好適に発揮させることができる。

【1181】

特徴F5．前記上限回数である遊技回数M（整数）は、前記判定手段による前記判定において前記第2判定結果となる確率（例えば1/200）の逆数よりも大きくなるように規定されていることを特徴とする特徴F1乃至特徴F4のいずれか1つに記載の遊技機。

【1182】

特徴F1に示したように、天井到達を契機とした高頻度切替モードと所定情報に対応する判定結果を契機とした高頻度切替モードとが何れも第2始動入球部への入球に基づく遊技回が実行される構成においては、高頻度切替モード中に所定情報に対応する判定結果となった場合の特典が同一となる。遊技者の満足度を向上させる上では、所定情報に対応する判定結果となった場合の特典を大きくすることが好ましいが、その影響で天井到達時に期待できる恩恵も大きくなることで天井到達による救済機能が過度に強力になることが懸念される。特に、特徴F1に示したように天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成においては上記懸念が大きくなると想定される。この点、本特徴に示すように、上限回数（天井）を第2判定結果となる確率の逆数よりも大きくすれば、天井到達によって期待できる恩恵を大きくしつつ、天井到達となる機会を減らして上記懸念を払拭できる。

【1183】

なお、本特徴に示す構成を「前記判定手段による前記判定において前記第2判定結果となる確率は、 m/N （例えば1/200）となっており、前記上限回数である遊技回数M（整数）は、 $M > N/m$ となるように規定されていることを特徴とする特徴F1乃至

特徴 F 4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【1184】

特徴 F 6. 前記上限回数である遊技回数 M (整数) は、前記判定手段による前記判定において前記所定情報に対応する判定結果となる確率 (例えば $1/200$) の逆数以上となるように規定されていることを特徴とする特徴 F 1 乃至特徴 F 4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1185】

特徴 F 1 に示したように、天井到達を契機とした高頻度切替モードと所定情報に対応する判定結果を契機とした高頻度切替モードとが何れも第 2 始動入球部への入球に基づく遊技回が実行される構成においては、高頻度切替モード中に所定情報に対応する判定結果となった場合の特典が同一となる。遊技者の満足度を向上させる上では、所定情報に対応する判定結果となった場合の特典を大きくすることが好ましいが、その影響で天井到達時に期待できる恩恵も大きくなることで天井到達による救済機能が過度に強力になることが懸念される。特に、特徴 F 1 に示したように天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成においては上記懸念が大きくなると想定される。この点、本特徴に示すように、上限回数 (天井) を第 2 判定結果となる確率の逆数以上とすれば、天井到達によって期待できる恩恵を大きくしつつ、天井到達となる機会を減らして上記懸念を払拭できる。

【1186】

なお、本特徴に示す構成を「前記判定手段による前記判定において前記所定情報に対応する判定結果となる確率は、 m/N (例えば $1/200$) となっており、前記上限回数である遊技回数 M (整数) は、 $M \geq N/m$ となるように規定されていることを特徴とする特徴 F 1 乃至特徴 F 4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【1187】

特徴 F 7. 前記特殊移行手段により移行した前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による前記判定により前記第 1 情報に対応する判定結果となった場合には、それ以外の状況下にて前記第 1 情報に対応する判定結果となった場合と比べて、前記遊技回用動作の動作期間が短くなるように構成されていることを特徴とする特徴 F 1 乃至特徴 F 6 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1188】

特徴 F 7 に示すように、天井到達後の高頻度切替モード対応の所定遊技状態においては、第 1 判定結果となった場合の遊技回用動作の動作期間を短くして特別遊技状態へ移行するまでの所要期間を短縮することにより、遊技者は期待する恩恵を速やかに享受することが可能となる。

【1189】

特徴 F 8. 前記第 2 記憶手段は、前記第 2 始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を複数記憶可能となっており、

前記遊技回制御手段は、前記第 2 記憶手段に記憶されている特別情報の数が多いほど前記遊技回用動作の動作期間が短くなるようにして当該遊技回用動作を実行する構成となっており、

前記高頻度切替モードとして、第 1 高頻度切替モードと、当該第 1 高頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第 1 高頻度切替モードよりも前記第 2 始動入球部への入球が容易となるように設定された第 2 高頻度切替モードとが設けられており、

前記判定手段による前記判定にて前記第 1 判定結果となった場合、又は前記第 1 判定結果となって前記可変入球部の所定領域 (V 入賞領域) を遊技球が通過した場合には、前記特別遊技状態を経て前記第 1 高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる手段を備え、

前記特殊移行手段は、前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数 (天井) となった場合に前記第 2 高頻度切替モー

10

20

30

40

50

ド対応の前記所定遊技状態へ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴 F 1 乃至特徴 F 7 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1190】

特徴 F 8 によれば、天井到達を契機として移行する第 2 高頻度切替モード対応の所定遊技状態においては第 1 判定結果→所定領域通過や第 2 判定結果を契機として移行する第 1 高頻度切替モード対応の所定遊技状態よりも可変機構が受入状態となる期間が長くなる。つまり、天井到達を契機とした高頻度切替モードでは第 2 始動入球部への入球頻度が高くなり、第 2 記憶手段に記憶される特別情報の数が多くなる。故に、天井到達後の遊技回における遊技回用動作の動作期間が短くなり、天井到達から上記恩恵を享受できるまでの期間が間延びすることを好適に抑制できる。

10

【1191】

なお、上記特徴 A 群～E 群に示した各技術的思想を特徴 F 1 ～特徴 F 8 に適用してもよい。

【1192】

<特徴 G 群>

以下の特徴 G 群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献 1 参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

20

【1193】

特徴 G 1. 遊技領域（遊技領域 P E）が形成されている遊技盤（遊技盤 8 0 a A）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構 1 1 0）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口 9 1 A, 9 2 A や可変入賞装置 8 3 A）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置 2 2 4）とを備えている遊技機であって、

30

前記入球部としての始動入球部（作動口 9 1 A, 9 2 A）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置 1 6 2 の R A M 4 0 4 における保留球格納エリア 4 3 2 A）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において抽選用の処理を実行する機能）と、

40

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部 D 1, D 2 における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部 D 1, D 2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第 1 判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第 2 判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第 1 判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊

50

技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第1通常遊技状態～第4通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置83）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置162のMPU402にて可変入賞装置83Aの開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記始動入球部として、第1始動入球部（第1作動口91A）と、第2始動入球部（第2作動口92A）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第1始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第1記憶手段（第1作動口用保留エリアRa）と、前記第2始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第2記憶手段（第2作動口用保留エリアRb）とが設けられており、

前記第1判定情報に対応する判定結果は、前記第1始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第2始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第2判定情報に対応する判定結果は、前記第2始動入球部への入球に基づく前記判定

においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第2始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物93A）と

、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置162のMPU402にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第2始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第2始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードA、B）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第1種遊技状態（例えば第1通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第2種遊技状態（例えば第3通常遊技状態、第4通常遊技状態）とが設けられており、

前記第1種遊技状態において前記第1判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第2種遊技状態へ移行させる第1の移行手段（主制御装置162のMPU402において大当たり結果を契機として第1通常遊技状態から第3通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第1の移行手段により移行した前記第2種遊技状態において、当該第2種遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第1判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば10回、20回）となった場合に、前記第1種遊技状態へ移行させる第2の移行手段（主制御装置162のMPU402において時短消化を契機として第3通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第2種遊技状態において前記第2判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記終了基準回数を再設定（例えば20回を再設定）する終了基準回数再設定手段と

を備え、

前記終了基準回数再設定手段は、前記特別遊技状態を経由することなく前記再設定を行

10

20

30

40

50

う構成となっていることを特徴とする遊技機。

【1194】

特徴G1によれば、第1種遊技状態において第1判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経て第2種遊技状態に移行する。第2種遊技状態は、高頻度切替モードに対応しており、第2始動入球部への入球が増えることで持ち球の減りが抑制される。第2種遊技状態には回数制限が設けられており、当該第2種遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第1種遊技状態へ移行する。これにより、第2始動入球部への入球が困難となる。ここで、第2始動入球部への入球に基づく判定においては、第2判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となり得る。第2種遊技状態にて第2判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく終了基準回数が再設定される。これにより、第2種遊技状態（高頻度切替モード）がループ（延長）されることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら第1判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

10

【1195】

特徴G2. 遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80aA）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91A、92Aや可変入賞装置83A）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）とを備えている遊技機であって、

20

前記入球部としての始動入球部（作動口91A、92A）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432A）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置162のMPU402において抽選用の処理を実行する機能）と

30

、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部D1、D2における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部D1、D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU402にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第1判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第2判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

40

前記判定手段による判定結果が前記第1判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第1通常遊技状態～第4通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置83A）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り

50

替える可変入球部用制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて可変入賞装置 83A の開閉処理を実行する機能）とを備え、

前記始動入球部として、第 1 始動入球部（第 1 作動口 91A）と、第 2 始動入球部（第 2 作動口 92A）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第 1 始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第 1 記憶手段（第 1 作動口用保留エリア Ra）と、前記第 2 始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第 2 記憶手段（第 2 作動口用保留エリア Rb）とが設けられており、

前記第 1 判定情報に対応する判定結果は、前記第 1 始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第 2 始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第 2 判定情報に対応する判定結果は、前記第 2 始動入球部への入球に基づく前記判定においてのみ発生し得る構成となっており、

前記第 2 始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 93A）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第 2 始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された第 1 切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第 1 切替モードよりも前記第 2 始動入球部への入球が容易となるように設定された第 2 切替モード（高頻度サポートモード B）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第 1 切替モードよりも前記第 2 始動入球部への入球が容易となるように設定された第 3 切替モード（高頻度サポートモード A）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記第 1 切替モードに対応した第 1 遊技状態（例えば第 1 通常遊技状態）と、前記第 2 切替モードに対応した第 2 遊技状態（例えば第 3 通常遊技状態）と、前記第 3 切替モードに対応した第 3 遊技状態（例えば第 4 通常遊技状態）とが設けられており、

前記第 1 遊技状態において前記第 1 判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第 2 遊技状態へ移行させる第 1 の移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 において大当たり結果を契機として第 1 通常遊技状態から第 3 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 1 の移行手段により移行した前記第 2 遊技状態において、当該第 2 遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第 1 判定情報に対応する判定結果となることなく第 1 終了基準回数（例えば 10 回又は 20 回）となった場合に、前記第 1 遊技状態へ移行させる第 2 の移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 において時短消化を契機として第 3 通常遊技状態から第 1 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 2 遊技状態において前記第 2 判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、当該判定結果となった遊技回の終了に伴い前記特別遊技状態を経由することなく前記第 3 遊技状態へ移行させる第 3 の移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 において特殊外れ結果を契機として第 3 通常遊技状態から第 4 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 3 の移行手段により移行した前記第 3 遊技状態において、当該第 3 遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第 1 判定情報に対応する判定結果となることなく第 2 終了基準回数（例えば 20 回）となった場合に、前記第 1 遊技状態へ移行させる第 4 の移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 において時短消化を契機として第 4 通常遊技状態から第 1 通常遊技状態へ移行させる機能）と

10

20

30

40

50

を備えていることを特徴とする遊技機。

【1196】

特徴G2によれば、第1遊技状態において第1判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経て第2遊技状態に移行する。第2遊技状態は、第2切替モードに対応しており、第2始動入球部への入球が増えることで持ち球の減りが抑制される。第2遊技状態には回数制限が設けられており、当該第2遊技状態における遊技回の実行回数が第1終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第1遊技状態へ移行する。これにより、第2始動入球部への入球が困難となる。ここで、第2始動入球部への入球に基づく判定においては、第2判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となり得る。第2遊技状態において第2判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく第3遊技状態へ移行する。第3遊技状態は、第3切替モードに対応しており、第2遊技状態と同様に第2始動入球部に係る遊技回が実行され、この状態は遊技回の実行回数が第2終了基準回数に到達するまで継続されることとなる。ここで、第2遊技状態から第3遊技状態へ移行した場合には、第2始動入球部に係る遊技回の進行が継続することとなる。これにより、持ち球の減りを抑えながら第1判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【1197】

特徴G3．前記第3遊技状態において前記第2判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記第2終了基準回数を再設定する終了基準回数再設定手段（主制御装置162のMPU402において継続回数カウンタの再設定を行う機能）を備え、

前記終了基準回数再設定手段は、前記特別遊技状態を経由することなく前記再設定を行う構成となっていることを特徴とする特徴G2に記載の遊技機。

【1198】

特徴G3によれば、第3遊技状態中に第2判定情報に対応する判定結果となった場合には第2終了基準回数が再設定される。つまり、第3遊技状態がループする。このループにおいては、特別遊技状態を経由しないため、ループが繰り返されたとしても遊技が円滑に進行することとなる。

【1199】

特徴G4．前記第2終了基準回数は、前記第1終了基準回数と同じ回数又は当該第1終了基準回数よりも多い回数となるように規定されていることを特徴とする特徴G2又は特徴G3に記載の遊技機。

【1200】

特徴G4によれば、第2遊技状態→第3遊技状態となる場合に、第2判定情報に対応する判定結果となるタイミング（当該判定結果となる遊技回）によって遊技者が実質的に損することを回避できる。これは、上述したループ機能によって遊技の多様化を実現し、遊技への注目度向上効果を好適に発揮させる上で好ましい。

【1201】

特徴G5．前記第3遊技状態においては、前記判定手段による前記判定にて前記第1判定情報に対応する判定結果となる確率は、前記第2判定情報に対応する判定結果となる確率よりも高くなるように規定されていることを特徴とする特徴G3又は特徴G4に記載の遊技機。

【1202】

特徴G5によれば、ループ中は第1判定情報に対応する判定結果となる確率よりも第2判定情報に対応する判定結果となる確率の方が高くなる。このような構成とすれば、第1判定情報に対応する判定結果が頻発する等して、上述したループ機能が上手く発揮されなくなるといった不都合を生じにくくすることができる。

【1203】

特徴G6．前記第3遊技状態において前記第1判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第2遊技状態へ移行させる第5の移

行手段（主制御装置 162 の MPU 402 において大当たり結果を契機として第 4 通常遊技状態から第 3 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 5 の移行手段により移行した前記第 2 遊技状態において、当該第 2 遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第 1 判定情報に対応する判定結果となることなく第 3 終了基準回数（例えば 20 回）となった場合に、前記第 1 遊技状態へ移行させる第 6 の移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 において時短消化を契機として第 3 通常遊技状態から第 1 通常遊技状態へ移行させる機能）と

を備え、

前記第 3 終了基準回数は、前記第 2 終了基準回数と同じ回数又は前記第 2 終了基準回数よりも多い回数となるように規定されていることを特徴とする特徴 G 3 乃至特徴 G 5 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

10

【1204】

特徴 G 6 によれば、上述したループ中に第 1 判定情報に対応する判定結果となった場合には、次に移行する第 2 遊技状態における終了基準回数（第 3 終了基準回数）が第 2 終了基準回数以上となる。このような構成とすれば、ループ中に第 1 判定情報に対応する判定結果となることで特別遊技状態の終了後はループ中よりも遊技者の有利度が増し、ループ中の遊技にアクセントを発生させることができる。

【1205】

特徴 G 7. 前記第 3 切替モードにおける前記可変機構の切替態様は、前記第 1 切替モードにおける前記可変機構の切替態様よりも、前記第 2 切替モードにおける前記可変機構の切替態様に近い構成となっていることを特徴とする特徴 G 2 乃至特徴 G 6 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

20

【1206】

本特徴に示す構成は、第 2 遊技状態→第 3 遊技状態となる場合に、遊技者に前後の遊技状態があたかも同一であるかのような認識を促す上で好ましい。

【1207】

なお、本特徴に示す「切替態様」とは、開状態に維持される期間、開状態に切り替えられる回数、開状態間のインターバル期間の 3 つの要素で構成されており、「前記第 2 切替モードにおける前記可変機構の切替態様に近い」とは、それら 3 つの要素のうち一致又は類似となる要素が「第 1 切替モード」よりも多いことを示す。

30

【1208】

因みに、本特徴に示す構成を「前記第 3 切替モードにおける前記可変機構の切替態様は、前記第 2 切替モードにおける前記可変機構の切替態様と一致していることを特徴とする特徴 G 2 乃至特徴 G 6 のいずれか 1 つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【1209】

特徴 G 8. 前記判定手段による前記判定モードを行う判定モードとして、前記第 1 判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第 1 判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記第 2 遊技状態における前記判定モードは、前記低確率モードであることを特徴とする特徴 G 3 乃至特徴 G 7 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

40

【1210】

特徴 G 8 によれば、上述したループ中に第 1 判定情報に対応する判定結果が頻発する等して、ループ機能が埋没することを抑制できる。これにより、射幸性の高まりを抑えつつ、遊技の多様化を実現することができる。

【1211】

特徴 G 9. 遊技領域（遊技領域 PE）が形成されている遊技盤（遊技盤 80aA）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構 110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口 91A, 92A や可変入賞装置 83A）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置 224）と

50

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口 9 1 A, 9 2 A）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置 1 6 2 の R A M 4 0 4 における保留球格納エリア 4 3 2 A）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において抽選用の処理を実行する機能）と

、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部 D 1, D 2 における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部 D 1, D 2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第 1 判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第 2 判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第 1 判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第 1 通常遊技状態～第 4 通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置 8 3 A）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて可変入賞装置 8 3 A の開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記始動入球部として、第 1 始動入球部（第 1 作動口 9 1 A）と、第 2 始動入球部（第 2 作動口 9 2 A）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第 1 始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第 1 記憶手段（第 1 作動口用保留エリア R a）と、前記第 2 始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第 2 記憶手段（第 2 作動口用保留エリア R b）とが設けられており、

前記第 1 判定情報に対応する判定結果は、前記第 1 始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第 2 始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第 2 判定情報に対応する判定結果は、前記第 2 始動入球部への入球に基づく前記判定においてのみ発生し得る構成となっており、

前記第 2 始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 9 3 A）と

、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第 2 始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モー

10

20

30

40

50

ド（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第2始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードA）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記第1切替モードに対応した第1種遊技状態（例えば第1通常遊技状態）と、前記第2切替モードに対応した第2種遊技状態（例えば第4通常遊技状態）とが設けられており、

前記第2種遊技状態において、当該第2種遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第1判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば20回）となった場合に、前記第1遊技状態へ移行させる移行手段（主制御装置162のMPU402において時短消化を契機として第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第2種遊技状態において前記第2判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記終了基準回数を再設定（例えば20回を再設定）する終了基準回数再設定手段と

を備え、

前記終了基準回数再設定手段は、前記特別遊技状態を経由することなく前記再設定を行う構成となっていることを特徴とする遊技機。

【1212】

特徴G9によれば、第2種遊技状態中に第2判定情報に対応する判定結果となった場合には終了基準回数が再設定される。つまり、第2種遊技状態がループする。このループにおいては、特別遊技状態を経由しないため、ループが繰り返されたとしても遊技が円滑に進行することとなる。故に、遊技の多様化を実現し、遊技への注目度向上に寄与できる。

【1213】

なお、上記特徴G3～特徴G8に示した各技術的思想を特徴G1、特徴G9に適用してもよい。

【1214】

因みに、上記特徴A群～F群に示した各技術的思想を特徴G1～特徴G9に適用してもよい。

【1215】

<特徴H群>

以下の特徴H群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献1参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【1216】

特徴H1. 遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80aA）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91A、92Aや可変入賞装置83A）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）とを備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口91A、92A）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432A）と、

10

20

30

40

50

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置 162 の MPU 402 において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部 D1, D2 における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部 D1, D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

10

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第 1 通常遊技状態～第 4 通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置 83A）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて可変入賞装置 83A の開閉処理を実行する機能）と、

20

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 93A）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

30

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば 400 回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 において天井到達を契機として第 4 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記所定の判定情報に対応する判定結果となり、前記特別遊技状態を経て前記所定遊技状態へ移行する場合に、前記上限回数を設定する上限回数設定手段とを備え、

前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

40

前記所定の判定情報として、前記低確率モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第 1 情報（通常大当たり結果に対応する乱数群）と、前記高確率モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第 2 情報（確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記上限回数設定手段は、前記判定手段による前記判定にて前記第 1 情報に対応する判定結果となった場合には前記上限回数として第 1 回数（例えば 300 回）を設定し、前記判定手段による前記判定にて前記第 2 情報に対応する判定結果となった場合には前記上限回数として前記第 1 回数よりも少ない第 2 回数（例えば 100 回）を設定するように構成

50

されていることを特徴とする遊技機。

【1217】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。このようにして遊技のリズムを強制的に変化させることで、遊技の単調化を好適に抑制することができる。ここで、天井到達となる上限回数については、第1情報に対応する判定結果となった場合には第1回数（例えば300回）となり、第2情報に対応する判定結果となった場合には第1回数よりも少ない第2回数となる。ここで、高確率モードにおいては低確率モードと比べて早いタイミングで特別遊技状態へ移行するため、上限回数を少なく設定することにより、上記天井機能による効果を好適に発揮させることができる。これにより、遊技への注目度向上に好適に寄与できる。

10

【1218】

特徴H2. 遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80aA）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91A、92Aや可変入賞装置83A）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）とを備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口91A、92A）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

20

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432A）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置162のMPU402において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基いて遊技回用動作（作動口用表示部D1、D2における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部D1、D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU402にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

30

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基いて、遊技状態を所定遊技状態（第1通常遊技状態～第4通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置83A）と、

40

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置162のMPU402にて可変入賞装置83Aの開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物93A）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置162のMPU402にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、

50

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記所定の判定情報に対応する判定結果となり、前記特別遊技状態を経て前記所定遊技状態へ移行する場合に、前記上限回数を設定する上限回数設定手段とを備え、

前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記所定の判定情報として、前記低確率モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第１情報（例えば６Ｒ通常大当たり結果に対応する乱数群）と、前記高確率モード且つ前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第２情報（例えば２Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記上限回数設定手段は、前記判定手段による前記判定にて前記第１情報に対応する判定結果となった場合に設定する前記上限回数と比べて前記判定手段による前記判定にて前記第２情報に対応する判定結果となった場合に設定する前記上限回数が少なくなるように設定する構成となっていることを特徴とする遊技機。

【１２１９】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。このようにして遊技のリズムを強制的に変化させることで、遊技の単調化を好適に抑制することができる。ここで、天井到達となる上限回数については、第１情報に対応する判定結果となった場合と比べて、第２情報に対応する判定結果となった場合の方が少なくなるように（短縮されるように）構成されている。ここで、高確率モードにおいては低確率モードと比べて早いタイミングで特別遊技状態へ移行するため、上限回数を少なく設定することにより、上記天井機能による効果を好適に発揮させることができる。これにより、遊技への注目度向上に好適に寄与できる。

【１２２０】

特徴Ｈ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）とを備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたこ

10

20

30

40

50

とに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部 D 1 , D 2 における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部 D 1 , D 2 ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第 1 通常遊技状態～第 4 通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置 8 3 A ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて可変入賞装置 8 3 A の開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 9 3 A ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば 4 0 0 回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において天井到達を契機として第 4 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記所定の判定情報に対応する判定結果となり、前記特別遊技状態を経て前記所定遊技状態へ移行する場合に、前記上限回数を設定する上限回数設定手段とを備え、

前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記所定の判定情報として、前記低確率モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第 1 情報（例えば 6 R 通常大当たり結果に対応する乱数群）と、前記高確率モード且つ前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第 2 情報（例えば 2 R 確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記上限回数設定手段は、前記判定手段による前記判定にて前記第 1 情報に対応する判定結果となった場合には前記上限回数として第 1 回数（例えば 3 0 0 回）を設定し、前記判定手段による前記判定にて前記第 2 情報に対応する判定結果となった場合には前記上限回数として前記第 1 回数よりも少ない第 2 回数（例えば 1 0 0 回）を設定するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【 1 2 2 1 】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。このようにして遊技のリズムを強制的に変化させることで、遊技の単

10

20

30

40

50

調化を好適に抑制することができる。ここで、天井到達となる上限回数については、第1情報に対応する判定結果となった場合と比べて、第2情報に対応する判定結果となった場合の方が少なくなるように（短縮されるように）構成されている。ここで、高確率モードにおいては低確率モードと比べて早いタイミングで特別遊技状態へ移行するため、上限回数を少なく設定することにより、上記天井機能による効果を好適に発揮させることができる。これにより、遊技への注目度向上に好適に寄与できる。

【1222】

また、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態においては、高確率モードとなっているにも関わらず、所定の判定情報に対応する判定結果となることなく遊技が進行することで、遊技者の期待に反して投資が大きく嵩むこととなる。これは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になると想定される。この点、本特徴に示すように、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態においては、上記上限回数を引き下げ早いタイミングで高頻度切替モードへ移行して投資を抑制する構成とすることにより遊技の多様化による効果（遊技への注目度向上効果）を好適に発揮させることができる。

【1223】

特徴H4．前記第1回数は前記低確率モードにおいて前記所定の判定情報に対応する判定結果となる確率の逆数以上となっており、前記第2回数は、前記高確率モードにおいて前記所定の判定情報に対応する判定結果となる確率の逆数以上となっていることを特徴とする特徴H3に記載の遊技機。

【1224】

特徴H3に示した天井到達による救済機能が過度に作用しすぎると、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態を設けた技術的意義（遊技の多様化）が低下し得る。そこで、本特徴に示すように各遊技状態において所定の判定情報に対応する判定結果となる確率の逆数以上となるように上限回数を各々設定することにより、遊技の多様化と上記救済機能とを好適に共存させることができる。

【1225】

特徴H5．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数（例えば4つ）記憶可能となっており、

前記遊技回制御手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に応じて前記遊技回用動作の動作期間を設定可能な動作期間設定手段（主制御装置162のMPU402にて変動表示時間の設定処理を実行する機能）を有し、

前記動作期間設定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が多いほど前記動作期間が短くなるようにして前記動作期間を設定する構成となっており、

前記特殊移行手段により移行した前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態において、当該高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば400回）となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる手段を備え、

前記終了基準回数は、前記第2回数よりも多くなるように規定されていることを特徴とする特徴H3又は特徴H4に記載の遊技機。

【1226】

記憶されている特別情報の数が多くなることで遊技回用動作の動作期間が短くなる構成とすることは遊技進行の円滑化を図る上で好ましい。しかしながら、このような構成を前提とした場合には、上記特徴H3等に示した構成を適用することで以下の不都合が生じ得る。すなわち、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態において天井到達となり、高確率モード且つ高頻度切替モード対応の所定遊技状態に移行した場合に、当該所定遊技状態における遊技回が速やかに進行し過ぎて天井到達による恩恵を十分に体感する前に当該恩恵が終了するといった事象が発生し得る。これは、救済機能に対する遊技者の注目度を大きく低下させる要因になると懸念される。この点、本特徴に示すように、終了基準回数を上限回数（第2回数）よりも多くなるように設定することで、上記懸念の解消に寄与できる。

【1227】

特徴H6．前記低確率モード対応の前記所定遊技状態にて前記第1回数に到達したことを契機として移行する前記低確率モード且つ前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態では前記終了基準回数として第1終了基準回数が設定され、前記高確率モード対応の前記所定遊技状態にて前記第1回数に到達したことを契機として移行する前記高確率モード且つ前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態では前記終了基準回数として第2終了基準回数が設定される構成となっており、

前記第1終了基準回数と前記第2終了基準回数とが同じ回数となるように規定されていることを特徴とする特徴H3乃至特徴H5のいずれか1つに記載の遊技機。

【1228】

特徴H6によれば、第1終了基準回数と第2終了基準回数とすることは遊技に係る構成の簡略化を図る上で好ましい。このような構成であっても、高確率モード中は所定の判定情報に対応する判定結果となる確率が引き上げられているため、上記救済機能が発揮されている間に所定の判定情報に対応する判定結果となる確率が高くなる。故に、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態において発生し得る上記不都合を生じにくくすることができる。

【1229】

特徴H7．前記低確率モード対応の前記所定遊技状態において前記第1回数に到達したことを契機として移行する前記低確率モード且つ前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態では前記終了基準回数として第1終了基準回数が設定され、前記高確率モード対応の前記所定遊技状態にて前記第1回数に到達したことを契機として移行する前記高確率モード且つ前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態では前記終了基準回数として第2終了基準回数が設定される構成となっており、

前記第2終了基準回数は前記第1終了基準回数よりも少なくなるように規定されていることを特徴とする特徴H3乃至特徴H5のいずれか1つに記載の遊技機。

【1230】

特徴H7によれば、第2終了基準回数を第1終了基準回数よりも少なくすることにより、救済機能が射幸性を煽る要因になることを抑制できる。

【1231】

特徴H8．前記始動入球部として、第1始動入球部（第1作動口91A）と、当該第1始動入球部よりも前記判定手段による判定が遊技者に有利となる第2始動入球部（第2作動口92A）とが設けられており、

前記可変機構は、前記第2始動入球部へ遊技球が入球可能な前記受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な前記非受入状態（閉状態）に切替可能な構成となっていることを特徴とする特徴H3乃至特徴H7のいずれか1つに記載の遊技機。

【1232】

特徴H8によれば、第2始動入球部への入球に基づく判定は第1始動入球部への入球に基づく判定よりも遊技者に有利となるように優遇されている。高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態において天井到達となった場合には、投資が抑制されるだけでなく、判定結果についても優遇されることで、遊技者を救済機能が二重に発揮されることとなり、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態にて嵌りが発生した場合には、天井到達への期待が大きくなる。これにより、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。

【1233】

特徴H9．前記第1始動入球部への入球に基づく前記判定では、前記判定結果として前記高確率モード且つ前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる判定結果が含まれており、前記第2始動入球部への入球に基づく前記判定では、前記判定結果として前記高確率モード且つ前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる判定結果が含まれていないことを特徴とする特徴H3乃至特徴H8のいずれか1つに記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【1234】

特徴H9によれば、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態中に天井到達となって救済機能が発揮されている最中に再び高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態への移行契機となる判定結果となって、天井の恩恵が実質的に消失する（無駄引き）といった事象を回避できる。

【1235】

特徴H10．前記第1始動入球部と前記第2始動入球部とは前記遊技領域における所定の流路上に配設されており、

前記取得情報記憶手段として、前記第1始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第1記憶手段（第1作動口用保留エリアRa）と、前記第2始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第2記憶手段（第2作動口用保留エリアRb）とが設けられており、

前記判定手段は、前記第1記憶手段及び前記第2記憶手段の両方に特別情報が記憶されている場合には、前記判定の対象として前記第2記憶手段に記憶されている特別情報を優先させる構成となっていることを特徴とする特徴H3乃至特徴H9のいずれか1つに記載の遊技機。

【1236】

本特徴に示す構成によれば、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態にて天井到達となり高確率モード且つ高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行した場合であっても、救済機能の恩恵を享受するにあたり遊技球の発射先を変更する必要がある。このため、救済機能が特別遊技状態を経由することなく突如として発揮される構成であっても、遊技球が無駄に消費されることを抑制し、救済機能に対する満足度を好適に向上させることができる。

【1237】

特徴H11．前記高頻度切替モードは、第1高頻度切替モード（高頻度サポートモードA）であり、

前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第2高頻度切替モード（高頻度サポートモードB）とが設けられており、

前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第2高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第3情報（例えば6R確変大当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、

前記第2高頻度切替モードは、前記第1高頻度切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合が高くなるように構成されていることを特徴とする特徴H3乃至特徴H10のいずれか1つに記載の遊技機。

【1238】

特徴H11によれば、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態にて天井到達となった場合には、高確率モード且つ第2高頻度切替モード対応の所定遊技状態よりも遊技球の減りが抑えられた高確率モード且つ第1高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行することとなる。このような構成とすれば、上記天井到達時の優位性を強調し、当該天井到達時に遊技のリズムを大きく変化させることができる。

【1239】

なお、上記特徴A群～G群に示した各技術的思想を特徴H1～特徴H11に適用してもよい。

【1240】

<特徴I群>

以下の特徴I群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部

10

20

30

40

50

へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献1参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【1241】

特徴I1. 遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80aA）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91A、92Aや可変入賞装置83A）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）とを備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口91A、92A）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432A）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置162のMPU402において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部D1、D2における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部D1、D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU402にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第1通常遊技状態～第4通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置83A）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置162のMPU402にて可変入賞装置83Aの開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物93A）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置162のMPU402にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第1切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第1切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第2切替モード（高頻度サポートモードB）と、前記第1切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第3切替モード（高頻度サポートモードA）とが設けられており、

前記第2切替モード及び前記第3切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻

10

20

30

40

50

度が相違するように構成されており、

前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる特定情報（例えば10R確変大当たり結果Bに対応する乱数群）を含み、

前記高確率モード且つ前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態中に、前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば50回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記高確率モード且つ前記第3切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置162のMPU402において天井到達を契機として高確率モード且つ高頻度サポートモードA対応の通常遊技状態へ移行させる機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【1242】

特徴I1によれば、高確率モード且つ第2切替モード対応の所定遊技状態中に、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に、特別遊技状態を経由することなく高確率モード且つ第3切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。このような構成とすれば、高確率モード中の遊技者の優位性を担保しつつ、遊技の単調化を好適に抑制できる。

【1243】

特徴I2. 遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80aA）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91A、92Aや可変入賞装置83A）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）とを備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口91A、92A）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432A）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置162のMPU402において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部D1、D2における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部D1、D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU402にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第1通常遊技状態～第4通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入

10

20

30

40

50

球部（可変入賞装置 8 3 A）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて可変入賞装置 8 3 A の開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 9 3 A）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第 1 切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第 2 切替モード（高頻度サポートモード B）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第 3 切替モード（高頻度サポートモード A）とが設けられており、

前記第 2 切替モード及び前記第 3 切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、

前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる特定情報（例えば 1 0 R 確変大当たり結果 B に対応する乱数群）を含み、

前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第 1 基準回数（例えば 1 0 0 回）となった場合に前記高確率モードが終了し、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第 1 基準回数よりも少ない第 2 基準回数（例えば 5 0 回）となった場合に前記第 2 切替モードが終了する構成となっており、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第 3 基準回数（例えば 5 0 回）となった場合に前記切替制御モードを前記第 3 切替モードに移行させる手段を備え、

前記第 3 基準回数は、前記第 2 基準回数以上且つ前記第 1 基準回数以下となるように規定されていることを特徴とする遊技機。

【1 2 4 4】

特徴 I 2 によれば、高確率モード且つ第 2 切替モード対応の所定遊技状態へ移行した後は遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第 2 基準回数となった場合に第 2 切替モードが終了し、第 1 基準回数となった場合に高確率モードが終了する。ここで、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第 3 基準回数となった場合に切替制御モードが第 3 切替モードとなる。この第 3 基準回数については、第 2 基準回数以上且つ第 1 基準回数以下となっており、高確率モード中に切替制御モードが第 3 切替モードに切り替わることとなる。このような構成とすれば、高確率モード中の遊技者の優位性を担保しつつ、遊技の単調化を好適に抑制できる。

【1 2 4 5】

特徴 I 3. 遊技領域（遊技領域 P E）が形成されている遊技盤（遊技盤 8 0 a A）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構 1 1 0）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口 9 1 A, 9 2 A や可変入賞装置 8 3 A）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置 2 2 4）と

10

20

30

40

50

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口 9 1 A， 9 2 A）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置 1 6 2 の R A M 4 0 4 における保留球格納エリア 4 3 2 A）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において抽選用の処理を実行する機能）と

、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部 D 1， D 2 における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部 D 1， D 2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第 1 通常遊技状態～第 4 通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉 20 実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置 8 3 A）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて可変入賞装置 8 3 A の開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 9 3 A）と、 30

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第 1 切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第 2 切替モード（高頻度サポートモード B）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第 3 切替モード（高頻度サポートモード A）とが設けられており、

前記第 2 切替モード及び前記第 3 切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、 40

前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる特定情報（例えば 1 0 R 確変大当たり結果 B に対応する乱数群）を含み、

前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第 1 基準回数（例えば 1 0 0 回）となった場合に前記高確率モードが終了し、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態に 50

移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第1基準回数よりも少ない第2基準回数（例えば50回）となった場合に前記第2切替モードが終了する構成となっており、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第1基準回数よりも少ない第3基準回数（例えば50回）となった場合に前記切替制御モードを前記第3切替モードに移行させる手段を備え、

前記第3基準回数は、前記第2基準回数と同じ回数となるように規定されていることを特徴とする遊技機。

【1246】

特徴I3によれば、高確率モード且つ第2切替モード対応の所定遊技状態へ移行した後は遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第2基準回数となった場合に第2切替モードが終了し、第1基準回数となった場合に高確率モードが終了する。ここで、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第3基準回数となった場合に切替制御モードが第3切替モードとなる。この第3基準回数については第2基準回数と同じ回数となっており、高確率モード中に切替制御モードが第2切替モード→第3切替モードに切り替わることとなる。このような構成とすれば、高確率モード中の遊技者の優位性を担保しつつ、遊技の単調化を好適に抑制できる。

【1247】

特徴I4. 遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80aA）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91A、92Aや可変入賞装置83A）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）とを備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口91A、92A）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432A）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置162のMPU402において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部D1、D2における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部D1、D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU402にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基いて、遊技状態を所定遊技状態（第1通常遊技状態～第4通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置83A）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り

10

20

30

40

50

替える可変入球部用制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて可変入賞装置 83A の開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 93A）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第 1 切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第 2 切替モード（高頻度サポートモード B）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第 3 切替モード（高頻度サポートモード A）とが設けられており、

前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる特定情報（例えば 10R 確変大当たり結果 B に対応する乱数群）を含み、

前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第 1 基準回数（例えば 100 回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記抽選モードを前記低確率モードに移行させる第 1 移行手段と、

前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第 1 基準回数よりも少ない第 2 基準回数（例えば 50 回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記切替制御モードを前記第 3 切替モードに移行させる第 2 移行手段と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【1248】

特徴 I 4 によれば、高確率モード且つ第 2 切替モード対応の所定遊技状態へ移行した後は遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第 2 基準回数となった場合に切替制御モードが第 3 切替モードとなり、第 1 基準回数となった場合に抽選モードが低確率モードとなる。このような構成とすれば、高確率モード中の遊技者の優位性を担保しつつ、遊技の単調化を好適に抑制できる。

【1249】

特徴 I 5. 前記第 3 切替モードは、前記第 2 切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合が高くなるように構成されていることを特徴とする特徴 I 4 に記載の遊技機。

【1250】

特徴 I 4 に示したように、高確率モード対応の所定遊技状態における遊技回の実行回数に上限（第 1 基準回数）が設けられたタイプの遊技機（所謂 ST 機）においては、遊技回の実行回数が第 1 基準回数に近づくにつれて所定の判定情報に対応する判定結果となる見込みが低下し、遊技者の期待感が大きく低下し得る。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本特徴に示す構成では、天井到達を契機として第 3 切替モードとなることでそれまでよりも第 2 始動入球部への入球頻度が高くなり投資が抑制されることとなる。このように、天井機能を使って後半で切替制御モードが更に優遇される構成とすれば、ST 機の弱点（終わりに向けて期待感が大きく低下する）を克服することができる。

【1251】

なお、本特徴に示す構成を「遊技領域（遊技領域 PE）が形成されている遊技盤（遊技

10

20

30

40

50

盤 8 0 a A) と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段 (遊技球発射機構 1 1 0) と、前記遊技領域に設けられた入球部 (作動口 9 1 A, 9 2 A や可変入賞装置 8 3 A) への入球に基づいて遊技球 (賞球) を払い出す払出手段 (払出装置 2 2 4) とを備えている遊技機であって、前記入球部としての始動入球部 (作動口 9 1 A, 9 2 A) への入球が発生した場合に特別情報 (保留情報) を取得する特別情報取得手段 (主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて保留情報を取得する処理を実行する機能) と、前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段 (主制御装置 1 6 2 の R A M 4 0 4 における保留球格納エリア 4 3 2 A) と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報 (例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群) と対応しているか否かの判定を行う判定手段 (主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において抽選用の処理を実行する機能) と、前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作 (作動口用表示部 D 1, D 2 における絵柄の可変表示) が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段 (作動口用表示部 D 1, D 2) を制御する遊技回制御手段 (主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技回制御処理を実行する機能) と、前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態 (第 1 通常遊技状態 ~ 第 4 通常遊技状態) よりも遊技者に有利な特別遊技状態 (開閉実行モード) に移行させる特別遊技状態移行手段 (主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技状態移行処理等を実行する機能) と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態 (開状態) 及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態 (閉状態) に切替可能な、前記入球部としての可変入球部 (可変入賞装置 8 3 A) と、前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段 (主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて可変入賞装置 8 3 A の開閉処理を実行する機能) と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態 (開状態) 及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態 (閉状態) に切替可能な可変機構 (電動役物 9 3 A) と、前記可変機構を制御する可変機構用制御手段 (主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて電役サポート用処理を実行する機能) とを備え、前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード (サポートモード) として、第 1 切替モード (低頻度サポートモード) と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第 2 切替モード (高頻度サポートモード B) と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第 3 切替モード (高頻度サポートモード A) とが設けられており、前記第 3 切替モードは、前記第 2 切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合が高くなるように構成されており、前記判定手段により前記判定を行う判定モード (抽選モード) として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる特定情報 (例えば 1 0 R 確変大当たり結果 B に対応する乱数群) を含み、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第 1 基準回数 (例えば 1 0 0 回) となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記抽選モードを前記低確率モードに移行させる第 1 移行手段と、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第 1 基準回数よりも少ない第 2 基準回数 (例えば 5 0 回) となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記切替制御モードを前記第 3 切替モードに移行させる第 2 移行手段とを備えていることを特徴とす

10

20

30

40

50

る遊技機。」とすることも可能である。

【1252】

特徴I6．前記第2移行手段は、前記第2基準回数到達となった遊技回中に前記第2切替モードから前記第3切替モードへ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴I4又は特徴I5に記載の遊技機。

【1253】

特徴I6に示す構成によれば、シームレスとなるように高サポをつなぐ構成とすることで、遊技を円滑に進めることができる。

【1254】

特徴I7．前記第2移行手段は、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第2基準回数（例えば50回）となった場合に、当該第2基準回数到達となった遊技回の終了に伴って前記高確率モード且つ前記第1切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させて、当該遊技回の次の遊技回にて前記高確率モード且つ前記第3切替モード対応の前記所定遊技状態に移行させる構成となっていることを特徴とする特徴I4又は特徴I5に記載の遊技機。

【1255】

特徴I7に示す構成によれば、天井到達を契機として救済機能を発動させる場合には、切替制御モードが第1切替モード経由で第3切替モードとなる。このような構成とすれば、切替制御モードが変更された際のインパクトを強化できる。

【1256】

特徴I8．前記第2基準回数は、前記第1終了基準回数以下、且つ、前記第1基準回数と前記第2基準回数との差以上となるように規定されていることを特徴とする特徴I7に記載の遊技機。

【1257】

本特徴に示す構成によれば、高確率モード且つ第2切替モード対応の遊技回の滞在期間よりも高確率モード且つ第3切替モード対応の遊技回の滞在期間を短くすることにより、特別遊技状態の終了後に移行する有利な状態において終盤の注目度を飛躍的に向上させることができる。

【1258】

特徴I9．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記遊技回制御手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に応じて前記遊技回用動作の動作期間を設定可能な動作期間設定手段を有しており、

前記第3切替モードにおいては、前記始動入球部へ向けて遊技球が継続的に発射された場合に前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の平均数が、前記第2切替モードにおいて前記始動入球部へ向けて遊技球が継続的に発射された場合に前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の平均数よりも多くなるように構成されていることを特徴とする特徴I4乃至特徴I5のいずれか1つに記載の遊技機。

【1259】

本特徴に示す構成によれば、天井到達を契機として高確率モード且つ第2切替モード対応の所定遊技状態から高確率モード且つ第3切替モード対応の所定遊技状態へ移行することで、遊技の進行を速度を変化させることが可能となる。これにより、遊技の単調化を一層好適に抑制できる。

【1260】

特徴I10．前記始動入球部として、第1始動入球部と、当該第1始動入球部よりも前記判定手段による判定が遊技者に有利となる第2始動入球部とが設けられており、

前記可変機構は、前記第2始動入球部へ遊技球が入球可能な前記受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な前記非受入状態（閉状態）に切替可能な構成となっており、

前記第1始動入球部及び前記第2始動入球部は、何れも前記遊技領域における所定の流

10

20

30

40

50

路に配設されており、

前記判定手段は、前記第1始動入球部及び前記第2始動入球部への入球順に前記判定を行う構成となっていることを特徴とする特徴I9に記載の遊技機。

【1261】

本特徴に示す構成によれば、天井到達を契機として高確率モード且つ第2切替モード対応の所定遊技状態から高確率モード且つ第3切替モード対応の所定遊技状態へ移行することで、第2始動入球部に係る遊技回が実行される機会が増える。これにより、天井到達によって遊技者の有利度が大きく上昇し、天井到達後の遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【1262】

特徴I11. 前記第2移行手段により前記高確率モード且つ前記第3切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第3基準回数となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記切替制御モードを前記第1切替モードに移行させる第3移行手段を備え、

前記第3基準回数は、前記第1基準回数よりも多くなるように規定されていることを特徴とする特徴I4乃至特徴I10のいずれか1つに記載の遊技機。

【1263】

本特徴に示す構成によれば、特別遊技状態終了後は、高確率モード且つ第2切替モード対応の所定遊技状態→高確率モード且つ第3切替モード対応の所定遊技状態→低確率モード且つ第3切替モード対応の所定遊技状態→低確率モード且つ第1切替モード対応の所定遊技状態の順に移行する。このような構成とすれば、天井到達を契機として第3切替モードとなり低確率モードへの移行した際に遊技への注目度が急速に低下することを抑制することができる。

【1264】

なお、上記特徴I5～I11に示した各技術的思想を特徴I1～特徴I3に適用してもよい。

【1265】

因みに、上記特徴A群～H群に示した各技術的思想を特徴I1～特徴I10に適用してもよい。

【1266】

<特徴J群>

以下の特徴J群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献1参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【1267】

特徴J1. 遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80a）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91, 92や可変入賞装置83）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）とを備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口91, 92）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制

10

20

30

40

50

御装置 162 の RAM 404 における保留球格納エリア 432) と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報 (例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群) と対応しているか否かの判定を行う判定手段 (主制御装置 162 の MPU 402 において抽選用の処理を実行する機能) と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作 (作動口用表示部 D1, D2 における絵柄の可変表示) が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段 (作動口用表示部 D1, D2) を制御する遊技回制御手段 (主制御装置 162 の MPU 402 にて遊技回制御処理を実行する機能) と

を備え、

前記所定の判定情報として、第 1 判定情報 (大当たり結果に対応する乱数群) と第 2 判定情報 (特殊外れ結果に対応する乱数群) とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第 1 判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態 (例えば第 1 通常遊技状態～第 4 通常遊技状態) よりも遊技者に有利な特別遊技状態 (開閉実行モード) に移行させる特別遊技状態移行手段 (主制御装置 162 の MPU 402 にて遊技状態移行処理等を実行する機能) と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態 (開状態) 及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態 (閉状態) に切替可能な、前記入球部としての可変入球部 (可変入賞装置 83) と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段 (主制御装置 162 の MPU 402 にて可変入賞装置 83 の開閉処理を実行する機能) と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態 (開状態) 及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態 (閉状態) に切替可能な可変機構 (電動役物 93) と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段 (主制御装置 162 の MPU 402 にて電役サポート用処理を実行する機能) と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード (サポートモード) として、低頻度切替モード (低頻度サポートモード) と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード (高頻度サポートモード A, B) とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第 1 種遊技状態 (例えば第 1 通常遊技状態) と、前記高頻度切替モードに対応した第 2 種遊技状態 (例えば第 4 通常遊技状態) とが設けられており、

前記第 1 種遊技状態において前記第 2 判定情報に対応する判定結果 (特殊外れ結果) となった場合、及び、前記第 1 種遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第 1 判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数 (天井: 例えば 400 回) となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第 2 種遊技状態へ移行させる第 1 の移行手段 (主制御装置 162 の MPU 402 において特殊外れ結果及び天井到達を契機として第 1 通常遊技状態から第 4 通常遊技状態へ移行させる機能) と、

前記第 1 の移行手段により前記第 2 種遊技状態に移行した後に前記第 1 判定情報に対応する判定結果となることなく当該第 2 種遊技状態中の遊技回の実行回数が終了基準回数 (例えば 40 回、400 回) となった場合に、前記第 1 種遊技状態へ移行させる第 2 の移行手段 (主制御装置 162 の MPU 402 において時短消化を契機として第 4 通常遊技状態から第 1 通常遊技状態へ移行させる機能) と、

前記第 2 判定情報に対応する判定結果を契機として移行した前記第 2 種遊技状態中に、

10

20

30

40

50

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合に、当該第2種遊技状態において終了基準回数到達となる残りの遊技回の実行回数を再設定する再設定手段（主制御装置162のMPU402にて継続回数カウンタの値を上書きする機能）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【1268】

特徴J1によれば、特別遊技状態への移行契機（第1判定情報対応の判定結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第2判定情報に対応する判定結果や特別遊技状態終了後の遊技回数の上限回数到達（天井到達）によって高頻度切替モード対応の第2種遊技状態へ移行する場合がある。高頻度切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、上述の如く第2種遊技状態への移行契機として第2判定情報に対応する判定結果と天井到達とを併用した場合には以下の懸念が生じる。すなわち、仮に第2種遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達が無効化された場合には、遊技者が本来享受できたはずの恩恵の一部が消失し、遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、第2種遊技状態中に天井到達となった場合には残りの遊技回の実行回数が再設定される。これにより、上記懸念を払拭し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。

【1269】

なお、本特徴に示す「再設定手段」については、第2判定情報に対応する判定結果を契機として第2種遊技状態へ移行した場合に設定される残りの遊技回の実行回数と、第2種遊技状態中に特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が上限回数となった場合に設定される残りの遊技回の実行回数とを同じ回数とする構成としてもよいし、第2判定情報に対応する判定結果を契機として第2種遊技状態へ移行した場合に設定される残りの遊技回の実行回数と、第2種遊技状態中に特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が上限回数となった場合に設定される残りの遊技回の実行回数とを異なる回数とする構成としてもよい。

【1270】

特徴J2．前記再設定手段により前記残りの遊技回の実行回数が再設定される場合には、前記第2種遊技状態以外の他の遊技状態を経由しないようにして当該第2種遊技状態が継続されるように構成されていることを特徴とする特徴J1に記載の遊技機。

【1271】

特徴J2によれば、第2種遊技状態中に天井到達となって残りの遊技回の実行回数が再設定される場合には、当該再設定に伴って他の遊技状態へ移行することなく第2種遊技状態が継続されることとなる。これは、第2種遊技状態における遊技のリズムの乱れを抑制する上で好ましい。

【1272】

特徴J3．前記再設定手段により設定される残りの遊技回の実行回数については、前記第1種遊技状態において前記第2判定情報に対応する判定結果となった場合に設定される残りの遊技回の実行回数よりも多くなるように構成されていることを特徴とする特徴J1又は特徴J2に記載の遊技機。

【1273】

特徴J3によれば、残りの遊技回の実行回数が天井到達によって減少することを回避し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。

【1274】

特徴J4．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の動作期間を設定する動作期間設定手段を有し、

前記動作期間として、第1動作期間（例えば20sec～30sec）と、当該第1動作期間よりも短い第2動作期間（例えば3sec～14sec）とが設けられており、

前記動作期間設定手段は、前記第2種遊技状態中に前記上限回数到達となる遊技回の動作期間として前記第2動作期間を設定する構成となっている特徴J1乃至特徴J3のいずれか1つに記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【1275】

特徴J4に示すように第2種遊技状態中に天井到達となった場合の動作期間として第2動作期間を設定する構成とすれば、再設定機能によって遊技進行の円滑さが損なわれることを好適に抑制できる。

【1276】

特徴J5．前記可変機構が前記受入状態となっている状況下にて前記再設定手段により残りの遊技回の実行回数が再設定された場合には、前記受入状態への切り替えに伴って設定された受入期間が経過するまで前記受入状態が維持される構成となっていることを特徴とする特徴J1乃至特徴J4のいずれか1つに記載の遊技機。

【1277】

特徴J5に示すように可変機構が受入状態となっている最中に再設定が行われる場合であっても当該受入状態の強制終了等を回避することにより、遊技の円滑な流れが途切れる等することを好適に抑制できる。

【1278】

なお、上記特徴A群～I群に示した各技術的思想を特徴J1～特徴J5に適用してもよい。

【1279】

<特徴K群>

以下の特徴K群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献1参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【1280】

特徴K1．遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80a）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91，92や可変入賞装置83）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）とを備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口91，92）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置162のMPU402において抽選用の処理を実行する機能）と

、前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部D1，D2における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部D1，D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU402にて遊技回制御処理を実行する機能）とを備え、

10

20

30

40

50

前記所定の判定情報として、第1判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第2判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第1判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第1通常遊技状態～第4通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置83）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置162のMPU402にて可変入賞装置83の開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物93）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置162のMPU402にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードA、B）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第1種遊技状態（例えば第1通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第2種遊技状態（例えば第2通常遊技状態、第3通常遊技状態、第4通常遊技状態）とが設けられており、

前記第1種遊技状態において前記第2判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第2種遊技状態へ移行させる手段（主制御装置162のMPU402において特殊外れ結果を契機として第1通常遊技状態から第4通常遊技状態へ移行させる機能）を備え、

前記第2種遊技状態において前記第2判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には、当該判定結果が無効となるように構成されており、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置95、報知・演出制御装置140、表示制御装置410）を備え、

前記表示演出として、第1表示演出及び第2表示演出が設けられており、

前記表示演出実行手段は、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合に前記第1表示演出を実行する手段と、

前記第1種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第2判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記第2表示演出を実行する手段と、

前記第2種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第2判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記第1表示演出を実行する手段と

を有していることを特徴とする遊技機。

【1281】

特徴K1によれば、特別遊技状態への移行契機（第1判定情報対応の判定結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第2判定情報に対応する判定結果となることで高頻度切替モード対応の第2種遊技状態へ移行する場合がある。高頻度切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは

10

20

30

40

50

、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、当該判定結果が無効となる。これは、射幸性の高まりを抑える上では好ましいものの、当該判定結果となった旨を遊技者が把握してしまった場合には、無駄に運を使ってしまったかの印象を遊技者に与えると懸念される。これは、遊技意欲を低下させる要因になり得る。この点、本特徴に示す構成においては、判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合には第１表示演出が実行され、第１種遊技状態となっている状況下にて判定手段による判定結果が第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には第２表示演出が実行され、第２種遊技状態となっている状況下にて判定手段による判定結果が第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には第１表示演出が実行されることとなる。このような構成とすれば、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合であっても、それを目立ちにくくすることができる。これにより、上記不都合の発生を抑制し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

10

【１２８２】

特徴Ｋ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

20

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と

30

、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

40

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３の

50

開閉処理を実行する機能)と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態(開状態)及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態(閉状態)に切替可能な可変機構(電動役物93)と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段(主制御装置162のMPU402にて電役サポート用処理を実行する機能)と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード(サポートモード)として、低頻度切替モード(低頻度サポートモード)と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード(高頻度サポートモードA、B)とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第1種遊技状態(例えば第1通常遊技状態)と、前記高頻度切替モードに対応した第2種遊技状態(例えば第2通常遊技状態、第3通常遊技状態、第4通常遊技状態)とが設けられており、

前記第1種遊技状態において前記第2判定情報に対応する判定結果(特殊外れ結果)となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第2種遊技状態へ移行させる手段(主制御装置162のMPU402において特殊外れ結果を契機として第1通常遊技状態から第4通常遊技状態へ移行させる機能)を備え、

前記第2種遊技状態において前記第2判定情報に対応する判定結果(特殊外れ結果)となった場合には、当該判定結果が無効となるように構成されており、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段(図柄表示装置95、報知・演出制御装置140、表示制御装置410)を備え、

前記表示演出実行手段は、

表示画面(表示画面95a)を有し、当該表示画面にて複数の絵柄(図柄)を可変表示可能な絵柄表示手段(図柄表示装置95)と、

前記表示画面にて、前記複数の絵柄を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段(報知・演出制御装置140及び表示制御装置410)とを有し、

前記遊技回制御手段は、前記第1種遊技状態及び前記第2種遊技状態の何れかの遊技状態となっている状況回にて前記第2判定情報に対応した判定結果となった場合には、当該判定結果に対応する報知結果となるように前記所定の報知手段を制御する構成となっており、

前記表示画面に最終停止表示させる絵柄組合せとして、第1絵柄組合せ(通常外れ結果を示す図柄組合せ)及び第2絵柄組合せ(特殊外れ結果を示す図柄組合せ)が設けられており、

前記表示制御手段は、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果(通常外れ結果)となった場合に、前記第1絵柄組合せを停止表示させる手段と、

前記第1種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第2判定情報に対応する判定結果(特殊外れ結果)となった場合には前記第2絵柄組合せを停止表示させる一方、前記第2種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第2判定情報に対応する判定結果(特殊外れ結果)となった場合に前記第1絵柄組合せを停止表示させる手段と

を有していることを特徴とする遊技機。

【1283】

特徴K2によれば、特別遊技状態への移行契機(第1判定情報対応の判定結果)が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第2判定情報に対応する判定結果となることで高頻度切替モード対応の第2種遊技状態へ移行する場合がある。高頻度切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは

10

20

30

40

50

、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、第2種遊技状態中に第2判定情報に対応する判定結果となった場合には、当該判定結果が無効となる。これは、射幸性の高まりを抑える上では好ましいものの、当該判定結果となった旨を遊技者が把握してしまった場合には、無駄に運を使ってしまったかの印象を遊技者に与えると懸念される。これは、遊技意欲を低下させる要因になり得る。この点、本特徴に示す構成においては、所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合には第1絵柄組合せが停止表示され、第1種遊技状態となっている状況下にて第2判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には第2絵柄組合せが停止表示され、第2種遊技状態となっている状況下にて第2判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には第1絵柄組合せが停止表示されることとなる。このような構成とすれば、第2種遊技状態中に第2判定情報に対応する判定結果となった場合であっても、それを目立ちにくくすることができる。これにより、上記不都合の発生を抑制し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【1284】

特徴K3．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の動作期間を設定する動作期間設定手段を有し、

前記動作期間として、第1動作期間（例えば20sec～30sec）と、当該第1動作期間よりも短い第2動作期間（例えば3sec～14sec）とが設けられており、

前記動作期間設定手段は、

前記第1種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第2判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記動作期間として前記第1動作期間を設定する手段と、

前記第2種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合に前記動作期間として前記第2動作期間を設定する手段と、

前記第2種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第2判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記動作期間として前記第2動作期間を設定する手段と

を有していることを特徴とする特徴K1又は特徴K2に記載の遊技機。

【1285】

本特徴に示す構成によれば、第1種遊技状態中に第2判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に動作期間＝第1動作期間となり、第2種遊技状態中に所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合に動作期間＝第2動作期間となり、第2種遊技状態中に第2判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に動作期間＝第2動作期間となる。このように動作期間を設定すれば、動作期間によって違和感が生じることを抑制し、特徴K1等にした効果を好適に発揮させることができる。

【1286】

特徴K4．前記第2動作期間は、所定の範囲（例えば3sec～14sec）で可変となる可変期間であり、

前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記第2種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）又は前記第2判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となり前記動作期間として前記第2動作期間が設定される場合には、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が多いほど当該動作期間が短くなるように構成されていることを特徴とする特徴K3に記載の遊技機。

【1287】

第2種遊技状態については始動入球部への入球が頻発する。そこで、第2種遊技状態中に第2判定情報に対応する判定結果となった場合には所定の判定情報に対応しない判定結果となった場合と同様に動作期間が特別情報の数に応じて短くなる構成とすれば、第2判

定情報に対応する判定結果となった遊技回を違和感なく且つ迅速に進行させることができ、所定の報知手段における報知結果が遊技者の目に留まる機会を好適に減らすことが可能となる。

【1288】

特徴K5．前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第2判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段と、

前記第1種遊技状態において、前記先特定手段による特定の結果に基づいて特別演出を実行する特別演出実行手段と、

前記第2種遊技状態となっている場合に、前記先特定手段による特定又は前記特別演出実行手段による特別演出の何れかを規制する規制手段と

を備えていることを特徴とする特徴K1乃至特徴K4のいずれか1つに記載の遊技機。

10

【1289】

第2判定情報に対応する判定結果を先特定手段による特定（所謂先読み）の対象として特別演出（予告演、先読み演出）を実行することで遊技の単調化を好適に抑制できる。しかしながら、このような構成においては、当該特別演出が第2種遊技状態中に発生した場合に遊技者を困惑させる要因になるだけでなく当該特別演出に対する信頼性が大きく低下することとなる。故に、第2種遊技状態中は上記特定及び特別演出の何れかを規制する構成とすることで、上記不都合の発生を抑えることが好ましい。

【1290】

なお、上記特徴A群～J群に示した各技術的思想を特徴K1～特徴K5に適用してもよい。

20

【1291】

＜特徴L群＞

以下の特徴L群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献1参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機は、遊技の多様化を促進することで遊技機に対する注目度の向上を実現し得るものの、それに起因して遊技ホールにおける遊技機の管理が複雑になる等の新たな課題が生じることが懸念される。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

30

【1292】

特徴L1．遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80a）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91，92や可変入賞装置83）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）と

を備えている遊技機であって、

40

前記入球部としての始動入球部（作動口91，92）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置162のMPU402において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部D1，D2における絵柄の可変表示）が開始

50

され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部D1、D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU402にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第1通常遊技状態～第4通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置83）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置162のMPU402にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物93）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置162のMPU402にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第1切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第1切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第2切替モード（高頻度サポートモードB）とが設けられており、

前記特別遊技状態終了後に実行された遊技回の実行回数を記憶する第1実行回数記憶手段（RAM404の各種カウンタエリア434に設けられた遊技回数カウンタ）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記第1実行回数記憶手段に記憶されている実行回数をリセット（0クリア）する第1リセット手段（定期処理である通常処理において主制御装置162のMPU402により遊技回数カウンタを0クリアする機能）と、

前記第1実行回数記憶手段に記憶されている実行回数が上限回数（天井：例えば400回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第1の移行手段（主制御装置162のMPU402において天井到達を契機として第4通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第1の移行手段により移行した前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態において実行された遊技回の実行回数を記憶する第2実行回数記憶手段（RAM404の各種カウンタエリア434に設けられた継続回数カウンタ）と、

前記第1の移行手段により移行した前記第2切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第2実行回数記憶手段に記憶されている実行回数が終了基準回数（例えば400回）となった場合に、前記第1切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第2の移行手段（主制御装置162のMPU402において時短消化を契機として第4通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行させる機能）と、

遊技機の電源投入に伴って所定のリセット操作（リセットスイッチ166のON操作）が行われた場合に、前記第1実行回数記憶手段に記憶されている実行回数をリセット（0クリア）する第2リセット手段（起動時に実行されるメイン処理において主制御装置162のMPU402により遊技回数カウンタを0クリアする機能）と、

前記所定のリセット操作を伴うことなく前記電源投入がなされた場合であって電源遮断前の遊技状態が前記第2の移行手段により移行された前記第1切替モード対応の前記所定遊技状態であった場合に所定の報知（特殊報知）を実行する報知手段（前扉枠14の環状

10

20

30

40

50

電飾部 2 6 及び報知・演出制御装置 1 4 0) と
を備えていることを特徴とする遊技機。

【1 2 9 3】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には第 2 切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。第 2 切替モードにおいては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、本特徴に示す構成においては、天井到達によって移行した第 2 切替モード対応の所定遊技状態には終了基準回数が設けられており、天井到達となった場合であっても当該所定遊技状態中に所定の判定情報に対応する判定結果となることなく当該所定遊技状態が終了する可能性がある（以下、天井駆け抜けともいう）。これは、天井到達による恩恵が過剰となって射幸性を過度に煽る要因になることを回避する上で好ましい。しかしながら、天井駆け抜け後は第 1 実行回数記憶手段に記憶されている実行回数がリセットされないままとなり、再度の天井到達が不可となる。ここで、天井駆け抜け後の状態のまま所定のリセット操作を行うことなく遊技機の電源が OFF→ON となった場合には、所定の報知が実行される。これにより、遊技ホールの管理者は天井駆け抜け後の状態であるか否かを把握することができる。このように電源投入によって天井駆け抜け後の状態の把握をサポートすることは、管理者の利便性の向上を図る上で好ましい。

【1 2 9 4】

特徴 L 2. 第 1 操作手段（演出ボタン 3 5）及び第 2 操作手段（リセットスイッチ 1 6 6）と、

前記所定の報知が実行されている状況下にて前記第 1 操作手段及び前記第 2 操作手段の何れかが操作された場合に当該所定の報知を解除する報知解除手段と
を備え、

前記所定の報知が実行されている状況下にて前記第 2 操作手段が操作された場合に前記第 1 実行回数記憶手段に記憶されている実行回数がリセットされるように構成されていることを特徴とする特徴 L 1 に記載の遊技機。

【1 2 9 5】

本特徴に示す構成によれば、遊技ホールの管理者は、遊技ホールの営業形態等に応じて所定の報知が実行されている遊技機への対応を簡易に選択できる。つまり、上述した所定の報知のみを解除して天井駆け抜けの状態のまま放置するか、それとも天井を再設定するかを選択できる。このような構成とすることで特徴 L 1 に示した効果を一層好適に発揮させることができる。

【1 2 9 6】

特徴 L 3. 前記第 1 操作手段は遊技機前面側に配設され、前記第 2 操作手段は遊技機背面側に配設されていることを特徴とする特徴 L 2 に記載の遊技機。

【1 2 9 7】

本特徴に示すように、リセット&報知解除用の第 2 操作手段を遊技機背面側、報知解除用の第 1 操作手段を遊技機前面側に配設すれば、管理者の利便性の向上を図りつつ遊技者によって実行回数がリセットされるといった不都合を生じにくくすることができる。

【1 2 9 8】

特徴 L 4. 前記報知解除手段は、第 1 報知解除手段であり、

前記所定の報知が実行されている状況下にて電源が遮断され、再び電源が投入された場合に、前記所定の報知を解除する第 2 報知解除手段を備えていることを特徴とする特徴 L 2 又は特徴 L 3 に記載の遊技機。

【1 2 9 9】

遊技ホールの島設備においては多数の遊技機が設置されることが多い。設置数が多くなれば上記所定の報知が実行される遊技機の数も多くなる。ここで、本特徴に示すように、所定の報知が実行されている状況下にて電源 OFF→電源 ON となることで当該所定の報知が解除される構成とすれば、各遊技機について個々に上記解除操作を行う必要がなくな

り、管理者の利便性の更なる向上に寄与できる。

【1300】

特徴L5. 前記報知手段は、遊技機の前面部（前扉枠14）に設けられた発光表示部（環状電飾部26）を所定の発光態様（例えば全点灯）とすることで前記所定の報知を行うものであり、

少なくとも前記遊技回制御手段により遊技回が進行している場合には前記所定の報知を規制する規制手段を備えていることを特徴とする特徴L1乃至特徴L4のいずれか1つに記載の遊技機。

【1301】

所定の報知を極力目立たせる上では所定の報知を遊技機の前面部に設けられた発光表示部にて実行することには技術的意義がある。しかしながら、所定の報知を見逃す等して当該所定の報知が解除されなかった場合には、遊技ホールの営業時間中も所定の報知が継続されることとなる。ここで、本特徴に示す構成では、少なくとも遊技回が進行している場合には所定の報知が規制される。これにより、演出等を目的とした発光表示部の利用を許容することができる。これは、所定の報知の見逃しを抑制しつつ、それに起因した演出機能の低下を抑制する上で好ましい。

【1302】

因みに、本特徴に示す構成を「前記報知手段は、遊技機の前面部（前扉枠14）に設けられた発光表示部（環状電飾部26）を所定の発光態様（例えば全点灯）とすることで前記所定の報知を行うものであり、

前記遊技回制御手段により遊技回が開始された場合に前記所定の報知が解除される構成となっていることを特徴とする特徴L1乃至特徴L4のいずれか1つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【1303】

なお、上記特徴A群～K群に示した各技術的思想を特徴L1～特徴L5に適用してもよい。

【1304】

<特徴M群>

以下の特徴M群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献1参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【1305】

特徴M1. 遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80aA）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91A、92Aや可変入賞装置83A）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）とを備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口91A、92A）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置162の

10

20

30

40

50

M P U 4 0 2 において抽選用の処理を実行する機能) と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作(作動口用表示部 D 1, D 2 における絵柄の可変表示)が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段(作動口用表示部 D 1, D 2)を制御する遊技回制御手段(主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技回制御処理を実行する機能)と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態(第 1 通常遊技状態~第 4 通常遊技状態)よりも遊技者に有利な特別遊技状態(開閉実行モード)に移行させる特別遊技状態移行手段(主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技状態移行処理等を実行する機能)と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態(開状態)及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態(閉状態)に切替可能な、前記入球部としての可変入球部(可変入賞装置 8 3 A)と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段(主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて開閉処理を実行する機能)と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態(開状態)及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態(閉状態)に切替可能な可変機構(電動役物 9 3 A)と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段(主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて電役サポート用処理を実行する機能)とを備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード(サポートモード)として、低頻度切替モード(低頻度サポートモード)と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード(高頻度サポートモード A, B)とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第 1 種遊技状態(例えば第 1 通常遊技状態)と、前記高頻度切替モードに対応した第 2 種遊技状態(例えば第 2 通常遊技状態、第 3 通常遊技状態、第 4 通常遊技状態)とが設けられており、

前記第 1 種遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数(天井:例えば 4 0 0 回)となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第 2 種遊技状態へ移行させる手段(主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において天井到達を契機として第 4 通常遊技状態へ移行させる機能)と、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段(図柄表示装置 9 5、報知・演出制御装置 1 4 0、表示制御装置 4 1 0)と

を備え、

前記表示演出として、前記上限回数到達を明示する第 1 表示演出と、前記上限回数到達を明示しない第 2 表示演出とが設けられており、

前記所定の判定情報として、第 1 情報(例えば 6 R 確変大当たり結果に対応する乱数群)と、第 2 情報(例えば 2 R 確変大当たり結果に対応する乱数群)とが設けられており、

前記表示演出実行手段は、

前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第 1 情報に対応する判定結果となった場合に第 1 表示演出を実行する手段と、

前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第 2 情報に対応する判定結果となった場合に第 2 表示演出を実行する手段と

を有していることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【1306】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の第2種遊技状態へ移行する。第2種遊技状態においては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達となる遊技回にて所定の判定情報に対応する判定結果となる可能性が生じる。本特徴に示す構成においては、上述した重複が発生した場合には、その判定結果が第1情報に対応する判定結果であるかそれとも第2情報に対応する判定結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において第1情報に対応する判定結果となった場合には上限回数到達を明示する第1表示演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において第2情報に対応する判定結果となった場合には、上限回数到達を明示しない第2表示演出が実行される構成となっている。このような構成とすれば、遊技演出の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

10

【1307】

なお、「所定の判定情報」に関する記載を「前記所定の判定情報として、遊技者の有利度が相対的に高い第1情報（例えば6R確変大当たり結果に対応する乱数群）」と、遊技者の有利度が相対的に低い第2情報（例えば2R確変大当たり結果に対応する乱数群）」とが設けられており」とすることも可能である。

20

【1308】

特徴M2. 遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤80aA）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口91A, 92Aや可変入賞装置83A）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置224）とを備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口91A, 92A）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置162のMPU402において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部D1, D2における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部D1, D2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU402にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

40

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第1通常遊技状態～第4通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置83A）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り

50

替える可変入球部用制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 93A）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード A、B）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第 1 種遊技状態（例えば第 1 通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第 2 種遊技状態（例えば第 2 通常遊技状態や第 4 通常遊技状態）とが設けられており、

前記第 1 種遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば 400 回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第 2 種遊技状態へ移行させる手段（主制御装置 162 の MPU 402 において天井到達を契機として第 4 通常遊技状態へ移行させる機能）を備え、

前記所定の判定情報として、第 1 情報（例えば 6 R 確変大当たり結果に対応する乱数群）と、第 2 情報（例えば 2 R 確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定により前記第 1 情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第 2 種遊技状態へ移行させる手段と、

前記判定手段による判定により前記第 2 情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第 1 種遊技状態へ移行させる手段と、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置 95、報知・演出制御装置 140、表示制御装置 410）と

を備え、

前記表示演出として、前記上限回数到達を明示する第 1 表示演出と、前記上限回数到達を明示しない第 2 表示演出とが設けられており、

前記表示演出実行手段は、

前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第 1 情報に対応する判定結果となった場合に第 1 表示演出を実行する手段と、

前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第 2 情報に対応する判定結果となった場合に第 2 表示演出を実行する手段と

を有していることを特徴とする遊技機。

【1309】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の第 2 種遊技状態へ移行する。第 2 種遊技状態においては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達時には遊技者の投資が嵩んでいると想定される。このため、天井到達となったにも関わらずその恩恵を享受できないことが目立ってしまうと遊技者の遊技意欲の低下を招くと懸念される。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。ここで、本特徴に示す構成においては、天井到達となる遊技回にて所定の判定情報に対応する判定結果となった場合（重複した場合）には、その判定結果が第 1 情報に対応する判定結果であるかそれとも第 2 情報に対応する判定結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において第 1 情報に対応する判定結果（す

なわち特別遊技状態終了後に高頻度切替モードとなる判定結果)となった場合には上限回数到達を明示する第1表示演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において第2情報に対応する判定結果(すなわち特別遊技状態終了後に低頻度切替モードとなる判定結果)となった場合には、上限回数到達を明示しない第2表示演出が実行される構成となっている。このような構成とすれば、第1情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→高頻度切替モードとなる場合にはそれがあたかも天井到達の恩恵であるかのように遊技者にイメージさせることができ、第2情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→低頻度切替モードとなる場合には天井到達を非明示することでその恩恵が生じていなかのように遊技者にイメージさせることができる。このような構成とすれば、遊技者の満足度を向上させて、遊技への注目度の向上を好適に実現することができる。

10

【1310】

特徴M3. 遊技領域(遊技領域PE)が形成されている遊技盤(遊技盤80aA)と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段(遊技球発射機構110)と、

前記遊技領域に設けられた入球部(作動口91A, 92Aや可変入賞装置83A)への入球に基づいて遊技球(賞球)を払い出す払出手段(払出装置224)とを備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部(作動口91A, 92A)への入球が発生した場合に特別情報(保留情報)を取得する特別情報取得手段(主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能)と、

20

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段(主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432)と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報(例えば大当たり結果に対応する乱数群)と対応しているか否かの判定を行う判定手段(主制御装置162のMPU402において抽選用の処理を実行する機能)と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作(作動口用表示部D1, D2における絵柄の可変表示)が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段(作動口用表示部D1, D2)を制御する遊技回制御手段(主制御装置162のMPU402にて遊技回制御処理を実行する機能)と、

30

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態(第1通常遊技状態～第4通常遊技状態)よりも遊技者に有利な特別遊技状態(開閉実行モード)に移行させる特別遊技状態移行手段(主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理等を実行する機能)と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態(開状態)及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態(閉状態)に切替可能な、前記入球部としての可変入球部(可変入賞装置83A)と、

40

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段(主制御装置162のMPU402にて開閉処理を実行する機能)と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態(開状態)及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態(閉状態)に切替可能な可変機構(電動役物93A)と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段(主制御装置162のMPU402にて電役サポート用処理を実行する機能)とを備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード(サポートモード)として、低頻度切替モード(低頻度サポートモード)と、前記低頻度切替モードよりも前記可

50

変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード A、B）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第 1 種遊技状態（例えば第 1 通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第 2 種遊技状態（例えば第 2 通常遊技状態、第 3 通常遊技状態、第 4 通常遊技状態）とが設けられており、

前記第 1 種遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば 400 回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第 2 種遊技状態へ移行させる手段（主制御装置 162 の MPU 402 において天井到達を契機として第 4 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 2 の移行手段により移行した前記第 2 種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第 1 終了基準回数（例えば 400 回）となった場合に前記第 1 種遊技状態へ移行させる手段とを備え、

前記所定の判定情報として、第 1 情報（例えば 6 R 確変大当たり結果に対応する乱数群）と、第 2 情報（例えば 6 R 通常大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定により前記第 1 情報に対応する判定結果及び前記第 2 情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第 2 種遊技状態へ移行させる手段とを備え、

前記第 1 情報に対応する判定結果となって移行した前記第 2 種遊技状態は次に前記所定の判定情報に対応する判定結果となるまで継続させる一方、前記第 2 情報に対応する判定結果となって移行した前記第 2 種遊技状態は次に前記所定の判定情報に対応する判定結果となった場合又は当該第 2 種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第 1 終了基準回数よりも少ない第 2 終了基準回数（例えば 40 回）となった場合に前記第 1 種遊技状態へ移行させる構成となっており、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置 95、報知・演出制御装置 140、表示制御装置 410）を備え、

前記表示演出として、前記上限回数到達を明示する第 1 表示演出と、前記上限回数到達を明示しない第 2 表示演出とが設けられており、

前記表示演出実行手段は、

前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第 1 情報に対応する判定結果となった場合に第 1 表示演出を実行する手段と、

前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第 2 情報に対応する判定結果となった場合に第 2 表示演出を実行する手段とを有していることを特徴とする遊技機。

【1311】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の第 2 種遊技状態へ移行する。第 2 種遊技状態においては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達時には遊技者の投資が嵩んでいると想定される。このため、天井到達となったにも関わらずその恩恵を享受できないことが目立ってしまうと遊技者の遊技意欲の低下を招くと懸念される。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。ここで、本特徴に示す構成においては、天井到達となる遊技回にて所定の判定情報に対応する判定結果となった場合（重複した場合）には、その判定結果が第 1 情報に対応する判定結果であるかそれとも第 2 情報に対応する判定結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において第 1 情報に対応する判定結果（す

10

20

30

40

50

なわち特別遊技状態終了後にロング継続の高頻度切替モードとなる判定結果)となった場合には上限回数到達を明示する第1表示演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において第2情報に対応する判定結果(すなわち特別遊技状態終了後にショート継続の高頻度切替モードとなる判定結果)となった場合には、上限回数到達を明示しない第2表示演出が実行される構成となっている。このような構成とすれば、第1情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→ロング継続の高頻度切替モードとなる場合にはそれがあたかも天井到達の恩恵であるかのように遊技者にイメージさせることができ、第2情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→ショート継続の高頻度切替モードとなる場合には天井到達を非明示することでそもそもの恩恵が生じていなかのように遊技者にイメージさせることができる。このような構成とすれば、遊技者の満足度を向上させて、遊技への注目度の向上を好適に実現することができる。

10

【1312】

なお、本特徴における「前記第1情報に対応する判定結果となって移行した前記第2種遊技状態は次に前記所定の判定情報に対応する判定結果となるまで継続させる一方、前記第2情報に対応する判定結果となって移行した前記第2種遊技状態は次に前記所定の判定情報に対応する判定結果となった場合又は当該第2種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第1終了基準回数よりも少ない第2終了基準回数(例えば40回)となった場合に前記第1種遊技状態へ移行させる構成となっており」との記載を「前記第1情報に対応する判定結果となって移行した前記第2種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第1終了基準回数よりも多い第2の終了基準回数(例えば9999回)となった場合に前記第1種遊技状態へ移行させる一方、前記第2情報に対応する判定結果となって移行した前記第2種遊技状態においては当該第2種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第1終了基準回数よりも多い第3の終了基準回数(例えば40回)となった場合に前記第1種遊技状態へ移行させる構成となっており」に変更することも可能である。

20

【1313】

特徴M4. 前記表示演出実行手段は、前記第1表示演出においては前記上限回数到達を明示する演出を実行し、その後、前記所定の判定情報に対応する判定結果となったことを明示する演出を実行する構成となっているのに対して、前記第2表示演出においては前記上限回数到達を明示する演出が実行されることなく、前記所定の判定情報に対応する判定結果となったことを明示する演出を実行する構成となっていることを特徴とする特徴M1乃至特徴M3のいずれか1つに記載の遊技機。

30

【1314】

本特徴に示す構成によれば、第1情報に対応する判定結果となった場合に実行される第1表示演出では天井到達となった旨が明示された後に所定の判定情報に対応する判定結果となった旨が明示される。このような構成とすれば、所定の判定情報に対応する判定結果となった旨が明示→特別遊技状態となるため、演出の違和感を抑えつつ、あたかも2つの恩恵が付与されるかのように見せることができる。

【1315】

特徴M5. 遊技領域(遊技領域PE)が形成されている遊技盤(遊技盤80aA)と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段(遊技球発射機構110)と、

40

前記遊技領域に設けられた入球部(作動口91A, 92Aや可変入賞装置83A)への入球に基づいて遊技球(賞球)を払い出す払出手段(払出装置224)とを備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部(作動口91A, 92A)への入球が発生した場合に特別情報(保留情報)を取得する特別情報取得手段(主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する処理を実行する機能)と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段(主制

50

御装置 1 6 2 の R A M 4 0 4 における保留球格納エリア 4 3 2) と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部 D 1 , D 2 における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部 D 1 , D 2 ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

10

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第 1 通常遊技状態～第 4 通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置 8 3 A ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて開閉処理を実行する機能）と、

20

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物 9 3 A ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された第 1 切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第 1 切替モードよりも前記始動入球部への入球が容易となるように設定された第 2 切替モード（高頻度サポートモード B ）と、前記第 1 切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第 1 切替モードよりも前記始動入球部への入球が容易となるように設定された第 3 切替モード（高頻度サポートモード A ）とが設けられており、

30

前記所定の判定情報として、第 1 情報（例えば 6 R 確変大当たり結果に対応する乱数群）と、第 2 情報（例えば 2 R 確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定により前記第 1 情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第 2 切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第 1 の移行手段と、

40

前記判定手段による判定により前記第 2 情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第 1 切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第 2 の移行手段と、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば 4 0 0 回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第 3 切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第 3 の移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 において天井到達を契機として第 4 通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置 9 5 、報知・演出制御装置 1 4 0 、表示制御装置 4 1

50

0)と

を備え、

前記表示演出として、前記上限回数到達を明示する第1表示演出と、前記上限回数到達を明示しない第2表示演出とが設けられており、

前記表示演出実行手段は、

前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第1情報に対応する判定結果となった場合に第1表示演出を実行する手段と、

前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第2情報に対応する判定結果となった場合に第2表示演出を実行する手段と

を有していることを特徴とする遊技機。

10

【1316】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には第3切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。この所定遊技状態においては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達時には遊技者の投資が嵩んでいると想定される。このため、天井到達となったにも関わらずその恩恵を享受できないことが目立ってしまうと遊技者の遊技意欲の低下を招くと懸念される。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。ここで、本特徴に示す構成においては、天井到達となる遊技回にて所定の判定情報に対応する判定結果となった場合（重複した場合には、その判定結果が第1情報に対応する判定結果であるかそれとも第2情報に対応する判定結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において第1情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後に第2切替モードとなる判定結果）となった場合には上限回数到達を明示する第1表示演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において第2情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後に第1切替モードとなる判定結果）となった場合には、上限回数到達を明示しない第2表示演出が実行される構成となっている。このような構成とすれば、第1情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→高頻度の切替モード（第2切替モード）となる場合にはそれがあたかも天井到達の恩恵であるかのように遊技者にイメージさせることができ、第2情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→低頻度の切替モード（第1切替モード）となる場合には天井到達を非明示することでそもそもの恩恵が生じていなかのように遊技者にイメージさせることができる。このような構成とすれば、遊技者の満足度を向上させて、遊技への注目度の向上を好適に実現することができる。

20

30

【1317】

なお、上記特徴M1～M4に示した技術的思想を特徴M5に適用してもよい。

【1318】

因みに、上記特徴A群～L群に示した各技術的思想を特徴M1～特徴M3に適用してもよい。

【1319】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル41）と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、その発射された遊技球を所定の遊技領域（遊技領域PE）に導く球通路（誘導レール100）と、遊技領域内に配置された各遊技部品（釘等）とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部（一般入賞口81等）を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

40

【1320】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変

50

動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【1321】

球使用ベルト式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

10

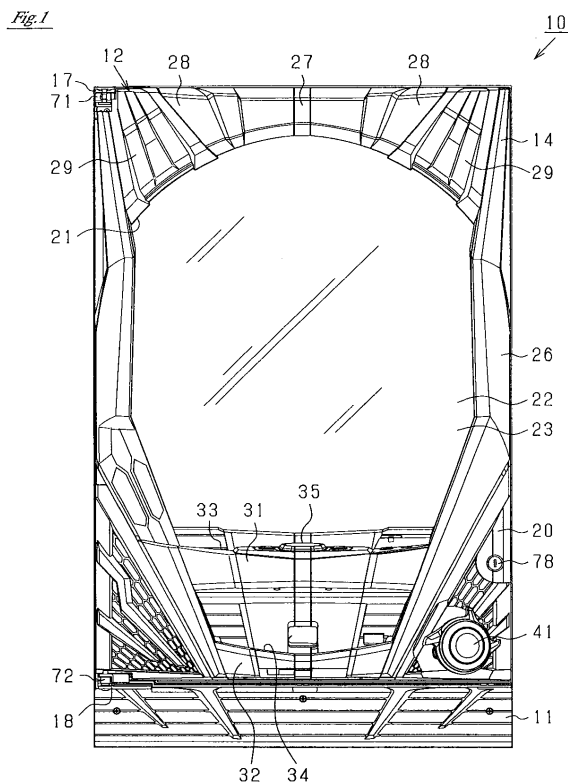
【符号の説明】

【1322】

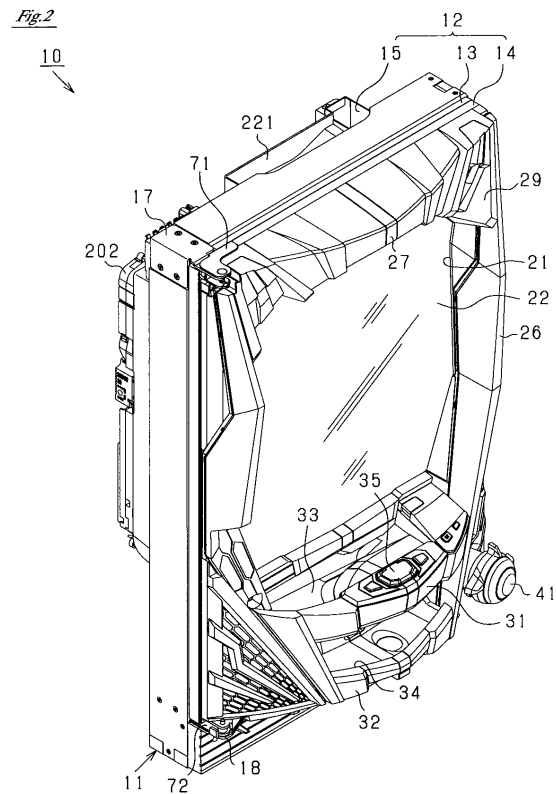
10…遊技機としてのパチンコ機、41…遊技球発射ハンドル、80…遊技盤ユニット、80a…遊技盤、82…作動口ユニット、83…可変入賞装置、84…スルーゲート、86…アウト口、91…第1作動口、92…第2作動口、93…電動役物、95…図柄表示装置、95a…表示画面、99…主表示ユニット、110…遊技球発射機構、140…報知・演出制御装置、162…主制御装置、224…払出装置、242…払出制御装置、402…MPU、403…ROM、404…RAM、421…当否テーブル記憶エリア、422…振分テーブル記憶エリア、423…変動表示時間テーブル記憶エリア、431…抽選カウンタ用バッファ、432…保留球格納エリア、433…電役保留エリア、PE…遊技領域。

20

【図1】

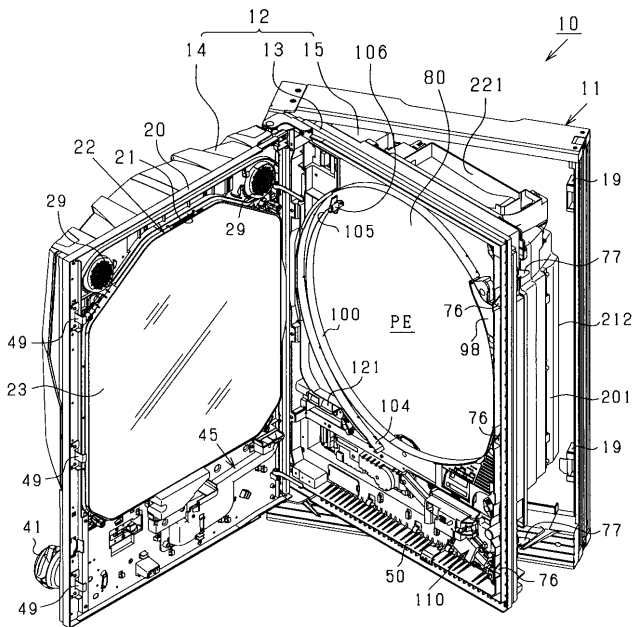


【図2】



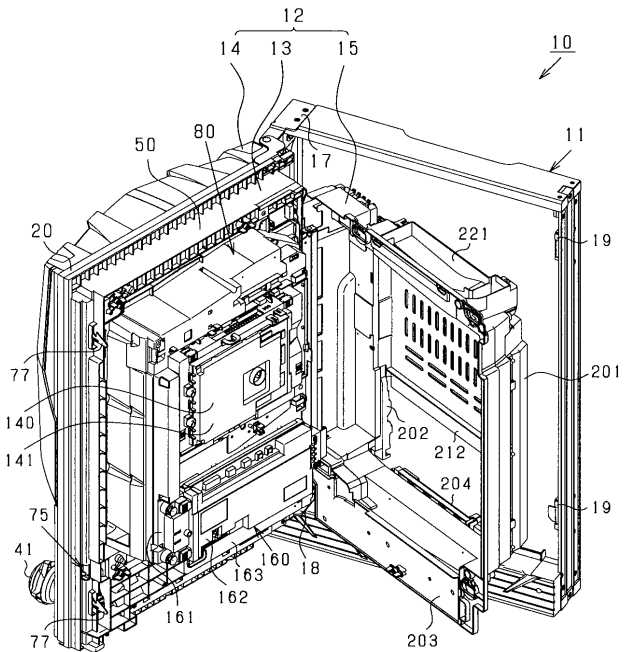
【図 3】

Fig.3



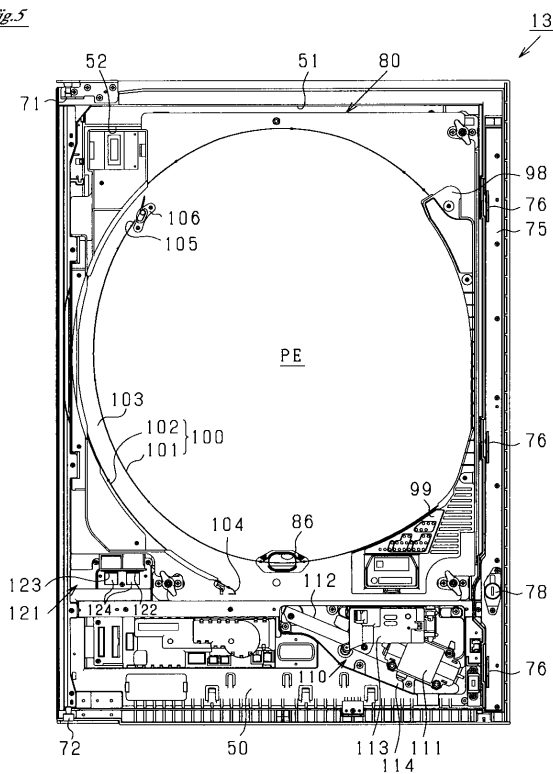
【図 4】

Fig.4



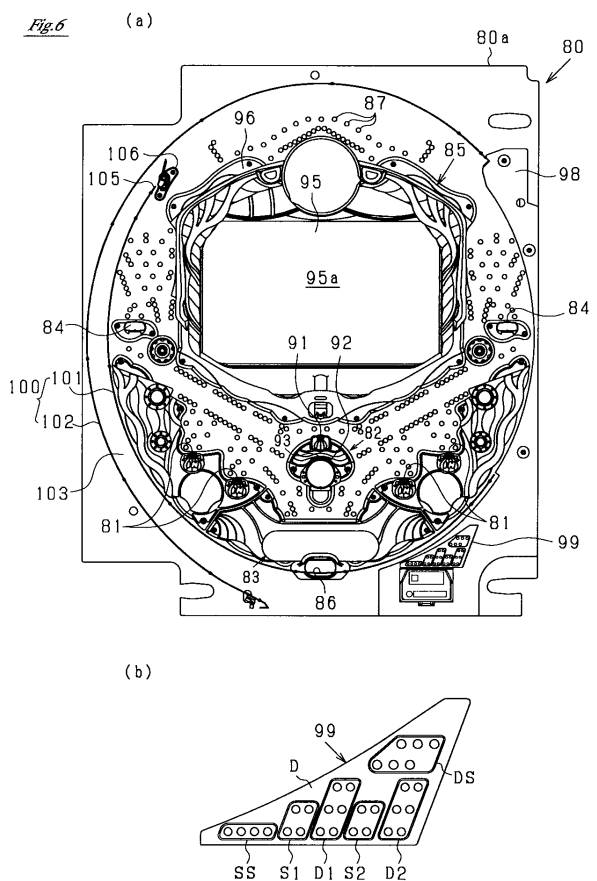
【図 5】

Fig.5



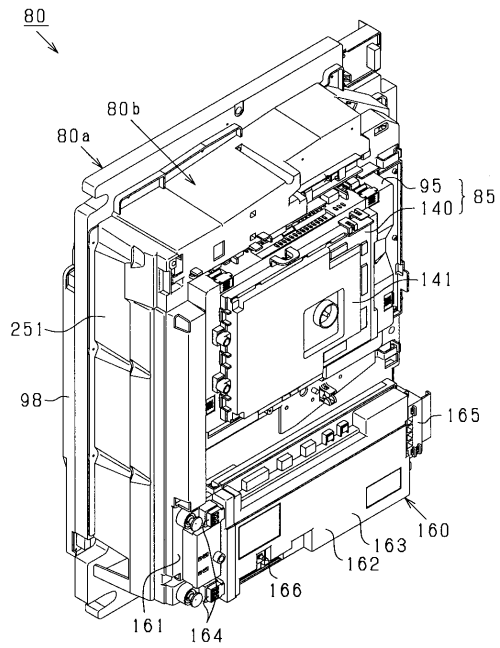
【図 6】

Fig.6



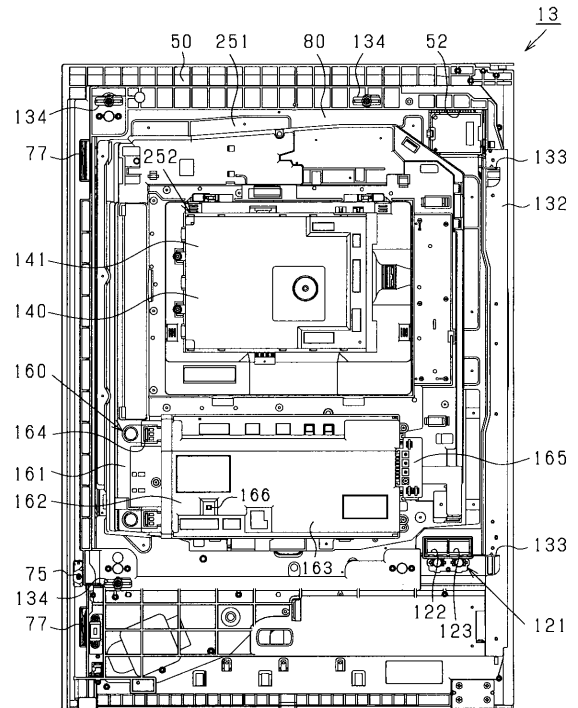
【図 7】

Fig. 7



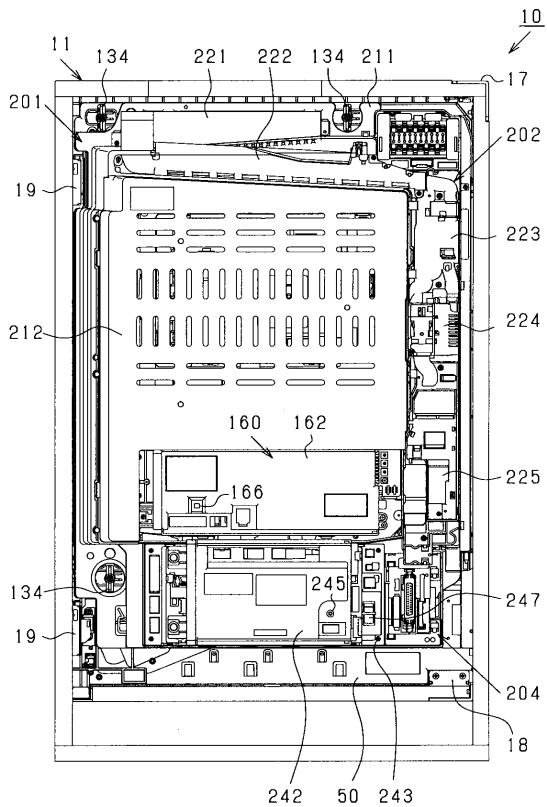
【図 8】

Fig. 8



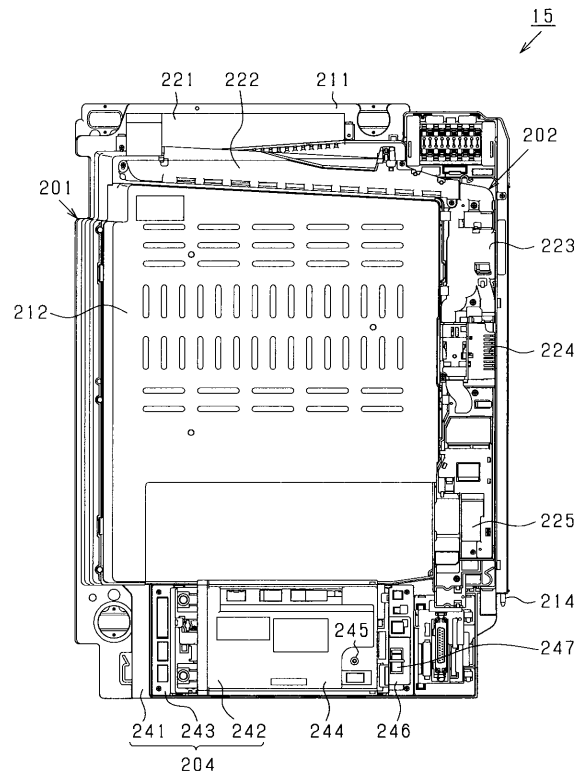
【図 9】

Fig. 9

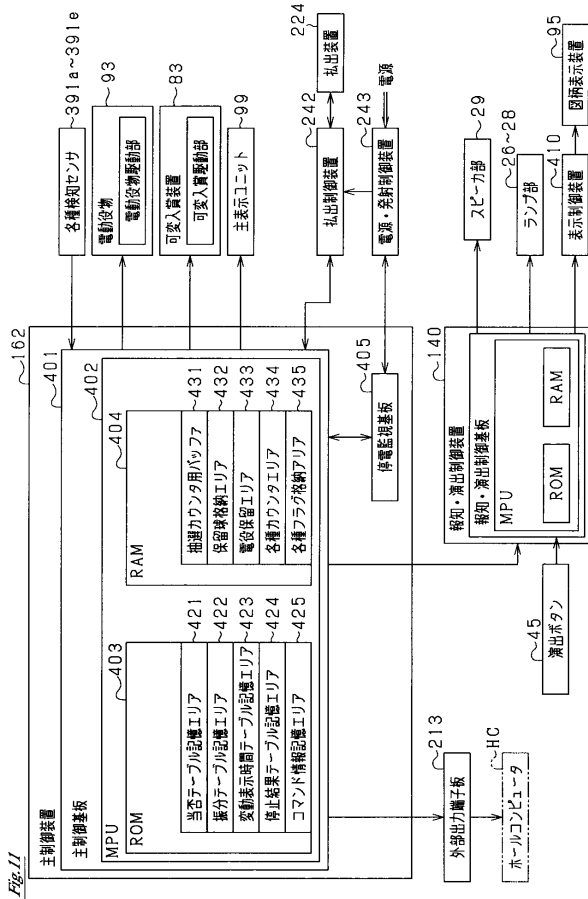


【図 10】

Fig. 10

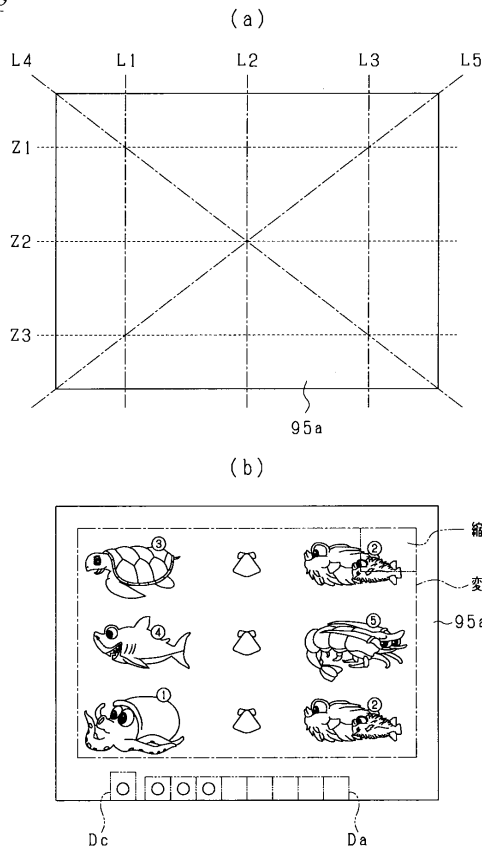


【図 1 1】



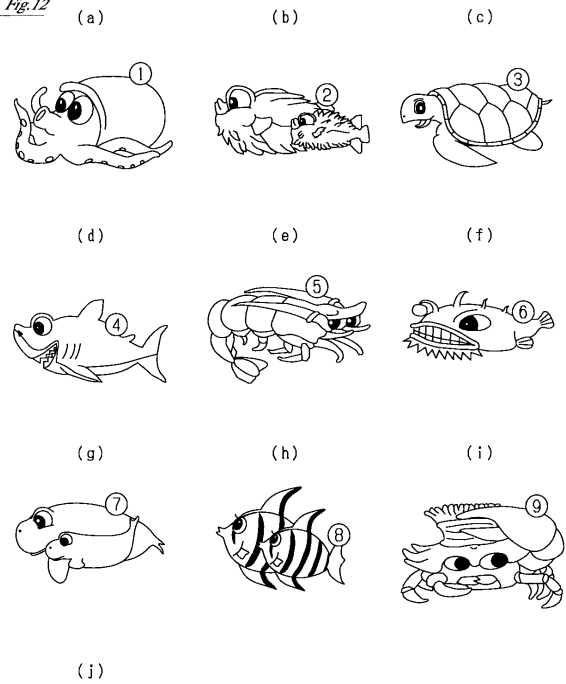
【図 1 3】

Fig. 13



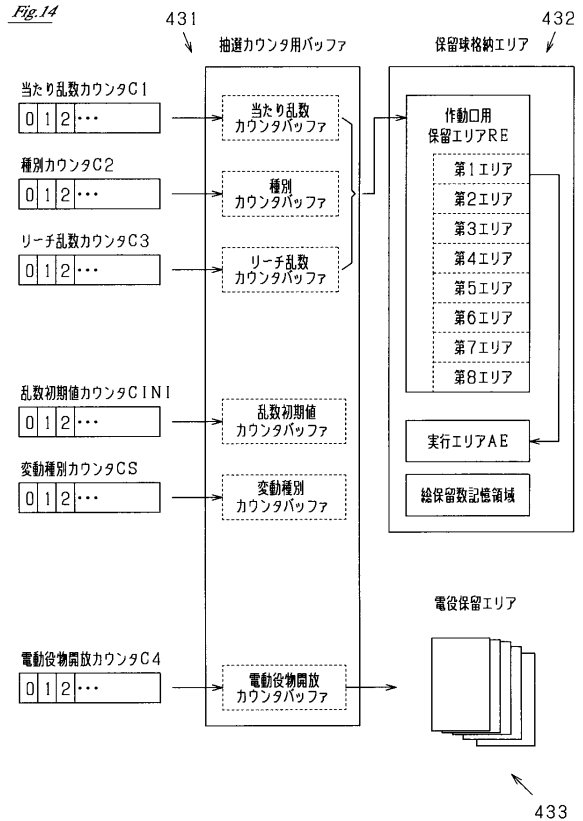
【図 1 2】

Fig. 12



【図 1 4】

Fig. 14



【図 15】

Fig.15

当否テーブル記憶エリア
(a) 低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$\frac{6}{600} \left(\frac{1}{100} \right)$
111&333&555	特殊外れ結果	$\frac{3}{600} \left(\frac{1}{200} \right)$
その他	外れ結果	$\frac{591}{600}$

(b) 高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$\frac{30}{600} \left(\frac{1}{20} \right)$
111&333&555	特殊外れ結果	$\frac{3}{600} \left(\frac{1}{200} \right)$
その他	外れ結果	$\frac{567}{600}$

【図 16】

Fig.16

振分テーブル記憶エリア
(a) 大当たり用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	6R通常大当たり結果	$\frac{15}{30} \left(\frac{1}{2} \right)$
15~29	6R確変大当たり結果	$\frac{15}{30} \left(\frac{1}{2} \right)$

(b) 特殊外れ用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~23	特殊外れ結果A	$\frac{24}{30} \left(\frac{4}{5} \right)$
24~29	特殊外れ結果B	$\frac{6}{30} \left(\frac{1}{5} \right)$

【図 17】

Fig.17

(a)

種別	抽選モード	サポートモード
6R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモードB (40回)
6R確変大当たり結果	高確率モード	高頻度サポートモードB (次回大当たりまで)

(b)

種別	抽選モード	サポートモード
特殊外れ結果A	変更なし	高頻度サポートモードA (20回)
特殊外れ結果B	変更なし	高頻度サポートモードA (40回)

【図 18】

Fig.18

(a) 低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

電動役物開放カウンタC4	当否結果	確率
1&3&5&7&…&595&597&599	サポート当選結果	$\frac{300}{600} \left(\frac{1}{2} \right)$
その他	サポート非当選結果	$\frac{300}{600} \left(\frac{1}{2} \right)$

(b) 高頻度サポートモードA用のサポート抽選テーブル

電動役物開放カウンタC4	当否結果	確率
1&3&5&7&…&595&597&599	サポート当選結果	$\frac{300}{600} \left(\frac{1}{2} \right)$
その他	サポート非当選結果	$\frac{300}{600} \left(\frac{1}{2} \right)$

(c) 高頻度サポートモードB用のサポート抽選テーブル

電動役物開放カウンタC4	当否結果	確率
その他	サポート当選結果	$\frac{598}{600}$
4&304	サポート非当選結果	$\frac{2}{600} \left(\frac{1}{300} \right)$

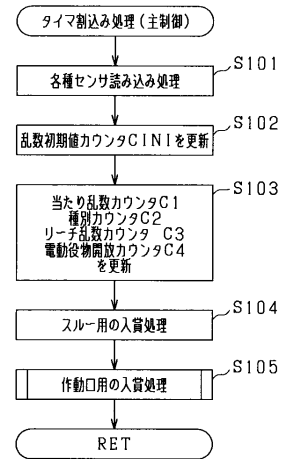
【図 19】

Fig.19

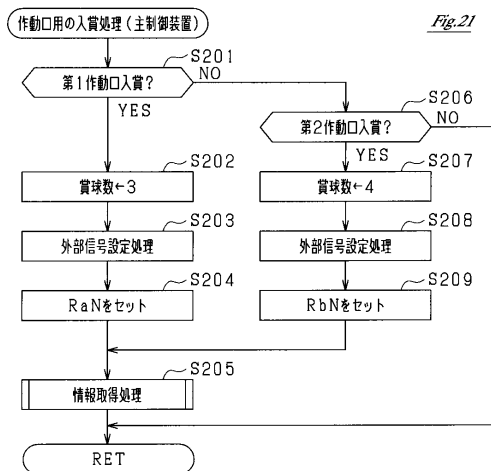
サポートモード	サポート 当選確率	開放回数	開放時間	インターバル時間	ベース
低頻度サポートモード	$1/2$	1	0.1 sec	—	低 ↑ ↓ 高
高頻度サポートモードA	$1/2$	2	2 sec	0.2 sec	
高頻度サポートモードB	$1/1.1$	2	2 sec	0.2 sec	

【図 20】

Fig.20

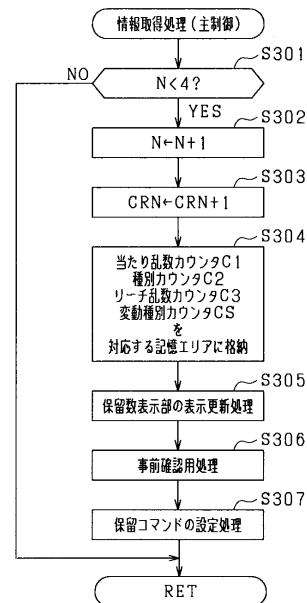


【図 21】

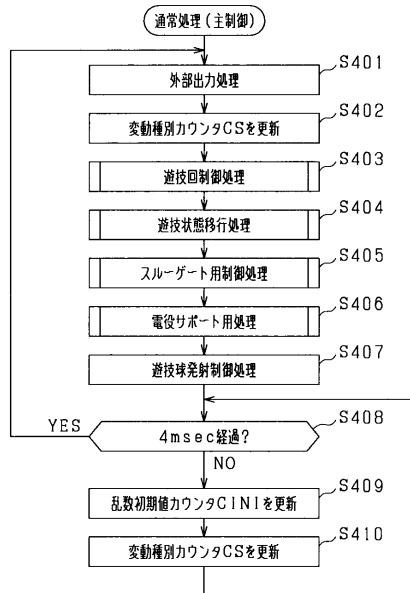


【図 22】

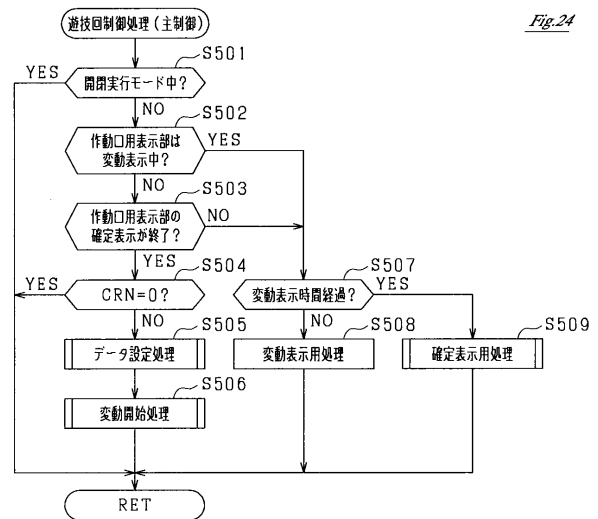
Fig.22



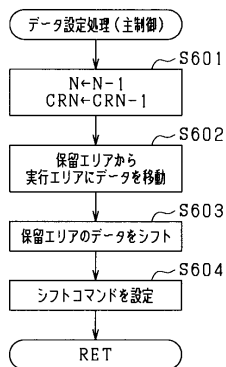
【図 23】



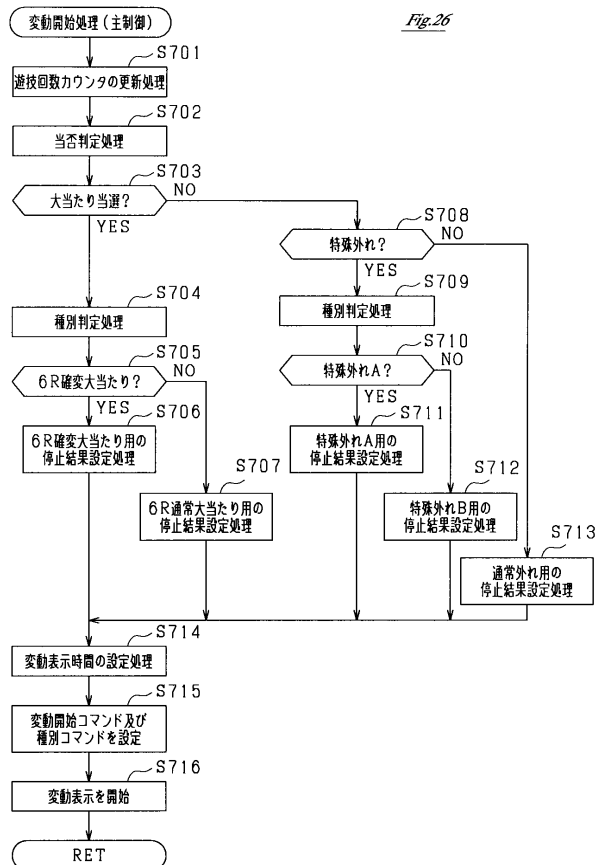
【図 24】



【図 25】



【図 26】



【図 27】

Fig.27

通常外れ対応の変動表示時間テーブル

	(a1)	(a2)	(a3)	(a4)
振動数	低確率モード×低頻度サポートモード 作動口用表示部	低確率モード×高頻度サポートモードA 作動口用表示部	高確率モード×高頻度サポートモードB 作動口用表示部	低確率モード×高頻度サポートモードB 作動口用表示部
0	変動 12~14sec 1sec	変動 12~14sec 1sec	変動 12~14sec 0.5sec	変動 12~14sec 1sec
1	変動 12~14sec 1sec	変動 12~14sec 1sec	変動 12~14sec 0.5sec	変動 12~14sec 1sec
2	変動 7~9sec 1sec	変動 7~9sec 1sec	変動 1~2sec 0.5sec	変動 1~2sec 1sec
3~8	変動 3~5sec 1sec	変動 3~5sec 1sec	変動 1~2sec 0.5sec	変動 1~2sec 1sec

↑
外れリミットの割合
20~30sec

↑
外れリミットの割合
20~30sec

↑
外れリミットの割合
20~30sec

【図 29】

Fig.29

特殊外れ対応の変動表示時間テーブル

	(c1)	(c2)	(c3)	(c4)
振動数	低確率モード×低頻度サポートモード 作動口用表示部	低確率モード×高頻度サポートモードA 作動口用表示部	高確率モード×高頻度サポートモードB 作動口用表示部	低確率モード×高頻度サポートモードB 作動口用表示部
0	変動 20~30sec 1sec	変動 20~30sec 1sec	変動 1~2sec 0.5sec	変動 1~2sec 1sec
1	変動 20~30sec 1sec	変動 20~30sec 1sec	変動 1~2sec 0.5sec	変動 1~2sec 1sec
2	変動 20~30sec 1sec	変動 20~30sec 1sec	変動 1~2sec 0.5sec	変動 1~2sec 1sec
3~8	変動 20~30sec 1sec	変動 20~30sec 1sec	変動 1~2sec 0.5sec	変動 1~2sec 1sec

【図 28】

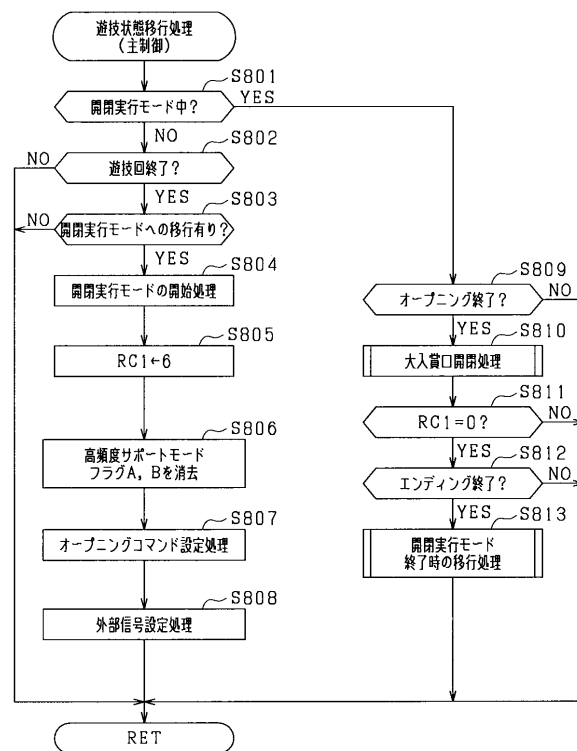
Fig.28

大当たり対応の変動表示時間テーブル

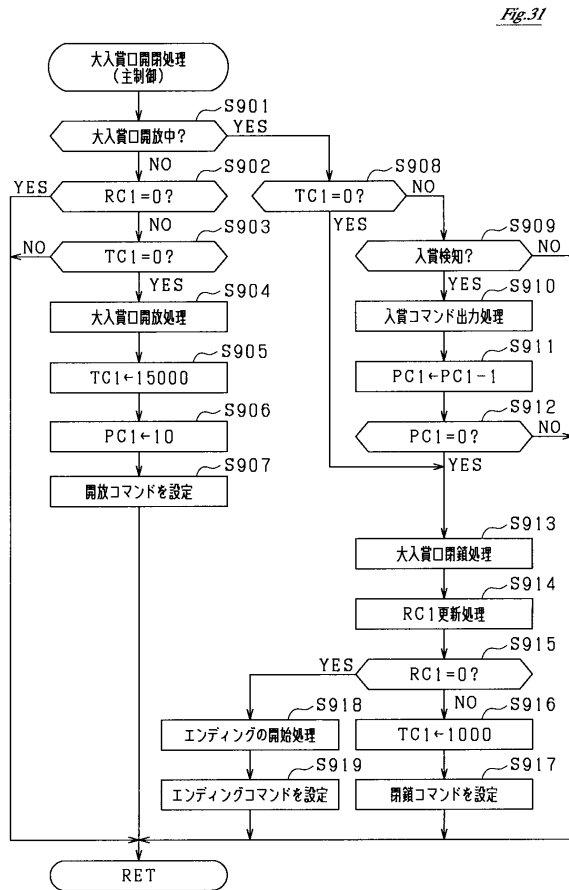
	(b1)	(b2)	(b3)	(b4)
振動数	低確率モード×低頻度サポートモード 作動口用表示部	低確率モード×高頻度サポートモードA 作動口用表示部	高確率モード×高頻度サポートモードB 作動口用表示部	低確率モード×高頻度サポートモードB 作動口用表示部
0~8	変動 20~30sec 1sec	変動 20~30sec 1sec	変動 20~30sec 0.5sec	変動 20~30sec 1sec

【図 30】

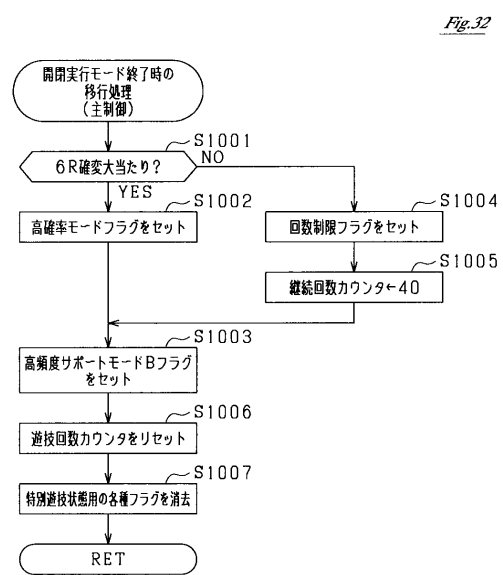
Fig.30



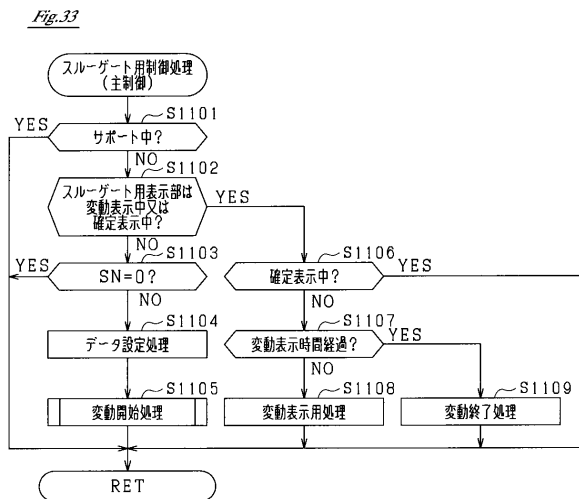
【図 3 1】



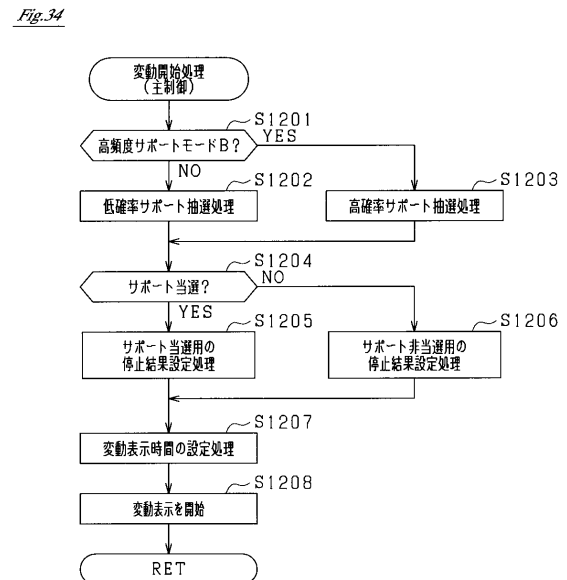
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



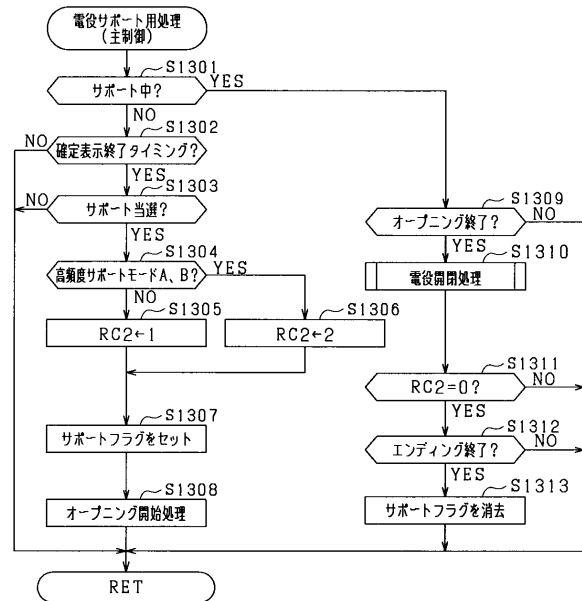
【図 35】

Fig.35

サポートモード	普通図柄の変動表示時間	普通図柄の確定表示時間
低頻度サポートモード	10~20sec	0.5sec
高頻度サポートモードA	0.5sec	0.5sec
高頻度サポートモードB	0.5sec	0.5sec

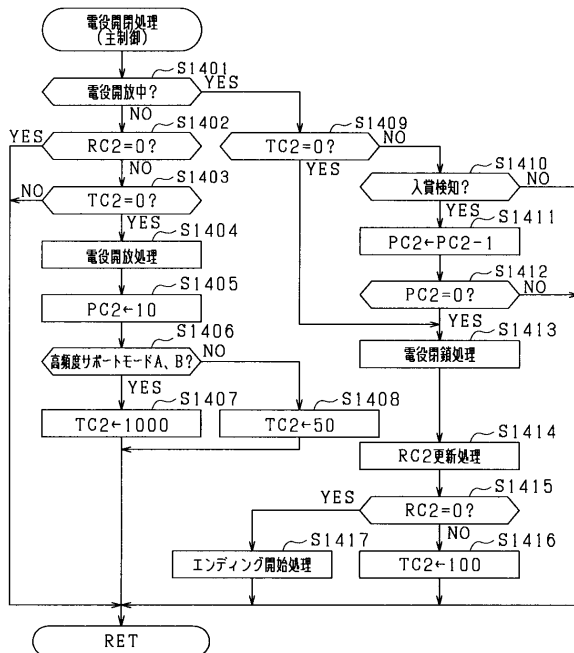
【図 36】

Fig.36



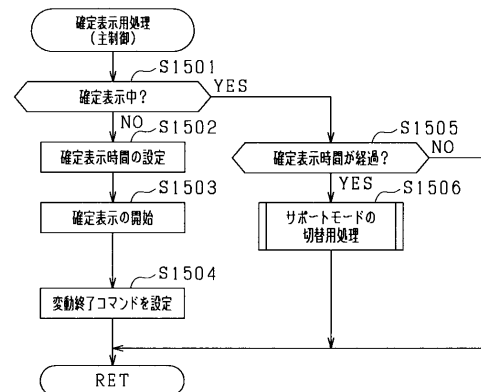
【図 37】

Fig.37



【図 38】

Fig.38



【 図 3 9 】

```

graph TD
    Start([スタート]) --> S1600[S1600 サポートモードの切替用処理  
(主制御)]
    S1600 --> S1601{S1601 高頻度サポートモードB?}
    S1601 -- NO --> S1606{S1606 高頻度サポートモードA?}
    S1601 -- YES --> S1602{S1602 回数制限フラグあり?}
    S1602 -- NO --> S1605[S1605 高頻度サポートモードフラグ  
及び回数制限フラグを消去]
    S1602 -- YES --> S1603[S1603 継続回数カウンタの更新処理]
    S1603 --> S1604{S1604 継続回数カウンタ=0?}
    S1604 -- YES --> S1607{S1607 遊技回数カウンタ  
=上限?}
    S1604 -- NO --> S1605
    S1607 -- YES --> S1608[S1608 継続回数カウンタ  
の更新処理]
    S1607 -- NO --> S1609{S1609 継続回数カウンタ=0?}
    S1608 --> S1609
    S1609 -- YES --> S1605
    S1609 -- NO --> S1610{S1610 遊技回数カウンタ=上限?}
    S1606 -- YES --> S1607
    S1606 -- NO --> S1610
    S1610 -- YES --> S1611{S1611 今回の遊技回は特殊外れ?}
    S1611 -- YES --> S1612[S1612 高頻度サポートモードA  
フラグをセット]
    S1611 -- NO --> S1613{S1613 回数制限フラグをセット}
    S1612 --> S1613
    S1613 --> S1614[S1614 継続回数カウンタ  
←20, 40, 400]
    S1614 --> S1609
    S1605 --> RET([RET])
    S1614 --> RET

```

【図 40】

Fig. 40

The diagram illustrates a system architecture with a main system unit and a peripheral unit. The main system unit includes a CPU, ROM, RAM, and various control and interface blocks. The peripheral unit includes a ROM, RAM, and various control and interface blocks. The diagram shows the flow of data and control signals between these components.

Main System Unit:

- MPU:** 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.

Peripheral Unit:

- MPU:** 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620,

【図 4 1】

Fig. 41

```
graph TD
    Start([ ]) --> S1701{S1701  
第1通常遊技状態?}
    S1701 -- YES --> S1702[第1変動表示制御処理]
    S1701 -- NO --> S1703{S1703  
第2通常遊技状態?}
    S1703 -- YES --> S1704[第2変動表示制御処理]
    S1703 -- NO --> S1705{S1705  
第3通常遊技状態?}
    S1705 -- YES --> S1706[第3変動表示制御処理]
    S1705 -- NO --> S1707{S1707  
第4通常遊技状態?}
    S1707 -- YES --> S1708[第4変動表示制御処理]
    S1707 -- NO --> RET([RET])
    S1702 --> RET
    S1704 --> RET
    S1706 --> RET
    S1708 --> RET
```

Flowchart illustrating the variable display control process (notification and output control):

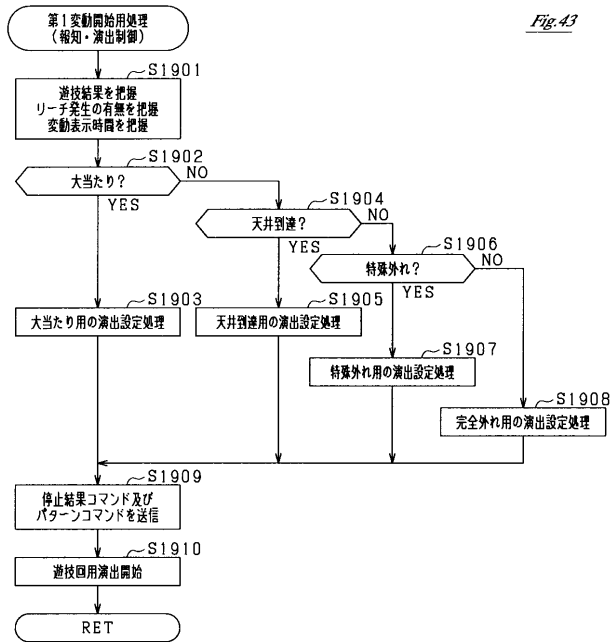
- Start: Variable display control process (notification and output control).
- Decision S1701: 第1通常遊技状態? (Is the 1st normal game state?)
 - YES: Proceeds to S1702 (第1変動表示制御処理 / 1st variable display control process).
 - NO: Proceeds to S1703.
- Decision S1703: 第2通常遊技状態? (Is the 2nd normal game state?)
 - YES: Proceeds to S1704 (第2変動表示制御処理 / 2nd variable display control process).
 - NO: Proceeds to S1705.
- Decision S1705: 第3通常遊技状態? (Is the 3rd normal game state?)
 - YES: Proceeds to S1706 (第3変動表示制御処理 / 3rd variable display control process).
 - NO: Proceeds to S1707.
- Decision S1707: 第4通常遊技状態? (Is the 4th normal game state?)
 - YES: Proceeds to S1708 (第4変動表示制御処理 / 4th variable display control process).
 - NO: Proceeds to RET.
- Final steps: S1702, S1704, S1706, and S1708 all lead to RET.

【図 4 2】

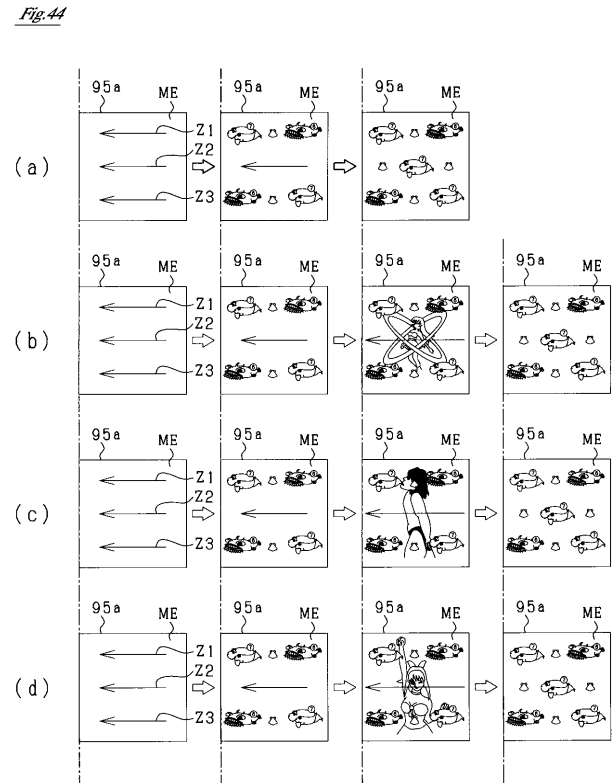
```

graph TD
    S1801([第1変動表示制御処理  
(報知・演出制御)]) --> S1802{{1 遊技回の実行中?}}
    S1802 -- YES --> S1804{{変動終了コマンドを受信?}}
    S1802 -- NO --> S1803{{変動開始コマンドを受信?}}
    S1804 -- YES --> S1806[第1変動終了処理]
    S1804 -- NO --> S1805[第1変動中処理]
    S1803 -- YES --> S1803_1[第1変動開始処理]
    S1803 -- NO --> S1805
    S1803_1 --> S1806
    S1805 --> S1806
    S1806([RET])
  
```

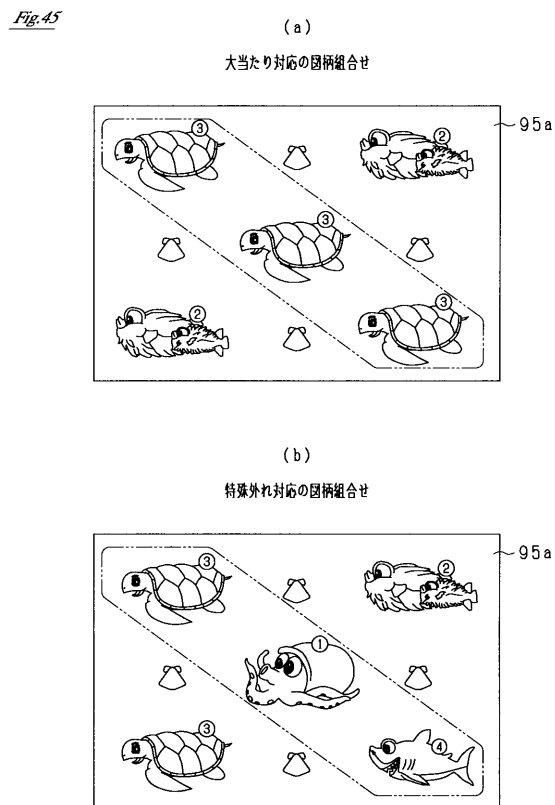
【図 4 3】



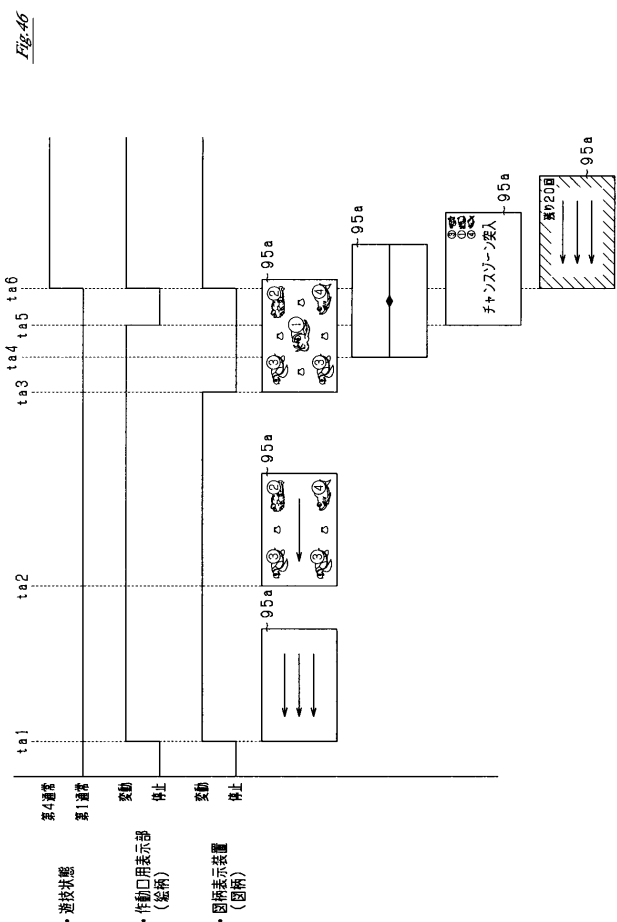
【図 4 4】



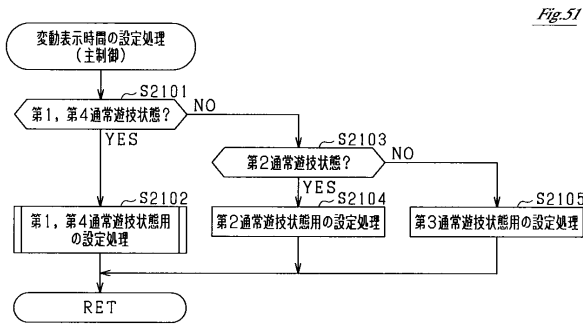
【图 4 5】



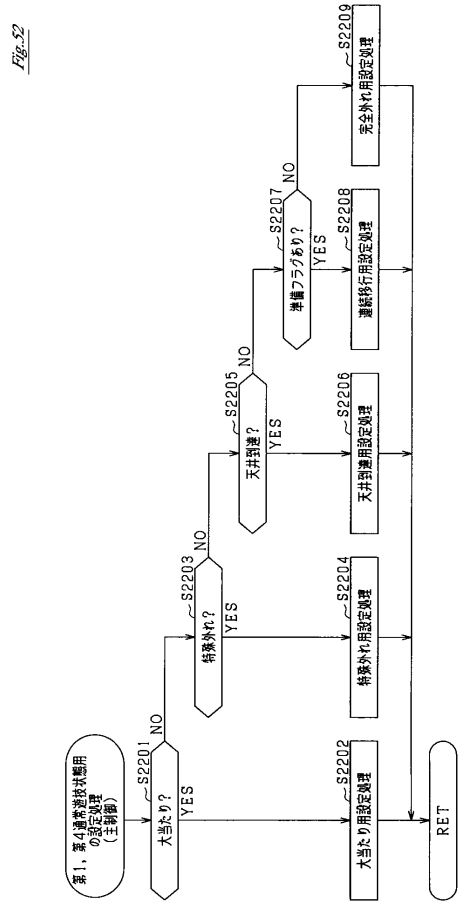
【图 4 6】



【図 5 1】



【図 5 2】



【図 5 3】

Fig. 53

通常外れ対応の変動表示時間テーブル
(準備フラグなし, 天井到達)

保留数	低確率モード×低確率モード		低確率モード×高確率モードA		高確率モード×高確率モードB		低確率モード×高確率モードB	
	作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部	
0	変動	停止	変動	停止	変動	停止	変動	停止
1	20~30sec	1sec	12~14sec	1sec	(12~14sec)	(0.5sec)	-	-
2	20~30sec	1sec	12~14sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-
3~8	20~30sec	1sec	7~9sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-

【図 5 4】

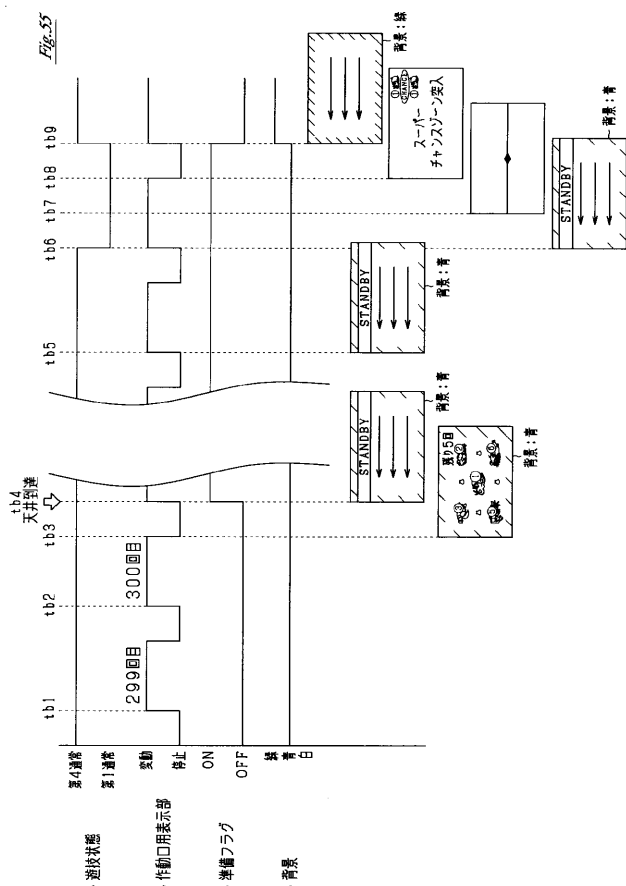
Fig. 54

通常外れ対応の変動表示時間テーブル
(準備フラグあり)

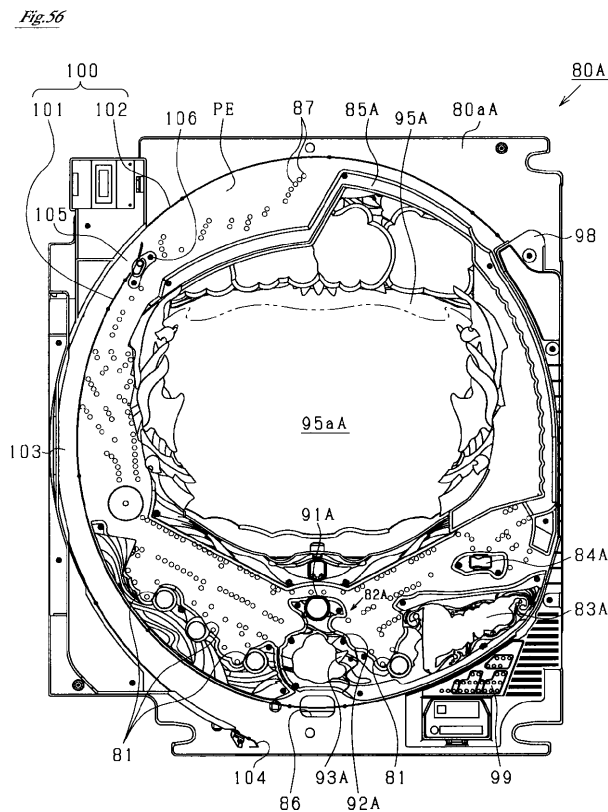
保留数	低確率モード×低確率モード		低確率モード×高確率モードA		高確率モード×高確率モードB		低確率モード×高確率モードB	
	作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部	
0	変動	停止	変動	停止	変動	停止	変動	停止
1	3sec	1sec	12~14sec	1sec	(12~14sec)	(0.5sec)	-	-
2	3sec	1sec	12~14sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-
3~8	3sec	1sec	7~9sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-

↑
外れモードの場合
20~30sec

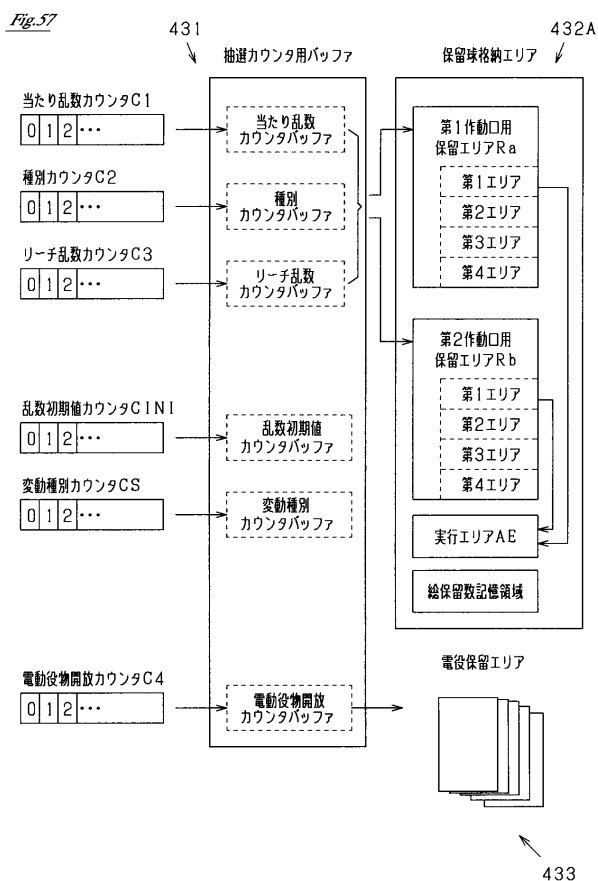
【图 5 5】



【图 5 6】



【图 5 7】



【図 5 8】

第1作動口用の当否テーブル記憶エリア
(a) 低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$\frac{6}{600}$ ($\frac{1}{100}$)
その他	外れ結果	$\frac{594}{600}$

(b) 高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$\frac{30}{600}$ (1/20)
その他	外れ結果	$\frac{570}{600}$

【図 59】

Fig.59

第2作動口用の当否テーブル記憶エリア
(a) 低確率モード用の当否テーブル

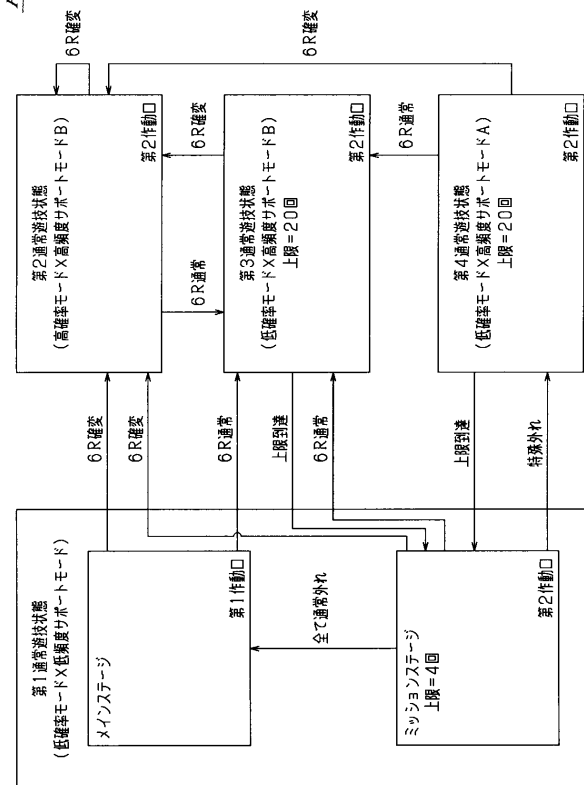
当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$\frac{6}{600} (\frac{1}{100})$
2&4&6&12&14&\dots&596	特殊外れ結果	$\frac{150}{600} (\frac{1}{4})$
その他	外れ結果	$\frac{444}{600}$

(b) 高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&\dots&597	大当たり結果	$\frac{30}{600} (\frac{1}{20})$
2&4&6&12&14&\dots&596	特殊外れ結果	$\frac{150}{600} (\frac{1}{4})$
その他	外れ結果	$\frac{420}{600}$

【図 60】

Fig.60



【図 61】

Fig.61

(a)

第3通常遊技状態における20回目の遊技回用の変動表示時間テーブル
(大当たり, 特殊外れ, 通常外れ)

第2作動口用表示部		
保留数	変動	停止
0~4	40sec	1sec

(b)

第3通常遊技状態における1~19回目の遊技回の変動表示時間テーブル
(特殊外れ, 通常外れ)

第2作動口用表示部		
保留数	変動	停止
0	12~14sec	1sec
1~4	1~2sec	1sec

外れリーチの場合
20~30sec

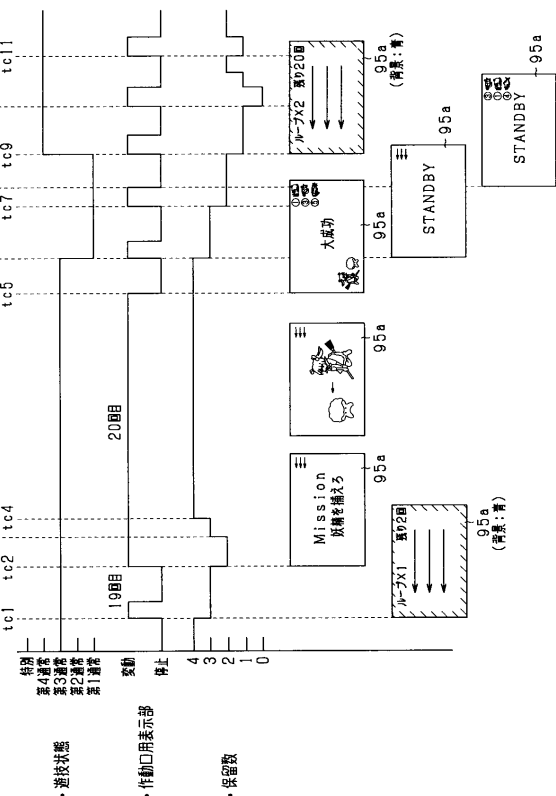
(c)

第3通常遊技状態における1~19回目の遊技回の変動表示時間テーブル
(大当たり)

第2作動口用表示部		
保留数	変動	停止
0~4	20~30sec	1sec

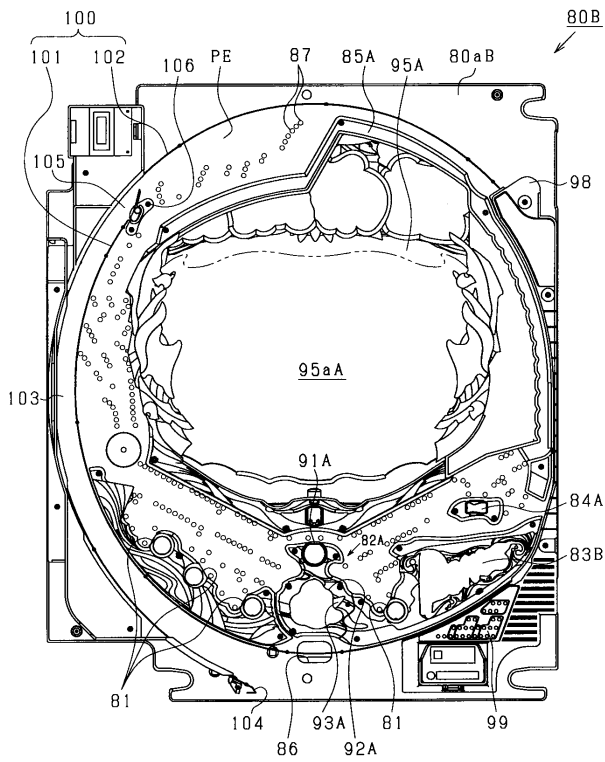
【図 62】

Fig.62



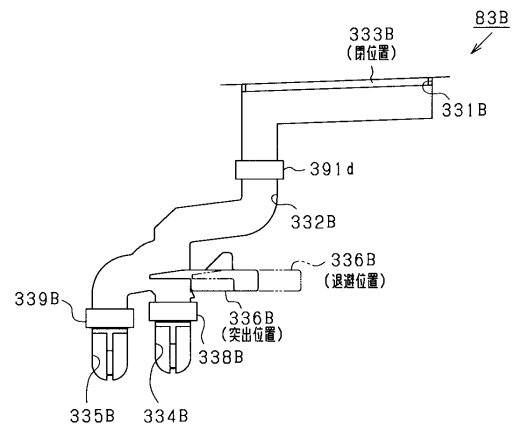
【図 67】

Fig.67



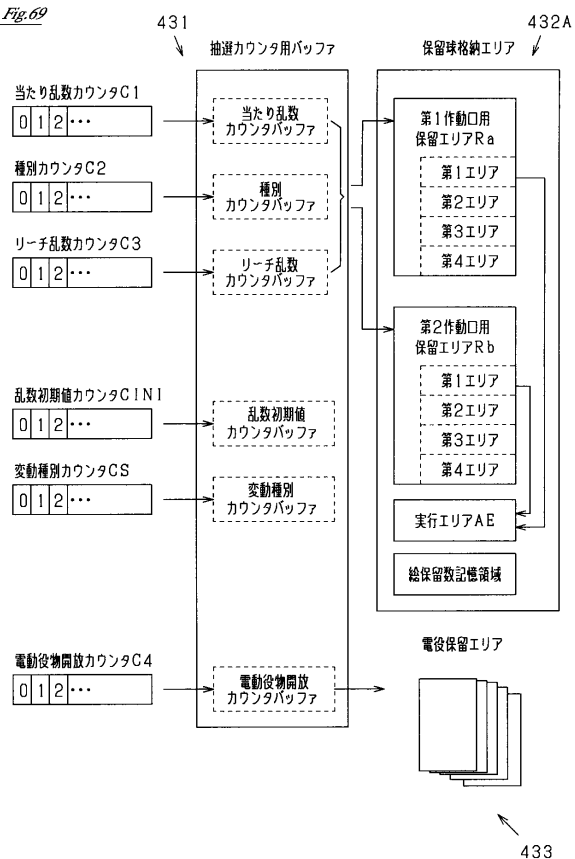
【図 68】

Fig.68



【図 69】

Fig.69



【図 70】

Fig.70

(a)
第1作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307&507	大当たり結果	$\frac{3}{600} (\frac{1}{200})$
その他	外れ結果	$\frac{597}{600}$

(b)
第2作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307&507	大当たり結果	$\frac{3}{600} (\frac{1}{200})$
5&15&25&35&45&...&575 &585&595	特別当たり結果	$\frac{60}{600} (\frac{1}{10})$
その他	外れ結果	$\frac{537}{600}$

【図 7 1】

Fig. 71

大当たり用の振分テーブル記憶エリア
(a) 第1作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~26	6R大当たり結果	$\frac{27}{30}$
27~29	10R大当たり結果	$\frac{3}{30}$

(b) 第2作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	6R大当たり結果	$\frac{15}{30}$
15~29	10R大当たり結果	$\frac{15}{30}$

【図 7 2】

Fig. 72

(a)

当否結果	振分態様	V入賞	種別
特別当たり結果	高頻度入賞態様	○	5RV大当たり
		×	—

(b)

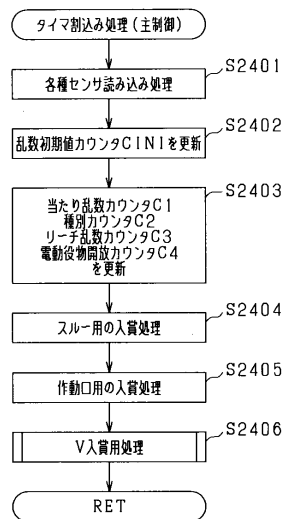
種別	レポートモード	チャンスゾーン中の 抽選回数	成功確率
5RV大当たり	高頻度レポートモードB (6回)	6回+4回=10回※	約65%
6R大当たり	高頻度レポートモードB (6回)	6回+4回=10回※	約65%
10R大当たり	高頻度レポートモードB (100回)	100回+4回=104回※	約100%

天井到達	高頻度レポートモードA (1回)	1回+4回=5回※	約40%
------	---------------------	-----------	------

※第2作動口に係る遊技回のみカウント

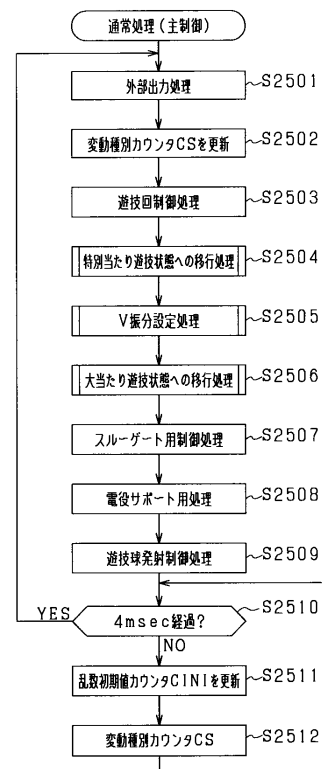
【図 7 3】

Fig. 73

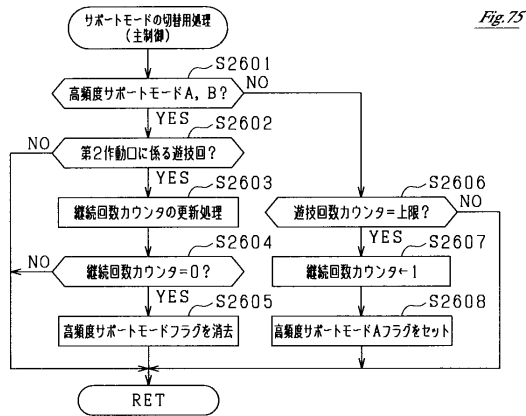


【図 7 4】

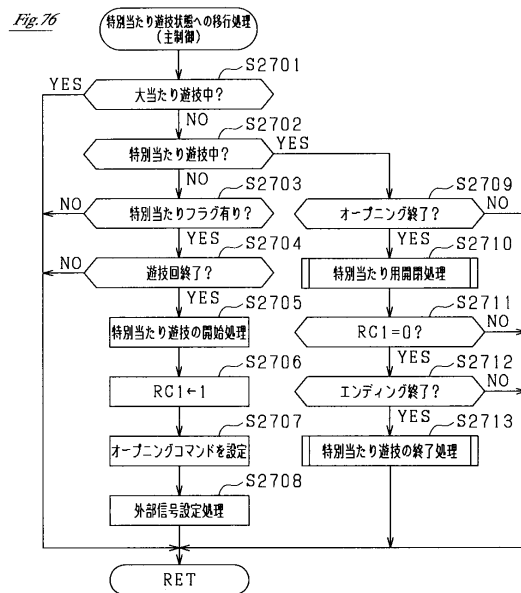
Fig. 74



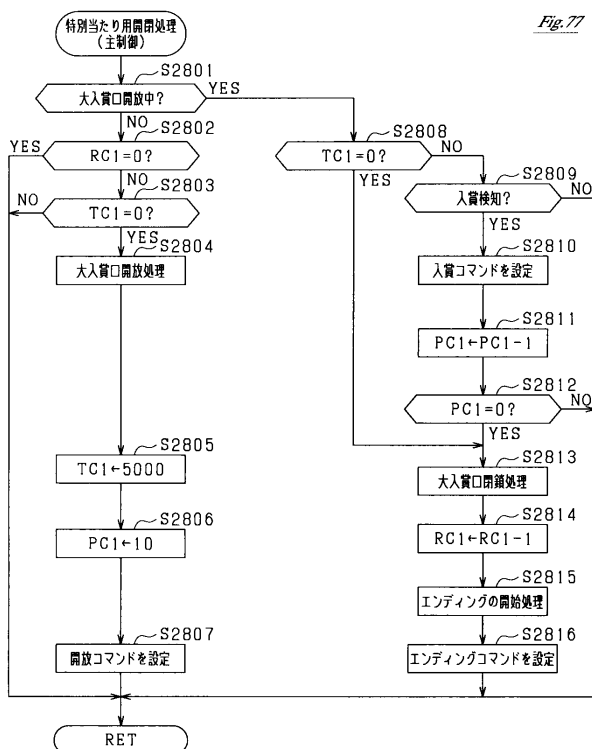
【図 75】



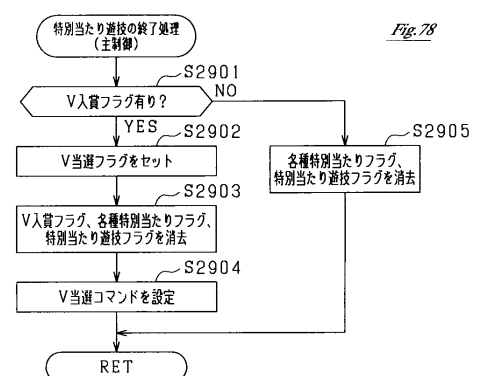
【図 76】



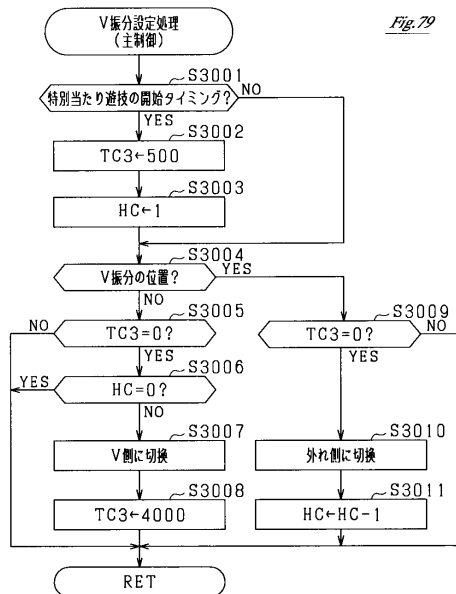
【図 77】



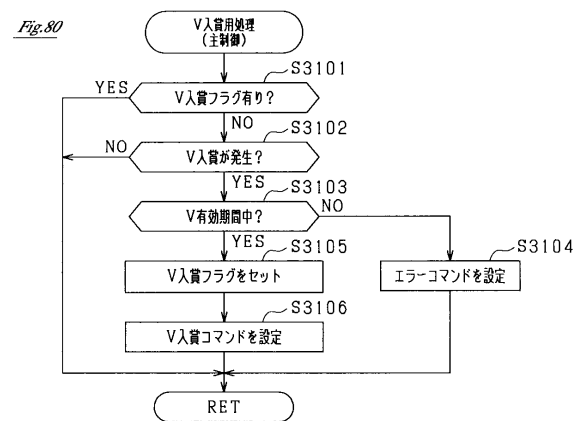
【図 78】



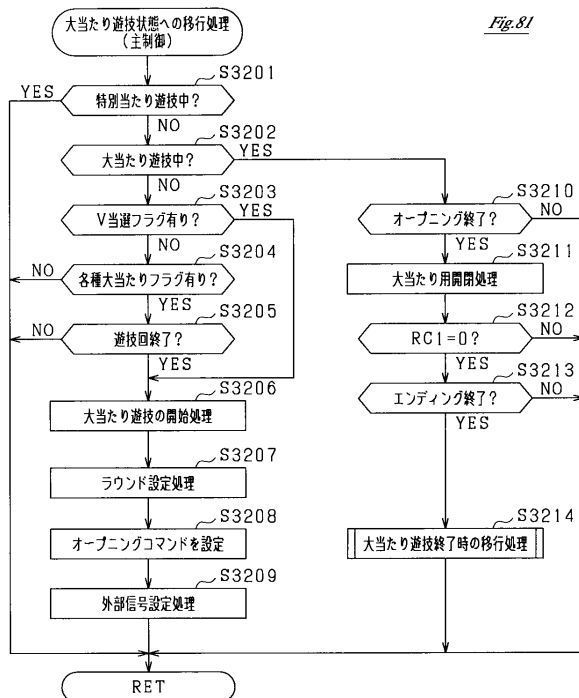
【図 79】



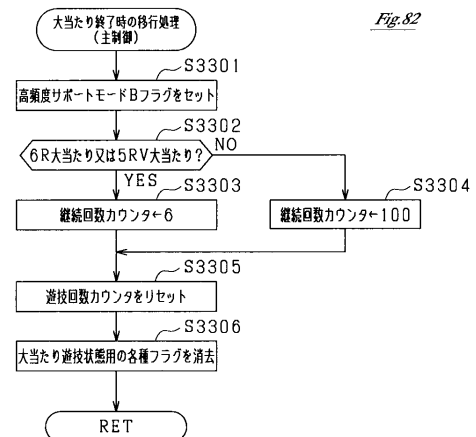
【図 80】



【図 81】

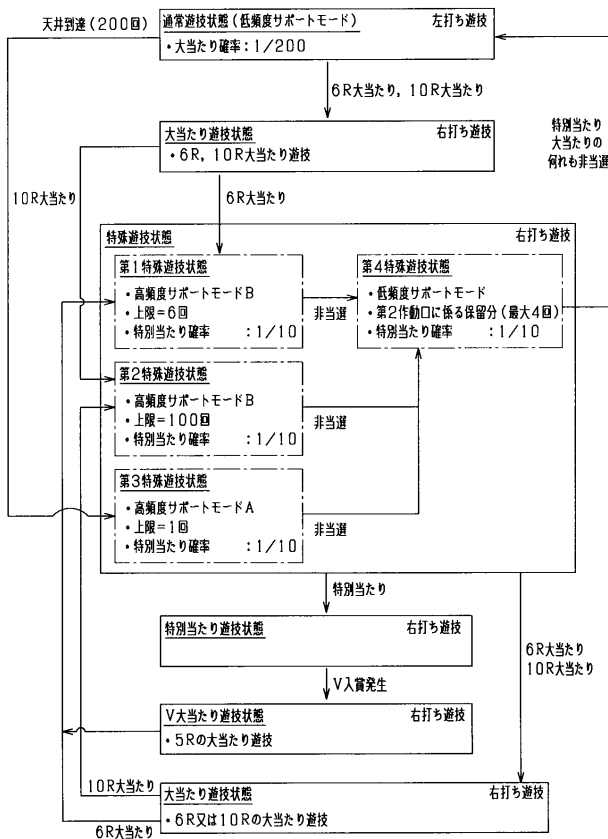


【図 82】



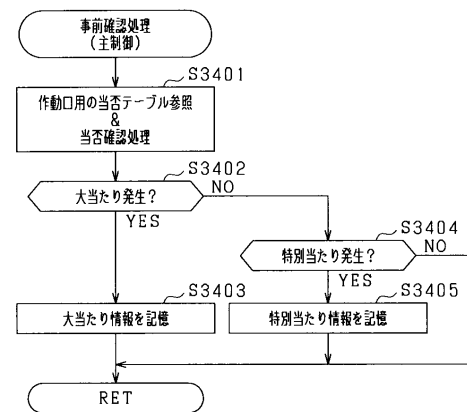
【図 8 3】

Fig.83



【図 8 4】

Fig.84



【図 8 5】

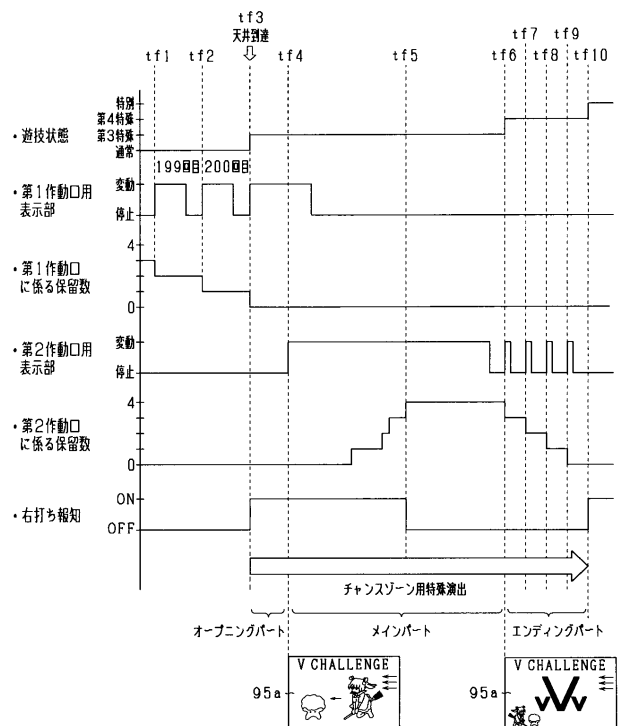
Fig.85

特殊変動表示時間テーブル

遊技回数	第2作動口用表示部	
	変動	停止
201回目	60sec	1sec
202回目	0.5sec	1sec
203回目	0.5sec	1sec
204回目	0.5sec	1sec
205回目	0.5sec	1sec

【図 8 6】

Fig.86



【図 87】

Fig.87

(a)

第1作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307&507	大当たり結果	$\frac{3}{600} (\frac{1}{200})$
その他	外れ結果	$\frac{597}{600}$

(b)

第2作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307&507	大当たり結果	$\frac{3}{600} (\frac{1}{200})$
3&5&13&15&23&25&...&583 &585&593&595	特別大当たり結果	$\frac{120}{600} (\frac{1}{5})$
その他	外れ結果	$\frac{477}{600}$

【図 88】

Fig.88

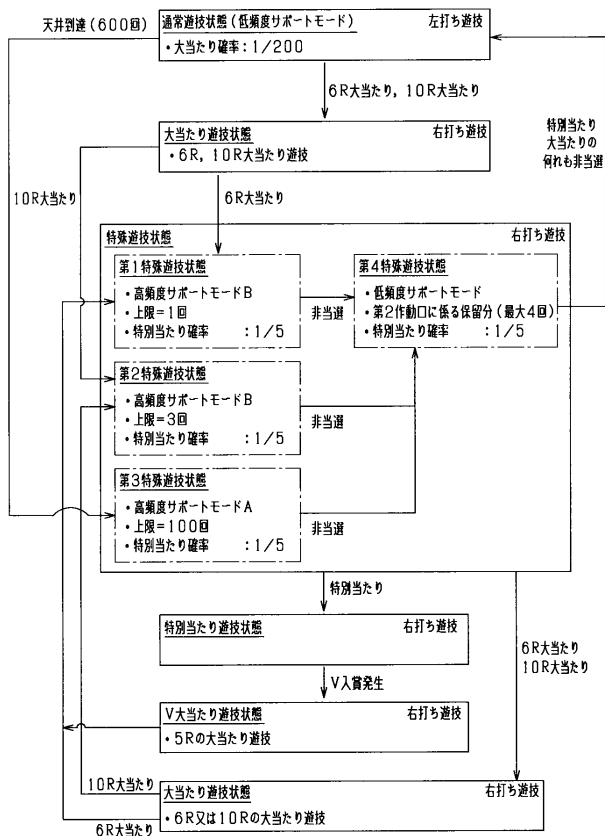
種別	サポートモード	チャンスゾーン中の 抽選回数	成功確率
5RV大当たり	高頻度サポートモードB (1回)	1回+4回=5回※	約67%
6R大当たり	高頻度サポートモードB (1回)	1回+4回=5回※	約67%
10R大当たり	高頻度サポートモードB (3回)	3回+4回=7回※	約80%

天井到達	高頻度サポートモードA (100回)	100回+4回=104回※	約100%
------	-----------------------	---------------	-------

※第2作動口に係る遊技回のみカウント

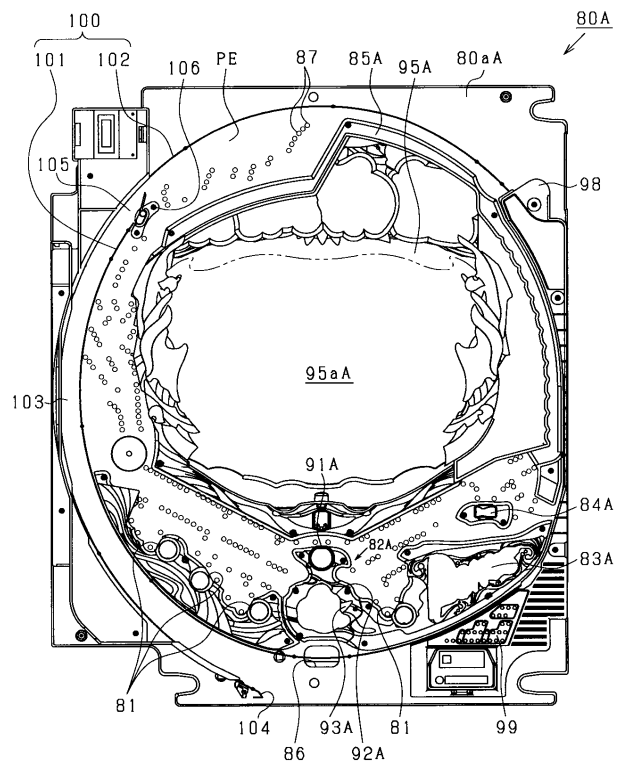
【図 89】

Fig.89

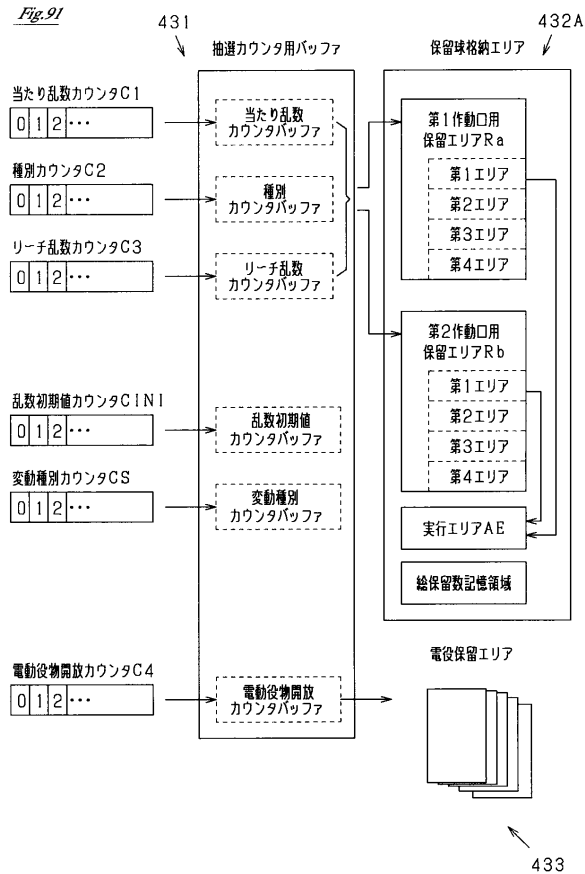


【図 90】

Fig.90



【図 9 1】



【図 9 2】

Fig. 92

第1作動口用の当否テーブル記憶エリア
(a) 低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$\frac{6}{600} \left(\frac{1}{100} \right)$
その他	外れ結果	$\frac{594}{600}$

(b) 高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&...&597	大当たり結果	$\frac{30}{600} \left(\frac{1}{20} \right)$
その他	外れ結果	$\frac{570}{600}$

【図 9 3】

Fig. 93

第2作動口用の当否テーブル記憶エリア
(a) 低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$\frac{6}{600} \left(\frac{1}{100} \right)$
5&15&25&35&...&585&595	特殊外れ結果	$\frac{60}{600} \left(\frac{1}{10} \right)$
その他	外れ結果	$\frac{534}{600}$

(b) 高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&...&597	大当たり結果	$\frac{30}{600} \left(\frac{1}{20} \right)$
5&15&25&35&...&585&595	特殊外れ結果	$\frac{60}{600} \left(\frac{1}{10} \right)$
その他	外れ結果	$\frac{510}{600}$

【図 9 4】

Fig. 94

振分テーブル記憶エリア
(a) 第1作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	6R通常大当たり結果A	$\frac{15}{30} \left(\frac{1}{2} \right)$
15~29	6R確変大当たり結果	$\frac{15}{30} \left(\frac{1}{2} \right)$

(b) 第2作動口用の振分テーブル

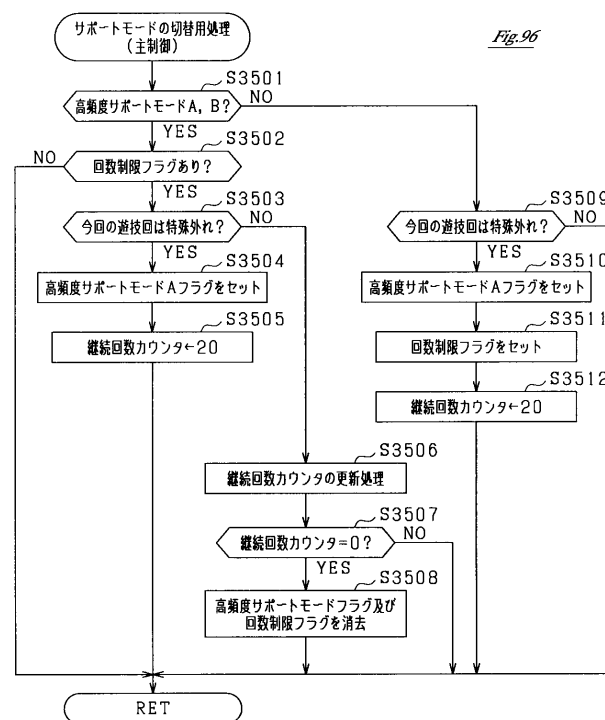
種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	6R通常大当たり結果B	$\frac{15}{30} \left(\frac{1}{2} \right)$
15~29	6R確変大当たり結果	$\frac{15}{30} \left(\frac{1}{2} \right)$

【图 9 5】

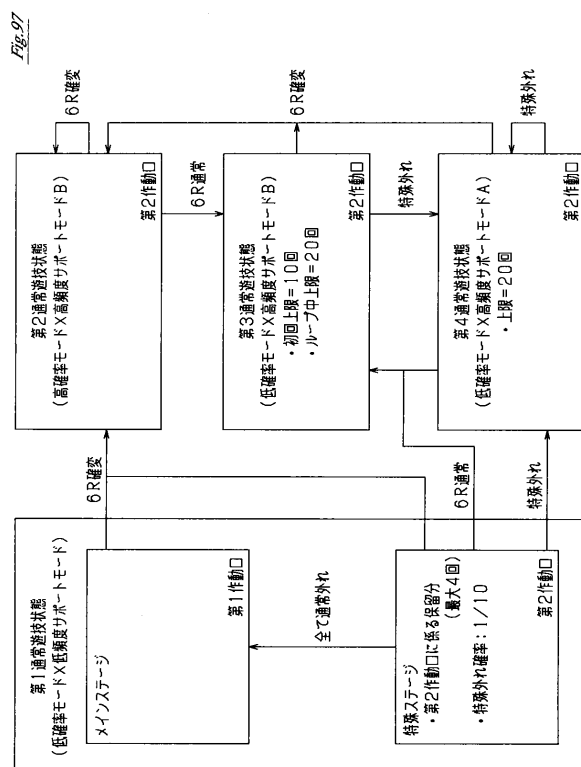
種別	抽選モード	サポートモード	高頻度サポートモード中の 抽選回数	ループ確率
6R通常大当たりA	低確率モード	高頻度サポートモードB (10回)	10回+4回=14回	約78%
6R通常大当たりB	低確率モード	高頻度サポートモードB (20回)	20回+4回=24回	約93%
6R確変大当たり	高確率モード	高頻度サポートモードB (次回大当たりまで)	-	-

※第2作動口に係る遊技回のみカウント

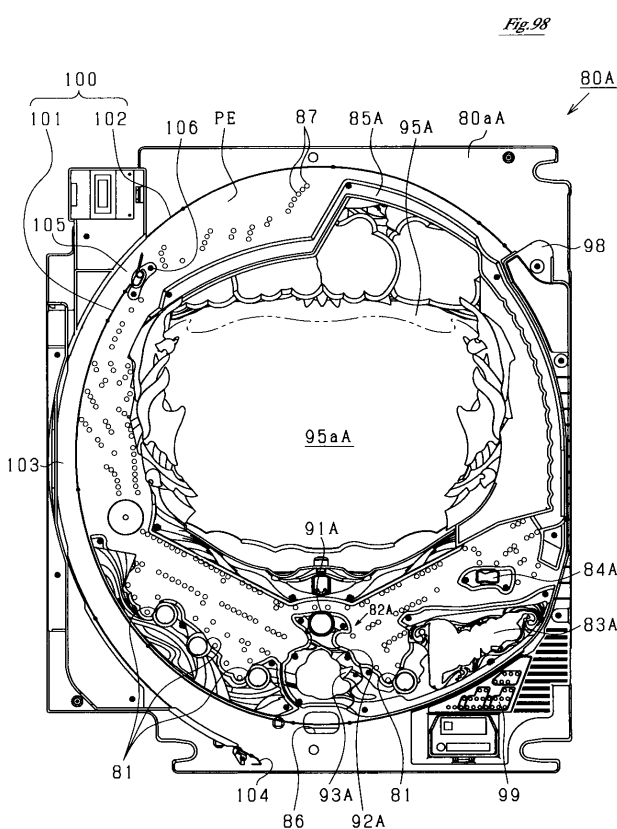
【图 9-6】



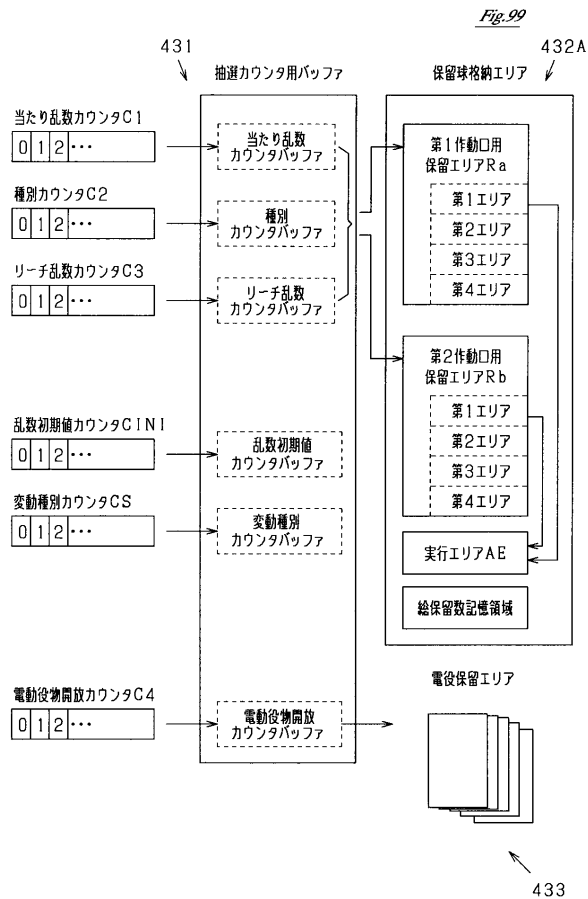
【图 9-7】



【図 9 8】



【図 99】



【図 100】

Fig. 100

作動口用の当否テーブル記憶エリア
(a) 低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$\frac{6}{600} (\frac{1}{100})$
その他	外れ結果	$\frac{594}{600}$

(b) 高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&...&597	大当たり結果	$\frac{30}{600} (\frac{1}{20})$
その他	外れ結果	$\frac{570}{600}$

【図 101】

Fig. 101

大当たり用の振分テーブル記憶エリア
(a) 第1作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	6R通常大当たり結果	$\frac{10}{30} (\frac{1}{3})$
10~19	6R確変大当たり結果	$\frac{10}{30} (\frac{1}{3})$
20~29	2R確変大当たり結果	$\frac{10}{30} (\frac{1}{3})$

(b) 第2作動口用の振分テーブル

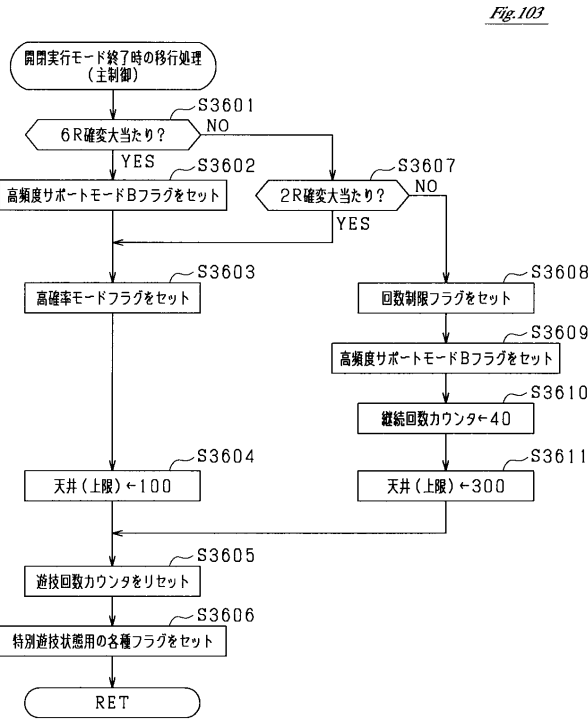
種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	6R通常大当たり結果	$\frac{10}{30} (\frac{1}{3})$
10~29	6R確変大当たり結果	$\frac{20}{30} (\frac{2}{3})$

【図 102】

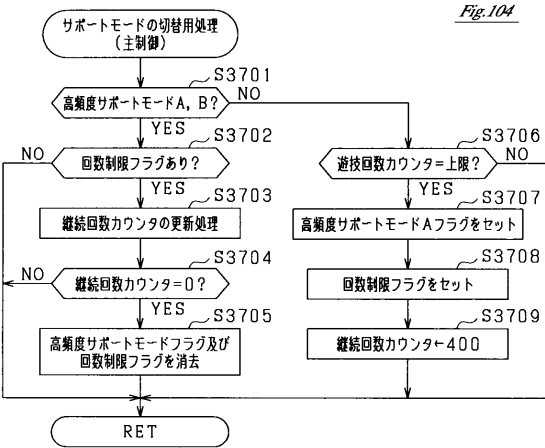
Fig. 102

種別	抽選モード	サポートモード	天井
6R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモードB (40回)	300回
6R確変大当たり結果	高確率モード	高頻度サポートモードB (次回大当たりまで)	100回
2R確変大当たり結果	高確率モード	低頻度サポートモード	100回

【図 1 0 3】



【図 1 0 4】



【図 1 0 5】

Fig.105

当否テーブル記憶エリア
(a) 低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307	大当たり結果	$\frac{2}{600} (\frac{1}{300})$
その他	外れ結果	$\frac{598}{600}$

(b) 高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$\frac{6}{600} (\frac{1}{100})$
その他	外れ結果	$\frac{594}{600}$

【図 1 0 6】

Fig.106

(a)
大当たり用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	10確定大当たりA	$\frac{10}{30} (\frac{1}{3})$
10~29	10確定大当たりB	$\frac{20}{30} (\frac{2}{3})$

(b)

種別	抽選モード	サポートモード
10確定大当たりA	高確率モード	100回
10確定大当たりB	高確率モード	100回
	低頻度サポートモード	—
	高頻度サポートモードB	50回

【図 107】

Fig.107

(a)

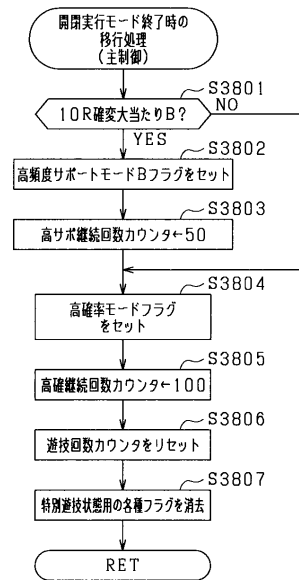
サポートモード	サポート当選確率	開放回数	開放時間	インターバル時間	ベース
低頻度サポートモード	1/2	1	0.1sec	—	低 ↑ 高
高頻度サポートモードB	1/1.1	1	2sec	—	
高頻度サポートモードA	1/2	2	3sec	0.2sec	

(b)

サポートモード	普通の変動表示時間	普通の確定表示時間
低頻度サポートモード	10~20sec	0.5sec
高頻度サポートモードB	0.5sec	0.5sec
高頻度サポートモードA	0.5sec	0.5sec

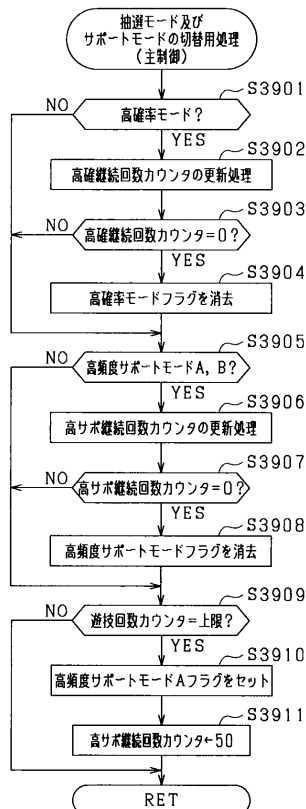
【図 108】

Fig.108



【図 109】

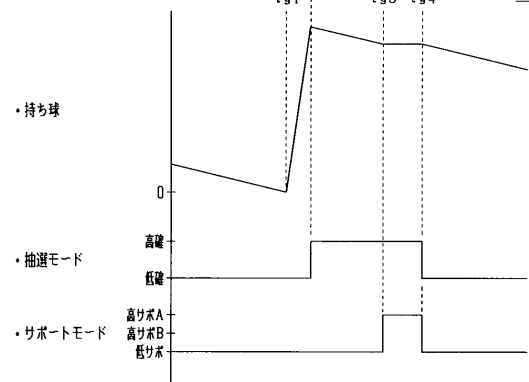
Fig.109



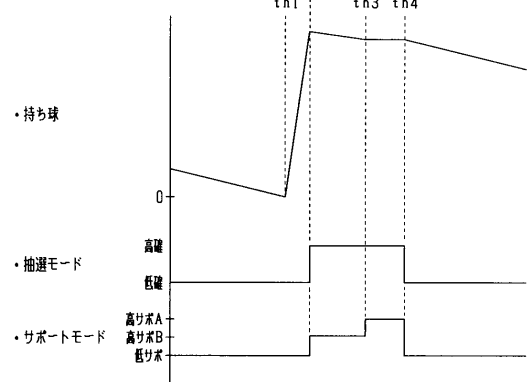
【図 110】

Fig.110

(a) 10R確定当たりA



(b) 10R確定当たりB



【図 1 1 1】

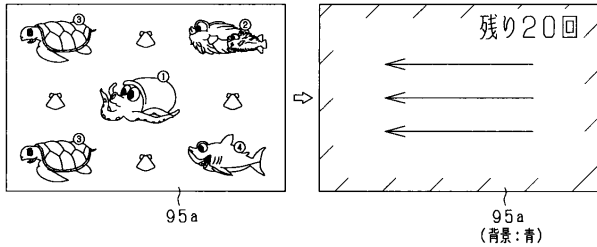
Fig.111

サポートモード	移行契機	継続回数	背景（表示画面）
高頻度サポートモードA1	特殊外れ	20, 40回	青
高頻度サポートモードA2	天井到達	400回	緑

(a)

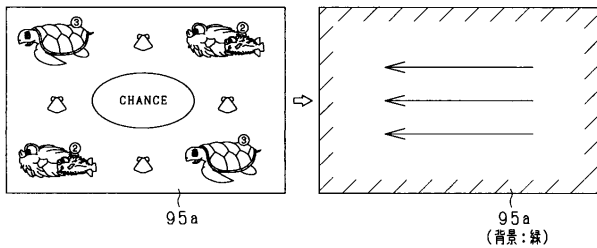
(b)

高頻度サポートモードA1へ



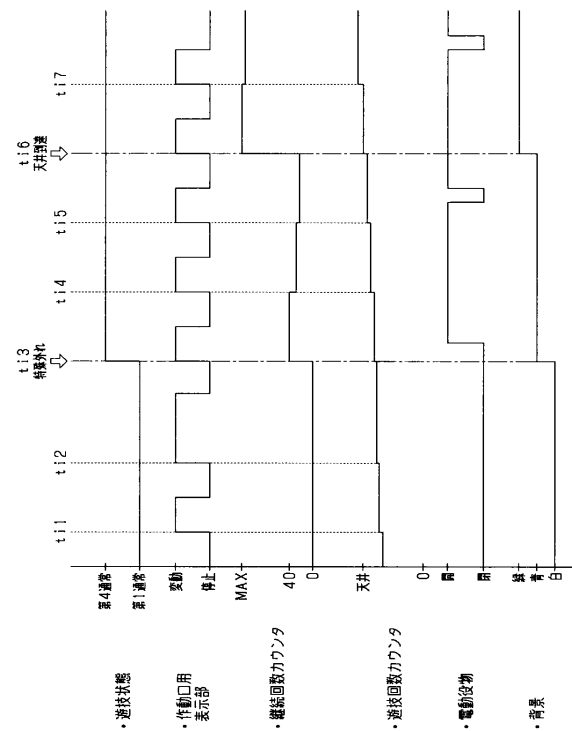
(c)

高頻度サポートモードA2へ



【図 1 1 2】

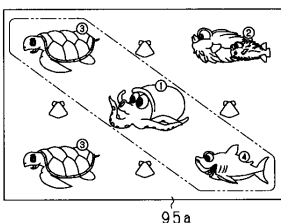
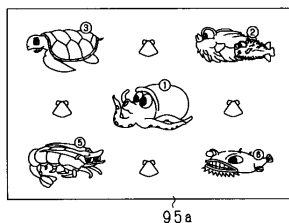
Fig.112



【図 1 1 3】

Fig.113

結果	作動口用表示部（絵柄）
6R通常大当たり結果	
6R確変大当たり結果	
特殊外れ結果A	
特殊外れ結果B	
通常外れ結果	

(b)
特殊外れ結果
(低頻度サポートモード中)(c)
特殊外れ結果
(高頻度サポートモード中)

【図 1 1 4】

Fig.114

通常外れ対応の表示時間テーブル

	(a1)	(a2)	(a3)	(a4)
保留数	低頻度サポートモード 作動口用表示部	低頻度サポートモードA 作動口用表示部	高頻度サポートモードB 作動口用表示部	高頻度サポートモードB 作動口用表示部
0	変動 12~14sec 1sec	停止 12~14sec 1sec	変動 12~14sec 0.5sec	停止 12~14sec 1sec
1	変動 12~14sec 1sec	変動 12~14sec 1sec	変動 12~14sec 0.5sec	変動 12~14sec 1sec
2	変動 7~9sec 1sec	変動 7~9sec 1sec	変動 12~14sec 0.5sec	変動 12~14sec 1sec
3~B	変動 3~5sec 1sec	変動 3~5sec 1sec	変動 12~14sec 0.5sec	変動 12~14sec 1sec

↑
外れリリーの始台
20~30sec↑
外れリリーの始台
20~30sec↑
外れリリーの始台
20~30sec

【図 115】

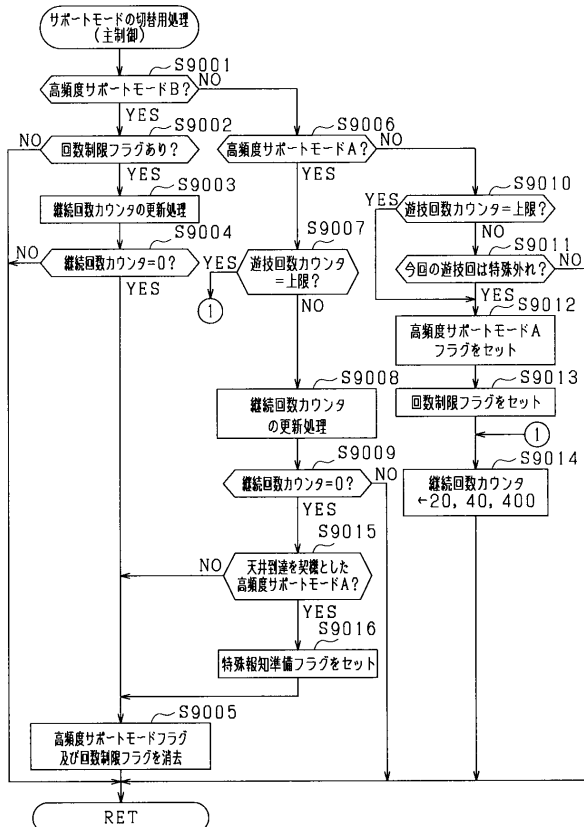
Fig.115

特殊外れ対応の表示制御テーブル

	(a1)	(a2)	(a3)	(a4)
遊技モード	低遊技モード×低遊技モード	低遊技モード×高遊技モードA	高遊技モード×低遊技モードB	高遊技モード×高遊技モードB
遊技モード切替	動作	停止	動作	停止
遊技モード切替時間	20~30sec	12~14sec	12~14sec	12~14sec
遊技モード切替回数	1	1	1	1
遊技モード切替回数	2	2	2	2
遊技モード切替回数	3~8	3~5sec	1~2sec	1~2sec

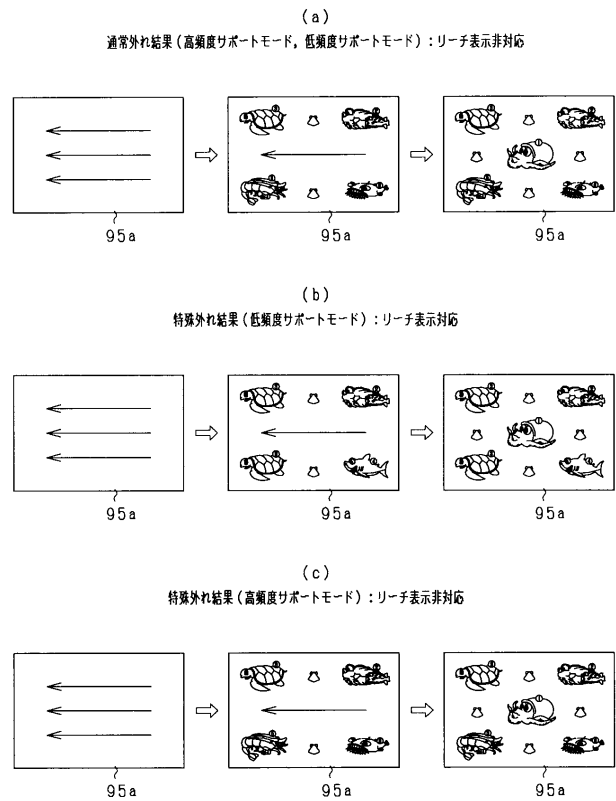
【図 117】

Fig.117



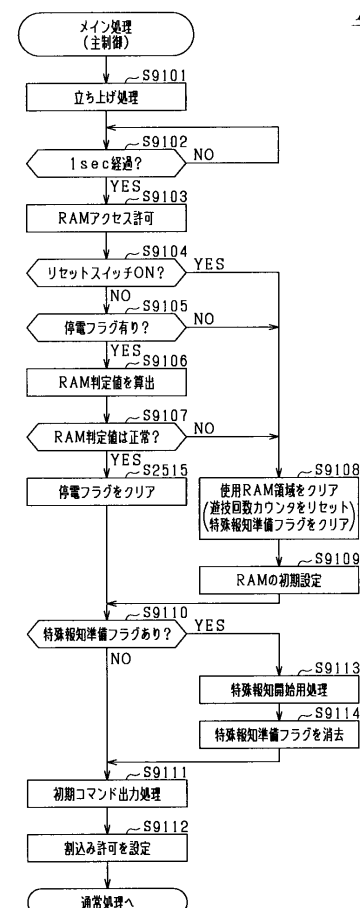
【図 116】

Fig.116

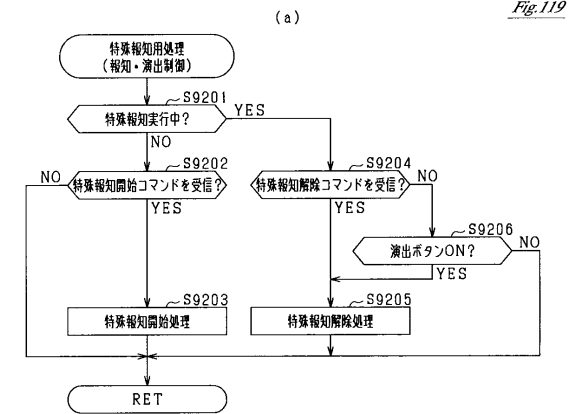


【図 118】

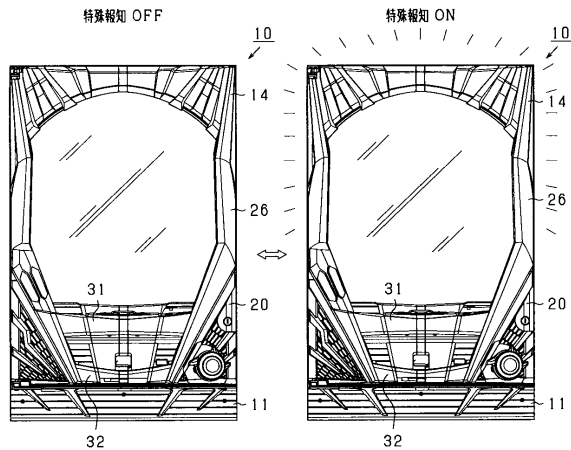
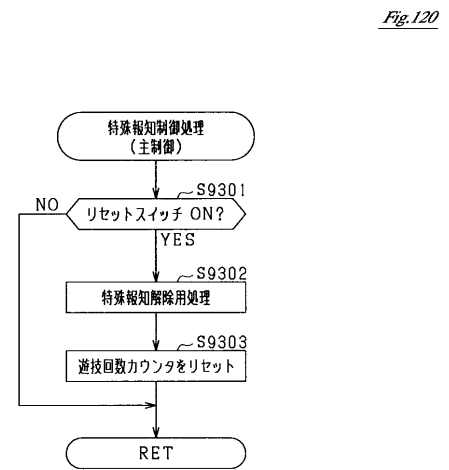
Fig.118



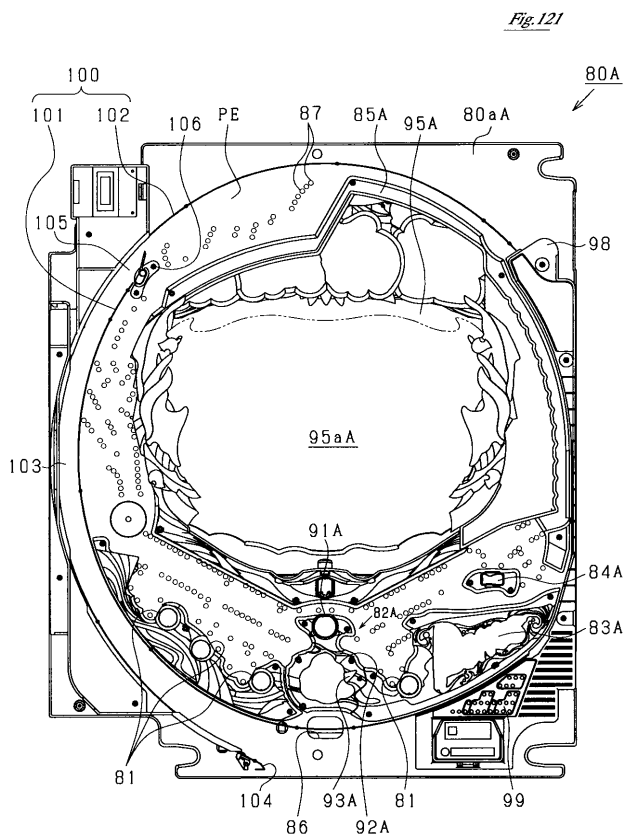
【図 1 1 9】



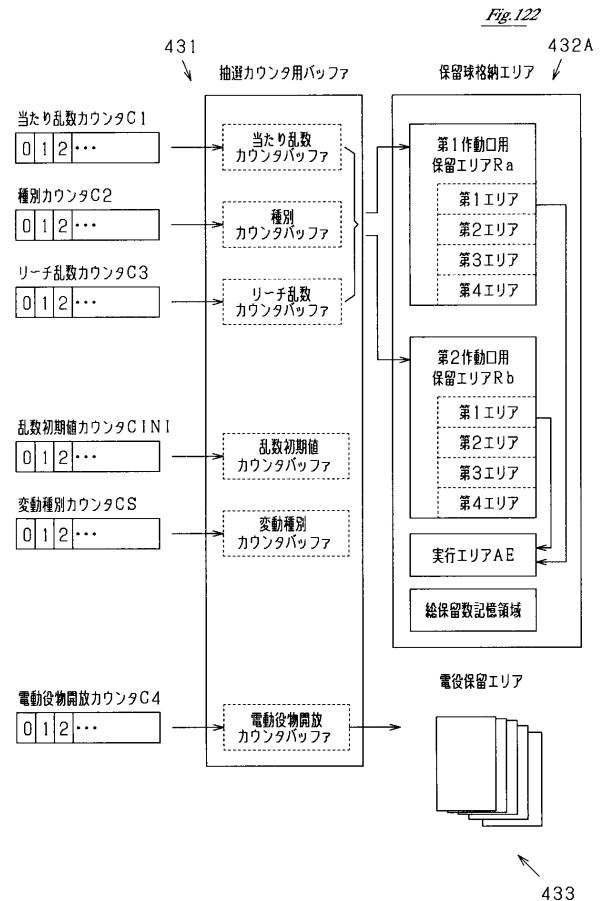
【図 1 2 0】



【図 1 2 1】



【図 1 2 2】



【図 1 2 3】

Fig.123

作動口用の当否テーブル記憶エリア
(a) 低確率モード用の当否テーブル

当否結果	確率
大当たり結果	$\frac{6}{600} \left(\frac{1}{100} \right)$
特殊外れ結果	$\frac{3}{600} \left(\frac{1}{200} \right)$
外れ結果	$\frac{591}{600}$

(b) 高確率モード用の当否テーブル

当否結果	確率
大当たり結果	$\frac{30}{600} \left(\frac{1}{20} \right)$
特殊外れ結果	$\frac{3}{600} \left(\frac{1}{200} \right)$
外れ結果	$\frac{567}{600}$

【図 1 2 4】

Fig.124

大当たり用の振分テーブル記憶エリア
(a) 第1作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	6R通常大当たり結果	$\frac{10}{30} \left(\frac{1}{3} \right)$
10~19	6R確変大当たり結果	$\frac{10}{30} \left(\frac{1}{3} \right)$
20~29	2R確変大当たり結果	$\frac{10}{30} \left(\frac{1}{3} \right)$

(b) 第2作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	6R通常大当たり結果	$\frac{10}{30} \left(\frac{1}{3} \right)$
10~29	6R確変大当たり結果	$\frac{20}{30} \left(\frac{2}{3} \right)$

【図 1 2 5】

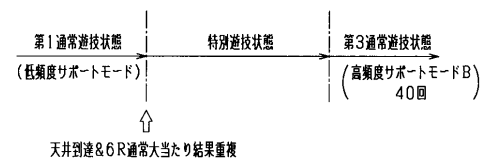
Fig.125

種別	抽選モード	サポートモード
6R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモードB (40回)
6R確変大当たり結果	高確率モード	高頻度サポートモードB (次回大当たりまで)
2R確変大当たり結果	高確率モード	低頻度サポートモード

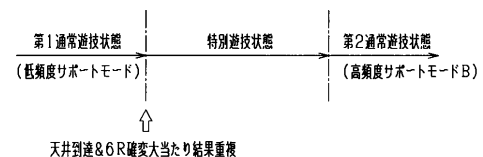
【図 1 2 6】

Fig.126

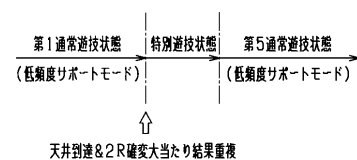
(a)



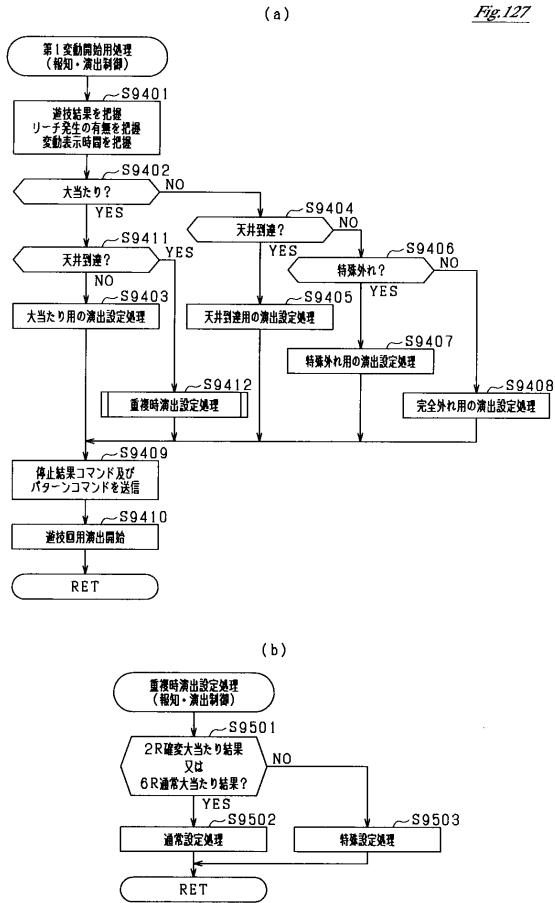
(b)



(c)



【図 127】



【図 128】

